

รายละเอียดกิจกรรม Pop the Class: ระเบิดไอเดียการสอน สร้างห้องเรียนสุดสร้างสรรค์

๑. ความเป็นมา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้ดำเนินโครงการต่อยอดรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น สู่การปฏิบัติ โดยมีการพัฒนาบอร์ดเกม “Story POP” ขึ้นเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตเป้าหมาย ๓ ทักษะ ได้แก่ การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ความฉลาดรู้ (Literacy) และความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (Digital Literacy) โดยใช้การเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นสื่อกลางในการพัฒนาทักษะให้ผู้เรียนมีโอกาสได้เผชิญสถานการณ์จำลอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมกลุ่ม และใช้กลไกของเกมสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้ตามแนวทาง Game-based Learning

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาวางแผนทดลองใช้เครื่องมือดังกล่าวเป็น ๒ ระยะ ดังนี้

ระยะที่ ๑ การทดลองใช้ในกิจกรรม POP the Class: ระเบิดไอเดียการสอน สร้างห้องเรียนสุดสร้างสรรค์ ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน – ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมไมด้า ดอนเมือง แอร์พอร์ต กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมสร้างทักษะครูผู้สอนด้านการออกแบบการเรียนรู้ ควบคู่กับการทดลองใช้บอร์ดเกม Story POP ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานจริง (User) คือครูผู้สอนช่วงวัยเรียน (อายุ ๖-๑๔ ปี) และช่วงวัยรุ่น (อายุ ๑๕-๑๘ ปี) ไม่จำกัดสังกัดและสาขาวิชา โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนจะได้รับบอร์ดเกม Story POP ฉบับอิเล็กทรอนิกส์ (Print & Play) สำหรับนำไปประยุกต์ใช้ภายหลังจบกิจกรรมต่อไป

กลุ่มเป้าหมาย: ครูผู้สอนที่สมัครและผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรม

ระยะที่ ๒ การทดลองใช้ในสถานศึกษากับกลุ่มผู้เรียน โดยคัดเลือกอาสาสมัครจากครูผู้เข้าร่วมกิจกรรมระยะที่ ๑ เพื่อรับบอร์ดเกม Story POP ฉบับกล่องเกม (Game Box) ไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้เรียนเป็นระยะเวลาประมาณ ๒ เดือน ระหว่างเดือนพฤษภาคม – มิถุนายน ๒๕๖๙ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยครูผู้สอนเองระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อติดตามและประเมินผลลัพธ์การเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่นภายหลังการทดลองใช้เครื่องมือต่อไป

กลุ่มเป้าหมาย: ครูผู้สอนที่สมัครเข้าร่วมการทดลองใช้ในระยะที่ ๒ และกลุ่มผู้เรียนซึ่งคัดเลือกโดยครูผู้สอนแต่ละคน จำนวน ๖-๘ คน

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อเสริมสร้างทักษะครูผู้สอนเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ผ่านการใช้บอร์ดเกม Story POP

๒.๒ เพื่อทดลองใช้เครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ในรูปแบบบอร์ดเกม Story POP

๓. ขอบเขตกิจกรรม

ชื่อกิจกรรม: “POP the Class: ระเบิดไอเดียการสอน สร้างห้องเรียนสุดสร้างสรรค์”

วัน/สถานที่: ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน – ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมไมด้า ดอนเมือง แอร์พอร์ต กรุงเทพมหานคร

ลักษณะกิจกรรม:

- ทดลองใช้บอร์ดเกม Story POP เครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่าเรื่องเพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตเป้าหมาย ๓ ทักษะ ได้แก่ การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking), ความฉลาดรู้ (Literacy) และความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (Digital Literacy)
- แลกเปลี่ยนไอเดียการสอนกับครูผู้สอนจากหลากหลายสถานศึกษาและสาขาวิชา
- เรียนรู้แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สร้างสรรค์

คุณสมบัติผู้สมัคร:

- ครูผู้สอนผู้เรียนช่วงวัยเรียน (อายุ ๕-๑๔ ปี) และช่วงวัยรุ่น (อายุ ๑๕-๒๑ ปี)
- ไม่จำกัดเพศ อายุ สังกัด และสาขาวิชา
- สนใจพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และมีส่วนร่วม
- อยากรทดลองใช้บอร์ดเกมและเครื่องมือการสอนรูปแบบใหม่

