

การเล่นเกมนักย กลวิธี."การเรียนรู้โดยหลักสามัญสำนึก(ครูพลิกวิกฤตเป็นโอกาส)

นำเสนอเมื่อ : 13 ธ.ค. 2552

สมัยก่อนเราอาจจะเล่นเลี้ยงสัตว์เลี้ยงอิเล็กทรอนิกส์ ที่วันๆ ไม่ต้องทำอะไร ดีแต่นั่งจ้องมองมัน (แทนลูกหลานที่เอาไปโรงเรียนไม่ได้) ในโลกความเป็นจริง **แต่ทุกวันนี้สัตว์เลี้ยงอิเล็กทรอนิกส์มันกลับเข้าไปอยู่ในหน้าจอสี่เหลี่ยม แล้วเชื่อเชิญให้เรากระโจนเข้าไปเล่นด้วยกันกับมัน มันคือโลกเสมือนที่เกือบเหมือนจะเป็นโลกจริงๆ ของเราแล้ว ก็แล้วแต่ว่า "เรา" จะสร้างตัวเราให้เป็น avatar ตัวอะไร และตัวเราก็กทำหน้าที่กำกับตัวเราในนั้นไป และก็กระโดดกลับมาอยู่ในโลกจริงเสีย(บาง)**



เล่นเกม ได้อะไร ได้คล้ายเครียด ได้ใช้สมองข้างขวาบ่อยๆ ได้ฝึกเรียนรู้ศัพท์ภาษา ได้เห็นธรรมชาติได้เห็นความสัมพันธ์ของ avatar ในสังคมโลกเสมือน และได้รู้จักสังคมใหม่ๆ ของผู้คนที่หลังไหลมารวมเล่น...

กลับมาถามคำถามเดิมๆ ค่ะ ว่า คุณมีวิธีการเรียนรู้โดยหลักสามัญสำนึกอยู่แล้ว และชอบแบบไหนกันบ้างคะ

(ติดตามอ่านบทความตามลิงค์ที่ชื่อเรื่องค่ะ **"การเรียนรู้โดยหลักสามัญสำนึก (Common-Sense Learning)"** ของ **อาจารย์อำนาจ วัตจินดา**)



อย่างฉัน ที่ผ่านมาใช้หลักการข้อ 4 บ่อย ปล่อยให้**ภาพช่วยเล่าเรื่อง** เหมือนได้สร้างสรรค์จินตนาการและบูรณาการความคิดกับรูปภาพ และตัวอักษรเพียงไม่กี่ประโยค แต่ระยะหลังมาที่จะชอบทำในเรื่อง**การเล่นเกมนักย** ค่ะ วันหนึ่งๆ ฉันอาจจะผลุบผลิบตาออกตามหน้าเว็บไซด์ต่างๆ ที่มีเกมสนุกๆ กราฟิกโดนๆ แล้วก็จ่อมจมอยู่ในนั้น

บางคนคิดว่า เสียเวลา ไร้สาระ แต่ฉันว่ามันมีอะไรให้มากมาย ในสิ่งที่เราชอบ ฉันชอบดูภาพสวยๆ งาม ๆ ประหลาดๆ ดูวิธีคิดสร้างเกมและกิจกรรมในเกมของเขา ดูและเล่นตามที่เขาสง่างสรรค์มาให้เล่น อาจจะติดงอมแงมไปบาง ก็เหมือนการอยากูรแพแล้วก็อยากูรชนะบาง และเทคนิค กลวิธีการไปให้ถึงเป้าหมายในเกมนั้น เป็นอย่างไร ก็เก็บกลับมาคิดต่อว่าทำไมละ.