

จดหมายข่าวสถานพัฒนาคุณาจารย์ FDA Newsletter



สถานพัฒนาคุณาจารย์ แหล่งเรียนรู้ทางการจัดการศึกษาและการวิจัยการศึกษา
ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนมหาวิทยาลัยสู่ความเป็นเลิศ

ฉบับที่ 4 ปีที่ 10 ประจำเดือนเมษายน 2560

สารบัญ

- ◆ รอบรู้ มทส. ❶
- ◆ บทความการเรียนรู้การสอน
 - เกมฟิเคชั่น (Gamification)
โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม ❷
 - การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบ
Accelerated Learning ตอนที่ 1 ❸
- ◆ กิจกรรมสถานพัฒนาคุณาจารย์

รอบรู้ มทส.

ขอแสดงความยินดีกับคุณาจารย์ ผู้ดำรงตำแหน่งบริหาร



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล
อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม
ให้ดำรงตำแหน่ง ผู้รักษาการแทนรองผู้อำนวยการศูนย์
คอมพิวเตอร์



อาจารย์ ดร.ปราโมทย์ ภัคดีณรงค์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาทั่วไป
สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม
ให้ดำรงตำแหน่ง ผู้รักษาการแทนหัวหน้าสาขาวิชา
ศึกษาทั่วไป

ยินดีต้อนรับ



อาจารย์ ดร.วิวัฒน์ นวลสิงห์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ สำนักวิชาวิทยาศาสตร์
ได้รับวุฒิปริญญา Ph.D. (Physics of Nanostructures and
Advanced Materials), The University of Basque
Country, Spain

สถานพัฒนาคุณาจารย์
(Faculty Development Academy)

ชั้น 1 อาคารวิชาการ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
ตำบลสุรนารี อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000

โทรศัพท์ 0-4422-4661 โทรสาร 0-4422-4662

URL: <http://fda.sut.ac.th>, E-mail: fda@sut.ac.th

Facebook: <http://www.facebook.com/sutfda>



อาจารย์ ดร.รณกมณ ลีศรี

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการพยาบาลอนามัยชุมชน
สำนักวิชาพยาบาลศาสตร์
ได้รับวุฒิ Ph.D. (Nursing), มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทความการเรียนรู้การสอน

เกมพีเคชั่น (Gamification)

โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม
ตอนที่ 2

โดย คุณกฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย
<http://touchpoint.in.th/>

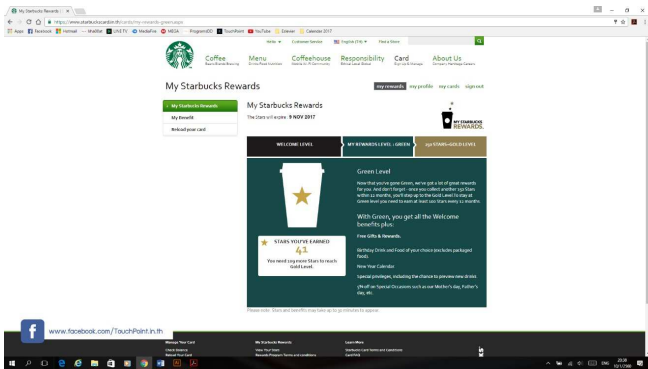
ความแตกต่างระหว่าง Game, Game-based Learning และ Gamification

	Game	Game-based Learning	Gamification
วัตถุประสงค์	วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน หรือไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	วัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	วัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม อาจใช้เพียงคะแนนหรือรางวัลก็ได้

	Game	Game-based Learning	Gamification
ผู้ชนะ/ผู้แพ้	ผู้ชนะหรือผู้แพ้เป็นส่วนหนึ่งของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่มีก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่มีก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
การเล่น	การเล่นเพื่อความบันเทิงมาก่อน ส่วนรางวัลจะมีหรือไม่มีก็ได้	การเล่นจะเป็นการเล่นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ จะมีรางวัลหรือไม่มีก็ได้	ไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมีส่วนร่วม โดยให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก
การสร้างเกม	การสร้างตัวเกมมีความยากและซับซ้อน ต้องใช้ทักษะออกแบบและพัฒนาเกม	หากมีตัวเกมจะมีการสร้างยากและซับซ้อน หากเป็นกิจกรรมจะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี มีกฎ กติกา ชัดเจน	สร้างได้ง่าย เนื่องจากไม่มีตัวเกม เพียงใช้กลไกของเกมผ่านองค์ประกอบของเกมพีเคชั่น
ราคา	สูงมาก เนื่องจากใช้บุคลากรในการสร้างเกมจำนวนมาก	ปานกลาง เนื่องจากใช้บุคลากรในการสร้างสรรค์รูปแบบของกิจกรรม จำนวนไม่มากและไม่ซับซ้อน	ถูก เนื่องจากใช้บุคลากรจำนวนน้อย แต่จะไปเน้นค่าใช้จ่ายในด้านของรางวัล ซึ่งมีค่าใช้จ่ายน้อย เมื่อเทียบกับสองแบบแรก

ตัวอย่างการใช้เกมฟิเคชัน (Gamification)

การใช้เกมฟิเคชันในปัจจุบันจะเห็นชัดในแวดวงของธุรกิจและกิจกรรมทางการตลาด การโฆษณา เพื่อกระตุ้นให้เกิดการบริโภคสินค้าที่เพิ่มสูงขึ้นเนื่องจากผู้บริโภคมีแรงจูงใจในการบริโภคสินค้านั้น ๆ โดยการให้ผู้บริโภคมีส่วนร่วมในแคมเปญต่าง ๆ ซึ่งมักจะใช้อองค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่ กำหนดเป้าหมาย รางวัล หรือ การเลื่อนระดับ เป็นต้น



เราสามารถนำหลักการของเกมฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษาเพื่อช่วยในการจัดการเรียนรู้ ให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เนื่องจากทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นเกม มีเป้าหมายในการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม การสะสมแต้ม การให้รางวัล การเลื่อนระดับ ผู้เรียนจะซึมซับเนื้อหาโดยไม่รู้ตัวผ่านกิจกรรมที่ใช้กลไกของเกมฟิเคชัน เป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและเรียนไปในเวลาเดียวกัน เรียกว่า เพลย์แอนด์เลิร์น = เพลิน (Play and Learn = Plearn)

ขอบคุณที่มา :

<http://touchpoint.in.th/gamification/>



การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบ Accelerated Learning ตอนที่ 1

เรื่องราวของ การเรียนรู้ เป็นส่วนที่สำคัญของบรรดา ผู้ถ่ายทอด สาเหตุที่ใช้คำว่า ผู้ถ่ายทอด เพราะเราไม่ต้องการที่จะจำกัด เพียงแค่ ครู อาจารย์ หรือ วิทยากร เพราะการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ระหว่าง “พ่อแม่ สอน ลูก” หรือแม้แต่ “เพื่อน สอน เพื่อน” หากเราต้องการให้ผู้เรียนรู้สึกว่ามาร่วมไปกับเรา เรียนรู้ได้เร็ว เกิดการพัฒนา หรือจดจำเนื้อหาได้ดี

โดยในระยะหลังมีการให้ความสำคัญอย่างมากกับคำว่า “Active Adult Learning” หรือที่รู้จักว่า “การเรียนรู้แบบผู้ใหญ่” ซึ่งก็เพราะว่ามีการศึกษาพบว่า การเรียนรู้ของผู้ใหญ่นั้นมีความแตกต่างกับการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งการเรียนรู้ของผู้ใหญ่มีหลักการสำคัญ 6 ประการ คือ

1. **The Learner's Need to Know:** คือ ผู้ใหญ่ต้องทราบถึงเหตุผลว่าเขาจะเรียนไปทำไม ได้ประโยชน์อะไร ถึงจะเกิดความสนใจ
2. **The Learner's Self-Concept:** การเรียนรู้ในผู้ใหญ่ต้องการความอิสระในการควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งจะสร้างความร่วมมือและไม่เกิดการต่อต้านในการเรียนรู้
3. **The Role of the Learner's Experience:** ทุกคนมีประสบการณ์ที่ต่างกันไป ดังนั้นผู้ใหญ่ต้องการที่จะเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์เหล่านั้นด้วย
4. **The Learner's Readiness to Learn:** เมื่อเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อชีวิตของพวกเขา ผู้ใหญ่ก็พร้อมที่จะเรียนรู้
5. **The Learner's Orientation to Learning:** ทิศทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งผู้ใหญ่ยึดติดกับชีวิตเป็นพื้นฐาน ดังนั้นการเรียนรู้ที่ต้องการที่จะมีการเรียนรู้ที่เข้าไปมีส่วนในการแก้ไขปัญหา หรือ เรียนรู้ในการแก้ไขปัญหา
6. **The Learner's Motivation to Learn:** ผู้ใหญ่จำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจ ในการเรียนรู้อย่างมาก เช่น การเรียนรู้ที่จะนำไปสู่การทำงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น การเรียนรู้ที่จะทำให้เขารู้สึกพึงพอใจในงานที่ทำ หรือเพิ่มคุณค่าในชีวิตของพวกเขาในด้านครอบครัว หรือการทำงาน เป็นต้น

หากผู้ที่สนใจสามารถหาอ่านเพิ่มเติมได้ที่

http://www.google.com/books?hl=th&lr=&id=r0bqU8lgSXgC&oi=fnd&pg=IA1&dq=The+principles+and+practice+of+nurse+education&ots=5kDbSb-o_0&sig=ub-lhG89oxvimbAxuKb0DV_8ZuA#v=onepage&q=&f=false

ดังนั้นจึงจำเป็นที่ต้องมีการหาวิธีการเรียนการสอน หรือ การถ่ายทอดแบบผู้ใหญ่ ซึ่ง Active Adult Learning ก็คือ การจัดการเรียนการสอนให้มีความสอดคล้องกับ ลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งจะก่อให้เกิดการ กระตือรือร้นในการเรียน และก่อให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนา ตนเอง ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น แต่เรื่องราวที่จะหยิบยก ต่อมาก็สามารถนำไปประยุกต์ได้กับการเรียนรู้ในทุกเพศ ทุกวัย ครับ ไม่ได้จำกัดเฉพาะผู้ใหญ่ นั่นก็คือ การสร้าง บรรยากาศการเรียนรู้แบบ AL หรือ Accelerated Learning เป็นรูปแบบแนวความคิดสร้างบรรยากาศการ เรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เริ่มจากการนำความคิดของ Dr.Georgi Lozanov เรื่อง Suggestopedia ในปี 1966 ที่ เน้นความเป็นธรรมชาติในการเรียนรู้ของมนุษย์ และนำมา บูรณาการกับการสื่อสารและการสอน โดยภายหลังมีการ หยิบแนวคิดนี้มาใช้และเปลี่ยนชื่อเรียกเป็น Accelerated Learning ซึ่งการพัฒนาการเรียนการสอนให้น่าติดตาม อาทิ การเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้ผ่านเกม ก็ล้วน แล้วแต่พัฒนามากจากแนวคิดนี้

ขอบคุณข้อมูล ntiontv.tv

ขอบคุณที่มา :

<http://blog.eduzones.com/moobo/178616>



กิจกรรมสถานพัฒนาคุณาจารย์

- ภาพกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการสอน เรื่อง **การวางแผนการสอน** โดย ผศ. นพ.สราวุธ สุขสุผิว พนักงานดีเด่นสายวิชาการด้านการสอน ประจำปี พ.ศ. 2559 (กลุ่มผู้มีประสบการณ์การสอนใน สถาบันอุดมศึกษาตั้งแต่ 3 - 10 ปี) เมื่อวันพุธที่ 15 มีนาคม 2560 ณ ห้องประชุม 4 อาคารวิชาการ 1



- ภาพกิจกรรม การให้คำปรึกษาการเข้าสู่ตำแหน่ง วิชาการ โดยคุณศรัวิสา ตลับทอง ส่วนการเจ้าหน้าที่ เมื่อวันที่ 3 เมษายน 2560 ณ ห้องประชุมสถาน พัฒนาคุณาจารย์ ชั้น 1 อาคารวิชาการ 1

