

รายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์จากการอบรม สัมมนา หรือประชุมวิชาการ

ข้าพเจ้า อาจารย์ ดร.นภัส จันทรมี พนักงานมหาวิทยาลัย ตำแหน่ง อาจารย์ สังกัดหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวัสดุศาสตร์ ได้ใช้งบประมาณการพัฒนาบุคลากรตามกรณีที่ 4 เข้าอบรมระยะสั้นเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หลักสูตร : กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ในวันที่ 24 พฤษภาคม 2562 ณ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ตามหนังสือขออนุมัติเลขที่ ศธ 0523.4. 2/ 233 ลงวันที่ 2 พฤษภาคม 2562 ข้าพเจ้าขอเสนอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์จากการเข้าร่วมการอบรมดังกล่าว ดังต่อไปนี้

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิดที่นำเทคนิครูปแบบของการเล่นเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม มาเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน แนวคิดนี้ไม่ได้เป็นรูปแบบเกม เพื่อการศึกษาแบบทั่วไปแต่เป็นการนำมาใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจทางบวก

เนื่องจากแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือ การนำกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมอื่นๆ ที่ไม่ใช่เกม ดังนั้นจึงมีองค์ประกอบหลัก 3 อย่าง ในการออกแบบโดยอาศัยหลักทฤษฎีพื้นฐานของการออกแบบเกม ซึ่งผู้ออกแบบควรคำนึงถึง คือ 1.กลไกของเกมมิฟิเคชัน (โครงสร้างหลักของเกม) 2.พลวัตของเกมมิฟิเคชัน (พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม) และ 3.อารมณ์ (ความรู้สึของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกมเป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม) ทั้งนี้โครงสร้างหลักของเกม ซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบวิธีเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือวิธีการโต้ตอบต่างๆ เป็นต้น เป็นกลไกหลักที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Human desires) ได้

GAME MECHANIC	HUMAN DESIRES					
	Reward	Status	Achievement	Self Expression	Competition	Altruism
POINTS	●	●	●		●	●
LEVELS		●	●		●	
CHALLENGES	●	●	●	●	●	●
VIRTUAL GOODS	●	●	●	●	●	
LEADERBOARDS		●	●		●	●
GIFTING & CHARITY		●	●		●	●

● Game Mechanic Fulfills ● Other Areas It Affects

จึงทำให้การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียน
สามารถช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียนและสร้างความผูกพันในการ
เรียนของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

จากการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ได้รับประโยชน์อย่างมาก ได้ทราบวิธีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการ
การปรับปรุง-พัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น และข้าพเจ้าคาดว่าจะนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในรายวิชาที่
รับผิดชอบต่อไป

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานหลักสูตร/เลขานุการคณะ/หัวหน้างาน)

ลงชื่อ_____

(อาจารย์ ดร.ธวัฒน์ สร้อยทอง)

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรฯ

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์

...../...../.....

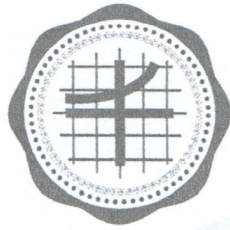
ความคิดเห็นของคณบดีคณะวิทยาศาสตร์หรือผู้แทน

ลงชื่อ_____

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธูปน ชื่นบาล)

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

...../...../.....



สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขอมอบวุฒิบัตรนี้ให้เพื่อแสดงว่า

นางสาวนภัสภ์ จันทรมิ

ได้รับการฝึกอบรมสำเร็จตามหลักสูตรกลยุทธการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification Concept)
จากโครงการอบรมหลักสูตรระยะสั้นเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2562



(ศาสตราจารย์ ดร.ปานสิริ พันธุ์สุวรรณ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาการแทนผู้อำนวยการสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้