

๖๖. ๖๖  
- ๓ ก.พ. ๒๕๖๓

11



มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
รับที่ ศษ๓/๒๕๖  
วันที่ - ๓ ก.พ. ๒๕๖๓  
เวลา ๑๓.๕๕ น.

คณะศึกษาศาสตร์  
รับที่ ศษ๓  
วันที่ ๑๓ ก.พ. ๒๕๖๓  
เวลา ๑๓.๕๕ น.

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย  
Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education

ที่ ควอท ว1/2563

วันที่ 31 มกราคม 2563

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

งานฝึกอบรม  
รับที่ ๑๐๗/๒๕๖  
วันที่ ๑๑ ก.พ. ๒๕๖๓  
เวลา ๑๐.๐๐

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยรามคำแหง

งานธุรการ  
กองการเจ้าหน้าที่  
รับที่ ๑๕๐/๒๕๖  
วันที่ ๓ ก.พ. ๒๕๖๓  
เวลา ๑๕.๓๐

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เกมมิฟิเคชัน: เปลี่ยนห้องเรียนเป็นเกม จำนวน 1 ชุด

ด้วยสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยศิลปากร กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เกมมิฟิเคชัน: เปลี่ยนห้องเรียนเป็นเกม (Gamification: Level up your classroom) เพื่อพัฒนาอาจารย์ให้มีความรู้และทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งจะประโยชน์โดยตรงกับผู้สอนในการนำไปพัฒนางานกิจกรรมในห้องเรียน รวมถึงแนวทางการพัฒนางานวิจัยจากการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยจะจัดขึ้น ระหว่างวันที่ 20 - 21 กุมภาพันธ์ 2563 ณ โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร นั้น

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญผู้บริหาร คณาจารย์ นักวิจัย บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทุกท่าน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว โดยอัตราค่าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกสมาคมฯ จำนวน 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป จำนวน 3,500 บาท (ไม่รวมค่าที่พักและค่าเดินทาง) ทั้งนี้เมื่อได้รับอนุมัติจากต้นสังกัดแล้วผู้เข้าร่วมอบรมมีสิทธิเบิกค่าลงทะเบียน และค่าใช้จ่ายในการเดินทางได้ตามระเบียบกระทรวงการคลัง และไม่ถือเป็นวันลา ผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดและสมัครเข้าร่วมการอบรม ได้ที่ <http://thailandpod.org/> สำหรับวิธีชำระค่าลงทะเบียนสามารถดำเนินการโดยโอนเงินผ่านบัญชีของสมาคม ควอท ชื่อบัญชี "สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ธนาคารทหารไทย สาขาพญาไท บัญชีเลขที่ 003-2-86111-4 ประเภทออมทรัพย์ และขอได้โปรดส่งสำเนาการโอนเงินผ่านธนาคารมาที่อีเมล thailandpod@gmail.com ทั้งนี้ ขอความกรุณาลงทะเบียนตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป จนถึงวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2563

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบต่อไป  
จกขอขอบคุณยิ่ง

สืบ ผู้อำนวยการกองการเจ้าหน้าที่

ขอแสดงความนับถือ

- เพื่อโปรดทราบ
- เห็นควรมอบ ๖๖. ดำเนินการต่อไป

5

(รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ทิพากร)

นายกสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

ศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ทิพากร

บุคลากรงานธุรการ วิชาการ

หัวหน้างานธุรการ

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

328 อาคารอุดมศึกษา 2 ชั้น 19 ถนนศรีอยุธยา แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ 02-039-5527-28 , 082-937-5337

Email : thailandpod@gmail.com



# โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

## เรื่อง เกมมิฟิเคชัน: เปลี่ยนห้องเรียนเป็นเกม

### (Gamification: Level up your classroom)

#### 1. หลักการและเหตุผล

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความผูกพันในการเรียนให้กับผู้เรียน (engagement in learning) เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึง ซึ่งในปัจจุบันนักวิจัยและนักการศึกษา ได้ศึกษาและพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายของรายวิชา และช่วยให้เกิดความผูกพันในการเรียน เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ โครงงานเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน หรือ การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน เป็นต้น

