

GAMIFIED LEARNING MODEL



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ตามแนวคิด
เกมมิฟิเคชัน
สำหรับครูประถมศึกษา

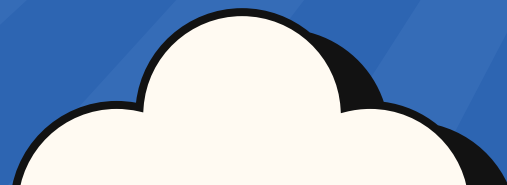
x x x x



Gamification



CONSTRUCTIONISM





CONSTRUCTIONISM



× × × ×





× × × ×



Gamification



START

00:09





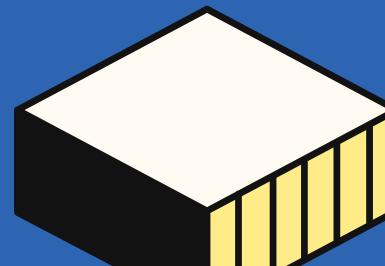
องค์ประกอบที่ 1

บทบาทสำหรับผู้สอน

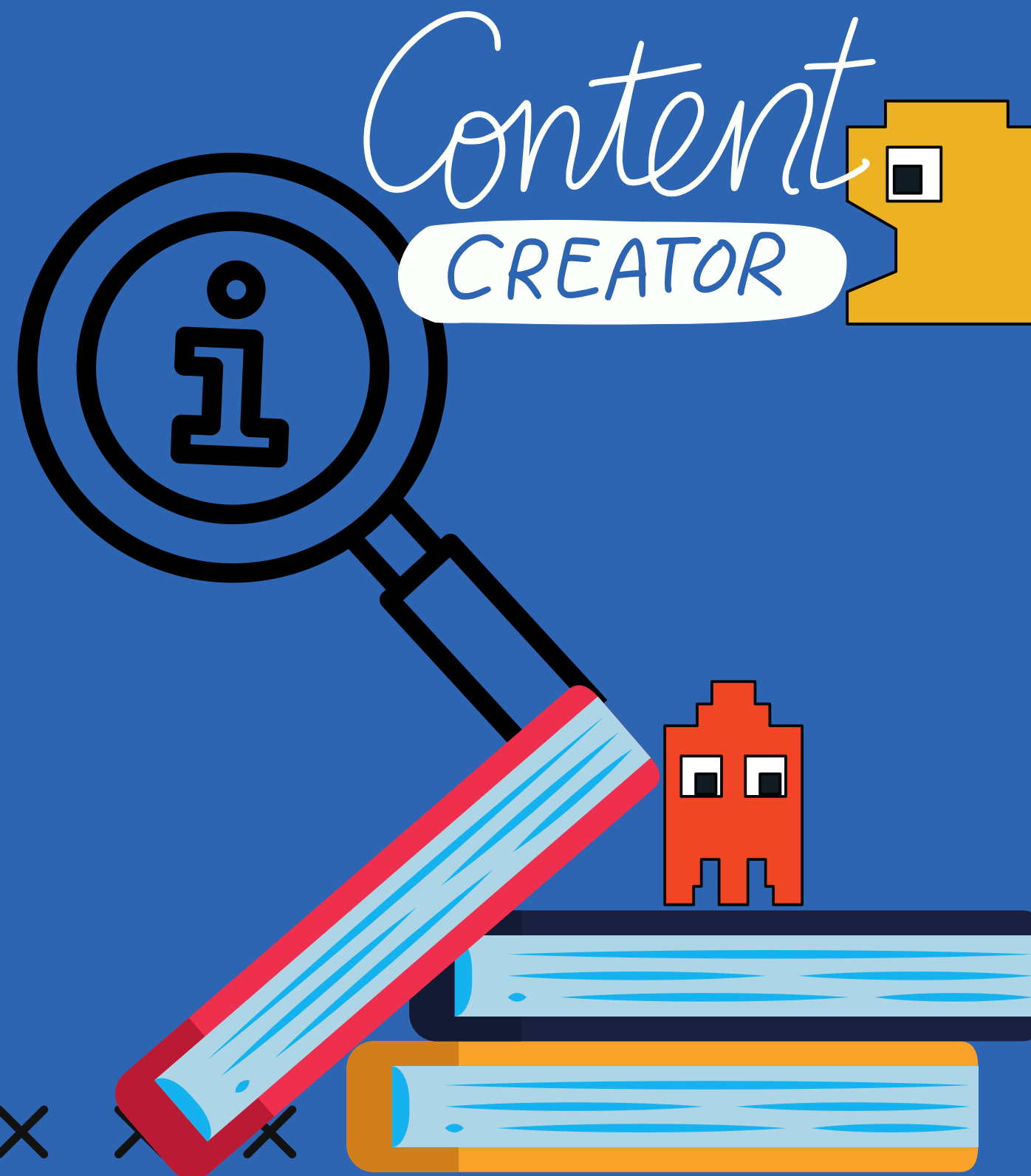
- สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ



× × × ×



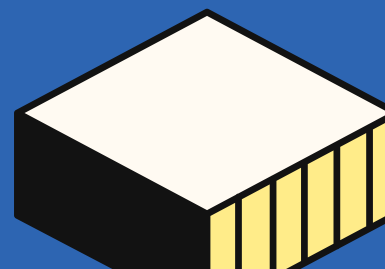
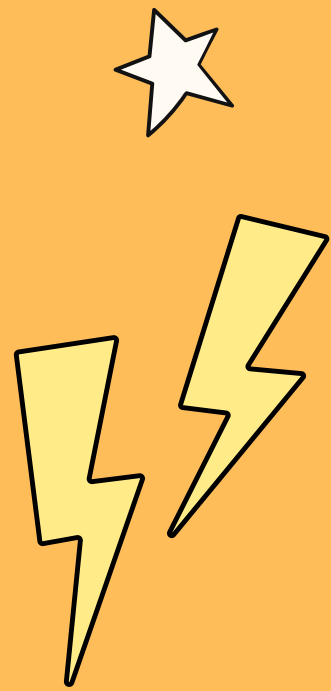
องค์ประกอบที่ 1 บทบาทสำหรับผู้สอน



