

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมา และความสำคัญของโครงการ

ประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่ว่าด้วยเรื่องราวพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีตและมีร่องรอยหลักฐานส่งผ่านมาจนถึงปัจจุบัน การศึกษาประวัติศาสตร์มิได้เป็นแค่เพียงการรับรู้เรื่องราวต่างๆ ในอดีตผ่านการจดจำเท่านั้น หากแต่มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการศึกษา การค้นคว้า การคิดวิเคราะห์หาเหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เหล่านั้นขึ้นมา และผลอันเกิดขึ้นจากการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งของคนในอดีต ซึ่งจะนำไปสู่การนำมาเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตในภายภาคหน้า

ปัจจุบันสังคมไทยกำลังเผชิญกับปัญหาที่เป็นอันตรายต่อความมั่นคงของชาติ ได้แก่ ปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองซึ่งส่งผลให้คนไทยแบ่งเป็นฝักเป็นฝ่าย ขาดความสามัคคีปรองดอง บ้านเมืองจึงเกิดความวุ่นวายไม่สงบสุข ปัญหาเหล่านี้ยังรากลึกในสังคมไทยมาเป็นเวลายาวนาน การปลูกจิตสำนึกให้คนไทยรักชาติ และกลับมามีความปรองดองกันจึงเป็นเรื่องที่ควรกระทำโดยเร่งด่วน

การปลูกฝังจิตสำนึกให้คนไทยรักชาติ และสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นอย่างยั่งยืนนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปลูกฝังตั้งแต่ในวัยเรียน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายภาครัฐในปัจจุบัน ที่มีแนวทางในการส่งเสริมเด็กและเยาวชนในชาติ ให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทย ศาสนา เทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ และเป็นพลเมืองที่ดีในระบอบประชาธิปไตย มีความปรองดอง สามัคคี เพื่อสันติสุขในสังคมไทย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในสภาพสังคมปัจจุบันที่ควรมีการส่งเสริมการเรียนการสอนให้มีความเข้มข้นในเรื่องนี้

ในปัจจุบันการเรียนการสอนประวัติศาสตร์โดยเฉพาะในกลุ่มของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานชั้นมัธยมศึกษา ครูจะเน้นการเรียนการสอนให้นักเรียนท่องจำเสียเป็นส่วนใหญ่ เช่น จดจำว่า ปี พ.ศ. นั้นเกิดอะไรขึ้น มีใครบ้างที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น เป็นต้น โดยถ้าหากนักเรียนคนใดสามารถจดจำได้เก่ง ก็จะมีโอกาสประสบความสำเร็จในการเรียน ซึ่งการจดจำเพียงอย่างเดียวไม่มีใช้แก่นแท้ของวัตถุประสงค์การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ และสิ่งที่ตามมาคือความเบื่อหน่ายในวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งนักเรียนจะต้องประสบกับความซ้ำซาก จำเจ ไม่สนุกสนาน เพราะครูมุ่งเน้นแต่จะให้นักเรียนท่องจำเหตุการณ์ในอดีต มิได้มีการตั้งประเด็นวิเคราะห์เหตุปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ในอดีตซึ่งส่งผลต่อวิถีของสังคมไทยในปัจจุบันอย่างที่เราควรจะเป็น

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงปัญหาทั้งหลายที่ได้กล่าวมาในข้างต้น จึงได้มีแนวคิดที่จะประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโดยการสร้างแอปพลิเคชันเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาเพื่อเป็นเครื่องมือหลักในการดำเนินรูปแบบกิจกรรมการสอนแนวใหม่ เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยมุ่งเน้นให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้เป็น

กลุ่มและนำเสนอเรื่องราวของประวัติศาสตร์การสงครามไทย ระหว่างกิจกรรมนักเรียนจะได้ใช้ทักษะความสามารถต่างๆ เช่น ความสามัคคี ประลองตอง การทำงานเป็นทีม ความไว้วางใจซึ่งกันและกัน และการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า เป็นต้น อีกทั้งยังได้รับประเด็นความรู้ทางประวัติศาสตร์ เหตุปัจจัย ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมประเด็นการวิเคราะห์ระหว่างทำกิจกรรม และหลังจากทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ ซึ่งข้อดีของการนำเทคโนโลยีมาใช้นั้น ทำให้สามารถข้ามขีดจำกัดของสื่อการเรียนการสอนโดยทั่วไปได้ เช่น ลดทอนการจัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ โดยมีแค่อุปกรณ์พกพาอย่างสมาร์ตโฟนก็สามารถจัดกิจกรรมได้ มีความคงทนถาวร ลดค่าใช้จ่ายจากความเสื่อมของอุปกรณ์สื่อการเรียนปกติ สามารถสร้างเงื่อนไข กติกาหรือกฎการคำนวณต่างๆ ที่มีความซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว อย่างที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ หรือทำได้ยาก เป็นต้น

โครงการนี้นอกจากจะทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์มีใช้สิ่งที่น่าเบื่ออีกต่อไปแล้ว ผลลัพธ์ที่ได้ยังช่วยปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนไทยเกิดความรัก ความภาคภูมิใจในชาติบ้านเมืองของตน ทำให้รู้สึกถึงความเสียสละของบรรพบุรุษ ซึ่งได้สร้างสมวัฒนธรรมอันดีงามมาสู่รุ่นลูกหลาน ก่อให้เกิดความภูมิใจและนำมาซึ่งความสามัคคีปรองดองในชาติอย่างยั่งยืน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) เพื่อประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างเครื่องมือสำหรับนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน
- 2) เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้
- 3) เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สามารถใช้ทดแทนสื่อการเรียนรู้รูปแบบเดิมที่มีค่าใช้จ่ายในการดูแลรักษา และมีอายุการใช้งาน
- 4) เพื่อปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนไทยมีจิตสำนึกรักชาติ และสร้างความปรองดองอย่างยั่งยืนตามแนวทางของรัฐ

1.3 แนวทางและขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตการศึกษาค้างนี้ ได้ศึกษาโดยนำประวัติศาสตร์การเสียกรุงครั้งที่ 1 ซึ่งใช้เป็นสถานการณ์จำลองในการออกแบบและสร้างเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อเรื่องประวัติศาสตร์การสงครามไทย โดยประยุกต์ใช้โปรแกรม Unity3D ในการสร้างและพัฒนาเกม

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เป็นต้นแบบในการนำเทคโนโลยีไปใช้กับการเรียนการสอน
- 2) เกิดความสามัคคีและปรองดองในชาติอย่างยั่งยืน
- 3) เด็กและเยาวชนไทยสนใจศึกษาประวัติศาสตร์ไทยเพิ่มมากขึ้น
- 4) สามารถนำไปต่อยอดเชิงพาณิชย์