

เกมกลอน: กิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง ที่มากกว่าความสนุก

ชวีน พงษ์ผจญ*

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาเกมกลอนที่ยังคงเล่นกันอยู่ในวงการแข่งขันร้อยกรอง และนำเสนอแนวทางในการประยุกต์ใช้เกมกลอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง จากผลการศึกษาพบว่า เกมกลอนที่นักกลอนยังคงนิยมเล่นกันอยู่นั้นมี ๓ ประเภท คือ ๑) ปริศนาพระหมี ๒) กลอนมீด และ ๓) กลอนจอกหงวน โดยเกมกลอนเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองตามแนวทาง ๗ ขั้นตอน ได้แก่ ศึกษาฉันทลักษณ์ รู้จักเกมกลอน เลือกก่อนรังสรรค์ ประพันธ์ผลงาน วิจารณ์ปรับแก้ สนุกแต่เล่นกัน และแบ่งปันประสบการณ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางข้างต้นนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อผู้สอนและผู้เรียน กล่าวคือ ผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อตัวชีวิตและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ทั้งยังตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการภายในกลุ่มสาระ ขณะที่คุณเรียนมีโอกาสแสดงความคิด และมีตัวเลือกที่หลากหลายในการเรียนรู้และการสร้างงาน ตลอดจนได้พัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ไปพร้อมกัน

คำสำคัญ: เกมกลอน; พระหมี; กลอนมீด; กลอนจอกหงวน; การแต่งคำประพันธ์; การจัด
การเรียนรู้ภาษาไทย

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Poetic Games: The Learning Activity for Writing Poetry

*Chawin Pongpajon**

Abstract

This article aims to study poetic games employed in poetry writing contests and to present how to use such games in teaching how to write poetry. The study shows that there are three poetic games played in poetry writing contests: Pha-Mi, Klon Muet, and Klon Cho Nguan. According to the use of these games in teaching, there are seven steps: studying prosody; understanding a poetic game; selecting words or game patterns; writing poetry; critiquing and editing poetry; playing poetic games; and sharing experiences. The benefits of this kind of poetry writing instruction are for both teachers and students. This means that instruction by teachers will respond to both the indicators and desired characteristics of the Basic Education Core Curriculum B.E. 2551, and to integrated interdisciplinary teaching. Moreover, students will have voices and choices in learning and their creative thinking and cooperative skills will be developed during studying.

Keywords: Poetic game; Pha-Mi; Klon Muet; and Klon Cho Nguan; poetry writing; teaching Thai language

* A lecturer at Division of Teaching Thai Language, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University

บทนำ

การแต่งคำประพันธ์เป็นสิ่งที่สะท้อนความเจ้าบทเจ้ากลอนอันเป็นลักษณะเด่นประการหนึ่งของคนไทยอย่างเด่นชัด กล่าวได้ว่า วิถีชีวิตของคนไทยนั้นผูกพันกับคำประพันธ์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ในด้านการศึกษา การแต่งคำประพันธ์เป็นหนึ่งในบทเรียนสำคัญที่นักเรียนไทยทุกสมัยได้ศึกษาไม่ว่าจะเปลี่ยนหลักสูตรหรือแบบเรียนกี่ครั้งก็ตาม อนึ่ง ปัญหาการจัดการเรียนรู้การแต่งคำประพันธ์ยังคงมีปัญหายังต่อเนื่อง สุจริต เพ็ชชอบ และสายใจ อินทร์มพรรย์ (๒๕๓๖) กล่าวว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มองว่าการแต่งคำประพันธ์เป็นเรื่องยากและน่าเบื่อ จึงขาดแรงจูงใจในการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยหลายชิ้นที่กล่าวถึงปัญหาความไม่น่าสนใจของบทเรียนและแนวทางการจัดการเรียนรู้การแต่งคำประพันธ์ประเภทต่าง ๆ (นัยนา สุทธิธรรม, ๒๕๑๘; ขวน เพชรแก้ว, ๒๕๑๙; ศศิธร ปรมะ, ๒๕๕๑; อุ๋นเรือน เสือน้อย, ๒๕๕๑; จรินทร์ งามมั่น, ๒๕๕๓; คมสันต์ สนโธสง, ๒๕๕๖; ปัญสุธา ย่องลั่น, ๒๕๕๗; พนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์, ๒๕๕๘; สุวิมล ฝะสม, ๒๕๕๘)

ปัญหาดังกล่าวส่งผลให้มีงานวิจัยหลายชิ้นที่มุ่งพัฒนานวัตกรรมการสอนแต่งคำประพันธ์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน และมีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนและการอ่านบทหรือกรองต่าง ๆ เช่น การนำบทหรือกรองที่ใช้ฉันทลักษณ์ร่วมสมัยมาให้ผู้เรียนอ่านและศึกษาแนวทางในการแต่งคำประพันธ์จากตัวบทนั้น ๆ (นัยนา สุทธิธรรม, ๒๕๑๘; ขวน เพชรแก้ว, ๒๕๑๙) การพัฒนาและใช้เอกสารประกอบการสอนและแบบฝึกการแต่งคำประพันธ์ในการจัดการเรียนรู้ (ยุพา ขนอนคราม, ๒๕๒๐; อุ๋นเรือน เสือน้อย, ๒๕๕๑; จรินทร์ งามมั่น, ๒๕๕๓; คมสันต์ สนโธสง, ๒๕๕๖; ปัญสุธา ย่องลั่น, ๒๕๕๗; พนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์, ๒๕๕๘; สุวิมล ฝะสม, ๒๕๕๘) การพัฒนาและใช้นวัตกรรมสื่อผสม (ศศิธร ปรมะ, ๒๕๕๑) เป็นต้น นอกจากนี้ งานวิจัยข้างต้นและข้อมูลอื่น ๆ ยังแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้การแต่งคำประพันธ์ส่วนใหญ่ยังเน้นการแต่งคำประพันธ์ตามหัวข้อหรือภาพที่ผู้สอนกำหนดให้ ซึ่งไม่น่าสนใจและไม่ท้าทายแรงจูงใจในการเขียนของผู้เรียน เป็นเหตุให้ผู้เรียนไม่สนใจที่จะแต่งคำประพันธ์ และยังคงมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวและน่าเบื่อ

จากปัญหาข้างต้น ประกอบกับประสบการณ์ของผู้เขียนในการแข่งขัน การเป็นกรรมการ และการสอนแต่งคำประพันธ์ ทั้งในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา พบว่า มีการละเล่นเกี่ยวกับกลอนหรือเกมกลอน ๓ ประเภทที่ยังเล่นและใช้ในการ แข่งขันร้อยกรองกันอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาลักษณะและวิธีการเล่นพบว่า เกมกลอนเหล่านี้สามารถช่วยพัฒนาทักษะการแต่งคำประพันธ์ควบคู่กับทักษะอื่น ๆ เช่น การคิด การทำงานร่วมกัน เป็นต้น ดังนั้นนอกจากความสนุกแล้ว เกมกลอนเหล่านี้ จึงน่าจะสามารถนำมาใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองเพื่อพัฒนาผู้เรียนได้

บทความนี้มุ่งศึกษาเกมกลอนที่ยังคงเล่นกันอยู่ในวงการการแข่งขันร้อยกรอง และนำเสนอแนวทางในการประยุกต์ใช้เกมกลอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมกลอนแต่ละประเภท อีกทั้งเพื่อเป็นแนวทาง สำหรับครูในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองสำหรับผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้น พื้นฐาน สำหรับรายละเอียดของบทความนี้ประกอบด้วย ๓ หัวข้อ ได้แก่ ประเภทและ ลักษณะของเกมกลอน การประยุกต์ใช้เกมกลอนในกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง และ คุณค่าของเกมกลอนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร้อยกรอง

ประเภทและลักษณะของเกมกลอน

เกมกลอนหรือการละเล่นเกี่ยวกับกลอนของไทยมีหลายรูปแบบ เช่น กลอนกลบท กลอนปริศนาคำทาย เป็นต้น นับเป็นการเล่นกับภาษาโดยมีจุดประสงค์ สำคัญคือใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือความขบขัน อันเป็นลักษณะพิเศษประการหนึ่งของคนไทย (นววรรณ พันธุมเมธา, ๒๕๓๙) และ เป็นการเล่นทางภาษาแบบหนึ่ง Sherzer (๒๐๐๒) อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุก, ๒๕๕๘) อธิบายว่า การเล่นทางภาษาเกิดจากความตั้งใจใช้หรือจัดการองค์ประกอบของภาษา ในลักษณะที่แปลกหรือแตกต่างไปจากการใช้ภาษาปกติเพื่อสร้างความสนุกสนานหรือ เพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ

สำหรับเกมกลอนที่จะนำเสนอในบทความนี้ ได้แก่ ปริศนาอะหมิ กลอนมิต และกลอนจอยหงวน โดยเกมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ยังได้รับความนิยมในสนามแข่งขัน กลอนสดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันกลอนสดมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย สมาคม

นักกลอนแห่งประเทศไทย และสโมสรยุวกรี สมาคมเทศกรวีศิลป์ เป็นอาทิ รายละเอียดของเกมกลอนแต่ละชนิดมีดังต่อไปนี้

๑. ปริศนาพระหมี คือการเล่นปริศนาคำทายที่ไทยรับแบบอย่างมาจากประเทศจีน (กรมศิลปากร, ๒๕๔๙) ในคำนำหนังสือ “ปริศนาคำโคลงและความเรียง” พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (๒๕๐๓: ๗ - ๘) ได้ทรงอธิบายความหมายและที่มาของการเล่นพระหมีในไทยไว้ว่า

“...พระเจนอักษรจีน อธิบายว่า ‘พะ’ แปลว่า ‘ตี’ ‘หมี’ เป็นภาษาจีนเหมือนกัน แปลว่า ‘คำอำพราง’ รวมความว่าตีปัญหาหรือแก้ปัญหา ตีหรือแก้คำที่อำพรางให้ชัดเจน เป็นการเล่นกันแพร่หลายในหมู่ข้าราชการบัณฑิตและกวีในประเทศจีน... การเล่นนี้ชั้นเดิมเรียกว่า มีก้อ มีหรือหมี อักษรตัวเดียวกันแปลเช่นเดียวกัน ก้อ แปลว่า คำที่พูดอำพราง และต่อมาเรียกว่า เต็งหมี...เต็ง แปลว่า สว่าง, โคม หมี มี คำเดียวกัน, เต็งหมี แปลว่า ขวาลาส่องให้เห็นคำที่อำพราง และต่อมาได้เล่นกันแพร่หลายมาถึงพวกนอกวงศัณษัฏราชบัณฑิตและกวีโดยทั่วไปแล้วจึงเรียกว่า ‘พระหมี’”

จากคำว่า “เต็งหมี” หรือ “โคมไฟที่ส่องให้เห็นทาง” นั้นกรมศิลปากร (๒๕๔๙) กล่าวว่า สัมพันธ์กับการละเล่นปริศนาคำทายในเทศกาลไหว้พระจันทร์ของชาวจีน ที่เจ้าของบ้านแต่ละบ้านจะเขียนปริศนาไว้บนโคมไฟหน้าบ้าน เพื่อให้แขกที่มาชมพระจันทร์ได้ทายปัญหา นอกจากนี้ พันธลักษณ์ (๒๕๔๘) ได้เสนอเพิ่มเติมว่า คำทายบนโคมไฟยังมีไว้เพื่อทายผู้สัจจรไปมา และหากใครทายถูกต้อง เจ้าของบ้านก็จะเชิญมาร่วมรับประทานอาหารร่วมกันซึ่งแสดงถึงการให้เกียรติในฐานะเป็นผู้ที่มีความรู้ ควรแก่การสรรเสริญ

ในประเทศไทย ผู้คนนิยมเล่นพระหมีกันมากในสมัยรัชกาลที่ ๕ และ ๖ โดยเริ่มจากในราชสำนัก แล้วค่อยพัฒนามาเป็นการเล่นพระหมีในงานออกร้านฤดูหนาวที่วังสราญรมย์ ซึ่งเป็นงานประจำปี (กรมศิลปากร, ๒๕๔๙) ต่อมาได้แพร่หลายไปในจังหวัดต่าง ๆ โดยปัจจุบัน ผู้คนยังนิยมเล่นพระหมีกันที่อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ

และที่อำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี แต่หันมาเรียกว่า “โจ๊ก” แทน (ผจญ สุวรรณวงษ์, ๒๕๒๒; พันธลักษณ์ ๒๕๔๘)

วิธีการเล่นพระหมิ่นมีในแต่ละสมัยและพื้นที่มีลักษณะที่สำคัญร่วมกัน คือ ผู้เล่นจะเลือกหมายเลขของปริศนา จากนั้นผู้ทายจะอ่านปริศนาและให้ทายไปที่ละวรรคหรือทีละบาท จากนั้นผู้ทายก็จะส่งสัญญาณเพื่อบอกว่าผู้เล่นทายถูกต้องทั้งหมดหรือไม่อย่างไร หากทายถูกต้องทั้งหมดก็จะได้รับรางวัล อนึ่ง การส่งสัญญาณเพื่อบอกเฉลยของอาจจะแตกต่างกันไป เช่น บางแห่งใช้การกตกริ่งเสียงยาวแทนว่าถูกต้องทั้งหมด และใช้จำนวนครั้งในการตีข้างกลองตามจำนวนข้อที่ผิด (พันธลักษณ์, ๒๕๔๘) ขณะที่บางแห่งอาจใช้การร่ำกลองและจบลงด้วยเสียงตุ้มหนึ่งครั้งใหญ่เป็นสัญญาณว่าตอบถูก และใช้การตีข้างกลองเพื่อบอกว่าตอบผิดแต่จะไม่บอกจำนวนข้อ (กรมศิลปากร, ๒๕๕๙)

จากการศึกษา พบว่ามีผู้อธิบายลักษณะของพระหมิ่นไว้ ดังนี้

ผจญ สุวรรณวงษ์ (๒๕๒๒) อธิบายว่า พระหมิ่นมี ๖ ลักษณะ ได้แก่ พระหมิ่นที่เป็นคำปริศนา พระหมิ่นที่เป็นภาพปริศนาหรือภาพประกอบคำปริศนา พระหมิ่นที่มีคำตอบเป็นคำผันวรรณยุกต์ พระหมิ่นที่มีคำตอบเป็นคำพวน พระหมิ่นที่มีคำตอบขึ้นต้นเหมือนกัน และพระหมิ่นที่มีคำตอบลงท้ายเหมือนกัน

พันธลักษณ์ (๒๕๔๘) กล่าวว่า ลักษณะการทายพระหมิ่นมี ๑๑ ลักษณะ ได้แก่ ไคลงสี่สุภาพ สักวา ดอกสร้อย กายพยานี กายพย้งบัง จตุพจน์ จุลพจน์ ทศ กระจุ่มกระจิม ปริศนาภาพ และปริศนาอะไรเอ่ย

กรมศิลปากร (๒๕๕๙) ให้ตัวอย่างปริศนาพระหมิ่นไว้ ๗ ลักษณะ ได้แก่ ปริศนากลอนลูกโซ่ ปริศนาฝัน ปริศนาพวน ปริศนาสักวา ปริศนาดอกสร้อย ปริศนาหาคำผูกสำนวน และปริศนาสำนวนไทย

ศิริพร ภักดีผาสุก (๒๕๕๘) สรุปลักษณะการทายโจ๊กของชมรมโจ๊กที่อำเภอพนสนิมคมไว้ ๑๐ ลักษณะ ได้แก่ โจ๊กพ้องคำเดียว โจ๊กพ้องคำหน้า โจ๊กพ้องคำหลัง โจ๊กพ้องคำกลาง โจ๊กคำพวน โจ๊กคำผัน โจ๊กสุภาชิตคำพ้องเพย โจ๊กคำพันหลักที่คำตอบเป็นลูกโซ่ โจ๊กคำตัดคำต่อ และโจ๊กภาพ

จากลักษณะข้างต้น เมื่อพิจารณาชื่อของแต่ละลักษณะแล้ว สามารถแบ่งลักษณะของพะหมี่เป็น ๒ กลุ่ม ตามลักษณะคำถามและลักษณะคำตอบ สำหรับคำถามแบ่งเป็น ๓ ลักษณะ คือ คำถามที่เป็นคำประพันธ์หรือคำคล้องจอง คำถามที่เป็นร้อยแก้ว และคำถามที่เป็นภาพ ส่วนคำตอบมี ๖ ลักษณะ คือ คำตอบที่เป็นสุภาพิต คำพังเพย คำตอบที่เป็นการตัดและการต่อคำตอบ คำตอบที่เป็นลูกโซ่ คำตอบที่เป็นการผันวรรณยุกต์ คำตอบที่เป็นคำผวน และคำตอบที่เป็นคำพ้องเสียง ทั้งพ้องเสียงพยัญชนะต้น คำหน้า คำกลาง และคำหลัง โดยสามารถสรุปเป็นตารางดังนี้

ที่มา	ลักษณะเฉพาะที่มี	ลักษณะคำถ้อย				ลักษณะคำตอบ												
		คำประพันธ์	คณาจารย์	MLA ๗ ^๕	MLA ๘ ^๖	ศษ.ม.๒๕๖๒	ศษ.ม.๒๕๖๓	ศษ.ม.๒๕๖๔	ศษ.ม.๒๕๖๕	ศษ.ม.๒๕๖๖	ศษ.ม.๒๕๖๗	ศษ.ม.๒๕๖๘	ศษ.ม.๒๕๖๙	ศษ.ม.๒๕๗๐				
ที่มา	โคลงสี่สุภาพ	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	สี่กวี	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ดอกสร้อย	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	กาพย์ยานี	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	กาพย์ฉบัง	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
พันธลักษณะ	จตุพจน์ (กลอนสี่)	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	จตุพจน์	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	การะจุ่มการะจิม	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ทศ	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ปริศนาภาพ	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	อะโรเอ่ย	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ที่มา	ลักษณะเฉพาะที่มี	ลักษณะคำถาม				ลักษณะคำตอบ													
		คำประพันธ์	ค.บ.ก.อ.อ.	ค.บ.ก.ร.		ค.บ.ก.อ.	ค.บ.ก.ร.	ค.บ.ก.อ.	ค.บ.ก.ร.	ค.บ.ก.อ.	ค.บ.ก.ร.	ค.บ.ก.อ.	ค.บ.ก.ร.						
กรมศิลปากร	ปริศนากลอนลูกโซ่	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	ปริศนาพื้น	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	ปริศนาพวน	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	ปริศนาลักว้า	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	ปริศนาตอกสร้อย	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	ปริศนาหาคำผู้กล่าว	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ปริศนาล้านนาไทย	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

แม้ว่าชื่อลักษณะของพระหมีข้างต้นจะเป็นการระบุเพียงลักษณะคำถามและคำตอบเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เมื่อพิจารณาคำถามและคำตอบของพระหมีจะพบว่าพระหมีที่มีชื่อเป็นลักษณะคำถามอย่างพระหมีสัควา สามารถใช้แต่งปริศนาให้ผู้เล่นตอบได้หลายรูปแบบ เช่นเดียวกับพระหมีที่มีชื่อเป็นลักษณะคำตอบอย่างโจ๊กคำผัน สามารถใช้ฉันทลักษณ์ที่หลากหลายในการแต่งปริศนา ดังนั้น พระหมีที่มีชื่อเป็นลักษณะคำถาม น่าจะเป็นไปเพื่อออกให้ผู้เล่นทราบฉันทลักษณ์หรือลักษณะของคำถาม ขณะที่พระหมีที่มีชื่อเป็นลักษณะคำตอบเพื่อเป็นคำใบ้ให้ผู้เล่นทราบแนวทางการตอบปริศนาข้อนั้น ๆ

ลำดับต่อไป ผู้เขียนจะนำเสนอตัวอย่างการเล่นพระหมีแต่ละลักษณะเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพและเข้าใจยิ่งขึ้น โดยจะนำเสนอเฉพาะรูปแบบคำถามที่เป็นคำประพันธ์เท่านั้น แต่จะไม่ครบทุกฉันทลักษณ์ เนื่องจากต้องการให้เห็นลักษณะคำตอบทุกประเภท รายละเอียดดังนี้

พระหมีโคลงสี่สุภาพ คำตอบแบบสุภาชิตคำพังเพย

อาการนี้ยอมท้อง	คล้ายหิว	(อิม)
สัตว์ป่าใหญ่จุนหิว	โหดร้าย	(หมี)
อ้วนกลมพักรตร์ผ่องผิว	เกินขนาด	(พี)
คำเรียกผู้น้อยคล้าย	ไม่ให้เกียรติกัน	(มัน)

พระหมีจตุพจน์ (กลอนสี่) คำตอบแบบคำตัดคำต่อ

กินเล่นมากมาย	(ขนม)
ยาวสยายคล้ายผม	(ขน)
ดีมีดีเด็กชม	(นม)
ไม่มีขมรสนี้	(ขม)

พระหมีกาพย์ยานี ๑๑ คำตอบแบบลูกโซ่

ศักดิ์นารามคำแหง	(พ่อขุน)
เป็นเจ้าของความเจ้าชู้	(ขุนแผน)
เดินทางใช้กางดู	(แผนท)
ยอดพธูคู่ดวงใจ	(ที่รัก)

พระหมีกาพย์ยานี ๑๑ คำตอบแบบผันวรรณยุกต์

ตัวกลมสมบุรณ์ดี	(พี)
ตำแหน่งนี้ต้องมีน้อง	(พี)
เสพกัญญาไม่น่าลอง	(พี)
อย่าขุนข้องลองคิดทำ	

พระหมีโคลงสี่สุภาพ คำตอบแบบคำผวน

ยี่ หนึ่งเป็นกาพย์เฮ้ย	จงท่าย	(ยี่นา-ยานี)
ยี่ หนึ่งก่อเกิดกาย	ท่านข้า	(ยี่โน-โยนี)
ยี่ หนึ่งพบมากมาย	ตามวัด	(ยี่ชา-ยายซี)
ยี่ หนึ่งฉวนแก่กล้า	อยู่โพ้นไพรสณฑ์	(ยี่โค-โยคี)

พระหมีกาพย์ฉบบัง ๑๖ คำตอบแบบคำเดียวพ้องพยัญชนะต้น

ฐานะยากไร้ไม่รวย	ชาติดีดีหมวย	(จน) (จิ้น)
ภาชนะข้าวปลาอาหาร		(จาน)

พระหมีทศ คำตอบแบบพ้องคำหน้า

หนึ่งหนากัดกัน	(จำกัด)
หนึ่งนั้นข้าซาก	(จำเจ)
หนึ่งยากลบหนี	(จำจง)
หนึ่งนี้ดอกหอม	(จำปา / จำปี)
หนึ่งยอมพ่ายแพ้	(จำนน)
หนึ่งแน่ความหวัง	(จำนง)
หนึ่งฟังดูตลก	(จำอวด)
หนึ่งตงตงาม	(จำเริญ)
หนึ่งยามแปลงตัว	(จำแลง)
เชิญชั่วคิดทาย	

พระหมีโคลงสี่สุภาพ คำตอบแบบพ้องคำกลาง

นารีเปลี่ยนคู่แล้ว	หลายครา	(หญิงสามพัว)
หนุ่มบวชแล้วสีกลา	หลากครั้ง	(ชายสามโบสถ์)
ชื่อขนิดอสรพิชพา	ชีพดับ ดิ้นนอ	(งูสามเหลี่ยม)
ภูใหญ่วิมสมุทที่ตั้ง	เขตด้าวขลุบรี	(เขาสามมุข)

พระหมีดอกสร้อย คำตอบแบบพ้องคำหลัง

ถามเอ๋ยถามหน่อย

หวานเย็นรสอร่อยนี้มีหลายอย่าง	(รวมมิตร)
เป็นเพื่อนฝูงร่วมใจไม่จิตจาง	(น้ำมิตร)
เงินทองช่างล่อใจชวนให้ทำ	(อามิส)
ใบมะม่วง ใบทอง ใบตะขบ	(ใบสมิต)
มีอจกลบเรื่องใหญ่หนอเป็นข้อขำ	(ข้างตายทั้งตัวเอาใบบัวปิดไม้มิด)
อารามใหญ่ครอบครองพระทองคำ	(ไตรมิตร)
หนังสือพิมพ์แต่ก่อนย้าคำตอบเอย	(ตุลิตสมิต)

จากตัวอย่างทั้งหมด จะเห็นได้ว่า พระหมีสามารถนำไปใช้ได้กับคำประพันธ์ทุกประเภท และมีลูกเล่นสำหรับการทายที่หลากหลาย แม้บางครั้งคำตอบที่ตั้งไว้อาจไม่สอดคล้องกับจำนวนวรรคหรือบาทของคำประพันธ์ ผู้คิดปริศนาก็สามารถใช้วรรคหรือบาทที่เหลือเขียนอธิบายลักษณะคำตอบหรือชวนผู้เล่นหาคำตอบแทน

ด้วยลักษณะของคำถามและคำตอบที่หลากหลายอันเป็นมูลเหตุของความสนุกสนานในการทายปริศนา ทำให้พระหมีได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทย และช่วยส่งเสริมความสามารถทางภาษา สังคม และปฏิภาณไหวพริบแก่ผู้เล่นในฐานะที่เป็นการละเล่นทางปัญญาอย่างแท้จริง

๒. กลอนมิต คือการละเล่นกลอนสวดประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมมาอย่างยาวนาน ศาสตราจารย์สุนนชาติ สวัสดิกุล อธิบายเกี่ยวกับกลอนมิตไว้ว่า เป็นการผลัดกันต่อกลอนคนละวรรค แต่การที่เรียกว่ามิต ก็เพราะไม่บอกว่าจะแต่งเป็นเรื่องอะไร ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องไม่บอกข้อความที่ตนแต่ง เพียงแต่บอกคำสุดท้าย

เพื่อให้มือต่อไปรับสัมผัสถูกเท่านั้น มือที่อยู่รองลงมา รู้ค่าสุดท้ายค่าเดียว ก็ต้องพยายามนึกเดาใจเอาว่า มือต้นจะเขียนทำนองใด แล้วจึงคิดเขียนต่อ (ข้อประยงค์, ๒๕๑๓) สมพงษ์ โหละสุต (๒๕๕๘) เรียกการเล่นกลอนมิตเช่นนี้ว่า กลอนมิตแบบมิตสนิท เนื่องจากผู้แต่งจะทราบค่าลงท้ายของวรรคก่อนหน้าเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม การเล่นกลอนมิตในปัจจุบันมีการปรับเพื่อให้เข้ากับการแข่งขันกลอนสดที่จำกัดเวลาในการเขียนกลอนแต่ละสำนวนประมาณ ๘-๑๐ นาที โดยใช้ในการกำหนดค่าท้ายวรรคมาให้พร้อมกัน ผู้แต่งแต่ละคนจึงสามารถเห็นค่าลงท้ายของทุกวรรคและเดาทิศทางในการแต่งวรรคของตนได้สะดวกยิ่งขึ้น สำหรับค่าลงท้ายของกลอนมิต นิยมนำมาจากบทประพันธ์ที่มีอยู่แล้วเพื่อที่จะเฉลยสำนวนต้นฉบับให้ทราบในตอนท้าย

นอกจากการเล่นกลอนมิตตามลักษณะข้างต้นแล้ว จากประสบการณ์ของผู้เขียนพบว่า มีการใช้ลักษณะของกลอนมิตไปใช้ในการแข่งขัน แต่ไม่ได้บังคับให้ผู้แต่งแต่งต่อกันคนละวรรค หากแต่ช่วยกันแต่งเพื่อให้ผลงานออกมาเป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน การเล่นกลอนมิตเช่นนี้จึงเป็นการแต่งกลอนมิตเพื่อแข่งกันว่าใครจะสร้างสรรค์เนื้อหาได้สมบูรณ์กว่ากันภายใต้กรอบของคำที่กำหนดให้

การเล่นกลอนมิตอาจจะใช้ผู้เล่น ๘ คน ตามจำนวนวรรคของกลอนสุภาพ หรือจะใช้เพียง ๔ คน จากนั้นแต่งตามลำดับต่อกันจนครบ ๒ รอบก็ได้ หรือหากเป็นการเล่นกลอนมิตเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดก็อาจใช้แข่งขันหรือเล่นกันเป็นรายบุคคลก็ได้ตามจุดประสงค์ของการเล่น สำหรับตัวอย่างของการเล่นกลอนมิตนั้น มีดังนี้

โจทย์

.....แสนขัน
.....สุวรรณวิชา
.....ทรัพย์ปรารถนา
.....นครามารดร

สำนวนที่ ๑ ผู้เล่น ๘ คนพลัดกันต่อคนละวรรค

ร้อยกรองคำล้ำเลิศประเสริฐแสน

คนหน้าแป้นพื้นเหยินเดินเตาะซัน

กระผมข่อยอดชายนายสุวรรณ

ทองทั้งนั้นก็มิสู้ริวิชา

ทำงานอาชีพหลักเที่ยวลักทรัพย์

จนหน้ายับสุดสวาทไม่ปรารถนา

มิได้กลับแดนรักนครา

จึงต้องมาอยู่พยาบาลเฝ้ามารดร

สำนวนที่ ๒ ผู้เล่นคนเดียวแต่งทั้งหมด

ทางชีวิตจะท้อทุกข์หรือสุขแสน

จงหนักแน่นตั้งรับแม้คับขัน

ตั้งสติจำเพาะเคราะห์สุวรรณ

สู้ฝ่าฟันเพราะความรู้ริวิชา

แม้ลำบากยากไร้ไม่มีทรัพย์

พันตกอับเพราะฉลาดสมปรารถนา

ดูก่อนอิฐเป็นฐานหลักแก่นครา

ใช้ปัญญาเป็นพื้นฐานคำมารดร

สำนวนต้นฉบับ

“ซึ่งตนตริตีค่าไว้ถึงแสน

เพราะหวงแหมงกำชับไว้ซับซ้อน

ใช้ประสงค์ตรงทรัพย์สิ่งสุวรรณ

จะป้องกันมิให้ใครได้วิชา

กษัตริย์เศรษฐีที่มีทรัพย์

มาค่านับจึงได้ตั้งปรารถนา

จงคืนเข้าบุรีรักษนครา

ให้ชื่นจิตพระบิดาแลมารดา”

(สุนทรภู่, ๒๕๕๓: ๕)

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นว่า กลอนทุกสำนวนมีเนื้อหาอันเป็นเสน่ห์ เฉพาะตัวที่สร้างความขบขันหรือให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของการเล่นแต่ละครั้ง ด้วยเสน่ห์นี้เองทำให้กลอนมีดีเป็นการละเล่นเกี่ยวกับกลอนที่ได้รับความนิยมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

๓. กลอนจอหงวน คือ กลอนอย่างหนึ่งที่นิยมเล่นกันในแวดวงนักกลอนเล่าต่อกันมาว่าเป็นการเล่นปฏิภาณกลอนที่ประยุกต์มาจากการทดสอบความรู้ของขุนนางจีนหรือจอหงวน (ศิวากานท์ ปุทุมสุติ, ๒๕๕๒) กล่าวคือ การสอบคัดเลือกบุคคลเข้ารับราชการของประเทศจีนในอดีตหรือการสอบจอหงวนนั้น ผู้เข้าสอบจะต้องแต่งโคลงกลอนตามคำที่กำหนด (สมบุญณ์ แก่นตะเคียน, ๒๕๕๑) เมื่อนักกลอนไทยได้ยินได้ฟังวิธีการดังกล่าว จึงนำมาพัฒนาเป็นการละเล่นกลอนและเรียกกันว่า กลอนจอหงวน

สำหรับวิธีการเล่นกลอนจอหงวน เริ่มต้นโดยการให้ผู้ชมหรือผู้ร่วมเล่นช่วยกันกำหนดคำที่จะใช้ในการแต่งจำนวน ๘ คำ โดยทุกคำต้องไม่เกี่ยวข้องกัน จากนั้นให้ผู้เล่นนำคำไปแต่งคำประพันธ์ตามฉันทลักษณ์และความยาวที่กำหนดไว้ เช่น แต่งเป็นกลอนสุภาพ ๒ บท ภายในเวลา ๘ นาที มากไปกว่านั้น บางครั้งอาจมีการตั้งกติกาเพิ่มด้วยการกำหนดให้ใช้ ๑ คำต่อ ๑ วรรคเท่านั้น

สำหรับตัวอย่างกลอนจอหงวน มีดังนี้

โจทย์ : ๑) อิเหนา ๒) อเมริกา ๓) หมาวัด ๔) พัดวี ๕) ช้างไทย ๖) ดอกมะลิ ๗) สติสะตัง ๘) ศีรษะ

สำนวนที่ ๑

อเมริกาตีเบตกันศึกมันหยด
ไม้แหกกฎเป็นอิเหนาเผาเมืองหลวง
สองผู้นำสติสะตังเต็มทั้งปวง

เลยหมดห่วงปวดศีรษะประจำไว
อย่าปล่อยให้รากหญ้าเป็นหมาวัด
แล้วนั่งพักริไม่สนคนหัวโหย
ดอกมะลิบริสุทธิ์เริ่มหลุดโรย
เพราะขโมยครองบัลลังก์สั่งข้างไทย

สำนวนที่ ๒

อเมริกาประธานาธิบดีมีเลือกตั้ง
ต้องใช้สติระตังสร้างฐานเสียง
โอบามาริไต้หวันศิระชะเอียง
อิเหนาเพียงมานั่งฟังยังงุนงง
ปฏิวัติดอกมะลิผลิบานแล้ว
คงไม่แคล้วต้องพักริสีฝุ่นผง
ขึ้นข้างไทยแล้วต้องนั่งทำหลังตรง
ระวังหลงพลาดทำเหยียบหมาวัด

เมื่อพิจารณาสำนวนข้างต้น จะพบว่าการแต่งกลอนจอหงวน ต้องใช้ความสามารถในการคิดอย่างยิ่ง หากจะร้อยเรียงให้ทุกคำอยู่ภายใต้เรื่องเดียวกัน ยิ่งเมื่อต้องการนำเสนอเนื้อหาที่ให้ออกคิดแกสังคมแล้วก็ต้องคิดเชื่อมโยงคำต่าง ๆ ให้ราบรื่นที่สุด ตลอดจนต้องรู้จักใช้สัญลักษณ์ ความเปรียบ หรือความหมายโดยนัยของถ้อยคำ เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีขอบเขตกว้างกว่าการใช้ความหมายตรงของคำที่กำหนดให้ เช่น สำนวนที่ ๑ ใช้คำว่า “ข้างไทย” ที่เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงประเทศไทย สำนวนที่ ๒ ใช้คำว่า “ดอกมะลิ” สร้างความเปรียบเทียบการปฏิวัติดอกมะลิซึ่งหมายถึงการปฏิวัติที่ไม่มีความรุนแรง เป็นต้น

นอกจากการเล่นกลอนจอหงวนตามรูปแบบข้างต้น ยังมีกลอนจอหงวนอีกประเภทที่ได้รับการพัฒนาให้ท้าทายความสามารถทางการคิดของผู้เล่นยิ่งขึ้น เรียกว่า “จอหงวนซ่อนคำ” สร้างสรรค์โดย *ประสิทธิ์ โรหิตเสถียร* นักกลอนอาวุโสและอดีตนายกสมาคมนักกลอน ผู้มีผลงานการเขียนทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองจำนวนมาก (ชมพร เพชรอนันต์กุล, ๒๕๖๐)

ชมพร เพชรอนันต์กุล (๒๕๖๐) อธิบายวิธีการเล่นจอบหงวนซ่อนคำไว้ว่า ผู้ชมหรือผู้กำหนดคำจะกำหนดคำสั้น ๆ ไว้ ๕-๘ คำ เป็นคำตั้งต้นในการแต่ง แต่ผู้เล่นไม่สามารถนำคำที่กำหนดให้ไปใช้ได้เลยทันที เพราะต้องนำคำเหล่านี้ไปซ่อนในคำที่คิดขึ้นเองอีกครั้งหนึ่งก่อนนำไปแต่ง ดังเช่น เมื่อกำหนดคำว่า “ตก” ให้ ผู้เล่นจะต้องนำคำว่า “ตก” ไปซ่อนไว้ในคำอื่นอย่างคำว่า “แต่ก่อน” “ได้ก่ง” “ตีกัน” จากนั้นจึงนำไปแต่งคำประพันธ์ตามเวลาที่กำหนด เพราะคำที่กำหนดจะต้องซ่อนอยู่ในคำอื่นจึงจะสามารถนำไปใช้ได้ เราจึงเรียกว่า จอบหงวนซ่อนคำ สำหรับตัวอย่างมีดังนี้

โจทย์ : ๑) งก ๒) เลข ๓) ละเมอ ๔) นอน ๕) วนขวา ๖) แหน

ซ่อนคำ	งก	ซ่อนในคำว่า	วงกต
	เลข	ซ่อนในคำว่า	ทะเลยามสงบ
	ละเมอ	ซ่อนในคำว่า	ลดละเมื่อสาย
	นอน	ซ่อนในคำว่า	ขนอนาถ
	วนขวา	ซ่อนในคำว่า	ป่วนขวานไทย
	แหน	ซ่อนในคำว่า	หน่ายแหนง

สำนวน

เหมือนทะเลยามสงบไม่พบคลื่น

แต่สร้างความแตกตื่นยามตื่นดีก

ชาติอเนจขนอนาถขาดสำนึก

ยังซึ้งลึกจนหน่ายแหนงเล็กแคลงใจ

ปัญหาเขาวงกตหมดทางออก

หลายระลอกเวียนทบทวนจบไม่

วอนพี่น้องหยุดก่อกรวนป่วนขวานไทย

ก่อนลดละเมื่อสายไปแก้ไม่ทัน

จากตัวอย่างข้างต้น จอบหงวนซ่อนคำจึงเป็นเกมกลอนที่ผู้เล่นต้องใช้การคิดสองชั้น คือ การคิดเพื่อซ่อนคำ และการคิดแต่งคำประพันธ์จากคำที่กำหนด ซึ่งทำให้เล่นได้ยากยิ่งขึ้น แต่ความยากนี้เองที่ทำทนายให้ผู้เล่นได้ขบคิดและสร้างสรรค์ผลงานร้อยกรองตามแบบฉบับของตน

หลังจากที่ได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับเกมกลอนทั้ง ๓ ประเภทแล้ว หัวข้อถัดไปจะนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เกมกลอนเหล่านี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง ที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้เขียนที่ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เช่นนี้กับผู้เรียนทั้งในระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา เพื่อแสดงให้เห็นแง่มุมหนึ่งของการนำเกมกลอนไปใช้ในรายวิชาภาษาไทย

การประยุกต์ใช้เกมกลอนในกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง

สืบเนื่องจากปัญหาของการจัดการเรียนรู้ร้อยกรองและกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ได้กล่าวไปแล้ว ประกอบกับรายละเอียดเกี่ยวกับเกมกลอนทั้ง ๓ ประเภท ได้แก่ ปริศนาหะหมี่ กลอนมீด และกลอนจอยทวงน ผู้เขียนได้สังเกตเห็นแนวทางในการนำเกมกลอนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร้อยกรองในฐานะกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถใช้เป็นหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้สอนการแต่งคำประพันธ์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สอดคล้องกับที่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (๒๕๒๙) ตรัสเกี่ยวกับแนวทางการสอนภาษาไทยไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายทางและมีความหลากหลายจะทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียน และต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม รักการอ่าน และเห็นคุณค่าของการเรียนภาษาไทย

สำหรับตัวอย่างการนำเกมกลอนไปใช้ จะนำเสนอในส่วนที่เป็นกิจกรรมการเรียนรู้หลังจากการให้ข้อมูลเกี่ยวกับฉันทลักษณ์ของคำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะผู้สอนแต่ละคนอาจจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับฉันทลักษณ์แตกต่างกัน ความถนัดและปัจจัยแวดล้อมที่แตกต่างกัน บ้างอาจใช้การบรรยายเป็นหลัก บ้างเน้นการสร้างมโนทัศน์ตามทฤษฎีสร้างความรู้ (Constructivism) หรืออาจใช้เอกสารประกอบการสอนและแบบฝึกที่พัฒนาขึ้นให้นักเรียนศึกษาก็ได้ รายละเอียดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกลอนต่าง ๆ นั้น มีดังนี้

๑. การประยุกต์ใช้ปริศนาหะหมี่ จากการศึกษาพบว่า มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้หะหมี่ในการจัดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ ได้พัฒนาความคิด ตลอดจนได้ซึมซับฉันทลักษณ์ของบทร้อยกรองเพื่อประโยชน์

ในการอ่านและการเขียนต่อไป (ผจญ สุวรรณวงศ์, ๒๕๒๒; ศิริพร ภัคติผาสุก, ๒๕๕๘) อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนเห็นว่า เราสามารถใช้พะหิมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองเพื่อฝึกทักษะการเขียนร้อยกรองให้ดียิ่งขึ้นได้ โดยขั้นแรกผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนรู้จักเกมกลอนประเภทนี้ผ่านการเล่นพะหิมที่มีลักษณะการตอบคำถามหลายรูปแบบ จากนั้นลองให้ผู้เรียนจับกลุ่มและช่วยกันแต่งพะหิมตามฉันทลักษณ์ที่ได้ศึกษาไปกลุ่มละ ๑-๒ สำนวน เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มแต่งเสร็จ ผู้สอนอาจจะให้แต่ละกลุ่มผลัดกันออกมาทายพะหิมแล้วส่งให้ครูไปตรวจให้คะแนนการเขียนร้อยกรอง หรืออาจจะให้แต่ละกลุ่มนำพะหิมของตนไปแลกกับกลุ่มอื่นเพื่อช่วยกันตรวจฉันทลักษณ์และส่งคืนเพื่อแก้ไขให้ถูกต้องในลักษณะของการประเมินผลระหว่างเรียน (Formative Assessment) แล้วจึงให้แต่ละกลุ่มออกมาทำกิจกรรมการเล่นพะหิมเพื่อเก็บคะแนนหากกลุ่มผู้ชนะ นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถนำผลงานไปจัดนิทรรศการในวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันสุนทรภู่ วันภาษาไทยแห่งชาติ

กิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองที่ใช้พะหิมที่อิงอยู่กับสาระหลักการใช้ภาษา (ฉันทลักษณ์) อาจจะบูรณาการกับสาระอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้ เช่น สาระวรรณคดีวรรณกรรม โดยผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนสรุปความรู้และตั้งปริศนาทายตัวละครในวรรณคดีในรูปแบบของพะหิม เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนสามารถจดจำเข้าใจลักษณะเฉพาะและพฤติกรรมสำคัญของตัวละครในเรื่องได้หรือไม่ รวมถึงการนำคำศัพท์ในวรรณคดีที่ศึกษามาเขียนเป็นพะหิมและทายเล่นกัน เพื่อใช้ในลักษณะการทบทวนความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ ในบทเรียน

๒. การประยุกต์ใช้กลอนมิต การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองโดยใช้กลอนมิตนั้น เริ่มต้นเหมือนกับการใช้พะหิม คือผู้เรียนจะต้องรู้จักการเล่นกลอนมิตก่อน จากนั้นจึงจะลงมือแต่งกลอนมิตจากคำใบ้ที่ครูกำหนดให้หรือนำมาให้ผู้เรียนช่วยกันเลือก หากเป็นสำนวนที่ได้เรียนจากวรรณคดีมาแล้วก็จะช่วยให้การเฉลยสร้างความสนุกสนานยิ่งขึ้น สำหรับการแต่งกลอนมิตนั้น อาจจะแบ่งกลุ่มละ ๔-๘ คน เพื่อเล่นกันตามรูปแบบที่นิยมกันมา หรือในกรณีที่ผู้สอนต้องการประเมินการเขียนในส่วนของความคิดสร้างสรรค์สังคม อาจจะกำหนดให้ผู้เรียนเขียนคนเดียวแล้วนำแต่ละวรรคของแต่ละคนมาร้อยเรียงต่อกันเพื่อสร้างสีสันในชั้นเรียน เช่นเดียวกับการใช้พะหิม ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนแลกกันอ่านและช่วยกันวิจารณ์เพื่อให้เจ้าของสำนวน

นำกลับไปปรับแก้ไขก่อนนำเสนอและส่งผู้สอน

ลักษณะเด่นของการใช้กลอนมัตในการฝึกเขียนร้อยกรอง คือ มุ่งไปที่การเรียบเรียงและถ่ายทอดความคิดเพราะมีการกำหนดคำทำวรรคซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่ต้องกังวลกับการหาคำมารับ-ส่งสัมผัส ยกเว้นการรับสัมผัสจากวรรคที่ ๑ และวรรคที่ ๔ ของแต่ละบทในกรณีที่เป็นกลอนสุภาพ ดังนั้น ผู้สอนจึงสามารถใช้กลอนมัตเป็นกิจกรรมเบื้องต้นก่อนที่พัฒนาไปสู่กิจกรรมอื่น มากกว่าไปนั้น หากผู้สอนต้องการสอนผู้เรียนให้รู้จักการใช้โวหารภาพพจน์หรือกลวิธีทางวรรณศิลป์ต่าง ๆ ในการเขียนร้อยกรอง การเขียนกลอนมัตจะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้วรรณศิลป์อย่างเต็มที่เพราะไม่ต้องคอยกังวลกับสัมผัสหรือข้อบังคับทางฉันทลักษณ์ และเมื่อผู้เรียนได้ฝึกฝนจนเข้าใจแล้วก็สามารถไปแต่งคำประพันธ์ทั้งสำนวน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเขียนบทร้อยกรองได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ มีคุณค่าข้อคิด และมีความงามทางวรรณศิลป์

๓. การประยุกต์ใช้กลอนจอกหงวน เมื่อวิเคราะห์ถึงลักษณะการเล่นกลอนจอกหงวน พบว่าคล้ายกับการนำคำที่กำหนดให้มาแต่งร้อยกรอง แต่ความท้าทายของกลอนจอกหงวนคือแต่ละคำจะไม่เกี่ยวข้องกันเพราะมาจากการเสนอคำของผู้ชมหรือผู้ร่วมเล่น ทำให้ผู้เขียนต้องเรียบเรียงเนื้อหาและเรื่องราวให้ราบรื่นเป็นเนื้อเดียวกัน เมื่อกล่าวเช่นนี้ ผู้สอนหลายท่านอาจจะเคยจัดกิจกรรมลักษณะนี้บ้างโดยไม่ทราบว่าเป็นการเล่นกลอนจอกหงวน แต่หากผู้สอนต้องการนำเกมกลอนนี้มาใช้ก็จะต้องอธิบายให้ผู้เรียนทราบวิธีการเล่นและสอดแทรกประวัติความเป็นมาเล็กน้อย จากนั้นจึงให้ผู้เรียนช่วยกันเสนอคำ โดยจะใช้วิธีการขานคำหรือการจับสลากก็ได้ เมื่อได้คำครบเรียบร้อยแล้วผู้เรียนแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มจึงเริ่มเขียนร้อยกรองตามฉันทลักษณ์ที่กำหนด ก่อนที่จะผลัดกันตรวจทาน แก้ไข นำเสนอ และส่งผู้สอน

การจัดกิจกรรมกลอนจอกหงวนนั้น ผู้สอนจะต้องเข้าใจว่า คำที่นำมาใช้แต่งอาจจะมีความหมายหรือคำศัพท์วัยรุ่นปะปนมาบ้าง และผลงานของผู้เรียนอาจจะออกมาในลักษณะตลกขบขันมากกว่าเป็นเรื่องที่ให้แง่คิดสอนใจ ผู้สอนจึงควรประเมินผลงานด้วยการดูความถูกต้องของฉันทลักษณ์ซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และการใช้คำตามที่กำหนดซึ่งเป็นกติกาในการเล่นกลอนจอกหงวนเป็นหลัก แต่สำหรับผู้เรียนคนใดที่มีพรสวรรค์ก็อาจให้ฝึกฝน

เพิ่มจนสามารถร้อยเรียงคำที่กำหนดให้สละสลวยตามกรอบของฉันทลักษณ์ และมีข้อคิดและวรรณศิลป์

จากตัวอย่างการจัดกิจกรรมร้อยกรองโดยใช้เกมกลอนทั้ง ๓ ประเภทข้างต้น สามารถสรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

๑. ศึกษาฉันทลักษณ์ ผู้สอนจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจภาพรวมของฉันทลักษณ์ในบทเรียน โดยใช้วิธีการสอนที่ถนัดและเหมาะสมกับสภาพบริบทของผู้เรียน

๒. รู้จักเกมกลอน ผู้สอนนำเสนอความเป็นมาของเกมกลอนที่เลือกใช้อธิบายวิธีเล่น และให้ผู้เรียนได้ลองเล่นหรือดูตัวอย่างการเล่นเพื่อให้เกิดประสบการณ์ร่วมกับเกมนั้น ๆ

๓. เลือกก่อนรังสรรค์ ผู้เรียนช่วยกันเลือกคำที่จะใช้เขียนปริศนาพหุมีช่วยกันเสนอคำที่จะใช้เขียนกลอนจอกหววน หรือผู้สอนขึ้นสำนวนกลอนมีดต่าง ๆ ให้นักเรียนเลือกใช้

๔. ประพันธ์ผลงาน ผู้เรียนแต่งคำประพันธ์ตามฉันทลักษณ์ที่กำหนดภายใต้รูปแบบเกมกลอนที่ผู้สอนใช้

๕. วิจารณ์ปรับแก้ ผู้เรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนผลงานของตนกับเพื่อน และช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของฉันทลักษณ์ ก่อนจะส่งคืนให้เจ้าของผลงานปรับแก้ไขให้ถูกต้องหรือพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

๖. สนุกแท้เล่นกัน ผู้เรียนผลัดกันออกมาแนะนำเสนอผลงาน ได้แก่ การนำพหุมีที่แต่งมาทนายครูและเพื่อน การนำแต่ละวรรคจากกลอนมีดของแต่ละสำนวนมาร้อยเรียงกันเป็นสำนวนใหม่ และการนำเสนอกลอนจอกหววน

๗. แบ่งปันประสบการณ์ เมื่อผู้เรียนได้รู้จักฉันทลักษณ์ เกมกลอน และได้ฝึกฝนการแต่งคำประพันธ์ผ่านการเล่นเกมกลอนแล้ว ผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนช่วยกันนำสำนวนกลอนเหล่านั้นมาจัดป้ายนิเทศ หรือนิทรรศการ เพื่อการแบ่งปันความรู้ และเชิญชวนให้ผู้สนใจมาร่วมเล่นเกมกลอน

จากขั้นตอน ๗ ขันข้างต้น สามารถสรุปเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๒ ตารางแสดงการจัดการเรียนรู้รายกรองโดยใช้เกมกลอน ตามแนวทาง ๗ ขั้นตอน

ขั้นที่	ชื่อขั้น	การใช้ปริศนาพหุพยางค์	การใช้กลอนมีด	การใช้กลอนจอหงวน
๑.	ศึกษาฉันทลักษณ์	- ผู้สอนจัดการเรียนรู้เรื่องฉันทลักษณ์ตามบทเรียน		
๒.	รู้จักเกมกลอน	- ผู้สอนทนายปริศนาพหุพยางค์ และให้ความรู้ในเรื่องนี้	- ผู้สอนนำเสนอตัวอย่างการเล่นกลอนมีด และให้ความรู้ในเรื่องนี้	- ผู้สอนนำเสนอตัวอย่างการเล่นกลอนจอหงวนและให้ความรู้ในเรื่องนี้
๓.	เลือกก่อนรังสรรค์	- ผู้เรียนเลือกคำที่จะนำมาใช้แต่งปริศนาพหุพยางค์	- ผู้สอนเสนอชุดคำไปของกลอนมีดให้ผู้เรียนเลือก	- ผู้เรียนช่วยกันเสนอคำและเลือกคำที่จะใช้เล่น
๔.	ประพันธ์เพลง	- ผู้เรียนแต่งปริศนาพหุพยางค์จากคำปริศนาที่เลือกไว้	- ผู้เรียนจับกลุ่ม ๔/๕ คน แต่ละคนเลือกวรรคและลงมือแต่งแล้วมารวมกัน	- ผู้เรียนแต่งกลอนจอหงวนจากคำที่ช่วยกันกำหนดไว้

ขั้นที่	ชื่อชั้น	การใช้ปริศนาเฉพาะหมู่	การใช้กลอนมีติด	การใช้กลอนจอหงวน
๕.	วิจารณ์ปรับแก้		<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนนำผลงานของตนเองไปแลกกับเพื่อน จากนั้นช่วยกันตรวจจรรยาวัณท์แล้วส่งคืนเพื่อปรับแก้ไข 	
๖.	สนุกแต่เล่นกัน	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนผลัดกันออกมานำทายปริศนาเฉพาะหมู่ของตน 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนผลัดกันออกมาเสนอกลอนมีติดของตนเอง จากนั้นช่วยกันสุ่มแต่ละวรรคมาร้อยเรียงกันใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนผลัดกันออกมาเสนอกลอนจอหงวน
๗.	แบ่งปันประสบการณ์		<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนนำผลงานที่ผ่านการประเมินจากผู้สอนไปจัดป้ายนิเทศห้อง หรือนิทรรศการตามเหมาะสม 	

ขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมกลอนในการจัดการเรียนรู้ร้อยกรองข้างต้นสามารถใช้สำหรับผู้เรียนรายบุคคลและรายกลุ่มทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้แต่งคำประพันธ์ผ่านกิจกรรมใหม่ ๆ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนทั่วไปที่ครูนิยมนำหลักเกณฑ์แล้วกำหนดหัวข้อหรือรูปภาพเพื่อเป็นโจทย์ในการแต่ง มากไปกว่านั้น หัวข้อส่วนใหญ่ยังเป็นหัวข้อที่ใช้เป็นประจำ เช่น หัวข้อตามเทศกาลสำคัญ หัวข้อที่กำหนดไว้ในหนังสือเรียน เป็นต้น (ยุพา ขนนคราม, ๒๕๒๐) การกำหนดโจทย์เช่นนี้ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจที่จะแต่งคำประพันธ์เพราะไม่อยู่ในความสนใจของตน ทำให้ไปคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาส่งแทน เหตุการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้ยากหากผู้สอนใช้เกมกลอน เพราะข้อบังคับด้านคำที่เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละเกม ผู้เรียนจึงไม่สามารถหากลอนสำเร็จรูปจากอินเทอร์เน็ตหรือสื่ออื่น ๆ ตลอดจนความสนุกสนานจะกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจที่จะแต่งบทร้อยกรองด้วยตนเอง เพื่อนำมาเล่นหรือแลกเปลี่ยนกัน

การจัดการเรียนรู้ร้อยกรองตามแนวทาง ๗ ขั้นตอนข้างต้น นอกจากผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการแต่งบทร้อยกรองแล้ว ยังรู้สึกสนุกสนาน ซึ่งส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ดังเห็นได้จากตัวอย่างความคิดเห็นของผู้เรียน ดังนี้

“ชอบที่อาจารย์สอนด้วยกิจกรรมรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีเกมกลอนให้ฝึกแต่งในห้อง”

“ชอบกิจกรรมที่อาจารย์นำมาใช้ในการสอน ตั้งแต่หนูเรียนร้อยกรองตั้งแต่เด็ก หนูเห็นอาจารย์วาดผังฉันทลักษณ์ให้จำและเขียนร้อยกรองตามฉันทลักษณ์ที่จำ หนูก็คิดหาคำที่ลงฉันทลักษณ์โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหา เพราะอยากให้งานเสร็จเท่านั้น แต่กิจกรรมเช่น ฆะหมี่ กลอนมิต กลอนจอยหงวน ทำให้รู้สึกว่าร้อยกรองเพียงแค่วรรคเดียวก็สามารถสื่อความได้ จึงสนุกกับการเรียนบทร้อยกรองมากขึ้น”

คุณค่าของเกมกลอนต่อการจัดการเรียนรู้ร้อยกรอง

เมื่อพูดถึงเกม โดยทั่วไปย่อมนึกถึงความสนุกที่ได้รับจากการเล่นเป็นลำดับแรก แต่ในบทความนี้ผู้เขียนจะนำเสนอคุณค่าทางด้านการศึกษของเกมกลอนในฐานะ

กิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง ทั้งที่มีต่อผู้สอนและผู้เรียน โดยแบ่งเป็น ๔ ประการ ดังนี้

๑. ตอบสนองหลักสูตรแกนกลาง เนื่องด้วยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ เป็นหลักสูตรอิงมาตรฐาน ดังนั้น ผู้สอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงจำเป็นต้องใช้อย่างยิ่งที่จะต้องใช้เนื้อหาและรายละเอียดในหลักสูตรเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาการใช้เกมกลอนในฐานะกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง พบว่าตอบสนองต่อหลักสูตรแกนกลางฯ ใน ๒ ลักษณะ ดังนี้

๑.๑ ตัวชี้วัด กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๒: ๙) ได้นิยามคำว่า “ตัวชี้วัด” ไว้ว่า “ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของผู้เรียน” ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องสอนเนื้อหาใดใดให้บรรลุตามตัวชี้วัด เมื่อพิจารณาตัวชี้วัดของสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่าตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๖ มีตัวชี้วัดเกี่ยวกับการแต่งบทร้อยกรองทั้งสิ้น โดยเริ่มต้นจาก “มาตรฐาน ท ๔.๑ ป.๑/๔ ต่อคำคล้องจองง่าย ๆ” เรื่อยไปจนถึง “มาตรฐาน ท ๔.๑ ม.๔-๖/๔ แต่งบทร้อยกรอง” (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๒ :๔๖) ซึ่งบทร้อยกรองนั้นหมายรวมถึงฉันทลักษณ์โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน และร่าย

จากตัวชี้วัดดังกล่าว เกมกลอนทั้ง ๓ ประเภท สามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ร้อยกรองเนื่องจากสามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกฉันทลักษณ์ แม้จะเป็นการเริ่มต้นแต่งคำคล้องจองก็ตาม ทั้งนี้เพราะฉะหมินั้นมีหลายรูปแบบ และฉะหมิประเภทจุลพจน์ ทศ และกระจุ่มกระจิมล้วนเอื้อต่อการนำความรู้เกี่ยวกับการแต่งคำคล้องจองมาใช้ ขณะที่ยกอนจอหงวนและกลอนมีดก็สามารถปรับให้เข้ากับการแต่งคำคล้องจองที่มีความยาว ๔ - ๕ พยางค์กล่าวได้ว่า ผู้สอนสามารถนำเกมกลอนไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองได้ทุกระดับชั้น เนื่องจากมีลักษณะของกิจกรรมที่สามารถปรับให้เข้ากับทุกตัวชี้วัดเกี่ยวกับการแต่งบทร้อยกรอง

๑.๒ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลักสูตรแกนกลางฯ กำหนดให้ผู้เรียน มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้งหมด ๘ ประการ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๒) โดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์หนึ่งที่คุณเรียนสามารถได้รับการปลูกฝังผ่านการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองผ่านเกมกลอนต่าง ๆ คือ ข้อที่ ๗ รักความเป็นไทย กล่าวคือ เกมกลอนเป็นการละเล่นทางภาษาอย่างหนึ่งของไทย โดยการละเล่นเหล่านี้ จะสะท้อนวิถีคิดและวิถีชีวิตของผู้เล่นผ่านการเล่น ดังที่ ศิริพร ภักดีผาสุก (๒๕๕๘) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของการเล่นทางภาษาคือแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้น ผู้สอนสามารถอธิบายความเป็นมาของเกม กลอน ตลอดจนชี้ให้ผู้เรียนเห็นภูมิปัญญาทางภาษาของคนไทยที่เป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอน ทั้งยังสามารถนำร้อยกรองมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันได้อย่างมีชั้นเชิงทาง ภาษา ยิ่งกว่านั้น หากผู้เรียนได้ร่วมเล่นและแบ่งปันประสบการณ์การเล่นกับผู้อื่น ในโอกาสต่าง ๆ ขณะที่ได้สัมผัสความสนุกสนานก็ยิ่งเป็นการสืบทอดการเล่นเกมกลอน อันเป็นวัฒนธรรมทางภาษาของไทยไปด้วย ซึ่งน่าจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าจนเกิด ความรักความเป็นไทยในที่สุด

๒. สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการภายในกลุ่มสาระ ดังที่ได้ ยกตัวอย่างไปแล้วว่า ผู้สอนสามารถบูรณาการการแต่งบทร้อยกรองกับวรรณคดีผ่าน การเล่นปริศนาผะหมี่ ในหัวข้อนี้จึงจะอธิบายคุณค่าของเกมกลอนทั้ง ๓ ประเภทใน ฐานะที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ กล่าวคือ ครูภาษาไทยสามารถนำ เกมกลอนไปเป็นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการภายในกลุ่มสาระ (Intradisciplinary Integration) ที่เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเนื้อหาด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ หรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในกลุ่มสาระหนึ่ง ๆ เข้าด้วยกัน โดยไม่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระอื่น (พรทิพย์ แข็งขัน และชยพร กระต่ายทอง, ๒๕๕๓)

เนื่องจากลักษณะของเกมกลอนคือการผสมผสานระหว่างการแต่ง บทร้อยกรองและวัฒนธรรมทางภาษาซึ่งต้องใช้กระบวนการการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด รวมถึงความเข้าใจหลักการใช้ภาษาไทย รวมถึงบางแง่มุมของ วรรณคดีวรรณกรรมในการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์ ผู้สอนอาจจะใช้เกมกลอน เป็นแนวคิดหลักในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้บูรณาการลักษณะการจัดการเรียนรู้ ที่ใช้แนวคิดเป็นฐาน (Theme-Based Approach) โดยจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน

ได้ใช้ทักษะทางภาษาต่าง ๆ จากการเรียนรู้เกมกลอน ตัวอย่างเช่น การอ่านผลงานที่ได้จากการเล่นเกมกลอนเพื่อสรุปแนวคิดหรือตีความ การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเกมกลอนจากแหล่งต่าง ๆ และนำมาเรียบเรียงเป็นงานเขียนในรูปแบบที่หลากหลาย การศึกษาวัฒนธรรมการใช้ภาษาของไทยผ่านการละเล่นเกี่ยวกับกลอน การนำความรู้จากเรื่องต่าง ๆ ที่เรียนอย่างวรรณคดีวรรณกรรมหรือสำนวนไทยไปใช้ในการแต่งปริศนาพระหมี เป็นต้น

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาที่เรียนแล้ว ยังเป็นการตอบสนองต่อพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ที่มุ่งให้ผู้เรียนเป็น “มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต” รวมถึงให้ผู้สอน “จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๕)

๓. สนับสนุนการรับฟังความคิดและการให้ตัวเลือกผู้เรียน (Voice and Choice) การรับฟังความคิดและการให้ตัวเลือกแก่ผู้เรียนเป็นแนวคิดหนึ่งที่กำลังได้รับความสนใจภายใต้แนวคิด Personalised Learning โดยผู้สอนจะเน้นการสร้าง ความสนใจในการเรียนของผู้เรียนทุกคน (Student Engagement) ด้วยการรับฟังความคิดเห็น และการเสนอตัวเลือกในการเรียนรู้ตามความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน สำหรับการรับฟังความคิดเห็น (Voice) นั้นทำหลายวิธี เช่น การให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นของตนเอง การส่งเสริมให้ผู้เรียนออกแบบแนวทางการเรียนรู้และการทำงานในรายวิชา ส่วนการให้ตัวเลือก (Choice) ก็มีหลายรูปแบบ เช่น การเสนอตัวเลือกเกี่ยวกับกิจกรรมในชั้นเรียน การเสนอหัวข้อหรือประเด็นในเลือกในการทำงาน (Mirsky, ๒๐๑๔; Gerstein, ๒๐๑๕; Bray & McClaskey; ๒๐๑๕)

หากพิจารณาการนำเกมกลอนไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองกับแนวคิดข้างต้น จะพบว่า การใช้เกมกลอน โดยเฉพาะในขั้นที่ ๓ เลือกก่อนรังสรรค์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและเลือกถ้อยคำที่จะนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน การทำเช่นนี้จึงช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกิจกรรม เนื่องจากได้เป็นผู้ออกแบบคำถามหรือเนื้อเรื่องด้วยตนเอง ผิดจากโดยทั่วไปที่ผู้สอนมักกำหนด

หัวข้อมาให้ ทำให้ผู้เรียนไม่มีอิสระในการคิด เพราะแม้จะคิดเนื้อเรื่องได้เอง แต่ก็ต้องติดอยู่กับหัวข้อที่ไกลตัวหรือไม่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน จึงไม่ใช่การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างที่ควรจะเป็น

๔. ส่งเสริมทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ หมายถึง ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่นักการศึกษาเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนควรมีเพื่อที่จะดำรงชีวิตและทำงานได้อย่างประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ ๒๑ (P๒๑, ๒๐๐๗) สำหรับทักษะที่ผู้เรียนที่ผ่านการเรียนรู้โดยใช้เกมกลอนน่าจะได้รับ คือ ทักษะความคิดสร้างสรรค์จากกลุ่มทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และทักษะการทำงานร่วมกันจากกลุ่มทักษะการสื่อสารและทำงานร่วมกัน ซึ่งล้วนเป็นทักษะย่อยภายใต้ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation) สามารถอธิบายรายละเอียดได้ ดังนี้

๔.๑ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ Partnership For ๒๑st Century Learning (๒๐๐๗) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความคิดอย่างสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ โดยความคิดอย่างสร้างสรรค์ คือ การใช้วิธีการคิดที่หลากหลาย การสร้างความคิดใหม่ที่มีประโยชน์ และการคิดวิเคราะห์ ปรับปรุง และประเมินความคิดของตนเองเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของตน ขณะที่การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์คือการพัฒนา ปรับใช้ และสื่อสารแนวคิดของตนกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ การเปิดใจรับฟังความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะจากมุมมองที่แตกต่างแล้วนำมาปรับใช้ในการทำงาน การเสนอความคิดริเริ่มในการทำงานโดยเข้าใจข้อจำกัดในการนำไปใช้ และการมองข้อผิดพลาดเป็นโอกาสในการเรียนรู้ อีกทั้งเข้าใจว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากความสำเร็จเล็ก ๆ น้อย ๆ ระหว่างทาง และข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น

จากนิยามข้างต้น เห็นได้ว่าการใช้เกมกลอนในฐานะกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรอง สามารถส่งเสริมผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ อนึ่ง เมื่อกล่าวถึงคำว่า “ความคิดสร้างสรรค์” คนส่วนใหญ่มักจะตีความในความหมายเชิงลบหรือการเป็นคนช่างเพ้อฝัน (Runco, ๒๐๐๗) แต่แท้จริงนั้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้เมื่อประกอบจากความคิดแบบเอहनัย

(Convergent Thinking) และความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) อธิบายได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์จะต้องประกอบด้วยข้อมูลความรู้ที่ใช้เป็นพื้นฐานในการคิด กับความสามารถในการคิดสิ่งใหม่โดยเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (Cropley, ๒๐๐๖) เพื่อให้ความคิดที่เกิดขึ้นผสมผสานระหว่างประโยชน์และความแปลกใหม่ ดังนั้น การเขียนบรรยายหรือการจะเป็นความคิดสร้างสรรค์ได้ก็ต่อเมื่อผลงานที่เขียนถูกต้องตาม ฉันทลักษณ์บังคับ และสามารถใช้ถ้อยคำต่าง ๆ มาร้อยเรียงเป็นเรื่องราวได้ลงตัว และไม่เหมือนใคร ซึ่งเกิดจากการผสมผสานระหว่างความคิดแบบเอกนัยและอเนกนัย ตามลำดับ

จากนิยามของ P๒๑ และองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น จะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือการโดยใช้เกมกลอนช่วยสร้างทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องใช้ความรู้ด้านฉันทลักษณ์ร่วมกับการ ออกแบบเรื่องราวจากคำที่กำหนดให้ออกมาเป็นเรื่องราว ส่งให้ผลงานของผู้เรียนมี คุณค่าในฐานะผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากกระบวนการสร้างงานที่กล่าวมานอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับผู้อื่น จากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานกันเพื่อการวิจารณ์และการปรับแก้ไข

๔.๒ ทักษะการทำงานร่วมกัน Partnership For ๒๑st Century Learning

(๒๐๐๗) ได้ให้นิยามไว้ว่า การทำงานร่วมกัน คือ การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ประกอบด้วย การแสดงความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพและเคารพ ต่อความหลากหลาย การเรียนรู้ที่จะยืดหยุ่นและประนีประนอมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ในการทำงาน และการมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มและเห็นคุณค่าในการทำประโยชน์ ของผู้ร่วมงานทุกคน

เมื่อพิจารณาขั้นตอนในการนำเกมกลอนไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อาจ กล่าวได้ว่า ทุกขั้นตอนส่งเสริมการทำงานร่วมกัน เพราะผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ร่วมกัน แต่งกลอนร่วมกัน วิจารณ์งานและปรับแก้ร่วมกัน ตลอดจนนำเสนอและแบ่งปัน ประสบการณ์ร่วมกัน ลักษณะการจัดการเรียนรู้เช่นนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานในชีวิตจริงที่จำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นอยู่เสมอ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มชั้นเรียนจึงต้องเป็นไปอย่างประนีประนอมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

มากกว่าแข่งขันกัน มากไปกว่านั้น ครูยังสามารถช่วยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ถ้าหากกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเกิดปัญหาระหว่างทำงาน ดังนั้น การใช้เกมกลอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองจึงส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม

คุณค่าทั้ง ๔ ประการข้างต้น อาจจำแนกเป็นคุณค่าต่อผู้สอนที่สามารถจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมใหม่ ๆ ซึ่งตอบสนองต่อหลักสูตรแกนกลางฯ และแนวคิดสำคัญตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และต่อผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่นอกจากจะสร้างความสนุกสนานแล้ว ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดตามศักยภาพของตนอย่างเต็มที่ ทั้งยังได้พัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานร่วมกันไปพร้อมกันด้วย

บทสรุป

การแต่งคำประพันธ์เป็นหนึ่งใน “ยาขมหม้อใหญ่” สำหรับผู้เรียนมาทุกยุคสมัย ด้วยฉันทลักษณ์และกฎเกณฑ์จำนวนมากที่เข้าใจยาก ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนส่วนใหญ่ที่ไม่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการแต่งคำประพันธ์เป็นเรื่องที่ยากและน่าเบื่อหน่าย ขณะเดียวกันเกมกลอนที่เป็นวัฒนธรรมการเล่นทางภาษาอย่างหนึ่งของคนไทยก็กำลังสูญหายไปจากการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ การนำเกมกลอน ได้แก่ ปริศนาพระหมี กลอนมืด และกลอนจ้อหยวน มาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจ

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองโดยใช้เกมกลอน แบ่งเป็น ๗ ขั้นตอน เริ่มต้นจากการเรียนรู้ฉันทลักษณ์คำประพันธ์ แล้วทำความเข้าใจกับเกมกลอนและวิธีการเล่น ก่อนที่จะเสนอคำหรือชุดกลอนมืดเพื่อนำไปสร้างสรรค์งานเขียนเมื่อแต่งเสร็จแล้วผู้เรียนจะนำผลงานมาแลกเปลี่ยนอ่านเพื่อช่วยกันวิจารณ์ความถูกต้องและปรับแก้ ก่อนจะนำเสนอหรือเล่นเกมกลอนร่วมกันในชั้นเรียน แล้วนำผลงานไปจัดกิจกรรม เช่น ป้ายนิเทศ นิทรรศการ เป็นต้น เพื่อแบ่งปันความรู้และประสบการณ์การเล่นเกมกลอนแก่ผู้อื่นต่อไป

ประโยชน์ที่ได้รับจากการนำเกมกลอนไปใช้มี ๔ ประการที่เห็นได้ชัด คือ การตอบสนองต่อตัวชี้วัดและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางฯ การตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การส่งเสริมการแสดงความคิดเห็นและการให้ตัวเลือกแก่ผู้เรียน และการส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนใน ศตวรรษที่ ๒๑

สำหรับข้อจำกัดในการศึกษาครั้งนี้ คือ ข้อมูลเกมกลอนประเภทกลอนมீด และกลอนจอกหวนมีจำกัด ทำให้ต้องอาศัยการสัมภาษณ์และประสบการณ์ของผู้เขียนเป็นหลักในการอธิบาย ซึ่งอาจทำให้ข้อมูลที่ได้มีความเป็นอัตวิสัยและอาจแตกต่างกันจากประสบการณ์ของผู้อ่านบางท่านอยู่บ้าง ข้อจำกัดอีกประการคือ แนวทางการนำ เกมกลอนไปใช้ทั้ง ๗ ขั้นตอนเป็นเพียงแนวทางเสนอแนะที่เกิดจากประสบการณ์ การจัดการเรียนรู้ของผู้เขียนเท่านั้น จึงขอเสนอแนะให้ผู้ที่สนใจนำไปศึกษาพัฒนา เพิ่มเติมผ่านการวิจัยเชิงทดลองต่อไป เพื่อผลที่ชัดเจนและน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

การนำเกมกลอนมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยกรองเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วย พัฒนาความรู้ความสามารถด้านการประพันธ์ของนักเรียน ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ การละเล่นเกี่ยวกับกลอน มากไปกว่านั้น ผู้เรียนยังได้รับความสนุกสนานผ่านกิจกรรม ที่ต่างจากรูปแบบเดิม ๆ ทำให้สนใจทเรียนยิ่งขึ้น การเรียนรู้เช่นนี้จึงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ ร้อยกรอง เข้าถึงวัฒนธรรม และเห็นการนำไปใช้ในชีวิตจริง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีความสุขอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๒). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
คมสันต์ สนโธสง. (๒๕๕๖). *วิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การแก้ปัญหาการแต่งกาพย์ยานี ๑๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๖ โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี โดยการแต่งกาพย์ยานี ๑๑ ประกอบรูปภาพดอกไม้*. สืบค้น ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๐ จาก http://swis.act.ac.th/html_edu/act/temp_emp_research/๑๙๐๙.คมสันต์

จรินทร์ งามแก่น. (๒๕๕๓). การพัฒนาแบบฝึกการเขียนคำประพันธ์กลอนสุภาพและ
กาพย์ยานี ๑๑ สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ (วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).

ชวน เพชรแก้ว. (๒๕๑๙). การวิเคราะห์และเลือกผลงานของนักเขียนบทร้อยกรอง
ร่วมสมัยมาใช้ในการสอนแต่งคำประพันธ์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
(วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

ช่อประยงค์. (๒๕๔๘). กลอนและวิธีการเขียนกลอน (พิมพ์ครั้งที่ ๕). กรุงเทพฯ:
อมรการพิมพ์.

เทพรัตน์ราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, สมเด็จพระ. (๒๕๒๙). การพัฒนานวัตกรรม
เสริมทักษะการเรียนการสอนภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย (ปริญญาโทปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ)

นวรรรณ พันธุ์เมธา. (๒๕๓๙). พินิจภาษา. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ.

นัยนา สุทธิธรรม. (๒๕๑๘). ฉันทลักษณ์ไทยร่วมสมัยในการสอนแต่งคำประพันธ์ในระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

ปัญสุธา ย่องลั่น. (๒๕๕๓). ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนกลอนสุภาพในวิชา
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนวัดโพธาราม อำเภอหนองม่อม
จังหวัดสงขลา (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่).

ผจญ สุวรรณวงษ์. (๒๕๒๒). ะหมี่. เพชรบุรี: ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูเพชรบุรี.

พนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์. (๒๕๕๘). การพัฒนาแบบฝึกการแต่งโคลงสี่สุภาพ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔. *Veridian E-Journal, Silpakorn
University*, ๘(๑), ๙๓๙-๙๕๗.

พันธ์ลักษณ์. (๒๕๔๘). การละเล่นพื้นบ้าน ๔ ภาค ภาคกลาง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
บ้านหนังสือ ๑๙.

พรทิพย์ แข็งขัน และชยพร กระต่ายทอง. (๒๕๕๓). โมดูล ๒ โมดูลการจัดการเรียนรู้
ภาษาไทยแบบบูรณาการ. ใน *คู่มือฝึกอบรมภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลาย* (น. ๕๑-๑๐๘). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธพระ. (๒๕๐๓).

พระราชชนิพนธ์ปริศนาและคำโคลง. พระนคร: พระมหามกุฏราชวิทยาลัย.

ยุพา ขนนคราม. (๒๕๒๐). การสร้างแบบฝึกการเขียนแบบสร้างสรรค์ด้านร้อยกรอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สี่ (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

ศศิธร ปรมะ. (๒๕๕๑). การพัฒนาและใช้นวัตกรรมสื่อประสม เรื่อง บทร้อยกรอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓. สืบค้น ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖ จาก <http://www.swkp.ac.th/innovation/thai/mam/page๒๑.html>

ศิวกานท์ ปทุมสูติ. (๒๕๕๒). กลอน “จอบหววน”. สืบค้น ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๐ จาก <https://www.gotoknow.org/posts/๒๕๓๐๘๐>

ศิริพร ภักดีผาสุก. (๒๕๕๘). การเล่นทางภาษาในภาษาไทย. สืบค้น ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๐ จาก http://www.dlfschool.in.th/wp-content/uploads/๒๐๑๕/๑๐/๐๔_Thaitraining-handout.pdf

ศิลปการ, กรม. (๒๕๔๙). หมื่นร้อยพันผลงานสิ่งดี เล่ม ๔ บันทึกสิ่งดีวัฒนธรรม ประเพณีวิถีไทย. กรุงเทพฯ: เอติสัน เพลส โปรดักส์.

สุจรีต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรชัย. (๒๕๓๖). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุนทรภู่. (๒๕๕๓). พระอภัยมณี กรุงเทพฯ: สกสค. ลาดพร้าว.

สมบุญณี แก่นตะเคียน. (๒๕๕๑). การสอบจอบหววน. สืบค้น ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๐, จาก <http://www.limtaishi.com/default.asp?content=contentdetail&id=๒๑๓๐๖>

สมพงษ์ โหละสุต. (๒๕๕๘). การเล่นกลอนมืดแบบมิตสนิท. สืบค้น ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๐, จาก <http://www.kawethai.com/board/index.php?topic=๖๓๐๕๐>

สุวิมล ณะสม. (๒๕๕๘). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การแต่งคำประพันธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒/๗ โดยใช้แบบฝึกการแต่งคำประพันธ์. สืบค้น ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๐ จาก <https://academic.prc.ac.th/TeacherResearch/ResearchDetail.php?ID=๑๖๘๔>

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (๒๕๔๕). *พระราชบัญญัติ การศึกษา
แห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕*. กรุงเทพฯ:
พริกหวานกราฟฟิค.

สัมภาษณ์

ชมพร เพชรอนันต์กุล. (๒๕๖๐, ๑๕ พฤษภาคม). รองผู้อำนวยการสถาบันสุนทรภู่.
สัมภาษณ์.

ภาษาอังกฤษ

Bray, B, and McClaskey, K. (๒๐๑๕). *Learner Voice and Choice Leads to
Engagement*. Retrieved from [http://www.centerdigitaled.com/
blog/learner-voice-and-choice-leads-to-engagement](http://www.centerdigitaled.com/blog/learner-voice-and-choice-leads-to-engagement). Html

Cropley, A. (๒๐๐๖). In Praise of Convergent Thinking. *Creativity Research
Journal*, ๑๘(๓), ๓๙๑-๔๐๕.

Gerstein, F. (๒๐๑๕). *Today's Education Should Be About Giving Learners
Voice and Choice*. Retrieved from [https://usergeneratededucation.
wordpress.com/๒๐๑๕/๐๘/๐๙/todays-education-should-be-about-
giving-learners-voice-and-choice/](https://usergeneratededucation.wordpress.com/๒๐๑๕/๐๘/๐๙/todays-education-should-be-about-giving-learners-voice-and-choice/)

Mirsky, L. (๒๐๑๔). *Voice and choice in learning*. Retrieved from [http://www.
iirp.edu/news/๒๕๒๔-voice-and-choice-in-learning](http://www.iirp.edu/news/๒๕๒๔-voice-and-choice-in-learning).

Munro, J. (๒๐๐๖). *Part ๑: Initial Thinking about Creativity*. Retrieved from
<https://students.edfac.unimelb.edu.au/selage/pub/insights.htm>.

P๒๑. (๒๐๐๓). *Framework for ๒๑st Century Learning*. Retrieved from [http://
www.p๒๑.org/our-work/p๒๑-framework](http://www.p๒๑.org/our-work/p๒๑-framework).

Runco, M, A. (๒๐๐๓). *Creativity: theories and themes: research, development,
and practice*. Boston, USA: Elsevier Academic Press.