



สร้างใหม่...จากสิ่งที่เคยผิด

ในภาคเรียนวิริยะของนักเรียนชั้น ๓ นักเรียนจะได้เรียนทศชาติชาดก ๓ เรื่อง คือ พระเนมิราช พระมโหสถ และพระภริทัต เมื่อเรียนรู้จนได้ซึมซับเนื้อหาจากเรื่อง พระมโหสถชาดกและเข้าใจคุณธรรมจากเรื่องนี้นั่นคือ การบำเพ็ญปัญญาบารมีของตัวละครหลักที่ใช้ปัญญาในการแก้ไขปัญหาคดีความต่างๆ ครูจึงมีแนวคิดให้นักเรียนทำกิจกรรมเพื่อฝึกฝนการใช้ปัญญาในการแก้ปัญหา จึงอยากให้นักเรียนสร้างเกมทางภาษาไทยขึ้น เพราะไม่ว่า เกมในรูปแบบใดก็ตามมักเป็นสื่อการเรียนรู้สำคัญที่ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ง่ายที่สุดและหากนักเรียนต้องคิดสร้างด้วยตัวเองก็คงไม่ยากเกินความสามารถและกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการทำงานได้ดียิ่งขึ้น

เมื่อนำแนวคิดดังกล่าวไปปรึกษาครูใหม่ ครูใหม่ได้เห็นถึงข้อดีของแนวคิดการทำชิ้นงานดังกล่าวและได้แนะนำเพิ่มเติมในประเด็นสำคัญและน่าสนใจ นั่นคือ ให้นักเรียนแต่ละคนลองนึกทบทวนว่าตนเองมีข้อผิดพลาดในการอ่านและการเขียนภาษาไทยเรื่องใดมากที่สุด ตั้งแต่เรื่องการเขียนพยัญชนะ สระ ตัวสะกด รูปวรรณยุกต์ ผันวรรณยุกต์และคำควบกล้ำที่ได้เรียนไปแล้ว แล้วให้นำเรื่องที่ตนเองผิดพลาดเป็นประจำ ไม่แม่นยำ นำมาสร้างเป็นเรื่องหลักในการสร้างเกมนั้น และครูใหม่ยังคาดหวังสถานการณ์ได้ว่า หากนักเรียนคนใดมีความสับสน ไม่แน่ใจในเรื่องที่ตนไม่แม่นยำ ครูสามารถนำแบบรายงานสมรรถนะด้านการอ่านเขียนของนักเรียนชั้น ๓ ที่เขียนรายงานถึงเรื่องที่ควรพัฒนาของนักเรียนแต่ละคนไว้อย่างชัดเจน มาให้นักเรียนได้เห็นและเข้าใจตนเองมากขึ้น และนำข้อมูลนั้นไปสร้างเป็นเกมในรูปแบบของตนเอง

กระบวนการนำพาให้เด็กทำงานชิ้นนี้ของครูเริ่มจากการที่ ให้นักเรียนลองอธิบายความหมายของคำว่า เกม ตามความเข้าใจและความคิดของแต่ละคน ซึ่งผลจากการให้นักเรียนลองอธิบายนั้นทำให้ครูพบว่า “มาถูกทาง” เพราะนักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเกมได้อย่างถูกต้องและชัดเจน ครูจึงนำพาให้นักเรียนเข้าใจเพิ่มขึ้นว่า นอกจากเกมที่นักเรียนเคยเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินนั้น ยังมี เกมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ความรู้หรือเพื่อทบทวนความรู้อีกด้วย ครูจึงนำเสนอเกมที่ใช้ความรู้ทางภาษาไทยในหลายรูปแบบ เช่น เกมอักษรไขว้ เกมคำใบ้ เกมวงกตภาษา และปริศนาคำทาย ในช่วงเวลา

นี้การมาถูกทางก็ยิ่งชัดเจนขึ้น เพราะนักเรียนให้ความสนใจและสนุกสนานในการตอบคำถามจากเกมตัวอย่างเป็นอย่างมากจนได้ยินเสียงของนักเรียนที่บอกว่า “สนุกอะครู” และ “อยากเล่นอีก” หลังตัวอย่างเกมจบลง

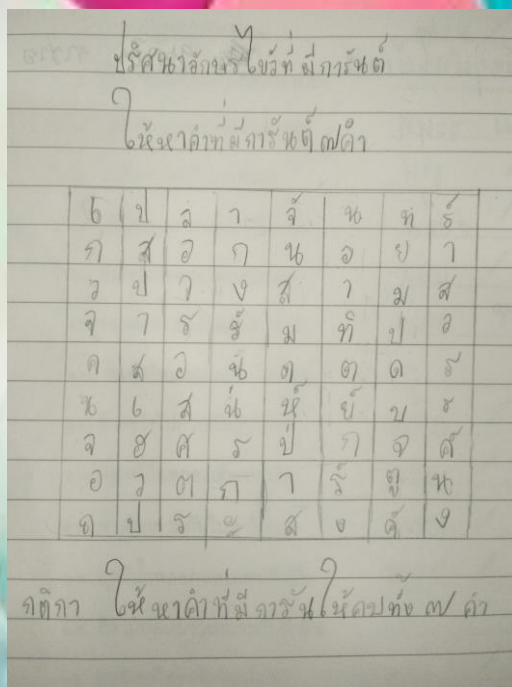
ในช่วงเวลาที่นักเรียนทุกคนกำลังตื่นเต้นและเกาะติดอยู่กับการเรียนรู้เช่นนี้ โจทย์งานชิ้นสำคัญจึงเกิดขึ้นทันที นั่นคือ **ให้นักเรียนสร้างเกมทางภาษาไทยของตนเอง โดยมีเงื่อนไขคือ**

๑. เรื่องที่จะนำมาสร้างเป็นเกมต้องเป็นเรื่องที่นักเรียนยังไม่แม่นยำทางการอ่านหรือเขียน

๒. สร้างในรูปแบบและวิธีการใดก็ได้

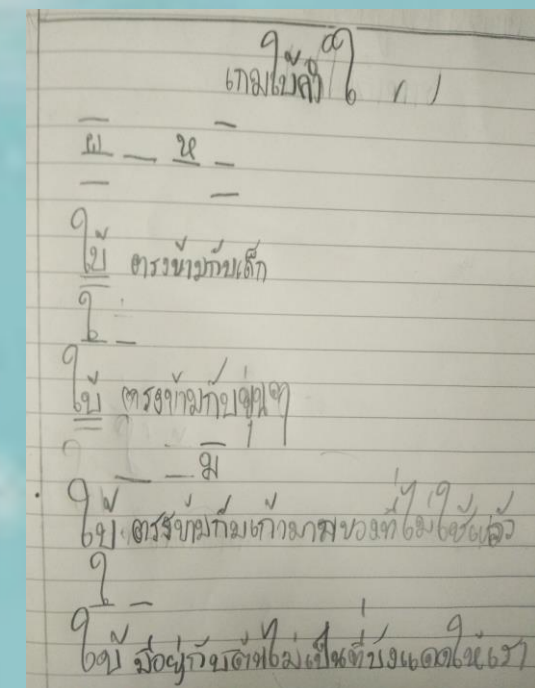
๓. เขียนอธิบายวิธีการเล่นและกติกาให้ชัดเจนและเป็นไปตามคาดคือนักเรียนส่วนใหญ่ทำชิ้นงานชิ้นนี้ออกมาอย่างตั้งใจ กระตือรือร้น และครูก็พบถึงปัญหาที่ครูใหม่คาดเดาสถานการณ์ในข้างต้นว่ามีนักเรียนบางคนที่ไม่แน่ใจในเรื่องที่ตนเองไม่แม่นยำครูจึงอ้างอิงจากแบบรายงานสมรรถนะด้านการอ่านเขียนของนักเรียน นักเรียนที่ติดขัดจึงสามารถเริ่มทำชิ้นงานได้

ตัวอย่างชิ้นงาน เกมทางภาษา



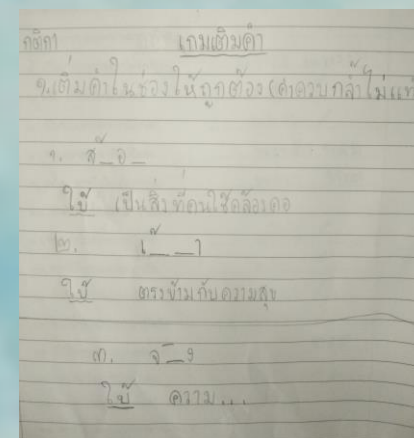
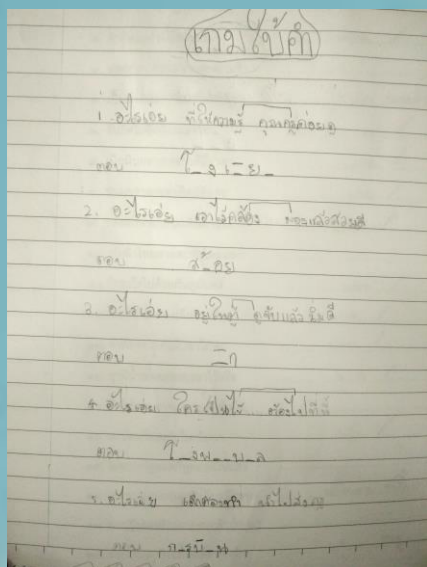
ชิ้นงาน ปริศนาคำไขว้ที่มีการันต์ ของ เด็กหญิงวริญณ์ลักษณ์ กุศลสีลชัย (ลิลลี่)

ห้อง ๓/๑ ที่นำเรื่องที่ตนอยากพัฒนาเรื่อง การเขียนคำที่มีตัวการันต์มาสร้างเป็นเกม



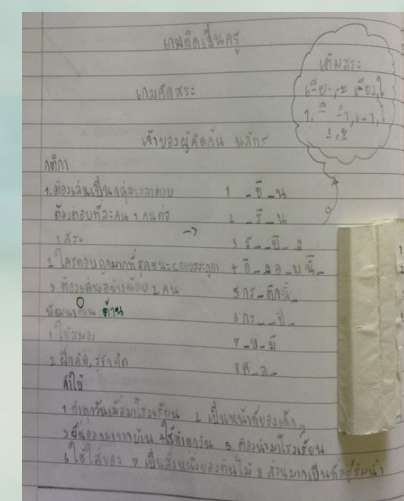
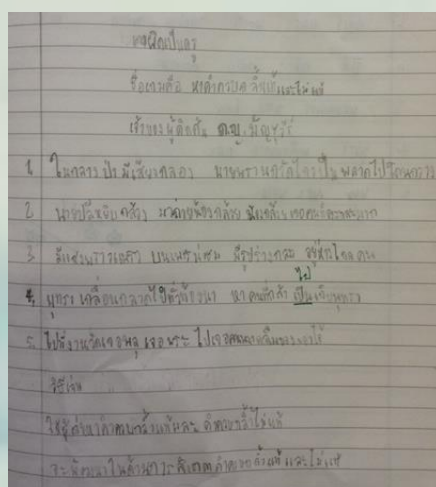
ชิ้นงาน เกมไขว้คำ ของ เด็กชาย ชญ เกียรติถาวรเจริญ (เซน) ห้อง ๓/๑

นำเรื่องคำสระ ใ- มาสร้างเป็นเกมไขว้คำ



ชิ้นงาน เกมปริศนาคำใบ้ ของ เด็กหญิงรสรธ ตั้งเลิศสมพันธ์ (เตย)
ห้อง ๓/๑ นำเรื่องคำคล้องจองมาใช้เป็นคำใบ้ของปริศนาคำทาย

ชิ้นงาน เกมเติมคำ ของ เด็กชายมีพอ นนทสิทธิ์ (พอ) ชั้น ๓/๑
นำเรื่องของคำควบล้ำไม้แท้ มาสร้างเป็นเกม

