



รายละเอียดโครงการอบรมออนไลน์ “วิธีสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา”

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และการเรียนรู้ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning) และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และพัฒนาสมรรถนะสำคัญ อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน

บริษัท เอ็ดดูเพลย์ส เกมแอนดทอย จำกัด จึงจัดทำโครงการอบรมออนไลน์ “วิธีสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา” เพื่อสนับสนุนให้ครูสามารถออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมได้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทห้องเรียนได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของโครงการ

๑. เพื่อพัฒนาศักยภาพครูด้านการออกแบบสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้
๒. เพื่อส่งเสริมแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
๓. เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
๔. เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
๕. เพื่อให้ครูสามารถสร้างผลงานบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาของตนเองอย่างน้อย ๑ ชิ้นงาน

กลุ่มเป้าหมาย : ครูในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการทุกระดับชั้นและทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

รูปแบบการดำเนินโครงการ

๑. อบรมในรูปแบบออนไลน์ (Online Workshop)
๒. ความยาวหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๔ ชั่วโมง
๓. ผู้เข้าร่วมสามารถเรียนรู้ผ่านวิดีโอการสอน

๔. มีแบบทดสอบหรือกิจกรรมระหว่างบทเรียน เพื่อทบทวนความเข้าใจและประเมินผลการเรียนรู้
๕. มีการจัดกิจกรรมส่งผลงานบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา โดย ผู้เข้าร่วมจัดทำผลงานบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาของตนเองอย่างน้อย ๑ ชิ้นงาน
๖. มีเกณฑ์การพิจารณาผลงานตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของหลักสูตร
๗. ผู้ที่ผ่านเกณฑ์การประเมินจะได้รับใบประกาศนียบัตร

ระยะเวลาดำเนินโครงการ : วันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ - ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๙

การสมัครและช่องทางการอบรม : สมัครและอบรมได้ทันที ตั้งแต่วันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ - ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๙ ผ่านทาง



ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ครูมีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา
๒. เกิดผลงานนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้จากครูในสถานศึกษา
๓. สนับสนุนการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ
๔. ส่งเสริมการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน
๕. ผลงานที่มีศักยภาพอาจได้รับการสนับสนุนหรือให้คำปรึกษาเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาและต่อยอดในบริบทของสถานศึกษา โดยการดำเนินการดังกล่าวจะเป็นไปตามความสมัครใจของเจ้าของผลงาน และมีการตกลงเงื่อนไขที่เหมาะสมในลำดับต่อไป

หมายเหตุ

โครงการนี้เปิดให้ครูเข้าร่วมโดยไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น โดยบริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด เป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการจัดทำหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ทั้งหมด



โครงสร้างหลักสูตรอบรมออนไลน์ “วิธีสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา”

๑. รูปแบบหลักสูตร รูปแบบอบรมออนไลน์ (Online Workshop) เรียนผ่านวิดีโอการสอน

- ระยะเวลาอบรมรวมไม่น้อยกว่า ๔ ชั่วโมง แบ่งเนื้อหาเป็น ๖ บท
- เรียนรู้ผ่านวิดีโอ , กิจกรรม , แบบทดสอบระหว่างบท และ ชิ้นงานบอร์ดเกม ๑ ชิ้น

๒. โครงสร้างเนื้อหา ๖ บท

บทที่ ๑ : บอร์ดเกมกับการศึกษา (พื้นฐานและการนำไปใช้ในห้องเรียน)

เวลาโดยประมาณ ๔๐ - ๖๐ นาที

สาระสำคัญ

- แนวคิดบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาและบทบาทต่อการเรียนรู้
- องค์ประกอบสำคัญของเกม (เป้าหมาย , กติกา , การตัดสินใจ , ผลสะท้อนกลับ)
- แนวทางการใช้เกมในห้องเรียน (ชั้นนำ , ชั้นสอน , ชั้นสรุป , กิจกรรมออกแบบเกม)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบท

ครูสามารถอธิบายหลักการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาและเลือกแนวทางนำไปใช้ในคาบเรียนได้อย่างเหมาะสม

บทที่ ๒ : การเลือกเนื้อหาและ “Key Concept” สำหรับการทำเกม

เวลาโดยประมาณ ๓๕ - ๕๕ นาที

สาระสำคัญ

- หลักการเลือก “Key Concept” ที่เหมาะกับการทำเป็นเกม
- การแปลง Key Concept ให้กลายเป็น “สิ่งที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจ” ในเกม
- ข้อควรระวังในการออกแบบเนื้อหาเพื่อไม่ให้เกมซับซ้อนเกินไป

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบท

ครูสามารถเลือก Key Concept ได้อย่างน้อย ๑ เรื่อง และกำหนดทิศทางการออกแบบเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้



บทที่ ๓ : องค์ประกอบสำคัญของเกม (เพื่อให้เกมสนุกและเกิดการเรียนรู้)

เวลาโดยประมาณ ๓๕ - ๕๕ นาที

สาระสำคัญ

- องค์ประกอบสำคัญของเกม เช่น การตัดสินใจที่มีความหมาย ความก้าวหน้า การมีส่วนร่วม และการโต้ตอบ
- แนวคิด “ผู้เล่นต้องเลือกหรือตัดสินใจ” และความรู้สึกก้าวหน้าในการเล่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบท

ครูสามารถตรวจสอบความสมบูรณ์ของแนวคิดเกมด้วยมุมมองเชิงระบบ (เกมต้องมีการตัดสินใจ , เป้าหมาย , ความก้าวหน้า ฯลฯ)

บทที่ ๔ : กลไกเกมของ Modern Board Game และการเลือกใช้ให้เหมาะกับเนื้อหา

เวลาโดยประมาณ ๔๕ - ๖๐ นาที

สาระสำคัญ

- ความหมายของ “กลไกเกม” และบทบาทต่อการออกแบบการเรียนรู้
- ตัวอย่างกลไกที่พบบ่อยในเกมสมัยใหม่ และแนวทางเลือกใช้ให้เหมาะกับ Key Concept

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบท

ครูสามารถเลือกกลไกเกมหลัก ๑ - ๒ กลไกที่เหมาะสมกับเนื้อหา และร่างโครงสร้างเกมเบื้องต้นได้

บทที่ ๕ : การทำต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Playtest) เพื่อปรับปรุงเกม

เวลาโดยประมาณ ๔๕ - ๖๐ นาที

สาระสำคัญ

- การทำ Prototype แบบง่ายเพื่อทดสอบระบบก่อนงานสวยงาม
- วิธี Playtest เพื่อหาจุดบกพร่องด้านกติกา ความยากง่าย และความสับสนไหล
- แนวทางเก็บ Feedback เพื่อปรับปรุงเกมให้พร้อมใช้งานจริง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบท

ครูสามารถทำต้นแบบเกมที่ “เล่นได้จริง” และออกแบบการทดสอบเพื่อปรับปรุงเกมได้อย่างเป็นระบบ



บทที่ ๖ : การถอดบทเรียน (Debriefing) เพื่อเชื่อมเกมสู่การเรียนรู้

เวลาโดยประมาณ ๓๐ - ๕๐ นาที

สาระสำคัญ

- ความสำคัญของการถอดบทเรียนหลังเล่นเกม
- ขั้นตอนการถอดบทเรียน:
ย้อนประสบการณ์ → วิเคราะห์การตัดสินใจ → เชื่อมโยงสู่เนื้อหา , สมรรถนะ
- ตัวอย่างแนวคำถามสำหรับการถอดบทเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบท

ครูสามารถออกแบบคำถามถอดบทเรียน และวางแผนการใช้เกมในห้องเรียนให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมาย

๓. กิจกรรม (งานผู้เข้าอบรม)

- มีแบบทดสอบหรือกิจกรรมระหว่างบทเรียน เพื่อทบทวนความเข้าใจและประเมินผลการเรียนรู้
- ผู้เข้าอบรมจัดทำผลงาน “บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา” ของตนเอง อย่างน้อย ๑ ชิ้นงาน (แนวคิด , กติกา , กลไก , ต้นแบบ , แนวทางทดลองใช้ , แนวทางถอดบทเรียน)

๔. การประเมินผลและเกณฑ์ผ่าน

- ผ่านกิจกรรม หรือ แบบทดสอบระหว่างบทเรียนตามที่กำหนด
- ส่งผลงานบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา “ครบถ้วนตามเกณฑ์” (สอดคล้องวัตถุประสงค์การเรียนรู้ , มีกติกาชัดเจน , สามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้)
- ผู้ที่ผ่านเกณฑ์การประเมินจะได้รับ ใบประกาศนียบัตร



โครงการอบรม

“วิธีการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา” เพื่อพัฒนาศัภยภาพครู!



โดย บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

FREE

อบรมในรูปแบบออนไลน์

- ✓ เรียนรู้การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อใช้จริงในห้องเรียน
- ✓ พัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ (Active Learning)
- ✓ ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
- ✓ สร้างผลงานบอร์ดเกมของตนเองได้

QR CODE

รับสมัครและเข้าอบรม



สมัครได้ตั้งแต่วันที่ จนถึง
31 กรกฎาคม 2569



กำหนดการอบรม

ระบบเปิดให้เข้าอบรมได้ตั้งแต่

วันที่ 1 พฤษภาคม จนถึง 31 กรกฎาคม 2569



ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม

08-1481-9606

ผู้ประสานงาน : คุณศศิธร เจตน์เจริญ

