



ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ร่วมกับ

MangoSTEEMS

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร

CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World:

เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย

CodeMonkey รุ่นที่ ๑

## โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World : เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๑

### สมัครออนไลน์



หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้มิติของความร่วมมือของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS ในการเรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ในการขอคำปรึกษากับคณะวิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทางกลุ่ม Facebook Group ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### ๑. หลักการและเหตุผล

ความสามารถในการดำเนินชีวิตในโลกของศตวรรษที่ ๒๑ ได้ เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนรุ่นใหม่ที่สำคัญ ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องมีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่น แก้ปัญหาที่ซับซ้อนหรือไม่เคยประสบมาก่อนได้ รู้จักควบคุมตนเอง สื่อสารรู้เรื่อง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นต้น ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาและความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ได้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมกันทั้งในขณะเรียนและหลังเรียน ได้รับความรู้อย่างมีความหมายได้ประสบการณ์ตรง ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยที่ไม่รู้ตัวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในเกม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนที่เล่นอยู่ ทั้งนี้เกมมักจะมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกท้าทายและอยากเล่นเกมหรือเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งเหมาะสมกับเด็กนักเรียนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey สามารถตอบโจทย์ความต้องการข้างต้นในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้สอนให้สามารถสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสร้างโค้ดเพื่อนำไปสู่การสร้างเกมเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey ถือว่าเป็นการเรียนรู้ตามฐานรากของปรัชญา Active Learning ที่นำไปสู่การเข้าถึงการเรียนการสอนแบบ Game Based Learning ได้ในที่สุด แต่จับต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลักไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกันที่สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็นผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนความชำนาญในวิชาชีพสอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ และสมรรถนะของวิชาชีพครูด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาของสหราชอาณาจักร หรือ UKPSF (United Kingdom Professional Standard Framework) ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS จึงได้บูรณาการการดำเนินงานทางวิชาการร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์การอบรมหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World ขึ้น ซึ่งเป็นการผนึกกำลังระหว่างภาครัฐ (สถาบันการศึกษา) ที่มีความพร้อมสูงในการจัดการฝึกอบรม และบริษัทเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ การอบรมจะเน้น “Train The Trainer” สร้างผู้สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ภายใต้การฝึกปฏิบัติที่ต้องทดลองสร้างสรรค์เกมด้วยตนเองโดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนาตนเองตามสายอาชีพต่อไป

## ๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”

๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ผ่าน “CodeMonkey”

## ๓. กลุ่มเป้าหมาย

๑. บุคลากรในสถานศึกษาทุกประเภท

๒. บุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้สนใจเข้าร่วมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ

## ๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของจำนวนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่สามารถสร้างเกมได้แล้วเสร็จ (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)

๒. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสอน การเขียนโค้ดดีดิ่งผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification

## ๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

รุ่นที่ ๑ อบรม ๒ วัน ระหว่างวันที่ ๗ – ๘ กันยายน ๒๕๖๒ (จำนวน ๑๒ ชั่วโมง)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## ๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา และซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดจัดขึ้น ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์

## ๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ดาวโหลดและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuandusit.com> หรือ สมัครออนไลน์ (จาก QR CODE หน้าที่ ๑) สมัครได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

๗.๒ ชำระค่าลงทะเบียนโดยการโอนเงินผ่าน ธนาคารกรุงไทย ประเภทบัญชีออมทรัพย์ สาขา กระทรวงศึกษาธิการ ชื่อบัญชี โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๐-๒๒๕๓๔-๐

๗.๓ ส่งใบสมัครเข้ารับการอบรมและหลักฐานการโอนเงิน ทางโทรสาร ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือ อีเมล [hcd\\_sdu@hotmail.com](mailto:hcd_sdu@hotmail.com) **กรุณาส่งใบสมัครล่วงหน้า ๕ วันก่อนกำหนดการอบรมจริง**

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จะแจ้งรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการอบรม ก่อนการอบรม ๓ วัน ผ่านทาง [www.hcdsuandusit.com/](http://www.hcdsuandusit.com/) [www.dusit.ac.th](http://www.dusit.ac.th) สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทร.๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓-๕ โทรศัพท์มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

## ๘. ประมาณการงบประมาณ

ค่าลงทะเบียนในการประกอบการฝึกอบรม (ผู้ลงทะเบียนจะได้รับสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม CodeMonkey เป็นเวลา ๑ ปี) คนละ ๖,๕๐๐ บาท (หกพันห้าร้อยบาทถ้วน) และได้รับสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม CodeMonkey จำนวน ๕ สิทธิ์ รายละเอียดค่าใช้จ่ายข้างต้นประกอบด้วย

