

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย

Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education

ที่ ควอท ว8/2562

วันที่ 23 เมษายน 2562

คณะกรรมการ
 รับเลขที่ 654
 วันที่ - 8 พ.ค. 2562
 เวลา 09.12

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning) จำนวน 1 ชุด

ด้วยสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีกำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning) เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน และเพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้ โดยจะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 16 - 17 พฤษภาคม 2562 ณ โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร นั้น

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญผู้บริหาร คณาจารย์ นักวิจัย บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทุกท่าน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว โดยอัตราค่าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกสมาคมฯ จำนวน 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป จำนวน 3,500 บาท (ไม่รวมค่าที่พักและค่าเดินทาง) ทั้งนี้เมื่อได้รับอนุมัติจากต้นสังกัดแล้ว ผู้เข้าร่วมอบรมมีสิทธิเบิกค่าลงทะเบียน และค่าใช้จ่ายในการเดินทางได้ตามระเบียบกระทรวงการคลัง และไม่ถือเป็นวันลา ผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดและสมัครเข้าร่วมการอบรม ได้ที่ <http://thailandpod.org/>. สำหรับวิธีชำระเงินค่าลงทะเบียนสามารถดำเนินการโดยโอนเงินผ่านบัญชีของสมาคม ควอท ชื่อบัญชี "สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ธนาคารทหารไทย สาขาพญาไท บัญชีเลขที่ 003-2-86111-4 ประเภทออมทรัพย์ และขอได้โปรดส่งสำเนาการโอนเงินผ่านธนาคารมาที่อีเมล thailandpod@gmail.com ทั้งนี้ ขอความกรุณาลงทะเบียนตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป จนถึงวันที่ 10 พฤษภาคม 2562

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบต่อไป
 จักขอบพระคุณยิ่ง

เรียน อธิการบดี

๑) เพื่อโปรดทราบและพิจารณา

๒) เห็นควรมอบ - คณบดี/คณบดี

ส.ค.พ

อธิการบดี
 - 3 พ.ค. 2562

ขอแสดงความนับถือ



(รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ทิพากร)
 นายกสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

นาม/อธิการบดี/คณบดี

ผศ.ถนอม เลขาพันธ์
 คณบดีคณะครุศาสตร์

งว

1. ทุกคน;

2. ส.ค.พ.

(ผศ.สุจारी เขียวแดง)
 รองอธิการบดี

07 พ.ค. 2562

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

328 ถนนศรีอยุธยา ราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ 02-039-5527/082-937-5337

โทรสาร 02-039-5647

เรียน คณบดี

- เพื่อโปรดทราบ
- เห็นควรมอบ.....

- 8 พ.ค. 2562

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning)

1. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคปัจจุบัน ทำให้องค์กรและหน่วยงานต่างๆ พัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งเราสามารถนำสิ่งที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมส์มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งได้พัฒนาและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย การใช้ประโยชน์จากเกมส์ในการพัฒนาการเรียนรู้ หรือ games based learning (GBL) มาเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้การเรียนรู้เหล่านั้นเกิดมีประสิทธิภาพ เป็นการสร้างความรู้สึกที่แปลกใหม่ในการเรียนการสอน ให้มีความสนุก น่าสนใจ และได้ทดลองลงมือทำ ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนนั้นๆ สิ่งที่ดีที่สุดในการใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม GBL เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมส์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมส์มักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning มีบทบาทต่อการเรียนรู้ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คควอท) จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning) เป็นการนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการเรียนการสอนด้วยเกมส์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

3. กิจกรรมการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่ประกอบด้วย

- 3.1 การบรรยาย เทคนิคการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมส์
- 3.2 การฝึกปฏิบัติ การออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน

4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาของเอกชนและบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จำนวน 100 คน

5. สถานที่ดำเนินงาน

ณ ห้องคัทลียา 2 โรงแรมแอมบาสเดอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

6. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 16 - 17 พฤษภาคม 2562 (พฤหัสบดี - ศุกร์)

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 อาจารย์ผู้สอนมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ได้
- 7.2 อาจารย์ผู้สอนหรือบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้
- 7.3 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบเกมส์

8. ความสอดคล้องกับ PSF

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) มิติ

- 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ระดับที่ 2 เป็นผู้มีความรู้ลึกในศาสตร์ของตน และติดตามความก้าวหน้าของความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้ สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน กำกับดูแลและติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ให้คำปรึกษาชี้แนะแก่เพื่อนอาจารย์ในศาสตร์ได้ และส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ภายในองค์กร

9. การติดตามประเมินผล

- 9.1 แบบสอบถามจากผู้เข้าอบรม
- 9.2 จำนวนรูปแบบเกมส์ที่นำไปใช้ในการเรียนการสอน

10. วิทยากร

ดร.เดชรัตน์ สุขกำเนิด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
และทีมผู้ช่วยวิทยากรของ ดร.เดชรัตน์ สุขกำเนิด

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

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ
เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning)
ระหว่างวันที่ 16 - 17 พฤษภาคม 2562
ณ ห้องคัทลียา 2 โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

วันพฤหัสบดีที่ 16 พฤษภาคม 2562

- 9.00-9.15 น. แนะนำตัว แนะนำวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกมส์
- 9.15-9.45 น. บรรยาย "กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (games-based learning)
- 9.45-12.00 น. ปฏิบัติการ "การทดลองเล่นเกมการเรียนรู้แบบต่างๆ"
- 12.00-13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00-13.30 น. ปฏิบัติการ "สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมส์"
- 13.30-14.00 น. บรรยาย "หลักและกระบวนการออกแบบเกมส์"
- 14.00-15.30 น. ปฏิบัติการกลุ่ม "วิเคราะห์เนื้อหาและการออกแบบเกมส์เพื่อการเรียนรู้"
- 15.30-16.30 น. ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การจัดทำและทดลองเกมส์เพื่อการเรียนรู้ฉบับต้นแบบ"

วันศุกร์ที่ 17 พฤษภาคม 2562

- 9.00-9.30 น. บรรยาย "การให้คำแนะนำเรื่องการปรับปรุงกลไกเกมส์เพื่อการเรียนรู้"
- 9.30-11.00 น. ปฏิบัติการกลุ่ม "การปรับปรุงกลไกเกมส์เพื่อการเรียนรู้จากฉบับต้นแบบ"
- 11.00-12.00 น. ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การทดลองเกมส์เพื่อการเรียนรู้ต้นแบบฉบับปรับปรุง"
- 12.00-13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00-14.30 น. ปฏิบัติการ "การใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนขนาดใหญ่"
- 14.30-15.00 น. บรรยาย "กระบวนการปรับปรุงเกมส์เพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่จริง"
- 15.00-16.00 น. ปฏิบัติการ "การต่อยอดเกมส์เพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยในชั้นเรียน"
- 16.00-16.30 น. การสังเคราะห์ สะท้อน และสรุปทบทวน