

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning)

1. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคปัจจุบัน ทำให้องค์กรและหน่วยงานต่างๆ พัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งเราสามารถนำสิ่งที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมส์มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งได้พัฒนาและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย การใช้ประโยชน์จากเกมส์ในการพัฒนาการเรียนรู้ หรือ games based learning (GBL) มาเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้การเรียนรู้เหล่านั้นเกิดมีประสิทธิภาพ เป็นการสร้างความรู้สึกที่แปลกใหม่ในการเรียนการสอน ให้มีความสนุก น่าสนใจ และได้ทดลองลงมือทำ ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนนั้นๆ สิ่งที่ดีที่สุดในการใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม GBL เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมส์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมส์มักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning มีบทบาทต่อการเรียนรู้ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning) เป็นการนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการเรียนการสอน ด้วยการใช้เกมส์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

3. กิจกรรมการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่ประกอบด้วย

- 3.1 การบรรยาย เทคนิคการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมส์
- 3.2 การฝึกปฏิบัติ การออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน

4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาของเอกชนและบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จำนวน 100 คน

5. สถานที่ดำเนินงาน

ณ โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

6. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 26 - 27 พฤศจิกายน 2563 (พฤหัสบดี - ศุกร์) จำนวน 2 วัน เวลา 09.00-16.30 น.

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 อาจารย์ผู้สอนมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ได้
- 7.2 อาจารย์ผู้สอนหรือบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้
- 7.3 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบเกมส์

8. ความสอดคล้องกับ PSF

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) มิติ

- 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ระดับที่ 2 เป็นผู้มีความรู้ลึกในศาสตร์ของตน และติดตามความก้าวหน้าของความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้ สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน กำกับดูแลและติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ให้คำปรึกษาชี้แนะแก่เพื่อนอาจารย์ในศาสตร์ได้ และส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ภายในองค์กร

9. การติดตามประเมินผล

- 9.1 แบบสอบถามจากผู้เข้าอบรม
- 9.2 จำนวนรูปแบบเกมส์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน

10. วิทยากร

ดร.เดชรัตน์ สุขกำเนิด และทีมวิทยากร Deschooling Game

11. หน่วยงานดำเนินการ

- 11.1 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)
- 11.2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (ดร.จรงค์ศักดิ์ พุมนวน ผู้รับผิดชอบโครงการ)

12. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

สมาชิก ควอท คนละ 3,000 บาท
บุคคลทั่วไป คนละ 3,500 บาท

*****หมายเหตุ** สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 2 คน ในราคาสมาชิก ควอท

13.กำหนดการ

วันพฤหัสบดีที่ 26 พฤศจิกายน 2563

9.00-9.15 น.	แนะนำตัว แนะนำวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกมส์
9.15-9.45 น.	บรรยาย "กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (games-based learning)"
9.45-12.00 น.	ปฏิบัติการ "การทดลองเล่นเกมการเรียนรู้แบบต่าง ๆ"
12.00-13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00-13.30 น.	ปฏิบัติการ "สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมส์"
13.30-14.00 น.	บรรยาย "หลักและกระบวนการออกแบบเกมส์"
14.00-15.30 น.	ปฏิบัติการกลุ่ม "วิเคราะห์เนื้อหาและการออกแบบเกมส์เพื่อการเรียนรู้"
15.30-16.30 น.	ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การจัดทำและทดลองเกมส์เพื่อการเรียนรู้ฉบับต้นแบบ"

วันศุกร์ที่ 27 พฤศจิกายน 2563

9.00-9.30 น.	บรรยาย "การให้คำแนะนำเรื่องการปรับปรุงกลไกเกมส์เพื่อการเรียนรู้"
9.30-11.00 น.	ปฏิบัติการกลุ่ม "การปรับปรุงกลไกเกมส์เพื่อการเรียนรู้จากฉบับต้นแบบ"
11.00-12.00 น.	ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การทดลองเกมส์เพื่อการเรียนรู้ต้นแบบฉบับปรับปรุง"
12.00-13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	ปฏิบัติการ "การใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนขนาดใหญ่"
14.30-15.00 น.	บรรยาย "กระบวนการปรับปรุงเกมส์เพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่จริง"
15.00-16.00 น.	ปฏิบัติการ "การต่อยอดเกมส์เพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยในชั้นเรียน"
16.00-16.30 น.	การสังเคราะห์ สะท้อน และสรุปบทเรียน