๑. ค่าตอบแทนวิทยากร ประกอบด้วย ค่าวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร (วิทยากร ๑ คน ต่อ ผู้เข้ารับการอบรม ๑๐ คน)
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ และอาหารว่าง ๔ มื้อ
๓. ค่าเอกสารประกอบการฝึกอบรม
๔. ค่าวุฒิบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม ซึ่งการออกวุฒิบัตรออกให้ในนามของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS
๕. สิทธิ์การเข้าถึงเฟซบุ๊ก (Facebook) ของศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ สำหรับการฝึกอบรมนี้ไว้ เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าถึงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ของการฝึกอบรม รวมถึงการติดต่อขอรับคำปรึกษากับวิทยากรหลังการฝึกอบรมนี้เสร็จสิ้น
๖. ค่าลิขสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม
๗. ค่าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่จำเป็นในการอบรม
๘. ค่าใช้สอยอื่นๆ (ค่าวัสดุ และอุปกรณ์ เป็นต้น)

## ๙. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ จึงจะได้รับวุฒิบัตรผ่านการฝึกอบรม และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่วิทยากรมอบหมาย

## ๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”
๒. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการได้พัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารผ่านการฝึกออกแบบและสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง
๓. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้รับให้กับผู้สนใจอื่น ๆ ทุกช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๔. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนากระบวนการและความก้าวหน้าในสายอาชีพของตนเองได้

## ๑๑. หน่วยงานผู้รับผิดชอบงาน/โครงการ

ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน:	๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล	มือถือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘
	๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์	มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙
	๓. ดร.นงศ์ลักษณ์ โชติวิทยธานินทร์	มือถือ ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔



### กำหนดการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑<sup>st</sup> Century World  
: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey  
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต



#### วันเสาร์ที่ ๗ กันยายน ๒๕๖๒

- ๐๘.๐๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียนและรับเอกสารประกอบการอบรม
- ๐๙.๐๐ - ๑๑.๐๐ น. **การบรรยายเรื่อง**
  - ✓ เกมกับการเขียนโปรแกรม
  - ✓ หลักการเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
- ๐๙.๐๐ - ๑๑.๐๐ น. **Workshop**
  - ✓ แนะนำการใช้งานของ Game Builder ใน CodeMonkey
  - การ Login เข้าใช้งาน
  - การแนะนำการใช้งานและเมนูต่าง ๆ ของ GameBuilder ใน CodeMonkey
- ๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. **Workshop**
  - ✓ การเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
  - เรียนรู้กับคำสั่งต่าง ๆ, Event, Movement, Display, Control และ Operators
  - ✓ เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ
  - การใช้ฟังก์ชัน SPRITES, WIDGETS, SOUNDS, GAME

#### วันอาทิตย์ที่ ๘ กันยายน ๒๕๖๒

- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. **Workshop**
  - ✓ การเขียนโค้ดโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมที่เป็นลักษณะบทเรียน
  - การฝึกปฏิบัติการ การเขียนชุดคำสั่งในการสร้างเกมในสถานะการณ์ต่าง ๆ
  - การเรียนรู้การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาการสร้างเกม ๆ
- ๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น.
  - ✓ การสร้างเกมโดยใช้ CodeMonkey ในการพัฒนาเกม
  - แนะนำ วิธีการสร้างเกมประเภทต่าง ๆ เช่น ที่ต้องใช้ คีย์บอร์ด
  - วางแผนการสร้างเกม
  - ✓ การเผยแพร่เกมบน Discover ที่เป็นชุมชนของ CodeMonkey
  - การ Save เกม
  - การเผยแพร่เกม
  - ✓ การนำเสนอเกมที่ได้ทำการพัฒนา
  - การนำเสนอเกมที่สร้างและการแลกเปลี่ยนเปลี่ยนการเรียนรู้กันในกลุ่มที่สร้างเกม
- ๑๖.๐๐ - ๑๖.๓๐ น. มอบวุฒิบัตรให้กับผู้ที่ผ่านการอบรม

วิทยากร : สาขาวิชาวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์ และสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

#### หมายเหตุ

๑. กำหนดการและเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม
๒. เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น. และเวลา ๑๔.๓๐ - ๑๔.๔๕ น. พักรับประทานอาหารว่าง
๓. เวลา ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน