





โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม  
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) รุ่นที่ ๑

 <p>HCD Training @mkw8951z</p> 	<p>โครงการนี้เป็นการบริการวิชาการให้กับบุคคลภายนอก โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีความสุข เข้าถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการสอนอย่างแยบยล ผู้เข้าร่วมอบรมจะได้ศึกษาแนวคิดของการจัดชั้นเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ ออกแบบเกมและทดสอบเกมในรูปแบบต่าง ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน</p>
---	---

๑. หลักการและเหตุผล

ทุกวันนี้ในประเทศไทย บอร์ดเกมไม่เพียงแต่เป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้นแต่มีหลายกลุ่มองค์กรที่เริ่มนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน เพราะเป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ได้ง่ายในการเรียนรู้และเข้าถึงวิธีการพัฒนานี้ โดยเฉพาะในแวดวงการศึกษา การนำเกมมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน หรือกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ จะยิ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย สะท้อนภาพของความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ นำไปสู่ความสุขของผู้เล่น รวมถึงผู้สอนที่พัฒนาเกม หรือ ร่วมกันพัฒนา ซึ่งเป็นการสร้างการเรียนรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ได้อย่างแยบยลผ่านการเล่นเกม ปัจจุบัน เกมที่ผ่านการออกแบบเพื่อให้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้มาอย่างดีและถูกหลักการ สามารถนำไปใช้ในการเปิดมุมมองของผู้เรียนได้ ทั้ง จิตอาสา จิตสาธารณะ หลายเกมต้องการถอดบทเรียนถึงเหตุผลว่าในช่วงเล่นเกม ทำไมแต่ละคนตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ทำไมถึงคิดอย่างนั้น และสิ่งที่อยู่ในเกมสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้อย่างไร ทำให้เห็นมุมมองของกันและกันที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น

ทุกวันนี้จึงมีผู้ปกครองจำนวนมากที่ เลือกใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม เป็นตัวช่วยในการสังเกตและเสริมพัฒนาการให้กับลูก คนรุ่นใหม่จำนวนมากที่หันมาเวลาว่างให้เกิดประโยชน์ด้วยการเล่นเกมเพราะช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มได้ดี รวมทั้งมีสถาบันการศึกษาต่างๆ ที่พิสูจน์แล้วว่า การนำบอร์ดเกมมาใช้ในห้องเรียนสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้ จากเหตุผลข้างต้น ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีความพร้อมระดับสูง เนื่องจากมีวิทยากรที่มีความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ในการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการนำหลักการของเกมมาใช้ รวมถึงการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสเกมเพื่อการเรียนรู้ จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ขึ้น เพื่อเป็นการบริการวิชาการ และเผยแพร่องค์ความรู้ของ “ทุนมนุษย์” มหาวิทยาลัยสวนดุสิตให้สังคมภายนอกได้รู้จักแพร่หลายขึ้น



## ๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการออกแบบ  
ชั้นเรียนและสร้างกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นฐาน

๒.๒ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความเข้าใจในกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบ  
เกม

๒.๓ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบเกมที่ได้จากการอบรม ไปพัฒนา ผลิตและ  
นำไปใช้ในชั้นเรียน

## ๓. กลุ่มเป้าหมาย

บุคลากรครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ทุกระดับชั้น รวมถึงผู้ทำหน้าที่เกี่ยวกับการสอน  
การพัฒนานักเรียนในมิติต่างๆ ของทั้งหน่วยงานภาคเอกชน และภาครัฐ

ขณะเดียวกัน เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการอบรมเชิงปฏิบัติการ จะเปิดรับผู้ประกอบการจำนวน  
จำกัด รุ่นละ ๔๐ คน

## ๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๔.๑ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจถึงความสำคัญ และกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม  
การ์ดเกมและคลาสรูมเกม (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๕)

๔.๒ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในการออกแบบเกมทุกประเภท ที่ผู้เข้าร่วมอบรมมี  
ส่วนร่วมในการออกแบบทุกขั้นตอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐)

๔.๓ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการนำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไปพัฒนาและผลิตเพื่อใช้ในการจัดการ  
เรียนการสอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๐)

## ๕. ระยะเวลาในการดำเนินการและสถานที่ดำเนินการ

วันที่ ๑ วันที่ ๑๒ - ๑๓ มกราคม ๒๕๖๒

ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## ๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ใช้เวลาการอบรมรุ่นละ ๒ วัน โดยใช้รูปแบบการบรรยายและลงมือ  
ปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม จากวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร รวมทั้งการให้  
คำปรึกษาเพื่อการพัฒนาแบบของเกมนอกจากการอบรมในระยะเวลา ๙๐ วัน โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ผ่าน  
การปรึกษาที่สามารถติดต่อ นัดหมายผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
จัดทำขึ้น



## ๗. การรับสมัคร

### ๗.๑ ผู้สนใจเข้าร่วมโครงการ

กรอกใบสมัคร และส่งใบสมัครพร้อมหลักฐานการโอนเงิน ใบนำฝาก ระบุรายชื่อผู้สมัครและเบอร์โทรศัพท์ในใบนำฝาก เพื่อความสะดวกในการตรวจสอบ มาที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ทางโทรสาร ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือทางอีเมล hcd\_sdu@hotmail.com

### ๗.๒ การชำระค่าลงทะเบียน

เมื่อกรอกใบสมัครแล้ว กรุณาชำระเงินค่าลงทะเบียนโดยการโอนเงินผ่านธนาคาร ณ ธนาคารกรุงไทย ประเภทบัญชีออมทรัพย์ สาขากระทรวงศึกษาธิการ ชื่อบัญชี โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๒๒๕๓๔-๐ ก่อนกำหนดระยะเวลาการอบรมแต่ละรุ่นไม่น้อยกว่า ๕ วัน โดยจะแจ้งรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการอบรมก่อนการอบรม ๓ วัน ผ่านทาง [www.hcdsuandusit.com/www.dusit.ac.th](http://www.hcdsuandusit.com/www.dusit.ac.th) สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทร.๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓-๕ โทรศัพท์มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

## ๘. เงื่อนไขตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียน คนละ ๒,๙๐๐ บาท (สองพันเก้าร้อยบาทถ้วน) รายละเอียดประกอบด้วย

๘.๑ ค่าใช้จ่ายทางวิชาการประกอบด้วย ค่าวิทยากรและค่าผู้ช่วยวิทยากร รวมทั้งชุดเอกสารและวัสดุประกอบการบรรยายทั้งหมด

๘.๒ ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ (๒ วัน) ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ๔ มื้อ (๒ วัน)

๘.๓ ค่าวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างต้นแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม

## ๙. การประเมินผลการอบรม

๙.๑ ด้านระยะเวลา ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการทุกขั้นตอน ตลอดระยะเวลา ๒ วัน (ร้อยละ ๑๐๐)

๙.๒ ด้านผลผลิต ผู้เข้าร่วมโครงการต้องนำเสนอผลงานที่ร่วมออกแบบอย่างน้อย ๑ ชิ้น

## ๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๐.๑ ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนแบบแอกทีฟเลิร์นนิ่ง

๑๐.๒ ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจในผลงานที่มีส่วนร่วมในการออกแบบทุกขั้นตอน

๑๐.๓ ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบผลงานการออกแบบที่ได้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ ไปผลิตและนำไปใช้จริง



๑๑. หน่วยงานรับผิดชอบ/ โครงการ

- ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕ เบอร์ภายใน ๖๙๐๐ หรือ ๖๙๐๕

ผู้ประสานงาน

๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล

โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์

โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

- หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต





## วิทยาการ

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตน์ อินทสระ**

### ประวัติการศึกษา

ปริญญาเอก ดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต  
ปริญญาโท นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต  
ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต

### ประวัติการทำงาน

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

### วิทยาการ (หัวข้อ)

การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสมูมเกม  
การอบรมผู้xorรับใบอนุญาตขับชีรยนต์และรถจักรยานยนต์  
การอบรมโครงการพัฒนาวิชาชีพครู  
การสร้างอัตลักษณ์องค์กร  
พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างมาตรฐานสินค้าและบรรจุภัณฑ์

### อาจารย์พิเศษ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า (ธนบุรี) มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

### ประสบการณ์การทำงาน

ผู้จัดการส่วนงานความคิดสร้างสรรค์ บริษัท โกลส์ แอดเวอร์ไทซิง จำกัด  
ผู้จัดการส่วนออกแบบและกิจกรรมพิเศษ บริษัท เซนเทชั่น ออกาไนเซอร์ จำกัด  
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ เซ็นทรัลพาร์ทเมนท์ทูไดร์  
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์  
ครีเอทีฟไดเรคเตอร์ ครีเอทีฟ รีซอร์ซ จำกัด

### ที่ปรึกษา

การออกแบบกราฟิกและการสร้างอัตลักษณ์องค์กร โครงการ เดอะ แพคตอรีเฮาส์  
การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์องค์กร ผลิตภัณฑ์แปปสกิน



### ใบสมัครเข้ารับการฝึกอบรม

โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม  
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) รุ่นที่ ๑

สังกัด หน่วยงาน/บริษัท .....  
ที่อยู่ ..... รหัสไปรษณีย์.....  
โทรศัพท์.....โทรสาร.....ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้

#### (กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

๑. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....
๒. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....
๓. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....
๔. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....
๕. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....มือถือ.....

มีความประสงค์จะสมัครเข้ารับการอบรม

รุ่นที่ ๑ วันที่ ๑๒ - ๑๓ มกราคม ๒๕๖๒

ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

**อาหาร**

ทั่วไป  มังสวิรัติ  เจ  มุสลิม

**จองที่จอดรถ**

ไม่จอง  จอง ทะเบียนรถ.....

( ลงชื่อ ).....ผู้แจ้งรายชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง.....

#### วิธีการชำระเงิน

โอนเงินเข้าบัญชีธนาคารกรุงไทย “โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์” ประเภทบัญชีออมทรัพย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๐-๒๒๕๓๔-๐ เมื่อวันที่ .....จำนวนเงิน.....บาท

**\*\* กรุณาส่งใบสมัคร พร้อมหลักฐานการโอนเงินมาที่ ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือ ทาง E-mail : hcd\_sdu@hotmail.com พร้อมระบุชื่อผู้เข้าอบรม เบอร์โทรศัพท์ จำนวนเงิน สอบถามรายละเอียดที่ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕ มือถือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙**