

โครงการประกวดผลงาน Best Practice สำหรับผู้ผ่านการอบรมของ ควท

แล้วนำความรู้กลับไปต่อยอดและนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้

1. ชื่อผู้พัฒนาสื่อการเรียนรู้: อาจารย์ ดร. พิษชาติ ประสิทธิ์โชค
2. ชื่อรายวิชา: มศว 353 การคิดอย่างมีเหตุผลและจริยธรรม (Logical Thinking and Ethics)
3. ชื่อหัวข้อเรื่องที่น่าสนใจนำมาพัฒนาเกม: วิธีคิดอย่างมีเหตุผล เรื่อง วิธีการแห่งปัญญา 10 วิธี หรือวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
4. ลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้: เกมการเรียนรู้ ประเภทการ์ดเกม
5. ชื่อผลงาน: เกมเปิดใจ (Open mind game)
6. วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้:

6.1 เพื่อให้นิสิตนักศึกษาสามารถอธิบายความหมายของวิธีการแห่งปัญญา 10 วิธี หรือวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการได้อย่างถูกต้อง

6.2 เพื่อให้นิสิตนักศึกษาสามารถอธิบายวิธีการประยุกต์ใช้วิธีการแห่งปัญญา 10 วิธี หรือวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการในการแก้ปัญหาชีวิตประจำวันได้

7. กระบวนการจัดทำ:

7.1 **โครงสร้างเกม** เกมเปิดใจเป็นสื่อการเรียนรู้ ประเภทการ์ดเกม ที่ถูกพัฒนาขึ้น โดยมีแนวคิดทฤษฎีพื้นฐานมาจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับวิธีการแห่งปัญญา 10 วิธี หรือวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ได้แก่ วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดแบบแยกส่วน วิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ วิธีคิดแบบอริยสัจ วิธีคิดแบบอรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีคิดแบบพิจารณาคุณ โทษ และทางออก วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้-คุณค่าเทียม วิธีคิดปลูกเร้าคุณธรรม วิธีคิดแบบอยู่กับปัจจุบัน และวิธีคิดแบบวิภาษวาท เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม จำนวนผู้เล่น รอบละ 10-12 คนต่อกลุ่ม เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมประมาณ 30 นาที โดยมีการนำเสนอการ์ดสถานการณ์ ซึ่งเป็นภาพเหตุการณ์ต่างๆ ที่ช่วยกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนตีความของภาพในการ์ดสถานการณ์ถึงปัญหาตามประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างอิสระ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกนำวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการมาใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง แล้วทำการสรุปเนื้อหาและถอดบทเรียนร่วมกัน โดยผู้สอนมีบทบาทหน้าที่ในการให้ความช่วยเหลือ กระตุ้น และอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

7.2 อุปกรณ์ในการเล่น สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

7.2.1 การ์ดสถานการณ์ เป็นการ์ดภาพที่สามารถตีความได้หลากหลายมุมมอง ทำให้ไม่จำกัดกรอบความคิดของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นสามารถอธิบายปัญหาจากภาพผ่านการตีความตามมุมมองของผู้เล่นได้เอง การ์ดสถานการณ์นี้มีจำนวน 12 ภาพ ภาพที่นำมาใช้เป็นภาพที่มาจาก www.canva.com ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับการศึกษา ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบ 1 ตัวอย่างการ์ดสถานการณ์

7.2.2 การ์ดวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นการ์ดที่ด้านหน้าเป็นชื่อวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ แต่ละวิธี และด้านหลังเป็นความหมายหรือคำอธิบายของแต่ละวิธีคิด ดังภาพประกอบที่ 2

วิธีการแห่งปัญญา (โยนิโสมนสิการ)	วิธีการคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย
วิธีการคิด	
แบบสืบสาวเหตุปัจจัย	พิจารณาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยการค้นหาสาเหตุปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้เกิดผลที่สืบทอดกันมา
 ที่มาของภาพ: https://bit.ly/2Y7bWfn	
SWU 353 Logical Think And Ethics Srinakharinwirot University	SWU 353 Logical Think And Ethics Srinakharinwirot University

ภาพประกอบ 2 ตัวอย่างการ์ดวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

7.2.3 ลูกปัด จำนวน 20 - 24 ลูกต่อกลุ่ม จำนวนลูกปัดขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นในแต่ละกลุ่ม

8. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้: สามารถแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

8.1 **ขั้นนำ** ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ คือ เพื่อให้นิสิตนักศึกษาสามารถอธิบายความหมายและประยุกต์วิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี ได้แก่ วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดแบบแยกส่วน วิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ วิธีคิดแบบอริยสัจ วิธีคิดแบบอรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีคิดแบบพิจารณาคุณ โทษ และทางออก วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้ – คุณค่าเทียม วิธีคิดปลูกเร้าคุณธรรม วิธีคิดแบบอยู่กับปัจจุบัน และวิธีคิดแบบวิภาษวาท และให้ผู้เล่นทำการทดสอบก่อนทำกิจกรรมด้วยแบบทดสอบความรู้เรื่องวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

8.2 **ขั้นดำเนินกิจกรรม** ผู้สอนนำเสนอเกมเปิดใจ พร้อมทั้งอธิบายชี้แจงวิธีการเล่น ดังนี้

8.2.1 วางการ์ดวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการจำนวน 10 ใบไว้ที่กลางโต๊ะ โดยหงายด้านหน้า ซึ่งมีชื่อของวิธีการต่างๆ ขึ้น ส่วนด้านหลังที่มีคำอธิบายจะคว่ำไว้

8.2.2 วางการ์ดสถานการณ์ทั้ง 12 ใบไว้ที่กลางโต๊ะ โดยหงายด้านที่มีภาพขึ้น

8.2.3 ผู้เล่นแต่ละคนทำการเลือกและหยิบการ์ดสถานการณ์ คนละ 1 ภาพ

8.2.4 ผู้เล่นคนแรกอธิบายสถานการณ์ปัญหาที่ตนเองตีความได้จากการ์ดสถานการณ์ แล้วทำการเลือกการ์ดวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการมา 1 ใบ โดยทำการชี้การ์ดวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการนั้น แล้วอธิบายความหมายและวิธีการประยุกต์ใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการในการแก้ปัญหาที่ตีความได้ ในขณะเดียวกันนั้นสมาชิกทุกคนจะต้องตั้งใจฟังผู้เล่นที่กำลังเล่นอยู่ ซึ่งกำลังอธิบายความหมายและวิธีการประยุกต์ใช้ (ภาพประกอบ 3)



ภาพประกอบ 3 บรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานในกิจกรรมเกมเปิดใจ

8.2.5 กรรมการประจำกลุ่มทำการตรวจเช็คความถูกต้องของความหมายวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ผู้เล่นทำการเลือก ถ้าผู้เล่นสามารถอธิบายความหมายได้ถูกต้องและมีความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้จริง ผู้เล่นคนนั้นจะได้ลูกปัด 2 ลูก ถ้าผู้เล่นสามารถอธิบายความหมายได้ถูกต้องหรือมีความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้จริงอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้เล่นคนนั้นจะได้ลูกปัด 1 ลูก แต่ถ้าอธิบายความหมายผิดและไม่มีความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้จริง ผู้เล่นคนนั้นจะไม่ได้ลูกปัดเลย

8.2.6 เมื่อผู้เล่นทุกคนได้ทำการเลือกการ์ดวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ เพื่ออธิบายความหมายและวิธีการประยุกต์ใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการในการแก้ปัญหาที่ตีความได้จนครบทุกคนในกลุ่มแล้ว กรรมการประจำกลุ่ม

บอกให้ทุกคนหลับตา และสั่งให้ผู้เล่นคนแรกลืมนตา แล้วให้ผู้เล่นคนนั้นตัดสินใจเลือกวิธีการประยุกต์ใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการในการแก้ปัญหาของเพื่อนสมาชิกที่ชื่นชอบมากที่สุด แล้วนำลูกปัดของตนเองไปวางไว้ที่ด้านหน้าของเพื่อนสมาชิกคนนั้น แล้วกรรมการประจำกลุ่มถึงสั่งให้ทุกคนลืมนตา และเปลี่ยนผู้เล่นคนถัดไปทำตามทีกล่าวมาข้างต้นจนครบทุกคน

8.2.7 ทำการนับลูกปัดที่อยู่ด้านหน้าของผู้เล่นแต่ละคน ผู้เล่นที่มีลูกปัดมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

8.3 **ขั้นสรุป** ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย สรุปเนื้อหา และถอดบทเรียนร่วมกัน

8.4 **ขั้นประเมิน** ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมเปิดใจ โดยวัดจากคะแนนความถูกต้องจากใบกิจกรรมที่ให้สรุปความหมายวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการแต่ละวิธีในรูปแบบแผนที่ทางความคิด (Mind map) แบบทดสอบความรู้เรื่องวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ และการแสดงบทบาทสมมติ

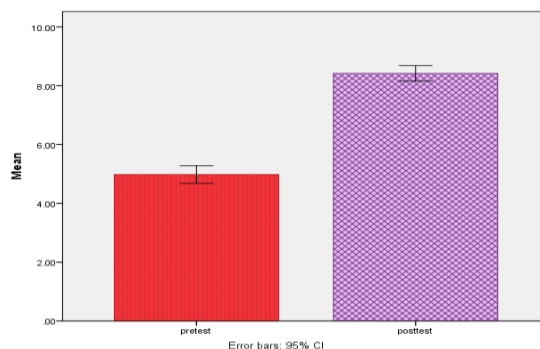
9. กฎ/กติกา/ข้อตกลงในการดำเนินกิจกรรมในการเรียนรู้:

9.1 ในระหว่างที่ผู้เล่นกำลังอธิบายความหมายและการประยุกต์ใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการในการแก้ปัญหาอยู่นั้น สมาชิกทุกคนต้องตั้งใจฟัง โดยไม่มีการพูดเสริมหรือแทรกใดๆ ทั้งสิ้น

9.2 เงื่อนไขการชนะในเกมนี้ คือ ผู้เล่นที่มีลูกปัดมากที่สุด ถือว่าเป็นผู้ชนะ

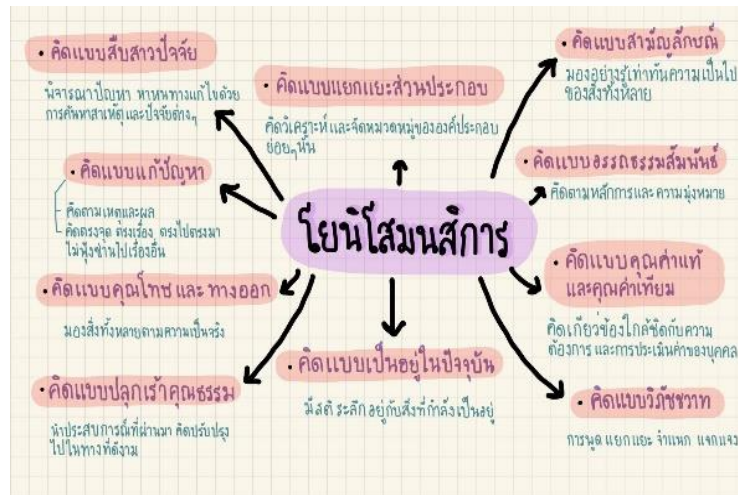
10. ผลของการนำไปใช้:

10.1 นิสิตนักศึกษาสามารถอธิบายความหมายของวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการแต่ละวิธีได้อย่างถูกต้อง โดยพิจารณาจากคะแนนของแบบทดสอบความรู้เรื่องวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการและใบกิจกรรมสรุปความหมายวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการแต่ละวิธีในรูปแบบแผนที่ทางความคิด (Mind map) พบว่า ภายหลังจากการทำกิจกรรม นิสิตนักศึกษามีคะแนนความรู้อย่างเกี่ยวกับวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเทียบกับก่อนการทำกิจกรรม (ภาพประกอบ 4)



ภาพประกอบ 4 แผนภูมิแท่งเปรียบเทียบคะแนนของความรู้เรื่องวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรมเกมเปิดใจ (จำนวน 188 คน)

ตัวอย่างชิ้นงานจากใบกิจกรรมสรุปความหมายวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการแต่ละวิธีในรูปแบบแผนที่ทางความคิด (Mind map) ดังภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 ตัวอย่างชิ้นงานจากใบกิจกรรมสรุปความหมายวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการของนิสิตนักศึกษา

10.2 นิสิตนักศึกษาสามารถอธิบายวิธีการประยุกต์ใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการในการแก้ปัญหาชีวิตประจำวันได้ ผ่านการทำคลิปภายหลังทำกิจกรรมเล่นเกมเปิดใจ ดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 ตัวอย่างคลิปวิธีการประยุกต์ใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการในการแก้ปัญหาชีวิตประจำวัน

10.3 สิ่งที่น่าสนใจได้สะท้อนภายหลังจากทำกิจกรรม สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

10.3.1 สิ่งที่น่าสนใจได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมเปิดใจ นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ รองลงมา คือ การฝึกคิดแก้ปัญหาในการชีวิตประจำวันโดยใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ การฝึกทักษะการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตามลำดับ ดังตัวอย่างข้อความที่ว่า

“ได้รู้จักวิธีการแก้ปัญหาในหลายๆรูปแบบ ได้ทบทวนปัญหา สาเหตุของปัญหาที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง”

“ได้รับความรู้มากขึ้น เพราะกิจกรรมสนุก ไม่น่าเบื่อเหมือนการบรรยาย ทำให้กระตือรือร้นที่จะเรียนมากขึ้น”

“ได้รู้จักหลักการคิดแบบโยนิโสมนสิการ และการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การรับฟังความคิดของผู้อื่นและร่วมกันแก้ปัญหา”

“ได้เรียนรู้วิธีคิดแบบต่างๆที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำมาใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาต่างๆในชีวิตประจำวันของเราได้ อีกทั้งได้เห็นมุมมองวิธีแก้ปัญหาของเพื่อนคนอื่นๆ”

10.3.2 การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจากการทำกิจกรรมเปิดใจ นิสิตสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ไม่ว่าจะเป็นทั้งเรื่องระบบการคิดในการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังตัวอย่างข้อความที่ว่า

“ใช้หลักการที่ได้เรียนมาปรับใช้ในการแก้ไข้ปัญหาได้ เช่น การคิดแบบเร้าคุณธรรม ปรับใช้โดยมองโลกในแง่บวกมากขึ้น”

“ได้ฝึกคิดแก้ปัญหาต่างๆได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น และรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็น และวิธีคิดของบุคคลอื่นๆ”

“เมื่อข้าพเจ้าเจอปัญหาในชีวิตก็จะนำหลักการคิดทั้ง10อย่างมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับปัญหาเพื่อแก้ปัญหาให้ได้ถูกต้องและรอบคอบมากที่สุด”

10.3.3 สิ่งที่น่าสนใจจากการทำกิจกรรมเกมเปิดใจ คือ ความสนุกสนานในการทำกิจกรรม และการได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการแก้ปัญหากับเพื่อนๆ ดังตัวอย่างข้อความที่ว่า

“ได้ทำกิจกรรมสนุกๆกับเพื่อนในกลุ่ม ได้เห็นความคิดที่หลากหลายและสร้างสรรค์ของเพื่อนๆ”

“ได้เล่นเกมและทำกิจกรรมสนุกๆ ในขณะที่ได้ความรู้และหลักในการใช้ชีวิตประจำวันด้วย”

“สิ่งที่ประทับใจในการทำกิจกรรมครั้งนี้ คือ การได้ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ได้ร่วมกันคิดปัญหาตัวอย่าง และคิดหาทางออกโดยการใช้หลักโยนิโสมนสิการในการแก้ไข้ปัญหา”

10.3.4 ข้อเสนอแนะจากการทำกิจกรรมเปิดใจ

- อยากรให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยๆ
- ควรมีการอธิบายหรือให้รายละเอียดเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น
- ควรทำการศึกษาให้เข้าใจวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการก่อนเล่นเกม

11. จุดเด่น ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะ:

จุดเด่น	ข้อจำกัด	ข้อเสนอแนะ
<ul style="list-style-type: none">- นิสิตนักศึกษาสามารถอธิบายความหมายและประยุกต์วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการแต่ละวิธีในการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง- นิสิตนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนด้วยกันผ่านการเล่นเกม- นิสิตนักศึกษาได้รับการกระตุ้นให้ตื่นตัวในการเรียนรู้และไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในชั้นเรียน	<ul style="list-style-type: none">- ผู้สอนต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการผลิตเกมเป็นจำนวนมาก- นิสิตนักศึกษาควรมีความรู้เกี่ยวกับความหมายของวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการแต่ละวิธีมาก่อนการทำกิจกรรม	สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ อาจให้กรรมการประจำกลุ่มมาทดลองเล่นจนเข้าใจก่อน แล้วนำกลับไปอธิบายและสาธิตให้สมาชิกคนอื่นภายในกลุ่มเข้าใจวิธีการเล่นก่อนดำเนินการเล่นจริง