ปัจจุบันมีการนำเกมมาประยุกต์ใช้ด้านการศึกษามากขึ้น (Game-based learning) เพื่อมุ่งฝึกฝน ทักษะด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนด้วยการเล่นเกมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน นอกจากนี้ ยังมีการนำ เทคนิคหรือแนวคิดในการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย เช่น จัดให้มีกิจกรรม การแข่งขันระหว่างผู้เรียน การให้รางวัลแก่ผู้เรียนเมื่อสามารถพิชิตโจทย์ปัญหาได้สำเร็จ การใช้รูปแบบการ สะสมคะแนนในการกิจต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งแนวคิดนี้เรียกว่าเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความ สนใจจากนักการศึกษาต่างประเทศและในประเทศมากขึ้น เนื่องจากเป็นการนำข้อดีของการออกแบบมา ใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุก ความพึงพอใจ และเกิดความท้าทายที่จะทำ กิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น เป็นการสร้างแรงจูงใจ ความสนใจ และเกิดความผูกพันในการเรียนให้กับผู้เรียนมากขึ้น

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ได้ ตระหนักและเห็นความสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความผูกพันในการเรียนให้แก่ผู้เรียน ดังกล่าวข้างต้น จึงได้ร่วมมือกับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยศิลปากร ในการจัดโครงการ อบรมเพื่อพัฒนาอาจารย์ให้มีความรู้และทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งจะประโยชน์โดยตรงกับผู้สอนในการนำไปพัฒนากิจกรรมในห้องเรียน รวมถึงแนวทางการพัฒนางานวิจัยจากการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

#### 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีความเข้าใจและมีทักษะการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน ไปประยุกต์กับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนของตนเองได้
- 2.2 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชันได้

#### 3. ผู้เข้าร่วมโครงการ

- 3.1 กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์ที่สอนในระดับอุดมศึกษา
- 3.2 จำนวน 60 คน
- 3.3 สามารถนำคอมพิวเตอร์แบบพกพามาใช้ระหว่างอบรมได้ ในกรณีที่มาเป็นกลุ่ม สามารถใช้ คอมพิวเตอร์ร่วมกันได้

#### 4. สถานที่ดำเนินงาน

โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ สุขุมวิท 11 กรุงเทพฯ

## 5. ระยะเวลาดำเนินการ

วันพฤหัสบดี ที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563 ถึง วันศุกร์ ที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

## 6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 6.1 ผู้เข้าอบรมได้รับความรู้เกี่ยวกับการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองในรายวิชาต่าง ๆ ได้
- 6.2 ผู้เข้าอบรมสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และในระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้
- 6.3 ผู้เข้าอบรมได้รับแนวทางในการดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนจากการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

## 7. สอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา (PSF) องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competency)

- มิติ 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ  
ระดับที่ 1 ออกแบบกิจกรรมและใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้
- มิติ 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน  
ระดับที่ 1 จัดบรรยากาศการเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมจากผู้เรียน

## 8. การติดตามประเมินผล

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าโครงการ

## 9. วิทยากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนัดถ์ พูนเดช สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ผู้ช่วยวิทยากร 5 คน

## 10. หน่วยงานดำเนินการ

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยศิลปากร

## 11. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

สำหรับสมาชิก ควอท คนละ 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป 3,500 บาท

\*\*\*หมายเหตุ สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 2 คน ในราคาสมาชิก ควอท



กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
เรื่อง เกมมิฟิเคชัน: เปลี่ยนห้องเรียนเป็นเกม  
(Gamification: Level up your classroom)

วันที่ 20 - 21 กุมภาพันธ์ 2563

โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ สุขุมวิท 11 กรุงเทพมหานคร

\*\*\*\*\*

วันพฤหัสบดี ที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563

- 08.30 - 09.00 น. ลงทะเบียน
- 09.00 - 10.30 น. บรรยาย เรื่อง “หลักการและแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน”  
โดย ผศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 10.30 - 10.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 10.45 - 12.00 น. บรรยาย เรื่อง “การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้”  
โดย ผศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 - 14.30 น. กิจกรรมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เรื่อง “การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้” โดย ผศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 14.30 - 14.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 14.45 - 16.00 น. กิจกรรมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เรื่อง “การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้” โดย ผศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช

วันศุกร์ ที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563

- 08.30 - 09.00 น. ลงทะเบียน
- 09.00 - 10.30 น. ฝึกปฏิบัติ เรื่อง “การใช้แอปพลิเคชันในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน” โดย ผศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 10.30 - 10.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 10.45 - 12.00 น. ฝึกปฏิบัติ เรื่อง “การใช้แอปพลิเคชันในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน” โดย ผศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช
- 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 - 14.30 น. ฝึกปฏิบัติ เรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน”
- 14.30 - 14.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง
- 14.45 - 16.00 น. แนวคิดการทำวิจัยในชั้นเรียนจากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้  
โดย ผศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ และ ผศ.ดร.ชนัดต์ พูนเดช

หมายเหตุ: เวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม