

# โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

## เรื่อง เกมมิฟิเคชัน: เปลี่ยนห้องเรียนเป็นเกม

### (Gamification: Level up your classroom)

#### 1. หลักการและเหตุผล

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความผูกพันในการเรียนให้กับผู้เรียน (engagement in learning) เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึง ซึ่งในปัจจุบันนักวิจัยและนักการศึกษา ได้ศึกษาและพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายของรายวิชา และช่วยให้เกิดความผูกพันในการเรียน เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน หรือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นต้น

ปัจจุบันมีการนำเกมมาประยุกต์ใช้ด้านการศึกษามากขึ้น (Game-based learning) เพื่อมุ่งฝึกฝน ทักษะด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนด้วยการเล่นเกมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน นอกจากนี้ ยังมีการนำ เทคนิคหรือแนวคิดในการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย เช่น จัดให้มีกิจกรรม การแข่งขันระหว่างผู้เรียน การให้รางวัลแก่ผู้เรียนเมื่อสามารถพิชิตโจทย์ปัญหาได้สำเร็จ การใช้รูปแบบการ สะสมคะแนนในการกิจต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งแนวคิดนี้เรียกว่าเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความสนใจจากนักการศึกษาต่างประเทศและในประเทศไทยมากขึ้น เนื่องจากการนำข้อดีของการออกแบบมา ใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข ความพึงพอใจ และเกิดความท้าทายที่จะทำ กิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น เป็นการสร้างแรงจูงใจ ความสนใจ และเกิดความผูกพันในการเรียนให้กับผู้เรียนมากขึ้น

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คกอท) ได้ ตระหนักและเห็นความสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความผูกพันในการเรียนให้แก่ผู้เรียน ดังกล่าวข้างต้น จึงได้ร่วมมือกับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยศิลปากร ในการจัดโครงการ อบรมเพื่อพัฒนาอาจารย์ให้มีความรู้และทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งจะเป็ประโยชน์โดยตรงกับผู้สอนในการนำไปพัฒนากิจกรรมในห้องเรียน รวมถึงแนวทางการพัฒนางานวิจัยจากการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

#### 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีความเข้าใจและมีทักษะการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน ไปประยุกต์กับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนของตนเองได้
- 2.2 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชันได้

#### 3. ผู้เข้าร่วมโครงการ

- 3.1 กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์ที่สอนในระดับอุดมศึกษา
- 3.2 จำนวน 60 คน
- 3.3 สามารถนำคอมพิวเตอร์แบบพกพามาใช้ระหว่างอบรมได้ ในกรณีที่มาเป็นกลุ่ม สามารถใช้ คอมพิวเตอร์ร่วมกันได้

#### 4. สถานที่ดำเนินงาน

โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ สุขุมวิท 11 กรุงเทพฯ

## 5. ระยะเวลาดำเนินการ

วันพฤหัสบดี ที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563 ถึง วันศุกร์ ที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

## 6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 6.1 ผู้เข้าอบรมได้รับความรู้เกี่ยวกับการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองในรายวิชาต่าง ๆ ได้
- 6.2 ผู้เข้าอบรมสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และในระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้
- 6.3 ผู้เข้าอบรมได้รับแนวทางในการดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนจากการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

## 7. สอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา (PSF) องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competency)

- มิติ 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ  
ระดับที่ 1 ออกแบบกิจกรรมและใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้
- มิติ 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน  
ระดับที่ 1 จัดบรรยากาศการเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมจากผู้เรียน

## 8. การติดตามประเมินผล

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าโครงการ

## 9. วิทยากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนัดถ์ พูนเดช สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ผู้ช่วยวิทยากร 5 คน

## 10. หน่วยงานดำเนินการ

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยศิลปากร

## 11. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

สำหรับสมาชิก ควอท คนละ 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป 3,500 บาท

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

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
เรื่อง เกมมิฟิเคชัน: เปลี่ยนห้องเรียนเป็นเกม  
(Gamification: Level up your classroom)  
วันที่ 20 - 21 กุมภาพันธ์ 2563

โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ สุขุมวิท 11 กรุงเทพมหานคร

\*\*\*\*\*

**วันพฤหัสบดี ที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563**

- 08.30 - 09.00 น. ลงทะเบียน
- 09.00 - 10.30 น. บรรยาย เรื่อง “หลักการและแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน”  
โดย ผศ.ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 10.30 - 10.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 10.45 - 12.00 น. บรรยาย เรื่อง “การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้”  
โดย ผศ.ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 - 14.30 น. กิจกรรมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เรื่อง “การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้” โดย ผศ.ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 14.30 - 14.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 14.45 - 16.00 น. กิจกรรมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เรื่อง “การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้” โดย ผศ.ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช

**วันศุกร์ ที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563**

- 08.30 - 09.00 น. ลงทะเบียน
- 09.00 - 10.30 น. ฝึกปฏิบัติ เรื่อง “การใช้แอปพลิเคชันในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน” โดย ผศ.ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 10.30 - 10.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 10.45 - 12.00 น. ฝึกปฏิบัติ เรื่อง “การใช้แอปพลิเคชันในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน” โดย ผศ.ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 - 14.30 น. ฝึกปฏิบัติ เรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน”
- 14.30 - 14.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 14.45 - 16.00 น. แนวคิดการทำวิจัยในชั้นเรียนจากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้  
โดย ผศ.ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช

หมายเหตุ: เวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม