



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น
การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (รุ่นที่ ๑ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕) (ออนไลน์)



“โลกกำลังคุมคามเรา: ผู้สอนต้องปรับเพื่อการเปลี่ยนแปลง”

หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้มิติการจัดการความรู้ที่สั่งสมมาจากความรู้เชิงประสบการณ์ของคณะวิทยากรที่ได้ให้บริการวิชาการกับองค์กรต่างๆ ในเนื้อหาความรู้ Game Based Learning ในตระกูลความรู้ของการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น เปลี่ยนจากการบังคับเข้าเรียน เป็นกระตุ้นผู้เรียนให้ระเปิดความรู้ได้ด้วยตนเอง ด้วยการสอนที่น่าสนใจ แต่ไม่ทิ้งเนื้อหาความรู้ในรายวิชาไว้ข้างหลัง ยังคงได้ทั้ง “เล่น” และ “เรียน” ไปพร้อมกัน โดยปรับกิจกรรมมาเป็นแบบออนไลน์ หลีกเลี่ยงการระบาดของไวรัสโควิด-๑๙ ผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ได้รับคำปรึกษากับคณะวิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทางกลุ่ม Line Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ จัดทำขึ้น

๑. หลักการและเหตุผล

การศึกษาเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนจะต้องได้รับ การจะกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับบทเรียน เป็นสิ่งที่ท้าทายครูผู้สอนเสมอมา และในปัจจุบันก็เริ่มมีการนำเกมส์ประเภทต่างๆ เข้ามาประยุกต์กับการศึกษาไทยแล้ว เช่น Game Based Learning, Gamification, Game Online ซึ่งจะช่วยทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ผู้เรียนสนุกกับการเรียน ผู้สอนสนุกกับการสอนเช่นกัน

เกมส์ที่ใช้เพื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียน จะสร้างความแตกต่างจากในอดีต ที่สื่อการเรียนการสอนจะเป็นสิ่งที่ผู้สอนทำขึ้นมาให้ผู้เรียน มีจุดประสงค์เพื่อวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ การจะสอนผู้เรียนให้สนุกจำเป็นจะต้องมีแรงจูงใจ ซึ่งเกมส์ก็สามารถจูงใจนักเรียนได้เป็นอย่างดี การเรียนรู้โดยใช้เกมส์เป็นฐาน จึงนับ เป็นจิตวิทยาในการสอนรูปแบบหนึ่ง จูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนเมื่อมีเกมส์มากระตุ้น ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างธรรมชาติ

แนวคิดข้างต้นสอดคล้องไปกับการจัดการเรียนการสอนยุคใหม่ ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด หรือจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนนั้น ๆ ด้วย เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น แต่ผู้เรียนยังจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย การสอนโดยใช้เกมส์จึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

ทิตินา แคมณี กล่าวถึงความหมายและวัตถุประสงค์ของการใช้เกมส์เป็นส่วนหนึ่งของกาเรียนรู้ไว้ว่า “วิธีสอนโดยใช้เกมส์ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมส์ พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมส์ของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่น ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นอีกวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงขึ้น

จากเหตุผลข้างต้น ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จึงจัดอบรมบุคลากรวิชาชีพด้านการสอน เรื่อง “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification” เป็นการอบรมในรูปแบบออนไลน์ และการฝึกปฏิบัติและการนำเสนอแนวคิดในการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมส์เป็นฐาน



๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญในเรื่องการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification

๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”

๓. กลุ่มเป้าหมาย

๑. ครู อาจารย์ ผู้ที่ทำหน้าที่ในการสอน การจัดการเรียนรู้ ทั้ง ภาครัฐ เอกชน หรือผู้ที่สนใจที่จะเรียนรู้หลักสูตรการฝึกอบรมนี้

**** รับจำนวนจำกัด ประมาณ ๔๐ คน****

๔. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

วันเสาร์ที่ ๒๘ พฤษภาคม ๒๕๖๕ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๖.๐๐ น. (ระยะเวลาการอบรม ๑ วัน)
ปฏิบัติการถ่ายทอดสดจากศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยการ (Live) ออนไลน์ (Online) ผ่านระบบ Zoom จากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๕. รูปแบบการจัดอบรม

ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา กิจกรรมกลุ่ม และซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องและปัญหาที่เกิดขึ้นจริง โดยการไลฟ์ (Live) ออนไลน์ (Online) ผ่านระบบ Zoom จากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. วิทยากร

ที่	วิทยากรหลัก	ตำแหน่ง
๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรตต์ อินทสระ	อาจารย์ประจำคณะวิทยาการจัดการ หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยากรประจำกลุ่มในการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)		
๒	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิชญ์สินี พุทธิทวีศรี	อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
๓	นางสาววรรณพร กลิ่นพุ่ม	

หมายเหตุ : วิทยากรประจำกลุ่ม อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



๗. การลงทะเบียนเข้าร่วมการฝึกอบรม

ค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียน ท่านละ ๑,๘๐๐.๐๐ บาท (หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน)

ช่องทางการลงทะเบียน : ลงทะเบียนผ่านระบบออนไลน์ โดยการ Scan QR Code



Scan QR Code เพื่อลงทะเบียนอบรม

๘. การชำระเงินค่าลงทะเบียนอบรม

ชื่อบัญชี : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
ธนาคาร : ธนาคารกรุงเทพ – ออมทรัพย์
สาขา : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
เลขที่บัญชี : ๐๗๙-๗๑๓๐๑๙-๒

หมายเหตุ

๑. กรุณาชำระค่าลงทะเบียนก่อนวันอบรม อย่างน้อย ๒ วัน (เพื่อยืนยันการเข้าอบรมจริง)
๒. รับจำนวนจำกัดเพียง ๔๐ คน
๓. กรณี ที่นั่งเต็ม ขอสงวนสิทธิ์สำหรับท่านที่ชำระเงินแล้ว
๔. เมื่อท่านชำระเงินแล้ว กรุณาส่งสำเนาใบยืนยันการชำระเงินและชื่อผู้เข้าอบรมมาที่ คิวอาร์โค้ดไลน์



QR Code เพื่อส่งหลักฐานการชำระเงิน



๕. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรม อย่างน้อย ๕ วันทำการ
๖. ผู้สมัครเข้ารับการอบรมจะได้รับ Link ในการเข้าห้องอบรมทางกลุ่มไลน์ที่ชำระเงินไว้ภายในวันศุกร์ที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๕
๗. ข้อมูลเพิ่มเติม **คุณศรัณญา ลิทธิดา** โทร. ๐๖๓-๙๖๑๕๕๓๒ (การเงิน)

๙. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ รวมทั้งกลุ่มที่ฝึกปฏิบัติการ (Workshop) และการนำเสนอผลงานตามโจทย์ของคณะวิทยากร จึงจะได้รับวุฒิบัตรในการฝึกอบรม

๑๐. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๕)

๒. ร้อยละของจำนวนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่สามารถออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญในเรื่องการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification

๒. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”

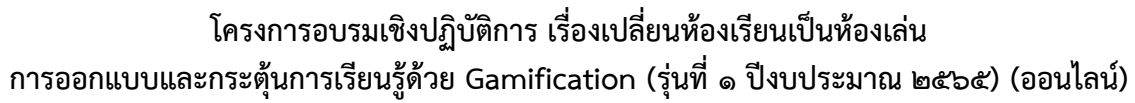
๓. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในการออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification ตามหลักการของการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”

๑๒. หน่วยงานรับผิดชอบ/ โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ - ๕

ผู้ประสานงาน

ดร.ณัฐนิช	สิริสัจจานุรักษ์	โทร. ๐๙๕ ๙๑๙-๙๔๔๙
นางสาวเอมอร	ศรีเกษม	โทร. ๐๙๖-๒๖๔-๕๕๒๔



เวลา	กำหนดการ
๐๘.๓๐ – ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียนเข้าสู่ผ่านระบบ Zoom จากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต
๐๙.๐๐ – ๐๙.๑๕ น.	ประธานกล่าวเปิด
๐๙.๑๕ – ๑๒.๐๐ น.	การบรรยายเรื่อง ✓ บรรยายสรุปเรื่อง “โลกกำลังคุกคามเรา : ผู้สอนต้องปรับเพื่อการเปลี่ยนแปลง” ความหมาย ความสำคัญ หลักการออกแบบ Gamification ✓ ทดลองใช้ Gamification เพื่อการเรียนรู้ และร่วมสะท้อนประเด็นการเรียนรู้ ✓ แบ่งกลุ่มออกแบบ Gamification ตามรายวิชาของผู้เข้าอบรม ✓ นำเสนอแนวคิดการออกแบบ Gamification วิทยากร: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรตต์ อินทสระ
๑๓.๐๐ – ๑๖.๐๐ น.	ฝึกปฏิบัติการ ✓ ปรับปรุงการออกแบบโดยวิทยากรประจำกลุ่ม ✓ นำเสนอและทดลองเล่น Gamification (กลุ่มละ ๑๕ นาที : ๖ กลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน) ✓ วิธีการนำ Gamification ไปใช้ร่วมกับการประเมินผลการเรียนรู้ ✓ กิจกรรมเสริมการเรียนรู้ / ปิดการอบรม วิทยากร : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรตต์ อินทสระ และคณะวิทยากร

๑. เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น. และเวลา ๑๔.๓๐ - ๑๔.๔๕ น. พักรับประทานอาหารว่าง
๒. เวลา ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. พักรับประทานอาหารกลางวัน



แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น
การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (รุ่นที่ ๑ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕) (ออนไลน์)

ชื่อหน่วยงาน

ที่อยู่

.....รหัสไปรษณีย์

โทรศัพท์ โทรสาร ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้
(กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

๑. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....

มือถือ.....e-mail.....

๒. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....

มือถือ.....e-mail.....

๓. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....

มือถือ.....e-mail.....

๔. ชื่อ.....ตำแหน่ง.....

มือถือ.....e-mail.....

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๑๕ (Online) วันเสาร์ที่ ๒๓ เมษายน ๒๕๖๕

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายใน วันศุกร์ที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๕

☐ ทาง E-mail: hcd_sdu@hotmail.com

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ โทร. ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ - ๕

ดร.ณัฐนิช สิริสัจจานุรักษ์ โทร. ๐๙๕ ๙๑๙-๙๔๔๙

นางสาวเอมอร ศรีเกษม โทร. ๐๙๖-๒๖๔-๕๕๒๔

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร



แบบนำส่งสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น
การออกแบบและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Gamification (รุ่นที่ ๑ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕) (ออนไลน์)
วันเสาร์ที่ ๒๘ พฤษภาคม ๒๕๖๕

หน่วยงาน/ สังกัด

เบอร์โทรศัพท์ ได้ดำเนินการโอนเงินเข้าบัญชีชื่อ

บัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

ธนาคาร : ธนาคารกรุงเทพ – ออมทรัพย์

สาขา : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

เลขที่บัญชี : ๐๗๙-๗๑๓๐๑๙-๒

โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน

รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน)

ที่อยู่

.....

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....

หมายเหตุ:

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ E-mail: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑ และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ นางสาวศรัณญา สิทธิธา โทรศัพท์ ๐๖๓-๙๖๑๕๕๓๒
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงิน จะได้รับในวันอบรมตามที่ท่านสมัครไว้

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แนบสำเนาหลักฐานการโอนเงิน)