



บทปริทัศน์หนังสือ

Book Review

โดย เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง¹

Designing Online Information Literacy

Games Students Want to Play

Karen Markey, Chris Leeder, and Soo Young Rieh

ปีพิมพ์: 2014

ISBN: 978-0810891425

ผู้จัดพิมพ์: Rowman & Littlefield

สภาพแวดล้อมอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันนับเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องโดยตรงต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งจำเป็นต้องแสวงหาและใช้สารสนเทศที่มีอยู่มากมายในแหล่งต่างๆ เพื่อช่วยให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการเรียน การทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยในด้านการเรียนรู้ของบุคคลนั้น มีเป้าหมายที่จะให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศ (Information literacy) ที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในสังคมสารสนเทศ การรู้สารสนเทศจึงเป็นสิ่งที่ผู้สอนจำเป็นต้องบูรณาการในการสอนทั้งนักเรียนในโรงเรียนและนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ทั้งนี้ผู้สอนและครูบรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์สถาบันอุดมศึกษาได้มีความพยายามในการพัฒนารูปแบบการสอนการรู้สารสนเทศในรูปแบบต่างๆ เพื่อใช้เป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้มีทักษะการรู้สารสนเทศเพิ่มขึ้น

สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันนั้น อาจกล่าวได้ว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้ในรูปแบบที่ไม่เป็นทางการมากขึ้น โดยเฉพาะการเรียนรู้โดยใช้วิดีโอเกม (Video games) ที่กลายเป็นสื่อการเรียนรู้สำคัญของผู้เรียน เนื่องจากวิดีโอเกมมีทั้งความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ความท้าทาย ความอยากรู้อยากเห็นและการแข่งขันที่ผู้เรียนต้องเผชิญในระหว่างการเล่นวิดีโอเกม ดังนั้น การที่ผู้เรียนจะมีทักษะการรู้สารสนเทศได้นั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องเชื่อมโยงเนื้อหาหรือทักษะที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนโดยใช้วิดีโอเกมเป็นสื่อการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความบันเทิงไปพร้อมๆ กัน

¹ ภาควิชาศิลปศาสตร์ประยุกต์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

หนังสือเรื่อง Designing online information literacy games students want to play จึงเป็นหนังสือเล่มหนึ่งที่มุ่งให้ความสำคัญกับการใช้วิดีโอเกมในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศของผู้เรียน โดยเนื้อหาของหนังสือเล่มนี้จัดแบ่งออกเป็น 13 บท ซึ่งอาจสรุปเนื้อหาเป็น 7 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นเนื้อหาในบทที่ 1 นำเสนอเกี่ยวกับนิยามของคำว่า “การรู้สารสนเทศ (Information literacy)” พัฒนาการของการสอนการรู้สารสนเทศ แนวคิดเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ วิธีการสอนการรู้สารสนเทศ การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการสอนการรู้สารสนเทศ อุปสรรคในการสอนการรู้สารสนเทศ เกมและการเรียนรู้ เกมกับห้องสมุด การใช้เกมในการสอนการรู้สารสนเทศ เกมสำหรับการรู้สารสนเทศออนไลน์ และการประเมินเกมที่ใช้เพื่อการศึกษา

ส่วนที่ 2 เป็นเนื้อหาในบทที่ 2 นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเกม โดยกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยใช้เกม การประเมินความต้องการเกมสำหรับการรู้สารสนเทศที่ควรจะเป็น การทำความเข้าใจว่าทำไมผู้เรียนจึงชอบใช้เว็บที่เข้าถึงได้เสรี (Open web) การศึกษาวิจัยว่าผู้เรียนตัดสินใจเลือกสารสนเทศออนไลน์อย่างไร และการกำหนดกลุ่มเป้าหมายสำหรับการใช้เกมเพื่อการศึกษาค้นคว้าในห้องสมุด

ส่วนที่ 3 เป็นเนื้อหาในบทที่ 3 ถึง บทที่ 5 นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบเกมสำหรับการรู้สารสนเทศ โดยกล่าวถึงโครงการวิจัยที่ชื่อว่า BiblioBouts ซึ่งได้รับเงินสนับสนุนโดย National Leadership Grant จาก Institute of Museum and Library Services (IMLS) กล่าวถึงส่วนต่อประสานของเกม โครงสร้างและการทำงานของเกม และส่วนสนับสนุนสำหรับผู้เล่นเกม

ส่วนที่ 4 เป็นเนื้อหาในบทที่ 6 นำเสนอวิธีการต่างๆ ที่นำไปใช้ในการประเมิน BiblioBouts ซึ่งเป็นเกมสำหรับการรู้สารสนเทศ โดยเน้นที่การปรับปรุงระบบเกม (Game system) และการกำหนดประสิทธิภาพของเกมที่ใช้สอนการรู้สารสนเทศ

ส่วนที่ 5 เป็นเนื้อหาในบทที่ 7 ถึง บทที่ 11 นำเสนอเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการเล่นเกม การเล่นเกมของผู้เรียนเป็นอย่างไร ผู้เรียนประเมินเกี่ยวกับเกมที่เล่นอย่างไร BiblioBouts มีอิทธิพลต่อการทำรายงานการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียนอย่างไร และผู้เรียนได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากการเล่นเกม

ส่วนที่ 6 เป็นเนื้อหาในบทที่ 12 ถึง บทที่ 13 นำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี (Best practices) ในการสร้างเกมสำหรับการรู้สารสนเทศ เพื่อให้ทันกับออกแบบเกมสำหรับการรู้สารสนเทศและเกมวิชาการได้เรียนรู้ประสบการณ์จากโครงการวิจัย BiblioBouts ทั้งนี้เพื่อสร้างเกมที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสอนและนำเสนอประสบการณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เล่นเกมทั้งในด้านความสนุกสนาน การแข่งขันและความท้าทาย

ส่วนที่ 7 เป็นเนื้อหาในบทที่ 14 นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับอนาคตของเกมสำหรับการรู้สารสนเทศ โดยกล่าวถึงบทเรียนที่ได้รับจาก BiblioBouts และแนวคิดเกี่ยวกับเกมสำหรับการรู้สารสนเทศออนไลน์ในอนาคต

จากการนำเสนอเนื้อหาของหนังสือเล่มนี้ดังกล่าวแล้วข้างต้น เห็นได้ว่า เนื้อหาโดยภาพรวม กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมออนไลน์ในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศของผู้เรียนที่เป็นทั้งนักเรียนและนักศึกษา ซึ่งมีเป้าหมายคือมุ่งให้ผู้เรียนได้มีทักษะการรู้สารสนเทศที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต หนังสือเล่มนี้นำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่เป็นนักออกแบบและนักพัฒนาเกม ผู้บริหารห้องสมุด ผู้บริหารสถานศึกษา นักวิจัยเกี่ยวกับเกม บรรณารักษ์ที่มีหน้าที่ในการสอนการรู้สารสนเทศ นักวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ อาจารย์หรือครูผู้สอนในโรงเรียน วิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสารสนเทศ และผู้เรียนที่มีความสนใจในการออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้

หนังสือเล่มนี้นอกจากจะมีความเหมาะสมสำหรับผู้อ่านในหลากหลายกลุ่มแล้ว เนื้อหาที่นำเสนอยังให้แนวคิดเกี่ยวกับเกมสำหรับการรู้สารสนเทศ โดยใช้โครงการวิจัย BiblioBouts เป็นกรณีตัวอย่างในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เกมสำหรับการรู้สารสนเทศของผู้เรียน ซึ่งผลการวิจัยนำไปสู่แนวปฏิบัติที่ดีในการออกแบบและพัฒนาเกมสำหรับการรู้สารสนเทศ ได้แก่ ขั้นตอนเริ่มต้นในการออกแบบเกม การพัฒนาระบบการให้คะแนนและวิธีการชนะ การประยุกต์ใช้เกมในบริบทของรายวิชาต่างๆ การบริหารจัดการทีมออกแบบเกม การออกแบบส่วนต่อประสานต่างๆ และการสร้างบริการต่างๆ ที่สนับสนุนการสอน อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเกมสำหรับการส่งเสริมการรู้สารสนเทศของผู้เรียนนับเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21