กำหนดการสำคัญ:

| ลำดับ | กิจกรรม | กำหนดการ |
|-------|---|------------------------------|
| ๑ | หมดเขตรับสมัคร | ๑๐ เมษายน ๒๕๖๙ เวลา ๑๘.๐๐ น. |
| ๒ | ประกาศผลการคัดเลือก | ภายในวันที่ ๒๔ เมษายน ๒๕๖๙ |
| ๓ | เดินทางถึงสถานที่จัดงาน | ๒๙ เมษายน ๒๕๖๙ |
| ๔ | กิจกรรม POP the Class: ระเบิดไอเดียการสอนสร้างห้องเรียนสุดสร้างสรรค์ | ๓๐ เมษายน - ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ |
| ๕ | คัดเลือกผู้เข้าร่วมการทดลองใช้ระยะที่ ๒ | ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ |
| ๖ | ทดลองใช้บอร์ดเกม Story POP ในสถานศึกษากับกลุ่มผู้เรียน และติดตามผลลัพธ์การเสริมสร้างทักษะ | พฤษภาคม - มิถุนายน ๒๕๖๙ |

หมายเหตุ:

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาสนับสนุนที่พัก อาหาร และค่าเดินทางสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทั้ง ๒ วัน (๓๐ เมษายน - ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าพักได้ตั้งแต่วันที่ ๒๙ เมษายน ๒๕๖๙
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรมจากสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา และบอร์ดเกม Story POP ฉบับอิเล็กทรอนิกส์ (Print & Play)
- ครูผู้สอนที่อาสาเข้าร่วมการทดลองใช้ในระยะเวลาที่ ๒ และผ่านการคัดเลือก จะได้รับบอร์ดเกม Story POP ฉบับกล่องเกม (Game Box) กลับไปใช้จริงในห้องเรียน

ชวนคุณครูที่สนใจการสอนแบบ Active Learning
มาร่วม POP ไอเดียการสอนผ่านบอร์ดเกม

POP THE CLASS

ระบิดไอเดียการสอน
สร้างห้องเรียนสุดสร้างสรรค์

30 เม.ย. - 1 พ.ค. 2569
โรงแรมไมต้า ดอนเมือง
แอร์พอร์ต กรุงเทพฯ

คุณครูที่ผ่านการคัดเลือก
จาก Workshop

รับบอร์ดเกม **STORY
POP**

กลับไปใช้จริงในห้องเรียน
เพื่อสร้างห้องเรียนที่สนุก ชวนคิด
และเสริมทักษะแห่งอนาคต

สมัครเลย!!!



วันนี้ - 10 เม.ย. 69
เวลา 18.00 น



Spark
JOY

POP the Class:

ระเบิดไอเดียการสอน สร้างห้องเรียนสุดสร้างสรรค์

โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา



เปิดพื้นที่ให้ครู **"ปล่อยของ"**
ทางความคิด



ทดลองการใช้บอร์ดเกม
Story POP
สร้างการเรียนรู้รูปแบบใหม่

✓ สิ่งที่จะได้รับ

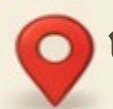
- เรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- พัฒนาทักษะผู้เรียนแห่งอนาคต
- ครูที่ผ่านการคัดเลือกจากการ workshop จะได้รับบอร์ดเกม Story POP
- รับเกียรติบัตร
- มีโอกาสต่อยอดทดลองใช้จริงในโรงเรียน



📍 รูปแบบกิจกรรม



On-site



ณ โรงแรมไมต้า ดอนเมือง
แอร์พอร์ต กรุงเทพฯ



วันที่

30 เมษายน 69 ถึง
1 พฤษภาคม 2569

👩‍🎓 ฟรี ! ไม่มีค่าใช้จ่าย



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
สนับสนุนที่พัก + อาหาร + ค่าเดินทาง



กำหนดการรับสมัคร

สมัครได้ตั้งแต่

บัดนี้ - 10 เมษายน 69
(ปิดรับสมัครเวลา 18.00 น.)

ประกาศผลการคัดเลือก

ภายในวันที่
24 เมษายน 2569

สแกน QR CODE



📱 **สมัครเข้าร่วมกิจกรรม**

📅 ลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมได้ทันที



สอบถามเพิ่มเติม



โทร. 0 2668 7123 ต่อ 1328