



มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
 เลขที่.....1378.....
 วันที่.....13 มี.ค.2561.....
 เวลา.....10.32.....น.
 ใช้เลขที่นี้ในการอ้างอิง/สืบค้น

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย
 Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education

ที่ ควอท ว6/2561

วันที่ 6 มีนาคม 2561

สำนักวิชาศึกษาศาสตร์สุโขทัย
 เลขที่รับ..... 3.21
 วันที่..... 14 มี.ค. 2561
 เวลา..... 14.15 น.

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการ/โครงการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีกำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques) โดยมีความมุ่งหมายให้อาจารย์นำความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยจะจัดขึ้น ระหว่างวันที่ 17 - 18 พฤษภาคม 2561 ณ ห้องคัทลียา 2 โรงแรมแอมบาสเดอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร นั้น

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญผู้บริหาร คณาจารย์ นักวิจัย บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทุกท่าน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว โดยอัตราค่าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกสมาคมฯ จำนวน 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป จำนวน 3,500 บาท (ไม่รวมค่าที่พักและค่าเดินทาง) ทั้งนี้เมื่อได้รับอนุมัติจากต้นสังกัดแล้ว ผู้เข้าร่วมอบรมมีสิทธิเบิกค่าลงทะเบียน และค่าใช้จ่ายในการเดินทางได้ตามระเบียบกระทรวงการคลังและไม่ถือเป็นวันลา 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 7 พฤษภาคม 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบต่อไป
 จักขอบพระคุณยิ่ง

เรียน อธิการบดี

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์
 - เพื่อโปรดพิจารณา/เห็นความชอบรองฯ เสียม(ส่งเสริมฯ),ทุกคณะ/สำนักวิชา/วิทยาลัย'

ขอแสดงความนับถือ

(ลายเซ็น)

(ดร.มัทนา สานติวัตร)

นายกสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

(นางสาวธราภรณ์ อุปเสน)

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป
 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ
 สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
 328 ถนนศรีอยุธยา ราชเทวี กรุงเทพฯ 10400
 โทรศัพท์ 02-039-5527/097-004-2991

ทราบ อนุมัติ มอบ/ดำเนินการตามเสนอ

อื่น ๆ.....(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รังษณีย์ อิ่มแข็ง)


รองอธิการบดี รักษาการแทน
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เรียน คณบดี

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กร
ระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิง
ปฏิบัติการ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์
- เพื่อโปรดพิจารณา


นางสาวอรทัย กองหล้า
เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป

- ทราบ
- อนุมัติ
- ประชาสัมพันธ์
- ลงตารางนัด
- มอบรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
- มอบรองคณบดีฝ่ายจัดการศึกษา
- มอบประธานโปรแกรมวิชาสาธารณสุขศาสตร์
- มอบประธานโปรแกรมวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย
- มอบประธานโปรแกรมวิชาการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ
- มอบหัวหน้าสำนักงาน
- อื่นๆ.....


(อาจารย์สุพรรณ วนิชปริญญากุล)
คณบดี
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ
เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์
(Games Based Learning Techniques)

1. หลักการและเหตุผล

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

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning มีบทบาทต่อการเรียนรู้ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning Techniques) เป็นการนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการสอนด้วยการใช้เกมส์ 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 โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

6. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 17 - 18 พฤษภาคม 2561 (พฤหัสบดี - ศุกร์)

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 อาจารย์ผู้สอนมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ได้
- 7.2 อาจารย์ผู้สอนหรือบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้
- 7.3 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบเกมส์

8. ความสอดคล้องกับ PSF

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) มิติ

- 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
- 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.เดชรัต สุขกำเนิด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

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