



๗๗

คณะเกษตรศาสตร์  
มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี  
เลขที่ ๘๖๕  
วันที่ 23 มี.ค. 2561  
โทรศัพท์ ๓๑๓๑  
เวลา 10.58

# บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานพัฒนาคุณภาพการศึกษา สำนักงานอธิการบดี โทรศัพท ๓๑๓๑

ที่ ศธ ๐๕๒๙.๔.๖/ว ๒๖๙ วันที่ ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๑

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

เรียน คณบดี

ตามหนังสือที่ ควอท ว ๖/๒๕๖๑ ลงวันที่ ๖ มีนาคม ๒๕๖๑ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพ อาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท.) จะจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิค การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๗-๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๑ ณ โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท ๑๑) กรุงเทพฯ (รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ จำนวน ๑ ชุด)

การนี้ สำนักงานพัฒนาคุณภาพการศึกษา จึงขอเชิญคณะ วิทยาลัย ส่งคณาจารย์ บุคลากรที่สนใจ เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว ทั้งนี้ ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการ ค่าที่พัก ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าลงทะเบียน เบิกจ่ายกับหน่วยงานต้นสังกัด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.อริยาภรณ์ พงษ์รัตน์)  
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

เรียน รองอธิการบดี

- ควอท. ขอเชิญร่วมโครงการอบรม  
ระหว่างวันที่ 17-18 พ.ค. 61 ณ กรุงเทพฯ  
- คณาจารย์ในคณาฯ

นาง

นางกัลยา ชีระพงษ์นาค  
เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป  
23 มี.ค. 61

๒๕๖๑  
23 มี.ค. 61  
(นายณรินทร์ บุญพรหมณ์)  
รักษาการในตำแหน่งรองคณบดีฝ่ายบริหาร



# โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques)

## 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 (คพอท) จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques) เป็นการนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการสอนด้วยการใช้เกมส์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

## 3. กิจกรรมการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

เน้นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่ประกอบด้วย

- 3.1 การบรรยาย เทคนิคการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมส์
- 3.2 การฝึกปฏิบัติ การออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน

## 4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาของเอกชนและบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จำนวน 100 คน

## 5. สถานที่ดำเนินงาน

ณ ห้องคตเลีย 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) 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.เดชารัต สุขกำเนิด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

11. หน่วยงานดำเนินการ

- 11.1 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)
- 11.2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

12. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

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

\*\*\*หมายเหตุ สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 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 "การจัดทำและทดลองเกมเพื่อการเรียนรู้ฉบับต้นแบบ"

วันศุกร์ที่ 18 พฤษภาคม 2561

- 9.00-9.30 น.                   บรรยาย "การให้คำแนะนำเรื่องการปรับปรุงกลไกเกมเพื่อการเรียนรู้"
- 9.30-11.00 น.                 ปฏิบัติการกลุ่ม "การปรับปรุงกลไกเกมเพื่อการเรียนรู้จากฉบับต้นแบบ"
- 11.00-12.00 น.               ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การทดลองเกมเพื่อการเรียนรู้ต้นแบบฉบับปรับปรุง"
- 12.00-13.00 น.               รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00-14.30 น.               ปฏิบัติการ "การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนขนาดใหญ่"
- 14.30-15.00 น.               บรรยาย "กระบวนการปรับปรุงเกมเพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่จริง"
- 15.00-16.00 น.               ปฏิบัติการ "การต่อยอดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยในชั้นเรียน"
- 16.00-16.30 น.               การสังเคราะห์ สะท้อน และสรุปทบทวน