

KPI PROJECT BASE LEARNING

วิถีผู้นำ...ทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม



... สถาบันพระปกเกล้ามุ่งพัฒนาผู้นำ
ให้คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม
เราจึงพยายามดึงศักยภาพของผู้เรียนในทุกด้าน
เพื่อส่งต่อสู่สังคมประชาธิปไตยที่มีคุณภาพ...

การใช้เกมในการส่งเสริม ทักษะพลเมืองในชั้นเรียน

: กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี จังหวัดปทุมธานี

กลุ่มบ้านราชดำเนิน
หลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นสูง
การเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตย
สำหรับนักบริหารระดับสูง รุ่นที่ 26
(ปปส.26)

03



การใช้เกมในการส่งเสริมทักษะพลเมืองในชั้นเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี จังหวัดปทุมธานี

นักศึกษากลุ่มที่ 5 บ้านราชดำเนิน

หลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นสูงการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตย
สำหรับนักบริหารระดับสูง รุ่นที่ 26 (ปปร.26)

วิทยาลัยการเมืองการปกครอง สถาบันพระปกเกล้า

อาจารย์ที่ปรึกษากลุ่ม: พลเอก นิพัทธ์ ทองเล็ก และ ศ.ดร.อุดม รัฐอมฤต



วัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ
ให้แก่เยาวชนในเรื่องสิทธิมนุษยชนและการยอมรับ
ความแตกต่างหลากหลายอันเป็นหัวใจสำคัญ
ของการสร้างความเป็นพลเมืองที่ดีในระบบ
ประชาธิปไตย โดยใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้

ที่มาของโครงการกลุ่มเชิงปฏิบัติ

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ขององค์การ
สหประชาชาติ เป้าหมายที่ 4 เรื่องสร้างหลักประกันว่าทุกคน
มีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม
และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยในเป้าประสงค์
ข้อที่ 4.7 ซึ่งเป็นข้อกำหนดในเชิงรายละเอียดในหัวข้อที่ว่าด้วย
คุณภาพของการศึกษานั้น ได้กำหนดไว้ว่าการศึกษจะต้อง
สร้างคนให้เป็นพลเมืองที่มีความเข้มแข็ง อันรวมถึง
การตระหนักถึงสิทธิมนุษยชนและเคารพในความแตกต่าง
หลากหลาย

อย่างไรก็ตาม ในรูปแบบการเรียนการสอนของไทย
ในปัจจุบัน พบว่ายังไม่สามารถส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ
ในเรื่องนี้ให้แก่เยาวชนซึ่งเป็นพลังสำคัญของชาติในอนาคต
ได้อย่างเพียงพอ ดังนั้น ทางกลุ่มนักศึกษาจึงต้องการปรับวิธี
การเรียนการสอนเพื่อดึงดูดให้นักเรียนเข้าถึงวิชาความรู้ได้
อย่างแท้จริง โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้และมีครูช่วยสนับสนุน



ซึ่งในที่นี่ก็คือการใช้เกมการ์ดพลังสิทธิ อันเป็นชุดเกมการ์ด
ที่ออกแบบโดยกรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ ร่วมกับมูลนิธิ
ฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย และคลับครีเอทีฟ เมื่อ พ.ศ.2557
ซึ่งจะมีการ์ดที่ให้ปัญหาสถานการณ์การละเมิดสิทธิต่าง ๆ และ
ให้ผู้เล่น (แบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่ม) เลือกการ์ดพลังสิทธิให้
สอดคล้องต่อการแก้ไขปัญหาที่เลือกการ์ดได้เหมาะสม
จะได้รับคะแนน และผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดตลอดทั้งเกม
ก็คือผู้ชนะ การเล่นเกมดังกล่าวจะทำให้เกิดการสร้างความรู้
ความเข้าใจให้แก่นักเรียนในเรื่องความเป็นพลเมืองที่ตระหนัก
รู้ถึงสิทธิมนุษยชนและการเคารพในความแตกต่างหลากหลาย
กลุ่มนักศึกษามีความคาดหวังจากการจัดทำโครงการนี้ว่า
จะเป็นต้นแบบให้สถานศึกษาต่าง ๆ นำมาปรับใช้ ทั้งยังเป็น
รากฐานที่ทำให้ทักษะความเป็นพลเมือง เป็นวิชาความรู้ที่
สังคมไทยต้องให้ความสำคัญอย่างจริงจัง

