

# เทคนิคการจัดการเรียนรู้ ด้วยเกมมิฟิเคชัน

Gamification Techniques



# ความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก

## Active Learning

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเกิดการลงมือ  
กระทำ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ที่มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ทำให้  
ผู้เรียนได้รู้จักการวิเคราะห์และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้



# พีระมิดแห่งการเรียนรู้ The Cone of Learning

หลังจากผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ เราจะจดจำได้

- 10% จากสิ่งที่อ่าน
- 20% จากสิ่งที่ได้ยืม
- 30% จากสิ่งที่เห็น

PASSIVE



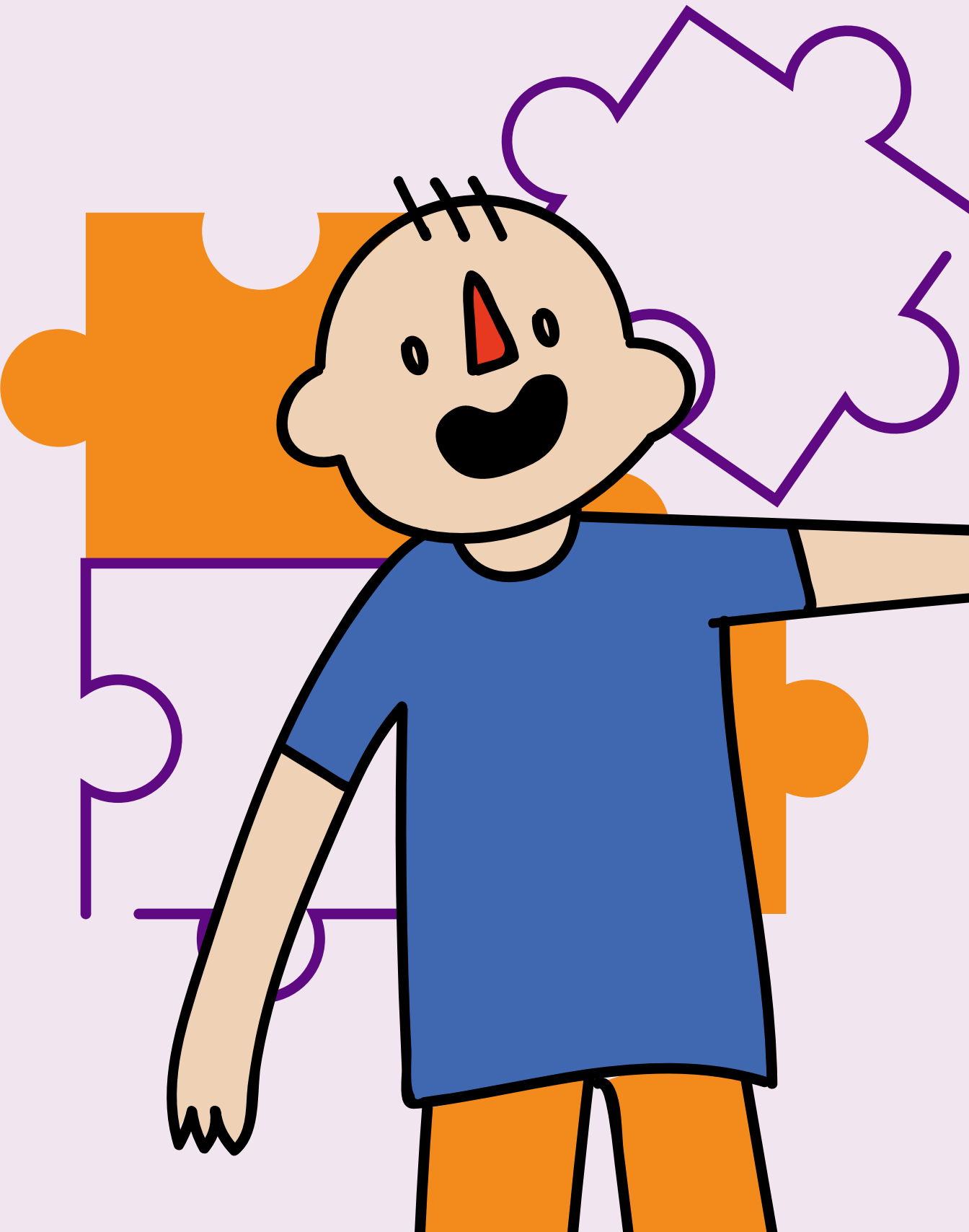
- 50% จากสิ่งที่เห็นและได้ยืม
- 70% จากสิ่งที่พูด
- 90% จากสิ่งที่พูดแล้วทำ

ACTIVE



# การเรียนรู้เชิงรุก

## Active Learning

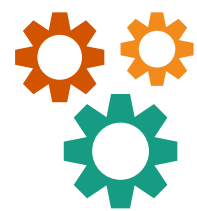


การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ มีปฏิสัมพันธ์  
มีการร่วมมือปราย ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 70%  
การจำลองสถานการณ์ การฝึกปฏิบัติ การนำเสนอ  
ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 90%



# การเรียนรู้เชิงรุก

Active Learning



การเรียนรู้ด้วยโครงงานเป็นฐาน  
Project-Based Learning



การเรียนรู้ด้วยปัญหาเป็นฐาน  
Problem-Based Learning



การเรียนรู้แบบสืบเสาะเป็นฐาน  
Inquiry-Based Learning



การเรียนรู้ร่วมกัน  
Collaborative Learning



การเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน  
Flipped Classroom



การเรียนรู้การฝึกปฏิบัติ  
Practice Learning



การเรียนรู้ด้วยวิจัยเป็นฐาน  
Research-Based Learning



การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง  
Simulation Learning



การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง  
Self-Directed Learning



การเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน  
Gamification Learning

# ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

## Gamification

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การเอาสิ่งที่เป็นเกมมาใส่ในสิ่งที่ไม่ใช่เกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนานใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์



**เกมไม่เคยบังคับให้คุณเล่น  
เกมมีแต่ จูงใจ ให้คุณรู้สึกอยากเข้าไปเล่น อยากทำ**



**การเล่นเกมนคือความสมัครใจที่จะพยายามเอาชนะอุปสรรคที่ไม่จำเป็น**

**-เบอร์นาร์ด ซุตส์-**

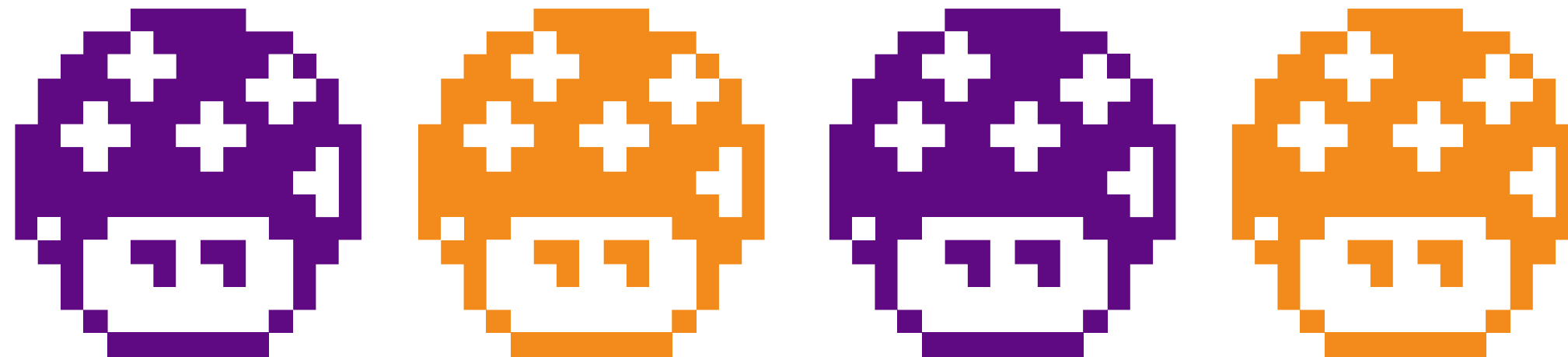
**Playing game is the voluntary attempt to overcome  
unnecessary obstacles**

