



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
เลขที่รับ 1398
วันที่ 18 มี.ค. 2561
เวลา

**สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย**  
**Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education**

ที่ ควอท ๑6/2561

วันที่ 6 มีนาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการ/โครงการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีกำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques) โดยมีความมุ่งหมายให้อาจารย์นำความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยจะจัดขึ้น ระหว่างวันที่ 17 - 18 พฤษภาคม 2561 ณ ห้องภัทลียา 2 โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร นั้น

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญผู้บริหาร คณาจารย์ นักวิจัย บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทุกท่าน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว โดยอัตราค่าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกสมาคมฯ จำนวน 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป จำนวน 3,500 บาท (ไม่รวมค่าที่พักและค่าเดินทาง) ทั้งนี้เมื่อได้รับอนุมัติจากต้นสังกัดแล้ว ผู้เข้าร่วมอบรมมีสิทธิเบิกค่าลงทะเบียน และค่าใช้จ่ายในการเดินทางได้ตามระเบียบกระทรวงการคลังและไม่ถือเป็นวันลา ผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดและสมัครเข้าร่วมการอบรม ได้ที่ <http://thailandpod.org/> สำหรับวิธีการชำระเงินค่าลงทะเบียนสามารถดำเนินการโดยโอนเงินผ่านบัญชีของสมาคม ควอท ชื่อบัญชี "สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ธนาคารทหารไทย สาขาพญาไท บัญชีเลขที่ 003-2-86111-4 ประเภทออมทรัพย์ และขอได้โปรดส่งสำเนาการโอนเงินผ่านธนาคารมาที่อีเมล thailandpod@gmail.com ทั้งนี้ ขอความกรุณาลงทะเบียนตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป **จนถึงวันที่ 7 พฤษภาคม 2561**

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบต่อไป  
 จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ  
 ศ.ดร.อรรถกฤษณ์ เกษศิริกุล

กัญญาณี  
 18 มี.ค. 2561

ขอแสดงความนับถือ  
 น.ส.มัทนา สานติวัตร

(ดร.มัทนา สานติวัตร)  
 นายกสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

เชิงน คมภัส  
 เพื่อเป็นหลักฐาน ให้ความชอบให้  
 ๒๑ มี.ค. ๒๕๖๑  
 21 มี.ค. 2561

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ  
 สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา  
 328 ถนนศรีอยุธยา ราชเทวี กรุงเทพฯ 10400  
 โทรศัพท์ 02-039-5527/097-004-2991

จัดตามแผน  
 จ.พ.อ.ร.น.ค.  
 ๒๑ มี.ค. ๒๕๖๑

จัดตามแผน  
 ดร.ประจันต์ ราชยาวิบูลย์  
 รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

# โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

## เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์

### (Games Based Learning Techniques)

#### 1. วัตถุประสงค์และเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคนี้อย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทำให้องค์กรและหน่วยงานต่างๆ พัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งเราสามารถนำสิ่งที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมส์มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งได้พัฒนาและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย การใช้ประโยชน์จากเกมส์ในการพัฒนาการเรียนรู้ หรือ games based learning (GBL) มาเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้การเรียนรู้ในสภาวะที่สนุกสนาน เป็นการพัฒนาความรู้ที่แปลกใหม่ในการเรียนการสอน ให้ความสนุกสนาน น่าสนใจ และได้ทดลองลงมือทำ ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนนั้นๆ สิ่งที่ดีที่สุดในการใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม GBL เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ในเกมส์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ยังมีผู้เล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยตนเองที่เล่น เกมส์มีกลไกสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning มีบทบาทต่อการเรียนรู้ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คจพท) จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques) เป็นการนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการสอนด้วยการใช้เกมส์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

#### 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

#### 3. กิจกรรมการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่ประกอบด้วย

- 3.1 การบรรยาย เทคนิคการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมส์
- 3.2 การฝึกปฏิบัติ การออกแบบเกมส์ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน

#### 4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาเอกชนและบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จำนวน 100 คน

#### 5. สถานที่ดำเนินงาน

ณ ห้องภัททิยา 2 โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

## 6. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 17-18 พฤษภาคม 2561 (พฤหัสบดี - ศุกร์)

## 7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 อาจารย์ผู้สอนมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ได้

7.2 อาจารย์ผู้สอนหรือบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

7.3 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบเกมส์

## 8. ความสอดคล้องกับ PSF

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) มีดี

2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ระดับที่ 2 เป็นผู้มีความรู้ลึกในศาสตร์ของตน และติดตามความก้าวหน้าของความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้ สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน คำนึงคุณสมบัติตตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ให้คำปรึกษาชี้แนะแก่เพื่อนอาจารย์ในศาสตร์ได้ และส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ภายในองค์กร

## 9. การติดตามประเมินผล

9.1 แบบสอบถามจากผู้เข้าอบรม

9.2 จำนวนรูปแบบเกมส์ที่นำไปใช้ในกาเรียนการสอน

## 10. วิทยากร

ดร.เดชวิทย์ สุขงำเนติ มหาวิทยาลัยขอนแก่นนครราชสีมา

## 11. หน่วยงานดำเนินการ

11.1 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คกอท)

11.2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

## 12. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

สมาชิก ควอท คนละ 3,000 บาท

บุคคลทั่วไป คนละ 3,500 บาท

\*หมายเหตุ สมาชิกประเภทสมาชิกสามารถเข้าร่วมได้ 2 คน ในราคาสมาชิก ควอท

กำหนดการโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ  
"เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม"

วันพฤหัสบดีที่ 17 พฤษภาคม 2561

- 9.00-9.15 น. แนะนำตัว แนะนำวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกม
- 9.15-9.45 น. บรรยาย "กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม (game-based learning)"
- 9.45-12.00 น. ปฏิบัติการ "การทดลองเล่นเกมการเรียนรู้แบบต่างๆ"
- 12.00-13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00-13.30 น. ปฏิบัติการ "สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม"
- 13.30-14.00 น. บรรยาย "หลักและกระบวนการออกแบบเกม"
- 14.00-15.30 น. ปฏิบัติการกลุ่ม "วิเคราะห์เนื้อหาและการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้"
- 15.30-16.30 น. ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การจัดสร้างและทดลองเกมเพื่อการเรียนรู้บนต้นแบบ"

วันศุกร์ที่ 18 พฤษภาคม 2561

- 9.00-9.30 น. บรรยาย "การให้คำแนะนำเรื่องการบริหารโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้"
- 9.30-11.00 น. ปฏิบัติการกลุ่ม "การปรับปรุงเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้จากฉบับต้นแบบ"
- 11.00-12.00 น. ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การทดลองเกมเพื่อการเรียนรู้ต้นแบบฉบับปรับปรุง"
- 12.00-13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00-14.30 น. ปฏิบัติการ "การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่เรียนขนาดใหญ่"
- 14.30-15.00 น. บรรยาย "กระบวนการปรับปรุงเกมเพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่จริง"
- 15.00-16.00 น. ปฏิบัติการ "การทดลองเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับการศึกษาวิจัยในชั้นเรียน"
- 16.00-16.30 น. การสังเคราะห์ สรุปข้อค้น และสรุปบทเรียน