วิธีการดำเนินงานในการทำโครงการกลุ่มเชิงปฏิบัติ



กลุ่มนักศึกษาได้แบ่งการดำเนินงานออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ **ขั้นตอนที่ 1** การศึกษาเอกสารในประเด็นเรื่องสิทธิมนุษยชน และการเรียนการสอนโดยการใช้เกม **ขั้นตอนที่ 2** การเตรียมความพร้อมก่อนลงปฏิบัติจริง โดยทางกลุ่มนักศึกษาเลือกใช้ชุดเกมการ์ดพลังสิทธิมาใช้ในการเรียนการสอนเรื่องสิทธิมนุษยชนในสถานศึกษา **ขั้นตอนที่ 3** การเลือกสถานศึกษาตัวอย่างที่จะใช้ในโครงการ ซึ่งกลุ่มนักศึกษาได้เลือกโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี จังหวัดปทุมธานี และกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เข้าร่วมโครงการ โดยภายหลังการปรึกษาหารือกับทางโรงเรียนแล้วใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 29 คน เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก ทั้งนี้ จะมีการอบรมทำความเข้าใจกับกลุ่มตัวแทนนักเรียนก่อน **ขั้นตอนที่ 4** การนำเกมการ์ดมาใช้จริงในสถานศึกษาที่เลือกไว้ และ **ขั้นตอนที่ 5** การสรุปผลและข้อเสนอแนะของการศึกษา

จากเกมการ์ดสู่การเรียนรู้เรื่องสิทธิมนุษยชนในโรงเรียน

จากการจัดทำโครงการกลุ่มเชิงปฏิบัติเรื่องการใช้เกมในการส่งเสริมทักษะพลเมืองในชั้นเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี จังหวัดปทุมธานี กลุ่มนักศึกษาพบว่าจากการศึกษางานวิจัยในทางทฤษฎี การเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นสื่อ สามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สาระที่ปรากฏในเกมนั้นได้เป็นอย่างดี เพราะนอกจากเกมเป็นสื่อที่สร้างความบันเทิงแล้ว ในระหว่างการเล่นเกมที่ผู้เรียนจะเกิดกระบวนการเรียนรู้ เข้าใจ และปฏิบัติตามกติกาของเกม ทราบว่าจะต้องออกแบบแก้ปัญหาโจทย์ของเกมอย่างไร และสามารถสรุปผลการเล่นเกมหรือแนวคิดจากตัวเกมได้ ดังนั้น การนำเกมมาใช้กับวิชาการสร้างความเป็นพลเมืองเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ในสิทธิมนุษยชนและความหลากหลายทางสังคม จึงเป็นสิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการตระหนักรู้ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดีเช่นกัน

เมื่อกลุ่มนักศึกษาได้ลงสนามภาคปฏิบัติโดยการนำเกมการ์ดพลังสิทธิมาใช้ในโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี พบว่าก่อนที่กลุ่มนักศึกษาจะเข้ามาจัดทำโครงการนั้น แม้โรงเรียนจะมีโครงสร้างหลักสูตรและบุคลากรที่เหมาะสม

ต่อการเรียนการสอน แต่โรงเรียนยังขาดเครื่องมือการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ยังไม่มีสื่อการเรียนการสอนเรื่องวิชาหน้าที่พลเมืองซึ่งสามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปกับสื่อที่ควร ทั้งนี้ จากการสำรวจความต้องการของครู พบว่าโรงเรียนมีความต้องการที่จะให้มีสื่อการเรียนเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ด้านพลเมืองเป็นส่วนหนึ่งในชั้นเรียนวิชาสังคมศึกษาด้วย ดังนั้น การนำเกมการ์ดพลังสิทธิเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมและได้รับความร่วมมือจากทางโรงเรียนเป็นอย่างดี

เมื่อกลุ่มนักศึกษาได้นำเกมการ์ดพลังสิทธิเข้ามาใช้จริงในโรงเรียนแล้ว พบว่านักเรียนสามารถใช้ความคิดและแลกเปลี่ยนประเด็นสิทธิมนุษยชนได้ นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่าเพราะเหตุใดจึงต้องใช้การ์ดพลังสิทธิใบหนึ่งมาใช้แก้ปัญหาการละเมิดสิทธิมนุษยชนในอีกเรื่องหนึ่งได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ นักเรียนสามารถเรียนรู้ถึงปัญหาการละเมิดสิทธิมนุษยชนและสามารถใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาได้ ทั้งนี้ ได้มีการจัดทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ ซึ่งช่วยยืนยันว่านักเรียนมีความตระหนักถึงประเด็นเรื่องสิทธิมนุษยชนเป็นอย่างดี



กล่าวคือ นักเรียนจำนวน 29 คน เข้าร่วมโครงการ มีเพียง 1 คนที่ทำคะแนนได้ต่ำกว่าครึ่ง นอกจากนั้น นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการยังสามารถระบุถึงปัญหาสิทธิมนุษยชนได้หลายข้อ ได้แก่ สิทธิในการมีชีวิตโดยเฉพะสิทธิที่จะไม่ตกเป็นทาส และถูกทรมาน, สิทธิในการทำงานซึ่งเกี่ยวข้องกับสวัสดิการและความปลอดภัยของแรงงาน, สิทธิของผู้พิการในการมีคุณภาพชีวิตที่ดี ทั้งนี้ มีข้อสังเกตว่าการตระหนักถึงสิทธิในหลาย ๆ ข้อของนักเรียนยังเกิดขึ้นจากการเชื่อมโยงกับประสบการณ์

ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเองด้วย เช่น สิทธิที่จะไม่ถูกแบ่งแยกหรือกีดกันด้วยอคติทางเพศ ซึ่งมีนักเรียนคนหนึ่งเสนอปัญหาขึ้นมา เนื่องจากน้องชายของตนมีความหลากหลายทางเพศ แต่ถูกบังคับให้เรียนมวยไทย เป็นต้น ผลจากการจัดทำโครงการนี้ ย่อมเป็นสัญญาณที่ดีในการส่งเสริมการสร้างความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของประเทศให้แก่เยาวชนผ่านการศึกษา โดยใช้เกมซึ่งควรได้รับการพัฒนาต่อยอดในอนาคต

ข้อเสนอเชิงนโยบายว่าด้วยการใช้เกมเป็นสื่อสร้างการเรียนรู้

ภายหลังจากการจัดทำโครงการ กลุ่มนักศึกษาได้มีข้อเสนอเชิงนโยบายให้สถานศึกษาต่าง ๆ ของไทย ใช้ต้นแบบของโครงการในการนำเกมมาเป็นสื่อการเรียนการสอนให้แก่แก่นักเรียนในวิชาหน้าที่พลเมือง โดยครูผู้สอนต้องจัดเกมที่นักเรียนสามารถเข้าร่วมได้อย่างสนุกสนาน และให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือสามารถแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ขึ้นมาได้ นอกจากนั้น การเล่นเกมไม่ควรหยุดอยู่เพียงในห้องเรียนเพียงไม่กี่ชั่วโมง แต่ควรมีการฝึกอบรมนักเรียนให้เป็นผู้นำการเล่นเกมที่ทำให้เกิดการสื่อสารกันภายในกลุ่มนักเรียน อันนำไปสู่การเกิดพลวัตกลุ่มของนักเรียนที่สามารถเผยแพร่และขยายตัวการใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนเองได้ ทั้งนี้ ครูจะเป็นผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้ในทุกขั้นตอน



การขยายผล

กลุ่มนักศึกษาได้นำเสนอโครงการต่อกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย เมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2566 มีเป้าหมายเพื่อให้มีการใช้เกมนี้ในการส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองของโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดีได้รับการขยายผลสู่สถานศึกษาต่าง ๆ ในสังกัดขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จนกระทั่ง กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นได้จัด “โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen” โดยโครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้โรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ซึ่งมีอยู่จำนวน 1,776 แห่ง นำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ เข้าไปปรับใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และได้รับสาระจากเกมไปพร้อมกัน โดยเฉพาะวิชาการสร้างความตื่นรู้ให้แก่ผู้เรียนในการเป็นพลเมืองที่ดีในระบอบประชาธิปไตย ทั้งนี้ในเบื้องต้น โครงการจะดำเนินการต่อเนื่องกับโรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการ ซึ่งมีอยู่จำนวน 10 แห่ง จาก 5 ภูมิภาค (ภูมิภาคละ 2 แห่ง)

ตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงเดือนกันยายน พ.ศ.2566 โดยในช่วงระหว่าง 6 เดือนดังกล่าวนี้ จะแบ่งการดำเนินการเป็น 4 ขั้นตอน **ขั้นตอนที่ 1** (24 มีนาคม พ.ศ.2566) การจัดประชุมชี้แจงการดำเนินโครงการเพื่อให้ผู้แทนของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเข้าใจหลักการและเหตุผลของโครงการ **ขั้นตอนที่ 2** (24-25 เมษายน พ.ศ.2566) การจัดอบรมเชิงปฏิบัติเรื่องการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยในขั้นตอนนี้ได้รับการสนับสนุนจากครูและผู้แทนของโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี มาให้ความช่วยเหลือในเรื่องการฝึกอบรมการใช้เกมการ์ดพลังสิทธิในการเรียนการสอนเรื่องการสร้างทักษะการเป็นพลเมืองที่ดีในระบอบประชาธิปไตย **ขั้นตอนที่ 3** (มิถุนายน-สิงหาคม พ.ศ.2566) การปฏิบัติจริงและการติดตามผลการดำเนินงาน และ **ขั้นตอนที่ 4** (กันยายน พ.ศ.2566) การสรุปผลการดำเนินโครงการเพื่อพัฒนาขยายผลโครงการต่อไป