**-Bernard Suits-**

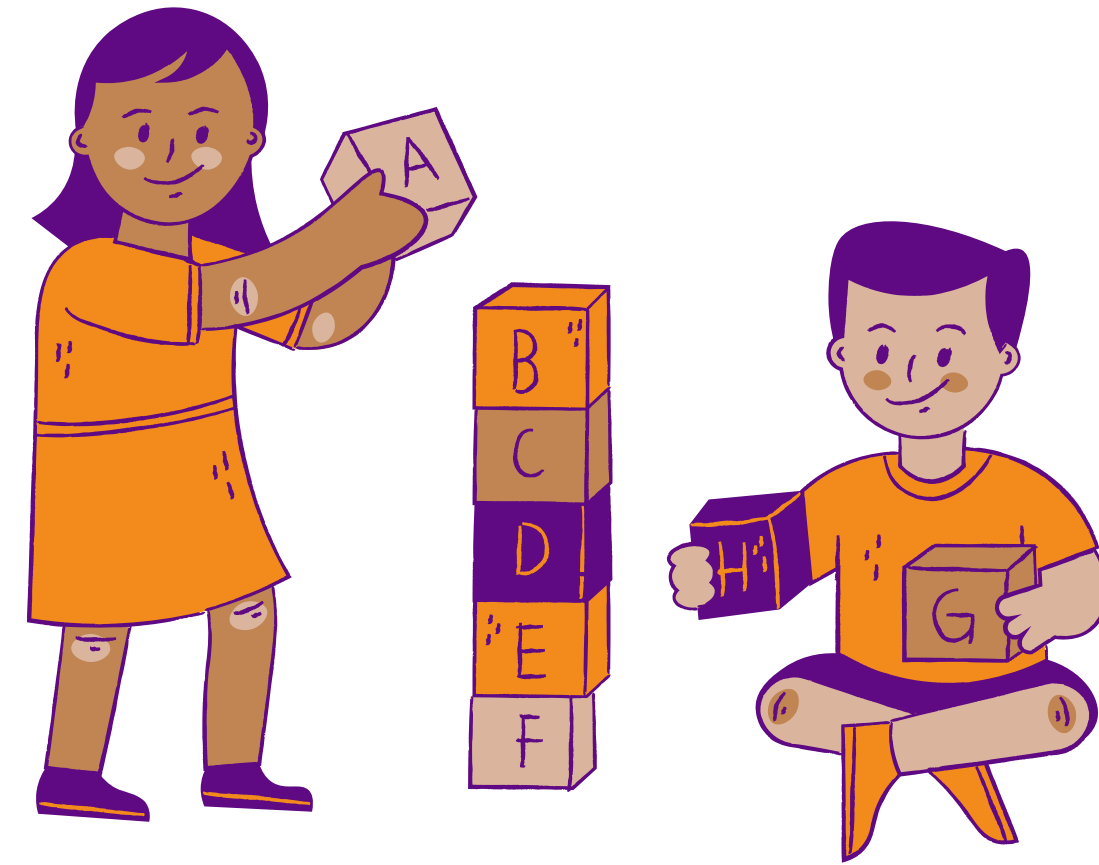
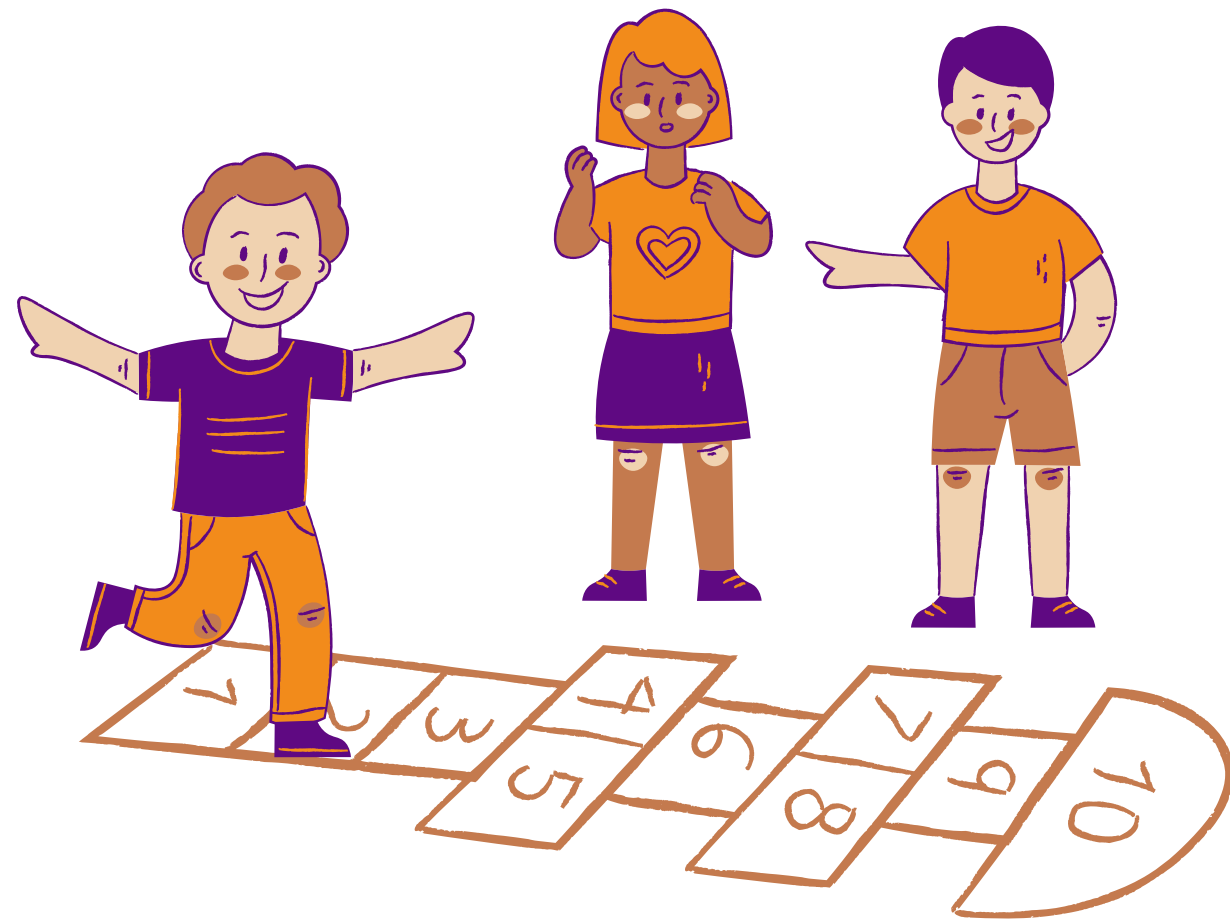
# การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้

## Implementation of Gamification

เป็นหลักการคิดในเชิงการตลาด (Marketing) ประเภทหนึ่งโดยอาศัยหลักของการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้าง Engagement ให้กับแบรนด์ การมอบรางวัลให้เมื่อแฟนคลับทำตามสิ่งที่เรากำหนดไว้ ทำให้เกิดการติดตามแบรนด์ได้เป็นอย่างดี ลักษณะสำคัญขึ้นอยู่กับความคิดแคมเปญ เช่น การให้ระดับชั้นเป็น Level หรือการแจก Badge หรือการแจกค่า Point ต่างๆ ให้ผู้เล่นเป็นรางวัลในการมีส่วนร่วม







# การนำเกมมิฟิเคชั่นมาใช้ในการศึกษา

## Gamification for Education

เป็นการนำแนวคิดของเกมที่ทำให้ผู้เรียนมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่สนุก  
โดยใช้กลไกของเกม หรือการแข่งขัน มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

# การมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ

Inside Motivation

ก่อนจะสร้างเกมมิฟิเคชัน ผู้สร้างกลไกเกมจะต้องเข้าใจหลักการมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ นั่นคือ

## "แรงจูงใจภายใน"

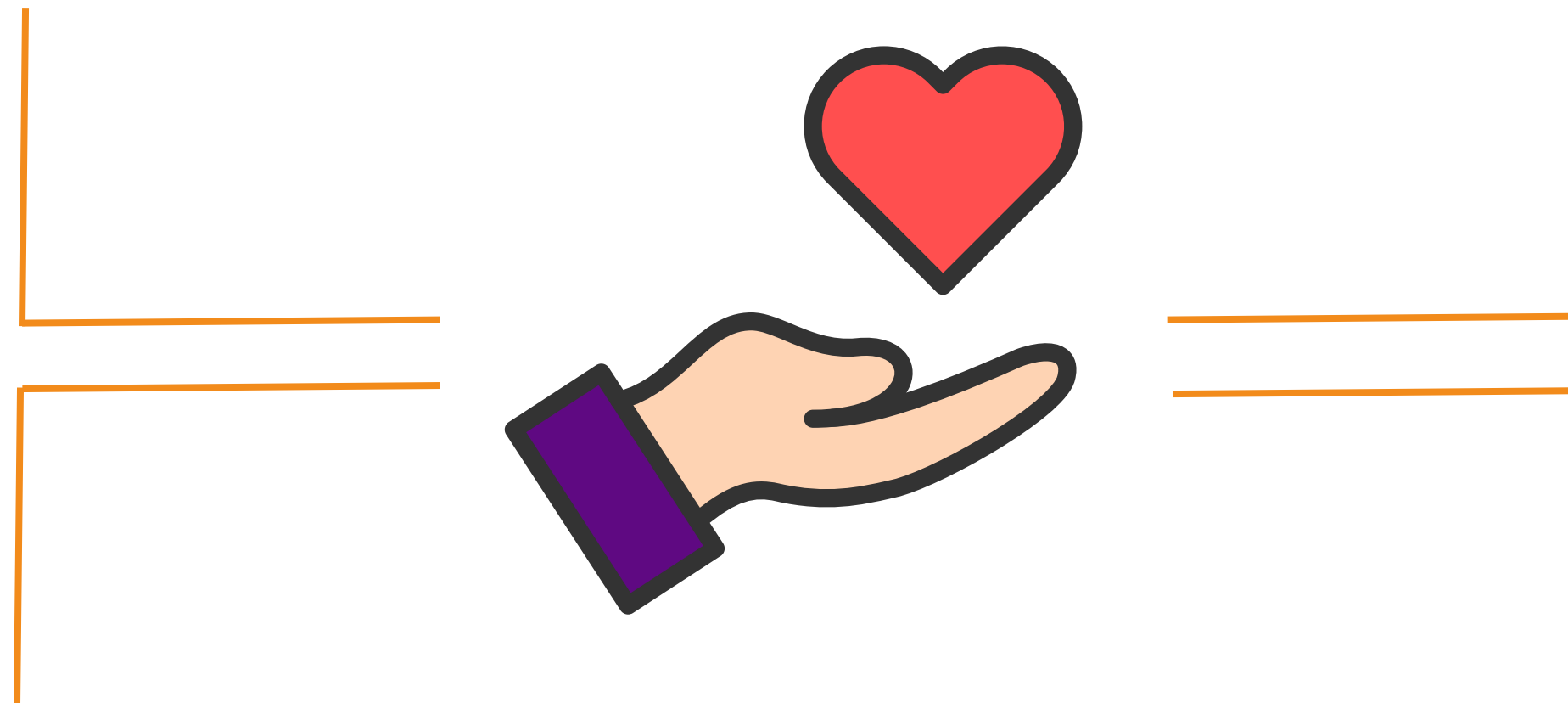
# แรงจูงใจภายใน

## Autonomy

การได้กำหนด ทางเลือก ของตัวเอง

## Mastery

การได้ พัฒนา ความรู้ความสามารถ



## Purpose

การได้ทำสิ่งสำคัญ และ ยิ่งใหญ่ กว่าตัวเอง

## Progress

การได้มีความ คืบหน้า ในสิ่งที่ทำอยู่



# การได้กำหนดทางเลือกของตัวเอง

## Autonomy

ทำให้เราสามารถคิดและสร้างสรรค์โดยไม่ต้องยึดติดกับกฎกติกา

งาน  
Task



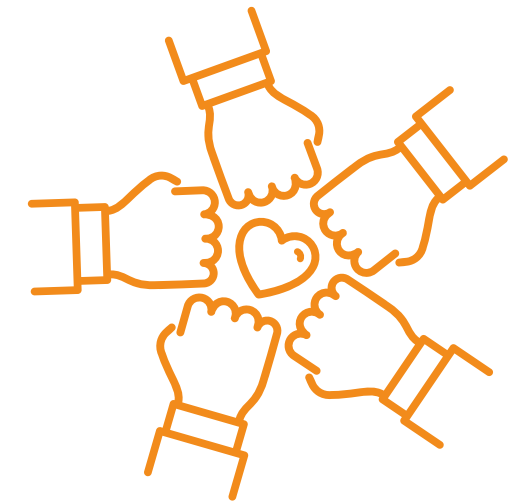
เวลา  
Time



วิธีการ  
Technique



ทีม  
Team





การให้อิสระ ไม่ใช่ การทอดทิ้ง



# การได้พัฒนาความรู้ความสามารถ

Mastery



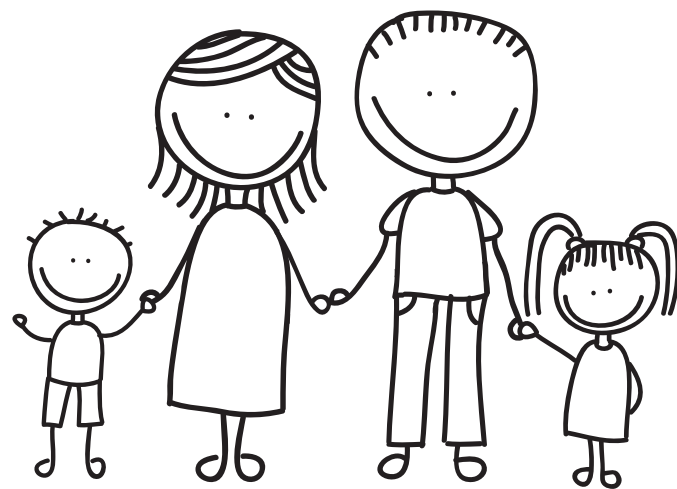
คนจะรู้สึกภูมิใจ เวลาที่เราสามารถทำอะไรได้ดีขึ้นหรือเก่งขึ้นเรื่อยๆคนจะเบื่อและหมดความสนใจอย่างรวดเร็ว  
ถ้ารู้สึกว่าไม่ได้พัฒนาหรือกำลังถดถอยไปข้างหน้า การบังคับให้เรียนรู้โดย "ผู้เรียนไม่เต็มใจ" ก็ไม่จูงใจอย่างยั่งยืน

# การได้ทำสิ่งสำคัญ และยิ่งใหญ่กว่าตัวเอง

## Purpose

คนจะตั้งใจและทุ่มเท เมื่อเขาเชื่อว่า เขากำลังทำเพื่อบางสิ่งบางอย่างที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวเอง เช่น

เพื่อครอบครัว



เพื่อทีม



เพื่อประเทศชาติ

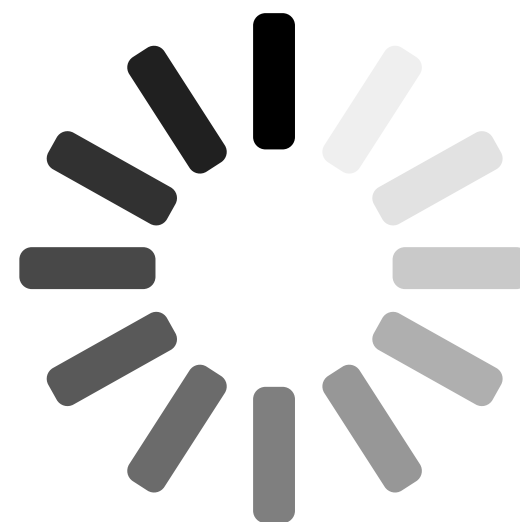


# ด้านการมีความคืบหน้า

## Progress

เพิ่มความมั่นใจและจูงใจให้เราไปต่อข้างหน้าจนบรรลุเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เล่นเห็นว่าผ่านมาไกลเท่าไร  
และทุ่มเทไปกับสิ่งนี้มากเท่าไรแล้ว

ช่วงต้น ให้มองว่า ผ่านมาเท่าไร  
ช่วงท้าย ให้มองว่า เหลืออีกไม่เท่าไร





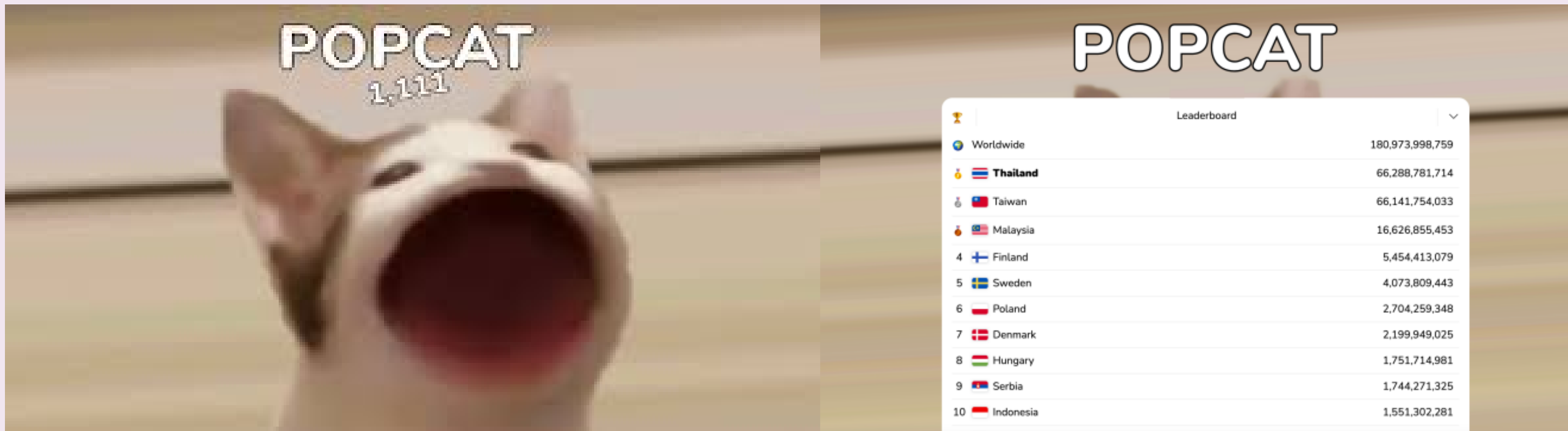


จุดที่ยากที่สุดคือ

"กลางทาง"

เนื่องจากบางสิ่งใช้เวลายาวนานมาก อาจเกิดการท้อแท้ได้  
เทคนิคคือการแบ่งระยะเป็นส่วนๆ เป็น Checkpoint





## คนไทยทั่วประเทศพร้อมใจกันจิ้มแมวเพราะอะไร

### Autonomy

การได้กำหนดทางเลือกของตัวเอง

### Mastery

การได้พัฒนาความรู้ความสามารถ

### Purpose

การได้ทำสิ่งสำคัญ และยิ่งใหญ่กว่าตัวเอง

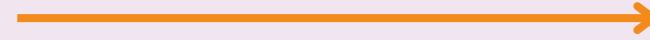
### Progress

ด้านการมีความคืบหน้า

# เทคนิคเกมมิฟิเคชันพื้นฐาน

## Basic Gamification Techniques

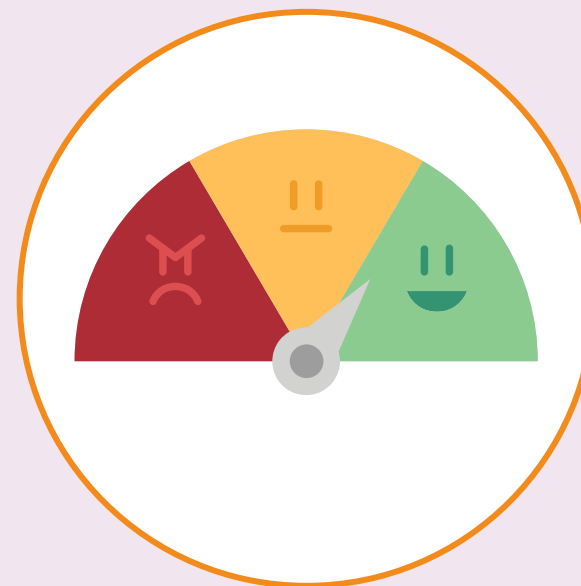
แรงจูงใจ  
Motivation



การกระทำ  
Action



Gamification



การตอบสนอง  
Feedback



# หลักคิดการออกแบบเกมมิฟิเคชั่น

## Principles of Gamification Design



Goal

กำหนดเป้าหมาย

ระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้และ  
พฤติกรรมที่พึงประสงค์



Gap

เข้าใจปัจจัย

ทำความเข้าใจผู้เล่น มีสิ่งใด  
ส่งเสริมหรือขัดขวางการเรียนรู้



Gamify

การจูงใจ

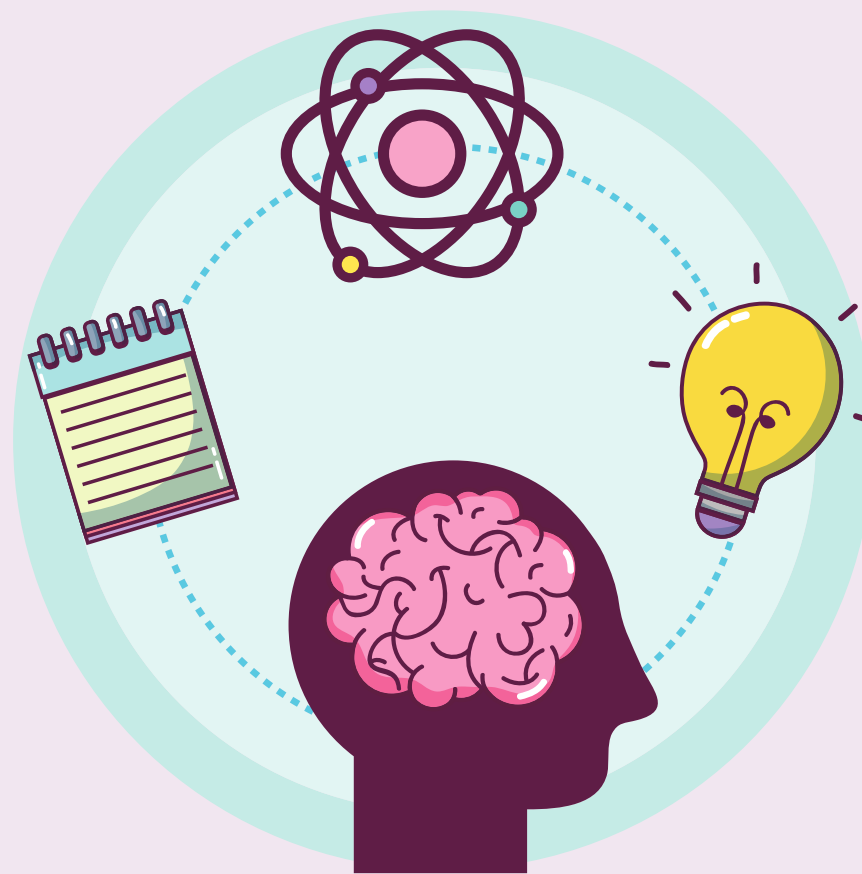
เลือกใช้เทคนิคอย่างเหมาะสม  
ด้วยเกมมิฟิเคชั่น

# กำหนดเป้าหมาย

Goal



วัตถุประสงค์  
Project Objective



พฤติกรรมที่พึงประสงค์  
Target Behavior



ผู้เล่น  
Target Players

# วัตถุประสงค์

## Project Objective

ผู้สอนสามารถอ้างอิงจากวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาหรือหลักสูตรได้  
ซึ่งปกติมักจะมีกำหนดด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)  
ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญาแบ่งออกเป็น 6 ระดับ

จำ  
Remember



เข้าใจ  
Understand



นำไปใช้  
Apply



วิเคราะห์  
Analyze



ประเมินค่า  
Evaluate



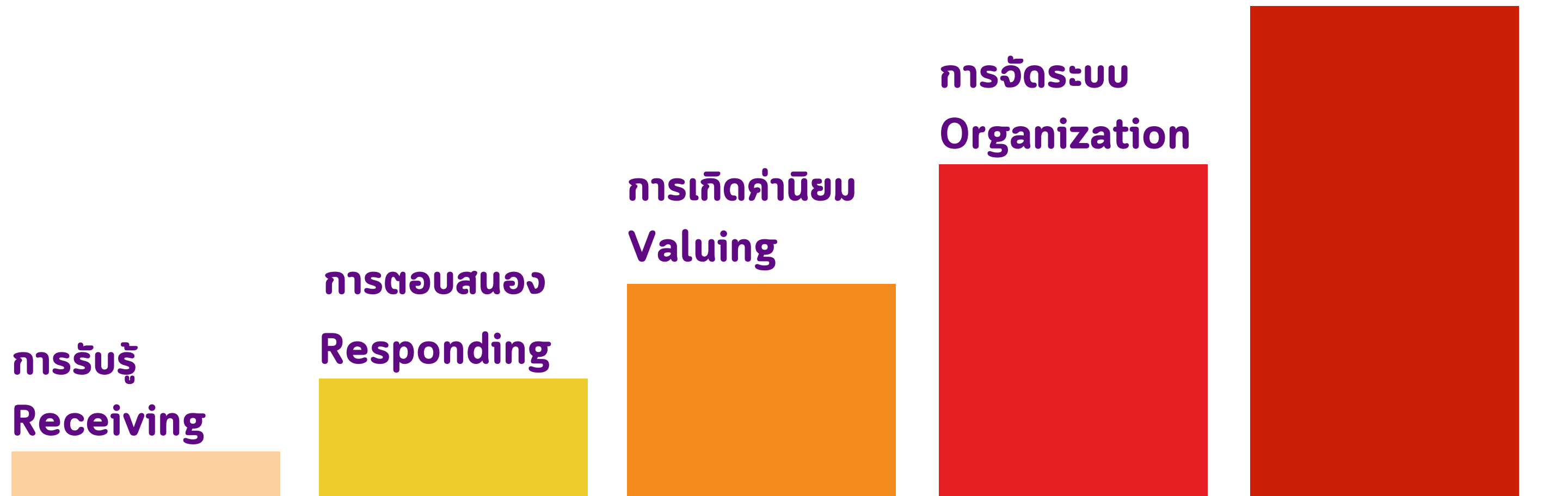
สร้าง  
Create



# พฤติกรรมที่พึงประสงค์

## Target Behavior

เป็นด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ที่ทำให้พฤติกรรม  
ของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้  
แบ่งออกเป็น 5 ระดับ





# ผู้เล่น

○○○○

## Target Players

กลุ่มผู้เรียนของผู้สอน เช่น เพศ อาชีพ อายุ  
ตำแหน่ง ประสบการณ์การเล่นเกม และอื่นๆ



# เข้าใจปัจจัย Gap

ค้นหาปัจจัยที่ "ส่งเสริม" หรือ "ขัดขวาง" พฤติกรรมที่พึงประสงค์  
โดยสิ่งที่ขัดขวางพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ได้แก่

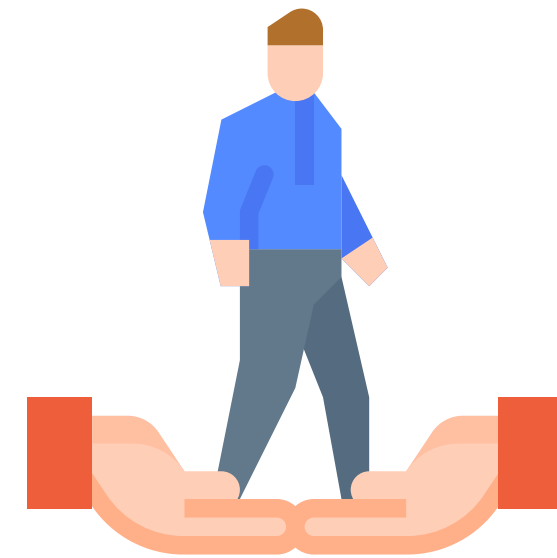
ขาดแรงจูงใจ  
Lack of Motivation



ขาดความรู้และความสามารถ  
Lack of Knowledge  
and Competency



ขาดโอกาส  
Lack of Opportunity

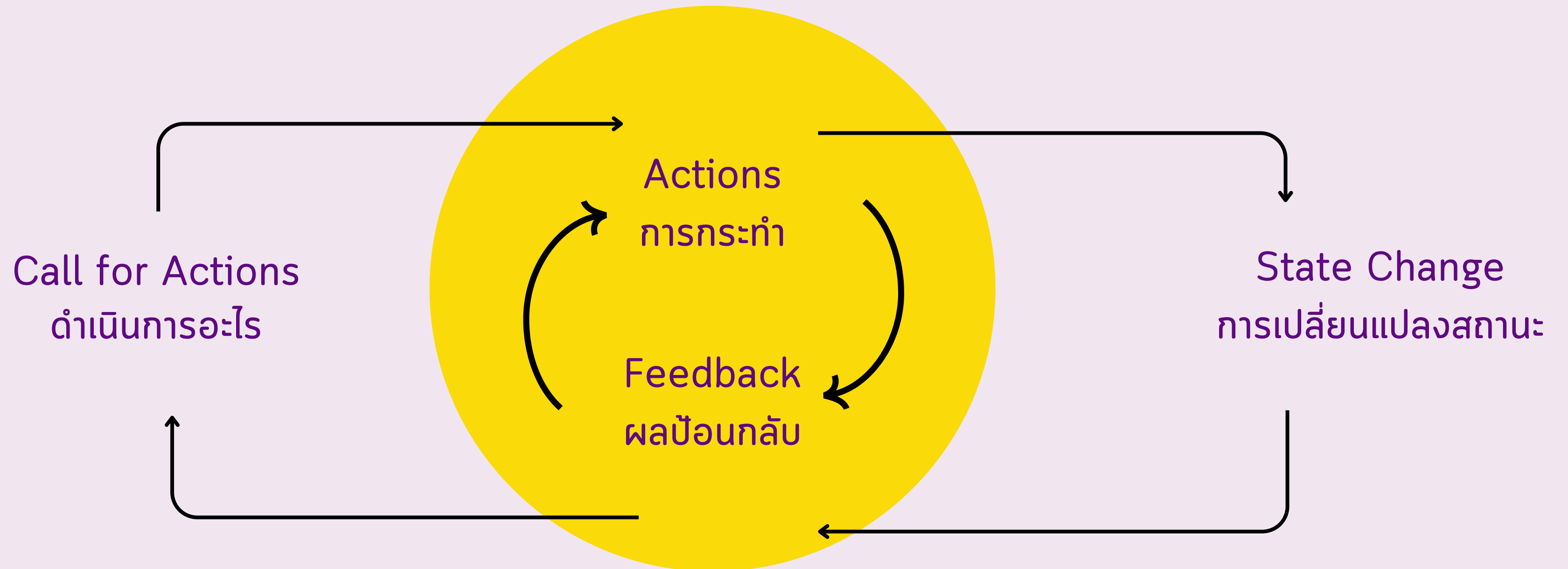


# การจูงใจ

## Gamify

### จูงใจด้วยเกมมิฟิเคชัน

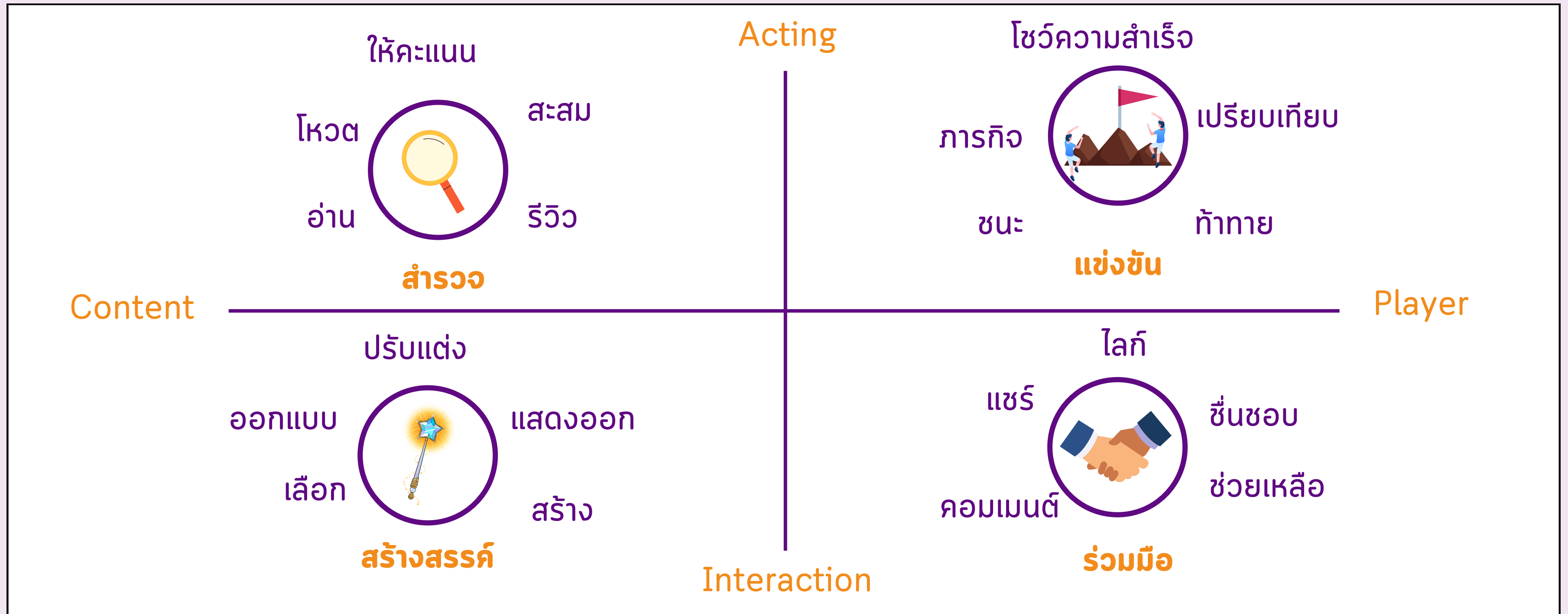
#### Game Loop



# การกระทำ

## Actions

คนชอบ "แข่งขัน" จริงหรือ



# ผลป้อนกลับ

## Feedback

ทำดีต้องได้รับการชื่นชมทันที (Real Time Performance Feedback)

### Performance Feedback

ให้คะแนนแบบดีมาก ดีน้อย



### Lagging Indicator

ปลายทาง

(ผลลัพธ์ที่เกิดจากการทำ)

### Behavior Feedback

เป็นการสะสมพฤติกรรมว่าทำแล้ว



### Leading Indicator

ต้นทาง

(เก็บสะสมการทำ)

# ดำเนินการ

## Call for Actions

"จูงใจ" หรือ "บอก" ผู้เล่นว่าควรทำอะไร



การแจ้งเตือน  
Time Reminder



ภารกิจ  
Challenge and Mission



บอกใช้  
Hint



ขอความช่วยเหลือ  
Social Call



# การเปลี่ยนแปลงสถานะ

## State Change

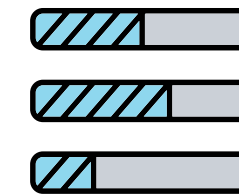
เมื่อผู้เล่นดำเนินการอะไรบางอย่าง จะต้องมีการแสดงสถานะจากจุดเริ่มต้น  
และเปลี่ยนแปลงไปในระดับที่สูงขึ้น  
ได้รับการยอมรับมากขึ้น



ระดับ  
Level



วีไอพี  
VIP



แถบความคืบหน้า  
Progress Bar



การยอมรับทางสังคม  
Social Acceptance



อื่นๆ  
Other

# องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

## Elements of Gamification

เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน ซึ่งองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้



เป้าหมาย  
Goals



เวลา  
Times



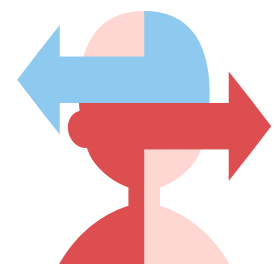
ระดับ  
Levels



กฎ  
Rules



รางวัล  
Reward



ความขัดแย้ง  
Conflict



ผลป้อนกลับ  
Feedback



# เป้าหมาย Goals

เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือ เป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการเอาชนะ สามารถ แก่ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะ จำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

# กฎ Rules

เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม  
ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน





# ความขัดแย้ง

Conflict

การแข่งขัน (Competition) หรือความร่วมมือ (Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน





# เวลา

Times



เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการ  
ดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิด  
ความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียน  
ทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การ  
จัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ





แต้ม  
Point



เหรียญตรา  
Badge



รายการจัดลำดับคะแนน  
Leader Board



# รางวัล

Reward

เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจอยู่ในรูปแบบของ แต้ม (Point) เหรียญตรา (Badge) หรือมีรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง



**เกมไม่ใช้การลงโทษ แต่เกมคือการให้รางวัลและความสุข**

- เกบ ชักเคอร์มันน์ -

**Games are not about punishment, but games are about  
reward and pleasure**

- Gabe Zichermann -

# 4 สิ่งที่เราจะวัดให้ - SAPS

1

**Status** - VIP  
สถานะ - การยอมรับทางสังคม

2

**Access** - สถานที่เฉพาะ  
การเข้าถึง - การเข้าถึงข้อมูล หรือได้รับสิ่งพิเศษ  
- การรับรู้โปรโมชั่นหรือข่าวสารล่วงหน้า

3

**Power** - โหวต  
อำนาจ - อำนาจตัดสินใจหรือควบคุมผู้เล่นคนอื่น  
- ได้สิทธิพิเศษเหนือคนอื่น

4

**Stuff** - เงินสด สิ่งของ  
สิ่งของ - ส่วนลด  
- โปรโมชั่นหรือข้อเสนอ

ถูกและยั่งยืน

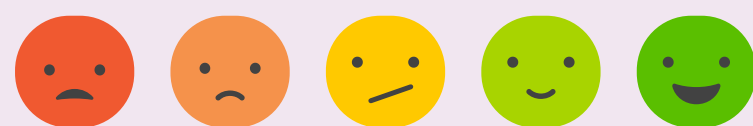
แพงแต่ชั่วคราว



# ผลป้อนกลับ

## Feedback

เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือ  
การกระทำที่ผิดพลาด เพื่อนำไปในทางที่เหมาะสม  
ต่อการดำเนินงานกิจกรรม





# ระดับ

## Levels

เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น  
เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่



ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มี  
การใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อน  
หน้าไปจนจบเกม



บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1  
เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย  
ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสม  
กับความสามารถของผู้เล่นเกม



บางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของ  
ตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์  
ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง  
จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูง  
ขึ้นเรื่อยๆตลอดการเล่นเกม



# ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชั่น

การทำเกมมิฟิเคชั่น (หรือเรียกว่า Gamify คือ การบูรณาการของกลศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจจะเป็นแต้ม (Point) เข็มหรือตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับชั้น (Level) โดยมี 6 ขั้นตอนดังนี้

1

ระบุผลการเรียนรู้  
Identify Learning Outcomes

2

เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่  
Choose a Big Idea

3

เรื่องราวของเกม  
Storyboard the Game

4

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้  
Design Learning Activities

5

สร้างทีม  
Build Teams

6

ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม  
Apply Game Dynamics



1

# ระบุผลการเรียนรู้

Identify Learning Outcomes

ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และ  
อธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน



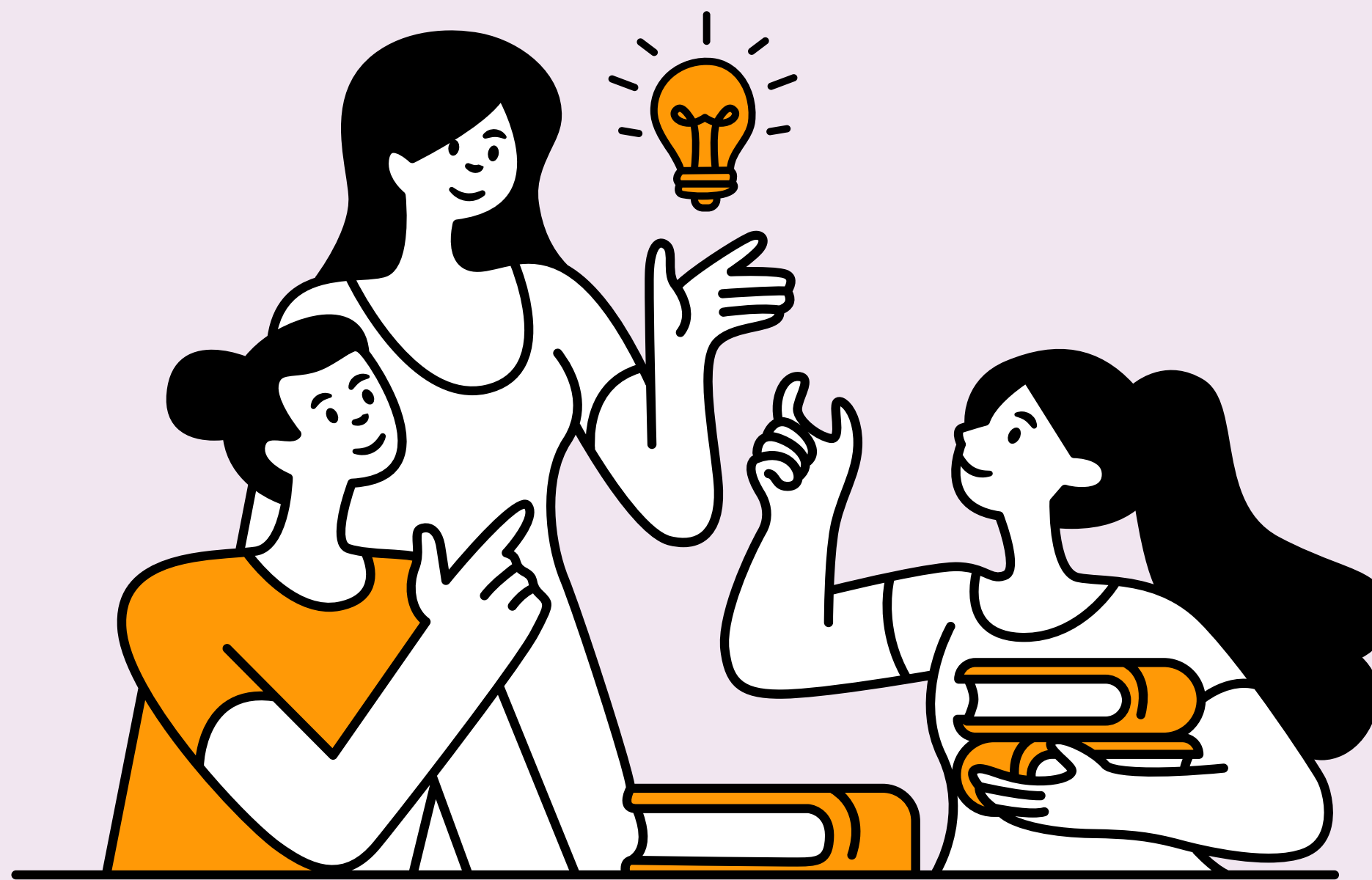
# 2

## เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่

Choose a Big Idea

ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถ

ดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด ผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้





# เรื่องราวของเกม

Storyboard the Game

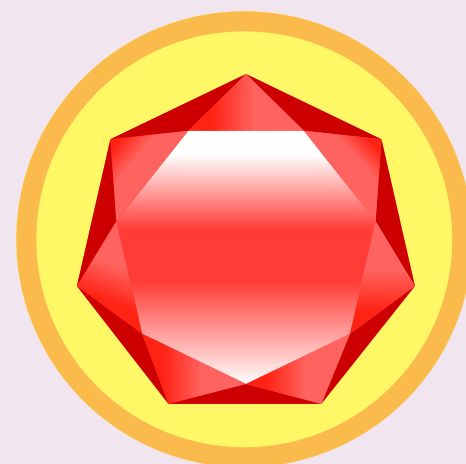
มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้



15 



10 



25 



20 



10 

4

## ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

Design Learning Activities

กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วง

ระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน



5

## สร้างทีม

Build Teams

เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล





6

## ประยุกต์ใช้ผลวัตของเกม

Target Behavior

ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมีฟิเคชั่นที่สรั้าขึ้นอยู่ใน  
มาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจระดับ การแข่งขัน  
การยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทาย มีรางวัล และ  
มีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล





# เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเกมมิฟิเคชัน

## Gamification

K!



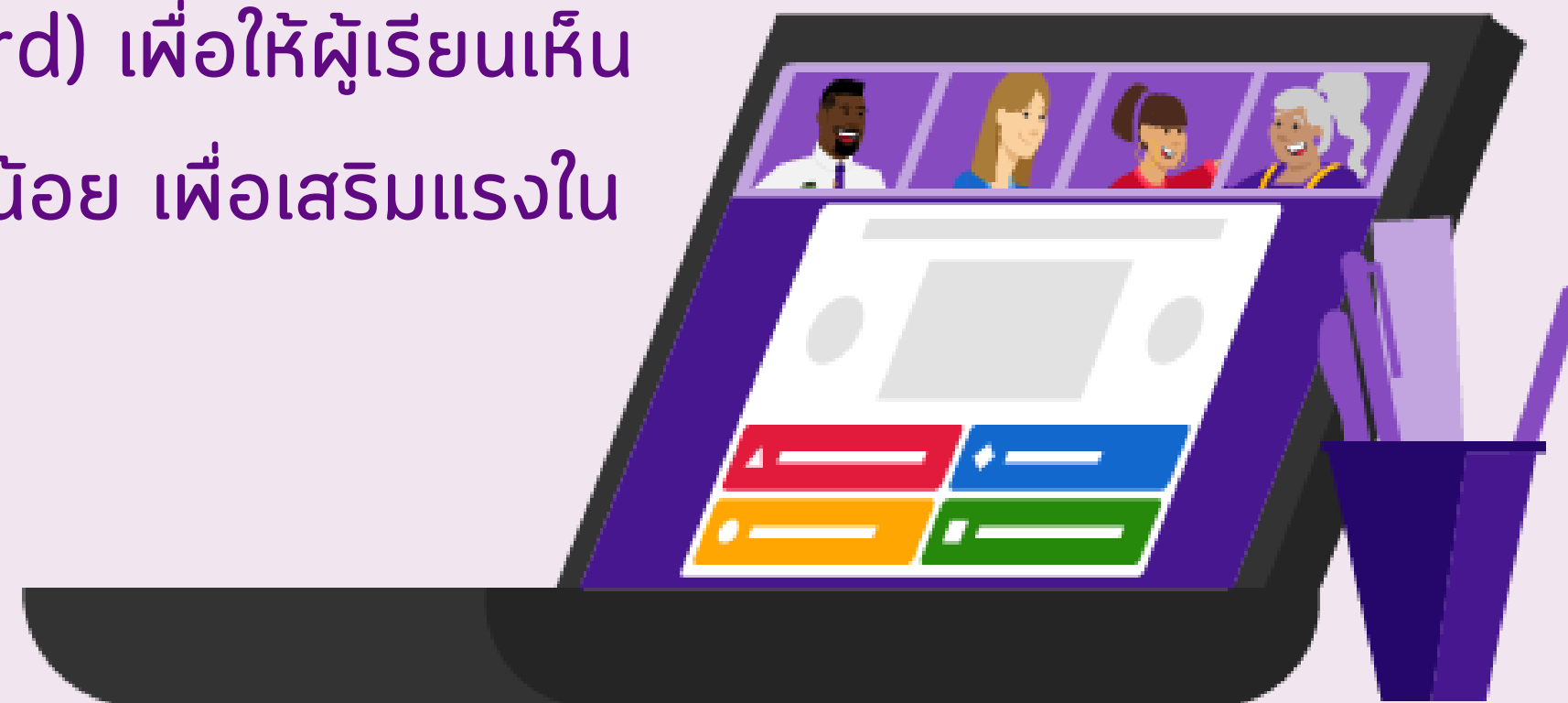
shoutem



# K! KAHOOT!



KAHOOT! ใช้สำหรับสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันในห้องเรียนผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone) เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยการตอบคำถามแข่งขัน เป็นการทบทวนความรู้ และมีกระดานจัดอันดับ (Score Board) เพื่อให้ผู้เรียนเห็นอันดับของคะแนน ผู้สอนอาจมีของรางวัลเล็กน้อย เพื่อเสริมแรงในด้านบวก





# ClassDojo

ClassDojo เป็นเครื่องมือบนคลาวด์เทคโนโลยีที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียน ผู้สอนสามารถใช้ควบคุมพฤติกรรมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ใช้งานง่ายในรูปแบบเรียลไทม์ มีการใช้ลักษณะดิจิทัล (Digital Badges) และเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากมาย



# ลักษณะสำคัญของ ClassDojo



ระบบสร้างตัวละครสำหรับ  
ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีตัว  
ละครประจำตัวเป็นของตนเอง  
สามารถปรับแต่งได้



ระบบการเสริมแรง ผู้สอน  
สามารถใช้ลักษณะดิจิทัล  
(Digital Badges) แทรกรางวัล  
สำหรับผู้เรียนที่มีพฤติกรรม  
เชิงบวก และสามารถใช้แทน  
พฤติกรรมเชิงลบได้ด้วย

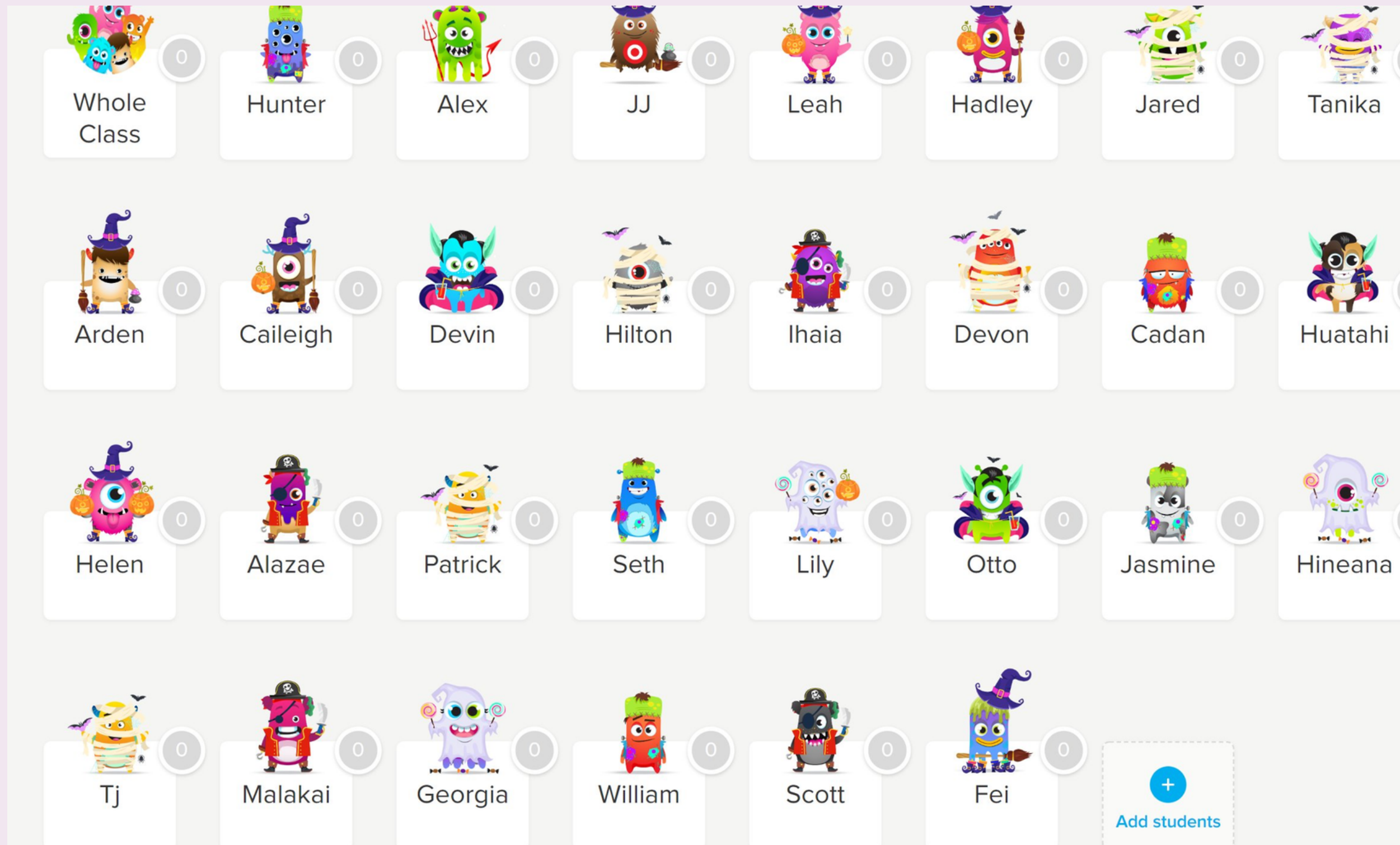


ระบบรายงานพฤติกรรมของ  
นักเรียน ผู้สอนสามารถแจ้ง  
พฤติกรรมของผู้เรียนให้กับ  
ผู้ปกครองและผู้บริหารทราบได้



ระบบการวิเคราะห์คะแนน  
เบื้องต้น โดยการประเมินจะถูก  
แสดงเป็นกราฟโดนัท เพื่อแสดง  
คะแนนในด้านบวกและด้านลบ  
ทันที และยังส่งข้อมูลเป็นไฟล์  
Excel ได้ด้วย

# ลักษณะสำคัญของ ClassDojo





# Shoutem

เป็นเครื่องมือสร้างแอปพลิเคชันบนคลาวด์ มีฟังก์ชัน  
ในการทำงานมากมาย สามารถใช้เป็นคลังความรู้ เชื่อม  
ต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และ  
สามารถสร้างกิจกรรมเกมการแข่งขันได้ มีการสะสม  
แต้ม และการแลกแต้ม (Redeem)







# Moodle

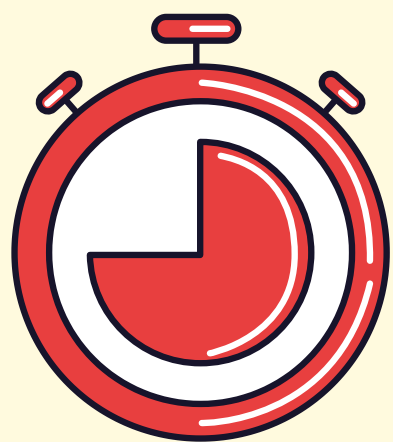
เป็นระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ (Learning Management System) สามารถใช้ในการจัดการเนื้อหาแบบทดสอบ การส่งการบ้านได้ ซึ่งผู้สอนสามารถสามารถออกแบบสัญลักษณ์ดิจิทัล (Digital Badges) เพื่อมอบให้ผู้เรียนได้ เมื่อผู้เรียนเรียนรู้ครบตามโมดูลที่ผู้สอนจัดไว้ หรือสามารถผ่านการทดสอบ ก็จะได้รับสัญลักษณ์ดิจิทัลเป็นรางวัล





# Game Card

Game Card เป็นเครื่องมือที่ผู้สอนสามารถออกแบบได้เอง โดยกำหนดเงื่อนไขของการได้การ์ดแต่ละใบผู้สอนสามารถสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ขึ้นมา เช่น ให้อธิบาย หรือถามคำถาม เมื่อผู้เรียนสามารถผ่านสถานการณ์ได้ผู้สอนจะให้การ์ด ซึ่งมีอยู่หลากหลาย เช่น การ์ดป้องกันการหักคะแนน การ์ดช่วยเหลือการ์ดเพิ่มคะแนน เป็นต้น



ส่งงานย้อนหลัง  
ได้ 1 ครั้ง



ป้องกันการหักคะแนน  
2 คะแนน



เพิ่มคะแนน  
2 คะแนน



หักคะแนนตัวเอง เพิ่มคะแนน  
ให้เพื่อน 1 คะแนน

# การนำเกมมิฟิเคชั่นมาประยุกต์ใช้



ไม่สำคัญว่าจะใช้เครื่องมือใดใน  
การสร้างเกมมิฟิเคชั่น  
แต่ขึ้นอยู่กับวิธีคิดในการสร้าง  
แคมเปญ



หากต้องการทำเกมในลักษณะ  
แข่งขันบนคลาวด์โดยใช้สมาร์ทโฟน  
จะต้องใช้ KAHOOT, Quizizz



หากต้องการใช้สัญลักษณ์ดิจิทัล  
(Digital Badge)  
ควบคุมพฤติกรรมผู้เรียน  
จะต้องใช้ ClassDojo

# การนำเกมมิฟิเคชั่นมาประยุกต์ใช้



หากต้องการทำแอปพลิเคชันที่  
มีการสะสมแต้มและแลกแต้มก็  
อาจเลือกใช้ ShoutEM



หากต้องการสร้างระบบการจัดการ  
เรียนรู้ออนไลน์แล้วออกแบบ  
สัญลักษณ์ดิจิทัล (Digital Badge)  
ก็ต้องใช้ Moodle



หากต้องการใช้แบบออฟไลน์  
จะใช้วิธีการออกแบบการ์ดเกม

# ความแตกต่างระหว่าง เกม เกมเป็นฐาน และเกมมิฟิเคชั่น

Difference Between Game, Game-Based Learning and Gamification



วัตถุประสงค์  วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน หรือไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้

วัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้

วัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม อาจใช้เพียงการสะสมคะแนนหรือรางวัลก็ได้



# ความแตกต่างระหว่าง เกม เกมเป็นฐาน และเกมมิฟิเคชัน

Difference Between Game, Game-Based Learning and Gamification



Game



Game-based Learning



Gamification

ผู้ชนะ/ผู้แพ้



ผู้ชนะหรือผู้แพ้เป็นส่วนหนึ่งของเกม

ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม

ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม



# ความแตกต่างระหว่าง เกม เกมเป็นฐาน และเกมมิฟิเคชัน

Difference Between Game, Game-Based Learning and Gamification

 **Game**

 **Game-based Learning**

 **Gamification**

การเล่น



|                                                                  |                                                                       |                                                                             |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| การเล่นเพื่อความบันเทิงมา<br>ก่อน ส่วนรางวัลจะมีหรือไม่<br>ก็ได้ | การเล่นจะเป็นการเล่นผ่านกิจกรรมการ<br>เรียนรู้ จะมีรางวัลหรือไม่ก็ได้ | ไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมี<br>ส่วนร่วมโดยให้ความสำคัญ<br>กับรางวัลเป็นหลัก |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|

# ความแตกต่างระหว่าง เกม เกมเป็นฐาน และเกมมิฟิเคชัน

Difference Between Game, Game-Based Learning and Gamification



Game



Game-based Learning



Gamification

การสร้างเกม



การสร้างตัวเกมมีความ  
ยากและซับซ้อน ต้องใช้นัก  
ออกแบบและพัฒนาเกม

การสร้างตัวเกมมีความยากและ  
ซับซ้อน ต้องใช้นักออกแบบและ  
พัฒนาเกม

หากมีตัวเกมจะมีการสร้างยาก  
และซับซ้อนหากเป็นกิจกรรม  
จะต้องมีการออกแบบ  
เป็นอย่างดี มีกฎ กติกาชัดเจน

# ความแตกต่างระหว่าง เกม เกมเป็นฐาน และเกมมิฟิเคชัน

Difference Between Game, Game-Based Learning and Gamification



Game



Game-based Learning



Gamification

ราคา



สูงมาก เนื่องจากใช้บุคลากร  
ในการสร้างเกมจำนวนมาก

ปานกลาง เนื่องจากใช้บุคลากรในการ  
สร้างสรรค์รูปแบบของเกมและ  
กิจกรรมจำนวนไม่มากและไม่ซับซ้อน

ถูก เนื่องจากใช้บุคลากรจำนวน  
น้อย แต่จะไปเน้นค่าใช้จ่ายในด้าน  
ของรางวัล ซึ่งมีค่าใช้จ่ายน้อย  
เมื่อเทียบกับสองแบบแรก  
หากมีตัวเกมจะมีการสร้างยาก  
และซับซ้อนหากเป็นกิจกรรม  
จะต้องมีการออกแบบ  
เป็นอย่างดี มีกฎ กติกาชัดเจน



# ตัวอย่างการใช้เกมมิฟิเคชัน

## Gamification

ใช้เกมมิฟิเคชันในปัจจุบันจะเห็นชัดในแวดวงของธุรกิจในกิจกรรมทางการตลาด การโฆษณา เพื่อกระตุ้น  
บริโภคสินค้าที่เพิ่มสูงขึ้นเนื่องจากผู้บริโภคมีแรงจูงใจในการบริโภคสินค้านั้นๆ โดยการให้ผู้บริโภคมีส่วนร่วมในแคมเปญต่างๆ  
ซึ่งมักจะใช้องค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่ กำหนดเป้าหมาย รางวัล หรือการเลื่อนระดับ เป็นต้น





LazMall

Shopee Mall

CELEBRATE MID-AUTUMN FESTIVAL  
with **Starbucks Mooncake**  
Premium Set 1,890 Baht

PRE-ORDER  
12 Jul 23 - 30 Jul 23

CLASSIC SET

FAVORITE SET

หรือ

คู่กับ

STARBUCKS

STARBUCKS

STARBUCKS

© 2023 Starbucks Corporation.

25  
YEARS  
THAILAND

GET A FREE  
**BLACKPINK  
REUSABLE CUP**

เมื่อซื้อเครื่องดื่ม BLACKPINK FRAPPUCCINO ขนาดใดก็ได้  
คู่กับเครื่องดื่มสตาร์บัคส์ ขนาด 12 ออนซ์ ขึ้นไป  
หรือขนมประเภทใดก็ได้ 350 บาทขึ้นไป/ใบเสร็จ

**2 ส.ค. 66 – 3 ส.ค. 66**  
หรือจนกว่าสินค้าจะหมด

STARBUCKS®  
REWARDS

BLACKPINK + STARBUCKS®

BLACKPINK Strawberry Choco  
Cream Frappuccino®  
Blended Beverage

LIMITED  
EDITION

# Starbucks

ใช้เกมมิเคชันเพื่อให้ลูกค้าเกิดความรักภักดีต่อแบรนด์ โดยมีการสะสมแต้ม (Level) ของแต้ม ซึ่งแต่ละระดับจะได้รับประโยชน์ที่แตกต่างกัน ซึ่งมีการจัดแคมเปญ จัดโปรโมชั่นส่งเสริมการขาย เพื่อกระตุ้นให้ลูกค้าเกิดการใช้สินค้าและบริการ





# Seven Eleven

Seven Eleven ใช้กมมีฟเคชั่นโดยการให้ลูกค้าสะสมคะแนน เพื่อนำคะแนนไปใช้ลดราคา  
แลกซื้อ ทำให้ลูกค้ามีส่วนร่วมในการซื้อสินค้ามากขึ้น เมื่อสะสมจนครบตามเงื่อนไข ก็จะได้ของรางวัล

พิเศษเฉพาะ ALL member **คะแนน แลกซื้อ 1 บาท**

**ซื้อปจิดหนัก คุ่มจัดเต็ม**

เมื่อซื้อสินค้า ALL ONLINE ห้าง ใกล้เคียง



24 ก.ค. - 23 ส.ค. 66

\*เมื่อซื้อสินค้าที่ร่วมรายการ, เพื่อนำไปเป็นไปตามที่บริษัทฯ กำหนด 1371

รับฟรีที่ 7 24 ชม.

ALL ONLINE ห้าง ใกล้เคียง

มหกรรมข้าวสาร **ลดแรง!**

พิเศษเฉพาะ ALL member เทศกาลข้าวสาร ราคาดีโดนใจ



อัครลิ้ม ข้าวหอมผสม 70:30 5 กิโลกรัม 139.- (ปกติ 179.-)

ข้าวกล้องหอมมะลิ 2 กิโลกรัม 212.- (ปกติ 252.-)

หงษ์ทิพย์ ข้าวหอม 100% 5 กิโลกรัม (2ชิ้น) 298.- (ปกติ 338.-)

กรอกโค้ด **RFPT55**

ซื้อสินค้ากลุ่มข้าวสาร ที่ร่วมรายการ ครบ 550.- รับชุดจานปาร์ตี้ 4 ลาย มูลค่า 120.-

3 - 9 ส.ค. 66

\*เงื่อนไขเป็นไปตามที่บริษัทฯ กำหนด 1 ท่าน / 3 สิทธิ์ ตลอดรายการ

รับฟรีที่ 7 24 ชม.

ALL ONLINE ห้าง ใกล้เคียง

8.8

รับทันที HELLO KITTY



พิเศษเฉพาะ ALL member

**ซื้อครบ 1,999.-**

กรอกโค้ด **DHK88**

รับเลย หมอนผ้าห่มชุดมืออ่อนนุ่ม ลายเฮลโล คิตตี้ (มูลค่า 599.-)

\*1 ท่าน / 1 สิทธิ์ สินค้าพรีเมียมมีจำนวนจำกัด

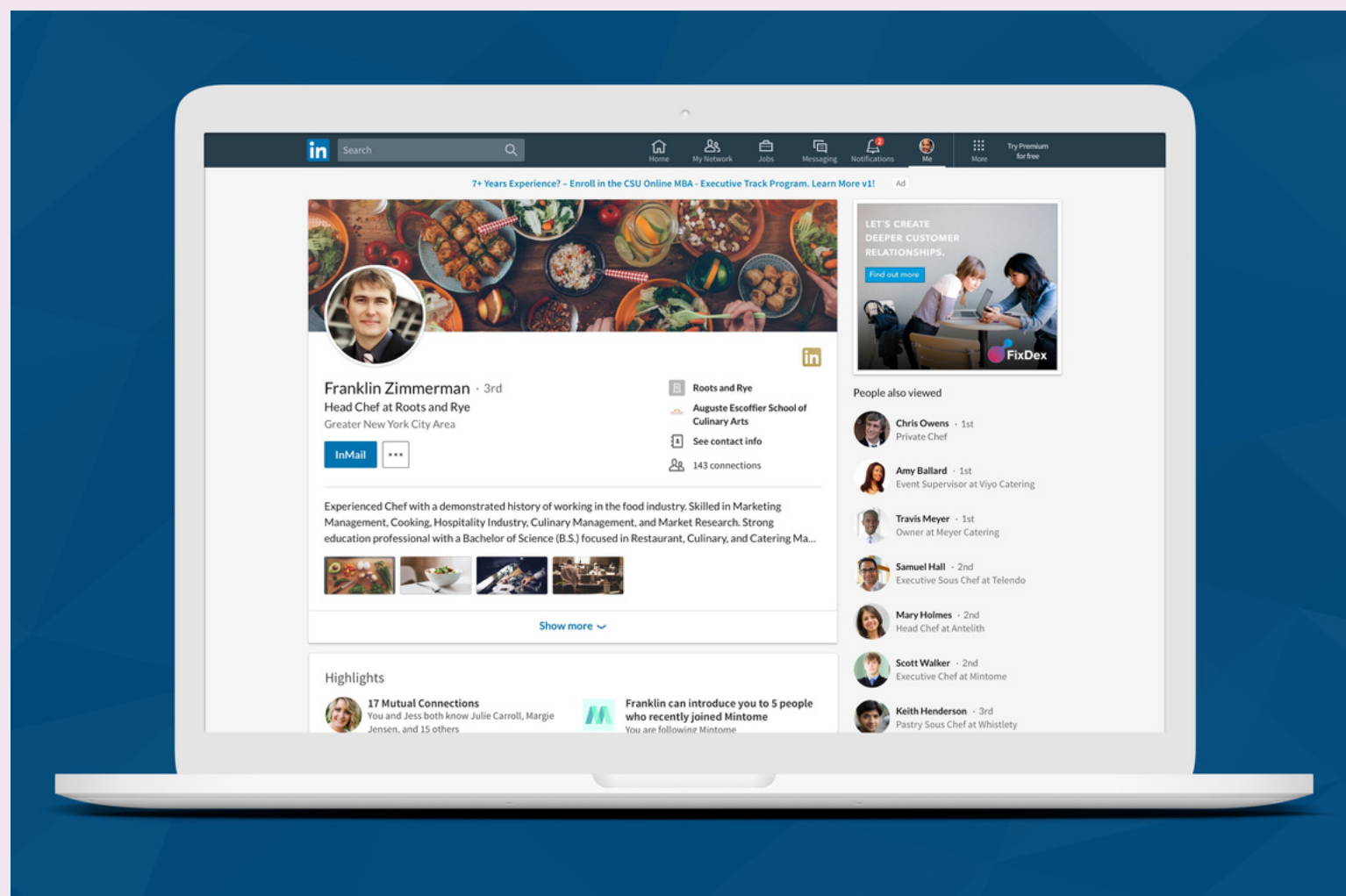
3-8 ส.ค. 2566

\*พิเศษเฉพาะ ALL member, \*เมื่อซื้อสินค้าที่ร่วมรายการ, เพื่อนำไปเป็นไปตามที่บริษัทฯ กำหนด สั่งจ่ายผ่าน Call Center 1371





เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่เน้นไปในทางด้านอาชีพและธุรกิจ เป็นสื่อกลางที่เชื่อมโยงทั้งผู้จ้างและผู้ว่าจ้าง เข้าด้วยกัน กลายเป็นฐานข้อมูลที่ใช้ในการจ้างและหางาน เปรียบเสมือนกับดิจิทัลเรซูเม่ ผู้ใช้จะต้องเพิ่ม ข้อมูล การศึกษา ทักษะ: ความสามารถ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ และเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ผู้ใช้



**Suggested for you**  
👁 Private to you

**Intermediate**

Complete 2 steps to achieve **All-star**

5/7



Which university or school did you attend? ✕

Members who include a school receive up to 2.2 times as many profile views.

[Add education](#)



Write a summary to highlight your personality or work experience

Members who include a summary receive up to 3.9 times as many profile views.

[Add a summary](#)

**Prepare for your job search** ✕

2/4 complete



Connect with former coworkers or friends and ask for job referrals.

[Add connections](#)



Link in ใช้หลักของเกมมิฟิเคชั่นในเรื่องการอัปเดตโปรไฟล์ของผู้ใช้ โดยนำแถบความคืบหน้า (Progress Bar) มาใช้ เพราะมนุษย์เราจะเห็นแล้วทนไม่ได้กับสิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์



นอกจากนี้ยังมีการใช้ระดับของความมืออาชีพ ทำให้คนอัปเดตโปรไฟล์มากกว่า 50%

Profile status

Profile level shows how complete your profile is. Complete the recommended sections and build toward achieving your professional goals.

●

**Beginner**

All members start off as beginners and completing 4 sections will help you advance to Intermediate.

●

**Intermediate**

Members with intermediate profiles see more relevant job recommendations and refined connection suggestions. Complete 4 sections to achieve Intermediate.

●

**All-star**

Members with All-star profiles see more relevant feed updates and receive more profile views. Complete 7 sections to achieve All-star.

**Beginner**

**Intermediate**

**All-star**

# ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล

Gamification + DQ

ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence: DEQ) หมายถึง ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การเอาใจใส่ผู้อื่น การแสดงน้ำใจ และการช่วยเหลือผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ

1

ความเข้าใจ เห็นใจ มีน้ำใจ  
ต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัล  
Empathy

2

ความตระหนัก และการควบคุม  
อารมณ์  
Emotional Awareness  
and Regulation

3

ความตระหนักด้าน  
อารมณ์และสังคม  
Social and Emotional  
Awareness



1

# ความเข้าใจ เห็นใจ มีน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัล

Empathy

เป็นการช่วยเหลือผู้อื่นบนโลกดิจิทัล หรือสื่อออนไลน์ต่างๆ เช่น การแบ่งปันความรู้บนโลกออนไลน์ การแสดงความเห็นใจและช่วยเหลือต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์





2

## ความตระหนักรู้และการ ควบคุมอารมณ์

Emotional Awareness and Regulation

เป็นการยับยั้งชั่งใจเมื่อเห็นเนื้อหาที่ไม่ถูกใจ ไม่  
แสดงอารมณ์เชิงลบผ่านการแสดงความคิด  
เห็นในโลกออนไลน์ เป็นความสามารถในการ  
ควบคุมอารมณ์ กับสิ่งที่ไม่ถูกใจในโลกดิจิทัล

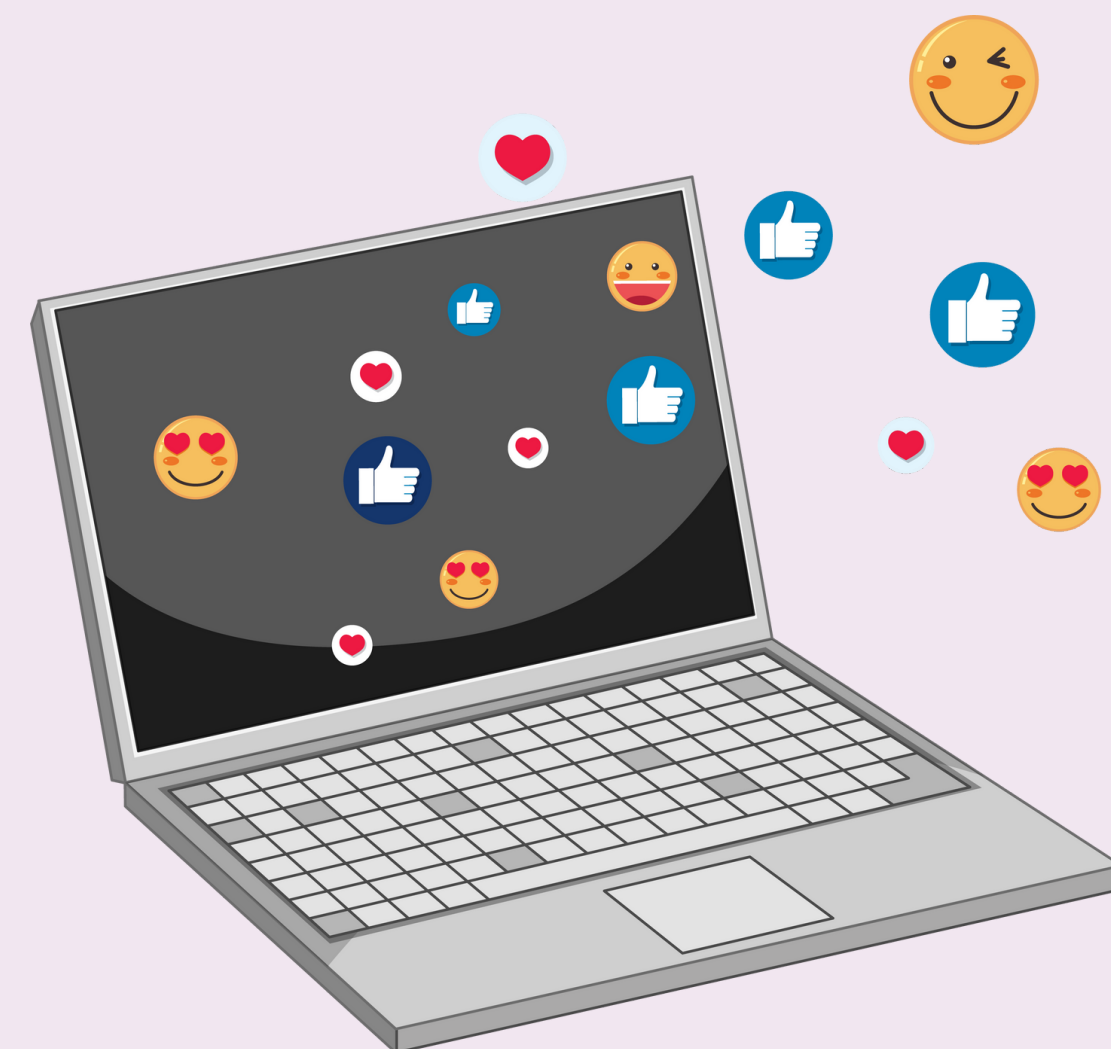




## ความตระหนักรู้ด้านอารมณ์และสังคม

Social and Emotional Awareness

เป็นความสามารถในการแสดงออกถึงการรับรู้  
เกี่ยวกับตนเองในสังคมและสิ่งแวดล้อมดิจิทัล  
เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีความสุข



# สมรรถนะ 5 ด้าน ของความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล

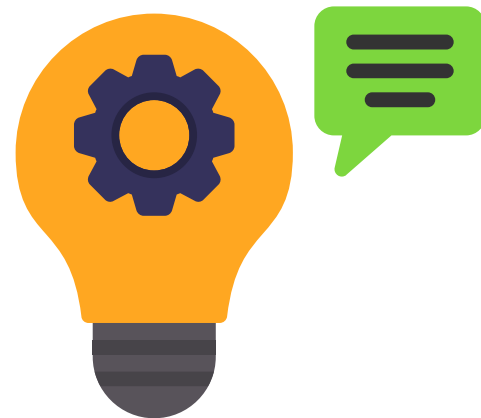
## The 5 Competencies of Digital Emotional Intelligence



**การรับรู้**

**Perceive**

เป็นการใช้เครื่องมือในการ  
สร้างข้อมูลและเข้าถึงข้อมูล  
อย่างถูกต้อง



**ความเข้าใจ**

**Understand**

เป็นการทำความเข้าใจกับ  
ข้อมูลที่ต้องการ



**การนำไปใช้**

**Use**

เป็นการประเมินข้อมูลที่รับรู้  
และมีวิธีการนำข้อมูลไปใช้  
อย่างถูกต้อง

# สมรรถนะ 5 ด้าน ของความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล

The 5 Competencies of Digital Emotional Intelligence



**การจัดการ**

**Manage**

เป็นการจัดการข้อมูลทาง  
กายภาพและข้อมูลดิจิทัล



**การเชื่อมต่อ**

**Connect**

เป็นการประยุกต์ใช้ข้อมูล  
เชื่อมต่อความสัมพันธ์  
ระหว่างกันในสังคม

# สรุป

## Conclusion

เกมมิฟิเคชั่น คือ การจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ การใช้องค์ประกอบเกมและเทคนิคการออกแบบเกม มาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม  
ส่งผลต่อความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล(DQ) และทักษะทางอารมณ์และสังคม (Social Emotional Skills)





# สรุป

Conclusion

## แรงจูงใจภายใน

1. การได้กำหนดทางเลือกเอง
2. การได้พัฒนา ความรู้ความสามารถ
3. การได้ทำสิ่งสำคัญและยิ่งใหญ่ กว่าตัวเอง
4. การได้มีความคืบหน้าในสิ่งที่ทำอยู่

## หลักคิดการออกแบบ

1. กำหนดเป้าหมาย
2. เข้าใจปัจจัย
3. การจูงใจ

## องค์ประกอบ

1. เป้าหมาย
2. กฎ
3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ
4. เวลา
5. รางวัล
6. ผลป้อนกลับ
7. ระดับ

## ขั้นตอน

1. ระบุผลการเรียนรู้
2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่
3. เรื่องราวของเกม
4. ออกแบบกิจกรรมการ
5. สร้างทีม
6. ประยุกต์ใช้ผลวัตของ เกม