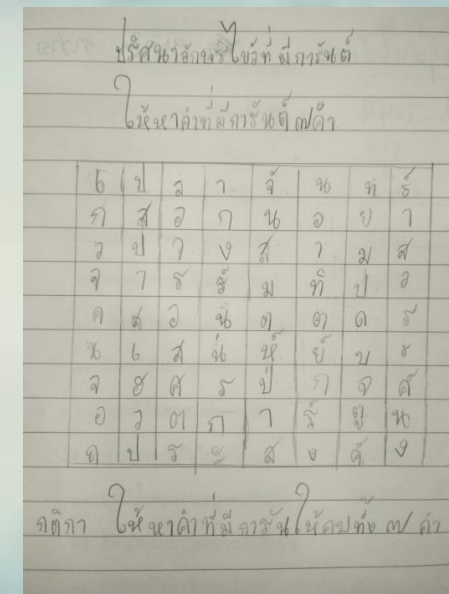
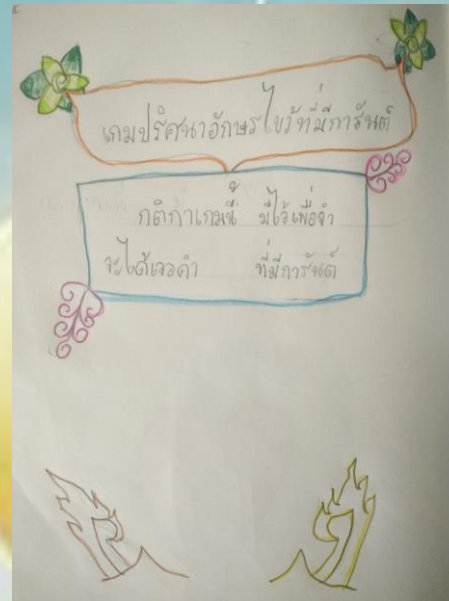


ชิ้นงาน หาคำควบล้ำแท้และไม้แท้ ของ เด็กหญิงมัญชวีร์ ศักดิ์ชนะลายา (บุ๋ก) ห้อง ๓/๒
นำเรื่องของคำควบล้ำแท้และไม้แท้ มาสร้างเป็นเกม

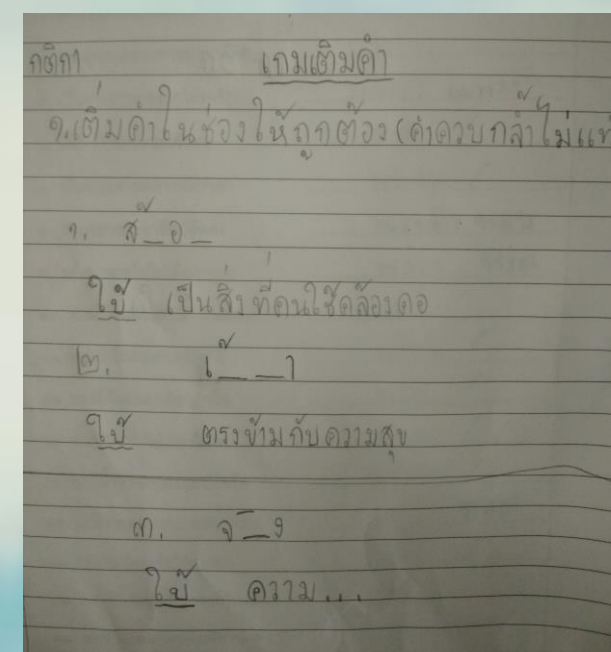
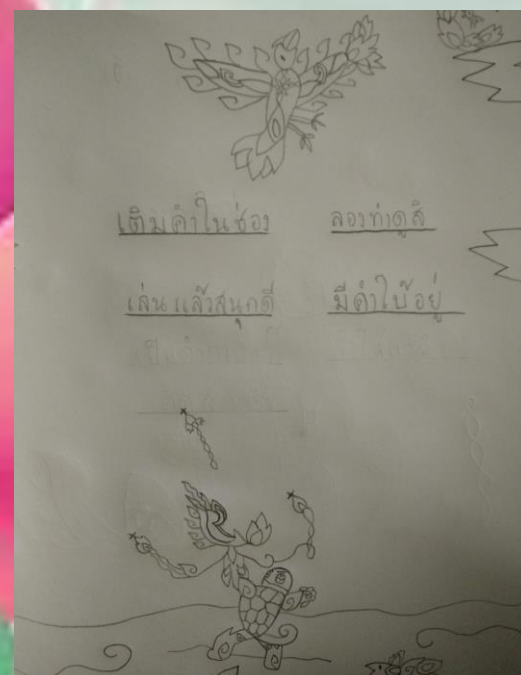
ชิ้นงาน เกมเติมสระที่หายไป ของ เด็กหญิงนภัทร นิมวชิระสุนทร (เงิน)
ห้อง ๓/๒ ที่นำเรื่องสระในภาษาไทย มาสร้างเป็นเกม

หลังจากที่นักเรียนทำงานเกมทางภาษา ในการเรียนครั้งต่อมาครูจึงให้ชิ้นงานที่ต่อเนื่องกับเกมทางภาษา นั่นคือ ให้นักเรียนแต่งกลอนสี่เพื่อ
ประกอบเกมทางภาษาของตน ซึ่งนักเรียนชั้น ๓ ส่วนใหญ่มีความรู้เดิมเรื่องรูปแบบของกลอนสี่อย่างแม่นยำบวกกับได้แรงบันดาลใจจากเกมที่ตนสร้าง
ขึ้นเองก็พบว่านักเรียนแต่งกลอนออกมาได้อย่างน่าสนใจ ใช้คำได้เหมาะสม และอธิบายชัดเจน

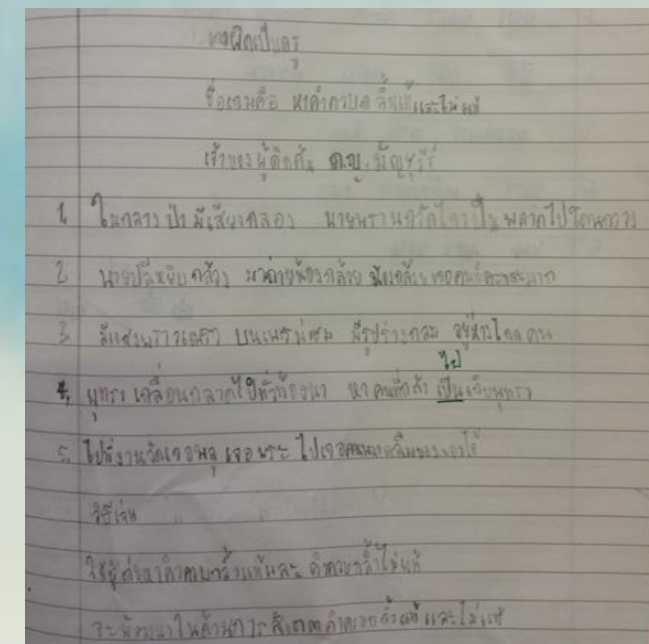
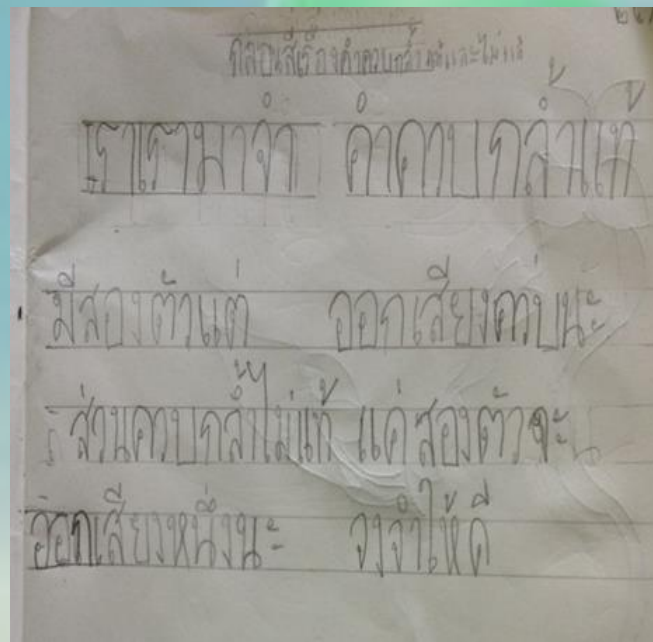
ตัวอย่างกลอนเกมทางภาษา



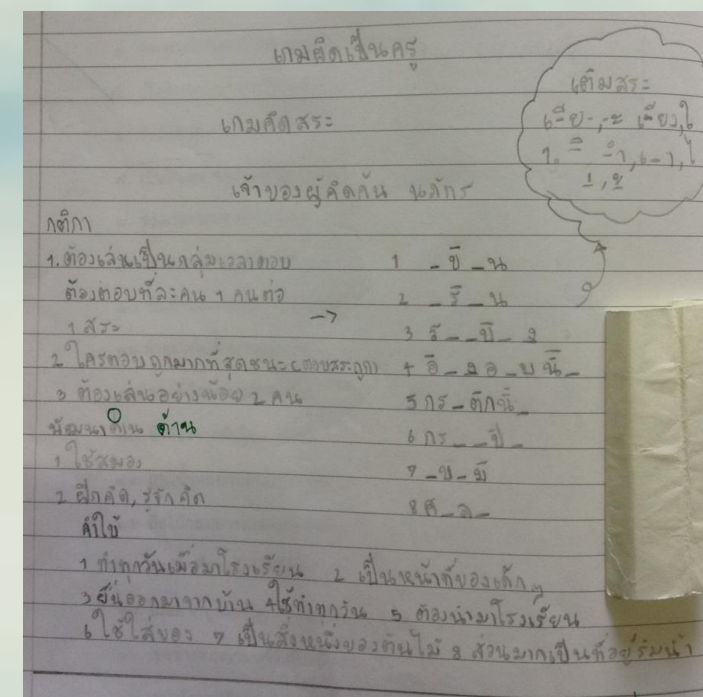
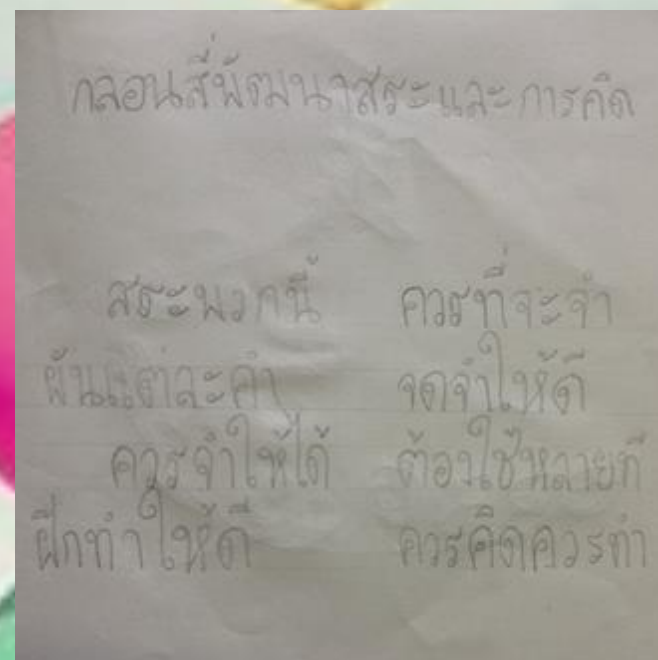
กลอนเกมทางภาษา ของ เด็กหญิงวริญณ์ลักษณ์ กุศลสลิชัย (ลิลลี่) ห้อง ๓/๑ ที่แต่งจากเกมปริศนาอักษรไขว้ที่มีการันต์



กลอนเกมทางภาษา ของ เด็กชายมิพอ นนทสิทธิ์ (พอ) ชั้น ๓/๑ ที่แต่งจากเกมเติมคำ (คำควบกล้ำไม่แท้)



กลอนเกมทางภาษา ของ เด็กหญิงมัณฐวิรัช ศักดิ์ชนะลายา (บูเก้) ชั้น ๓/๒ ที่แตกต่างจากเกมเติมคำ (คำควบกล้ำแท้และไม่แท้)



กลอนเกมทางภาษาเติมสระที่หายไป ของ เด็กหญิงนภัทร นิมวชิระสุนทร (เจ๊น) ชั้น ๓/๒ ที่แตกต่างจากเกมเติมสระที่หายไป

สิ่งที่ครูได้เรียนรู้จากการทำชิ้นงานเกมทางภาษาของนักเรียนครั้งนี้ คือ

๑. ครูได้เรียนรู้แนวทางการสร้างแผนการสอนและการทำชิ้นงานของนักเรียนว่าต้องเกิดจากสิ่งที่นักเรียนสนใจ จึงจะทำให้นักเรียนเกิดความพยายามในการทำงานให้สำเร็จ
๒. ครูเรียนรู้ว่าการทำงานชิ้นนี้ของนักเรียนแตกต่างไปจากทำงานชิ้นก่อนๆ ที่มักจะเขียนได้น้อยหรือทำงานไม่เสร็จในเวลาเรียนนั้นเพราะนักเรียนขาดแรงบันดาลใจในการทำงาน

สวัสดี ในความคิดของฉัน
ตอนยังแบ่เบาะนั้นคิดว่าสวรรค์เป็น
ทองแสงสวยและเงินแสงใสเป็นรูปค่า
และ มีก้อนเมฆอยู่ข้างหลังค่า

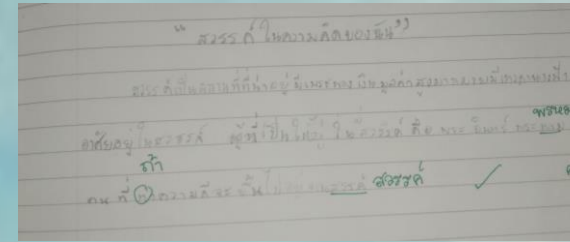
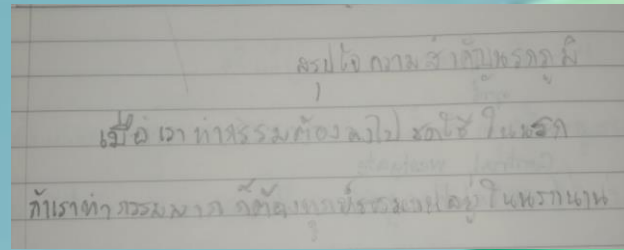
ใจหาย : นิทานสอนว่าตามหลักสุริยคติ
ตอนเดือนขึ้นโดยอากาศสด และจะ
พุดนา ฟ้าใสได้ใช้เงินดีกับบุญ
อย่างสมบูรณ์สำเร็จ สิ่งทำได้คือ
บูชา คือ ตั้งใจบูชาพระพุทธรูปได้

งานชิ้นที่ ๑ และ ๒ ของ เด็กหญิงธีรกานต์ ธิรคุณโกวิท ที่ปกติจะเขียนความเรียงอย่างสั้นๆ ไม่มีคำอธิบายที่ชัดเจน

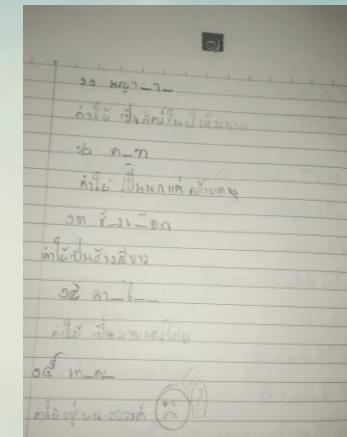
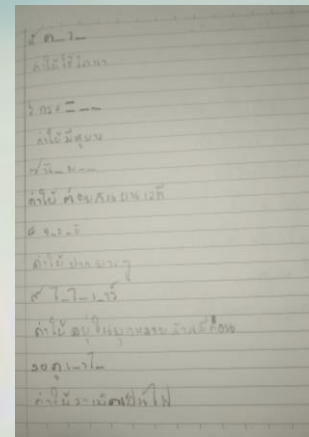
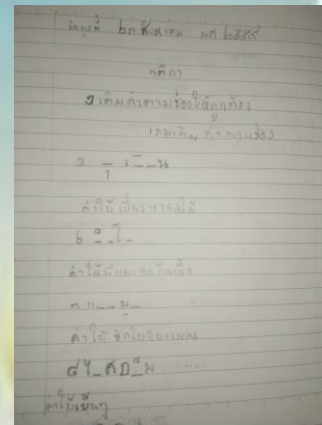
เกมเดิมคำ
ให้เอาคำตอบทุกข้อใส่ลงในกล่อง
จ. ทำเวลาเดิมส่วนสวย สวย ชัด แก้วใส
รู้สึกละมุน จิตใจ สีสัน แอริ
๒. เด็กดีชอบ พันธ์ พัง
๓. เวลาอ่านหนังสือสนุก ชอบอ่าน
ที่เขียนขึ้น แก้วใส
๔. เวลาเขียนผิดต้อง ช่วยเหลือ เขียน
ใช้สอยอด
๕. เวลาเขียนสัปดาห์นี้
ข. ๑๖/๗/๖๖ ธีรคุณ

๑.
๖. เวลาทำนาข้าวทอง ที่นี้
๗. เวลาเราครบเครื่องครบบาย ไฟสว่าง ๑๖
๘. เวลาฝนตกต้องมีผู้
๙. เมื่อมีผู้บาดเจ็บต้องรีบ ที่นี้
๑๐. เวลาฝนฟ้าต้องรีบไป ที่นี้

ชิ้นงาน เกมทางภาษา ของเด็กหญิงธีรกานต์ ธิรคุณโกวิท ที่ครูพบว่านักเรียนมีความพยายามและตั้งใจในการทำงานชิ้นงานจนสำเร็จอย่างดี
แตกต่างจากงานชิ้นอื่นๆ แม้ว่าจะไม่ตรงตามเงื่อนไขการทำงานบางข้อแต่นักเรียนก็สามารถสร้างสรรค์งานได้น่าสนใจ



งานชิ้นที่ ๑ และ ๒ ของ เด็กชายกันณณ กิจโมกษ์ ที่ปกติจะเขียนความเรียงอย่างสั้นๆ ไม่มีคำอธิบายที่ชัดเจน



ชิ้นงาน เกมทางภาษา ของเด็กชายกันณณ กิจโมกษ์ ที่ครูพบว่านักเรียนมีความพยายามและตั้งใจในการทำงานชิ้นงานจนสำเร็จอย่างดี แตกต่างจากงานชิ้นอื่นๆ แม้ว่าจะไม่ตรงตามเงื่อนไขการทำงานบางข้อแต่่นักเรียนก็สามารถสร้างงานได้ออกมาจำนวนมากกว่าปกติ

๓. ทำให้ครูเข้าใจในลักษณะของนักเรียนแต่ละคนว่ามีรูปแบบการทำงาน วิธีคิด และที่สำคัญคือ ฐานความรู้ทางทักษะภาษาการอ่านการเขียนของนักเรียนแต่ละคนว่าอยู่ที่ตรงจุดไหน เพราะมันเกิดจากการวิเคราะห์ของตัวนักเรียนเอง

เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยแห่งความสำเร็จในแผนการสอนและชิ้นงานเกมทางภาษานี้เห็นได้ชัดว่ามาจากการสร้างแรงบันดาลใจในเรื่องที่นักเรียนสนใจ และถูกทางเหมาะแก่การเรียนรู้ของนักเรียน อีกทั้งยังใช้ฐานความรู้ที่นักเรียนเพิ่งค้นพบว่าตนเองยังมีสิ่งที่ผิด ยังต้องแก้ไข และนำสิ่งที่ผิดนั้นมาสร้างชิ้นใหม่เป็นงานที่น่าภูมิใจของตนเองถึงสองชิ้นงาน