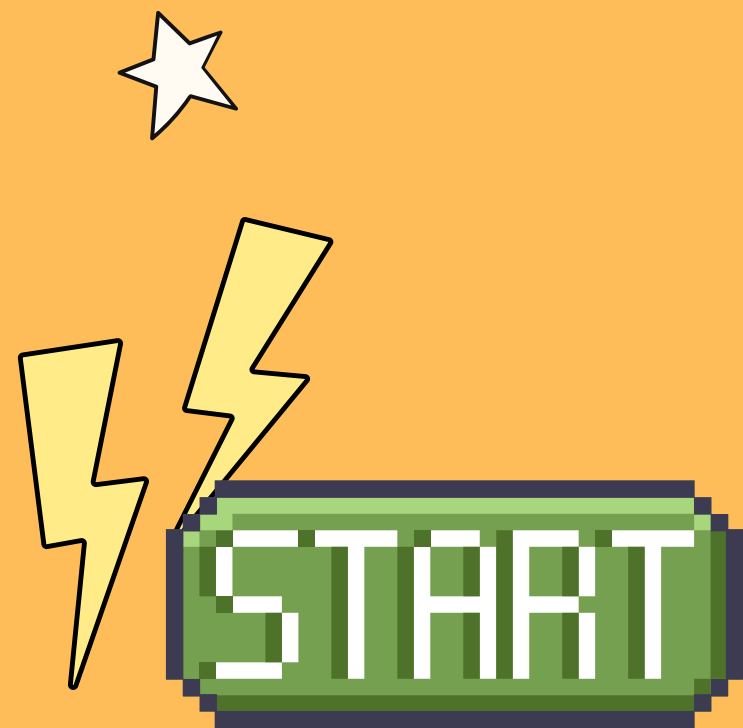
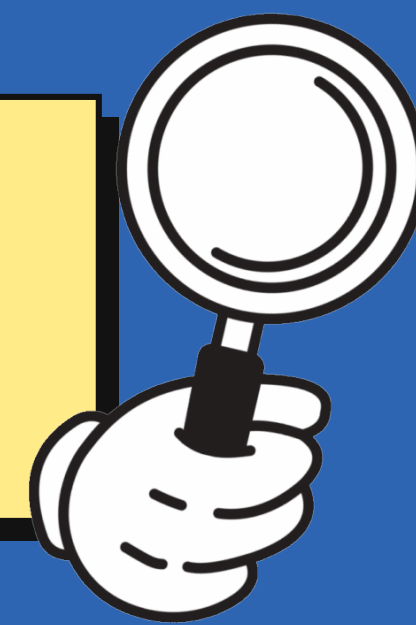
องค์ประกอบที่ 1

บทบาทสำหรับผู้สอน

- สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ
- ค้นหาแนวเกมที่หลากหลาย



องค์ประกอบที่ 1 บทบาทสำหรับผู้สอน



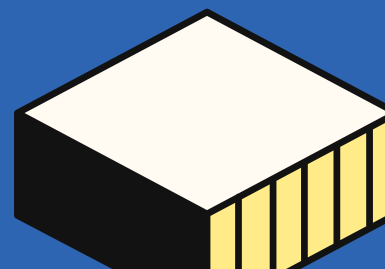
องค์ประกอบที่ 1

บทบาทสำหรับผู้สอน

- สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ
- ค้นหาแนวเกมที่หลากหลาย
- กำหนดเป้าหมายและความท้าทาย



× × × ×



องค์ประกอบที่ 1
บทบาทสำหรับผู้สอน

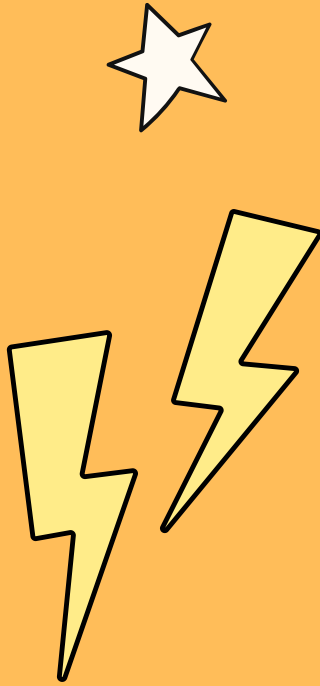
FINALLY

× × × ×

POSSIBLE

CHALLENGE



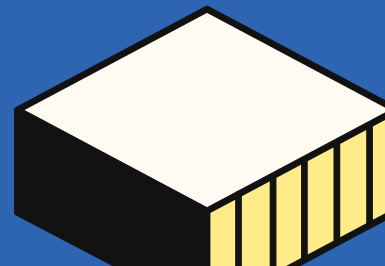


องค์ประกอบที่ 1

บทบาทสำหรับผู้สอน

- สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ
- ค้นหาแนวเกมที่หลากหลาย
- กำหนดเป้าหมายและความท้าทาย
- สร้างแรงจูงใจและให้กำลังใจนักเรียน

× × × ×



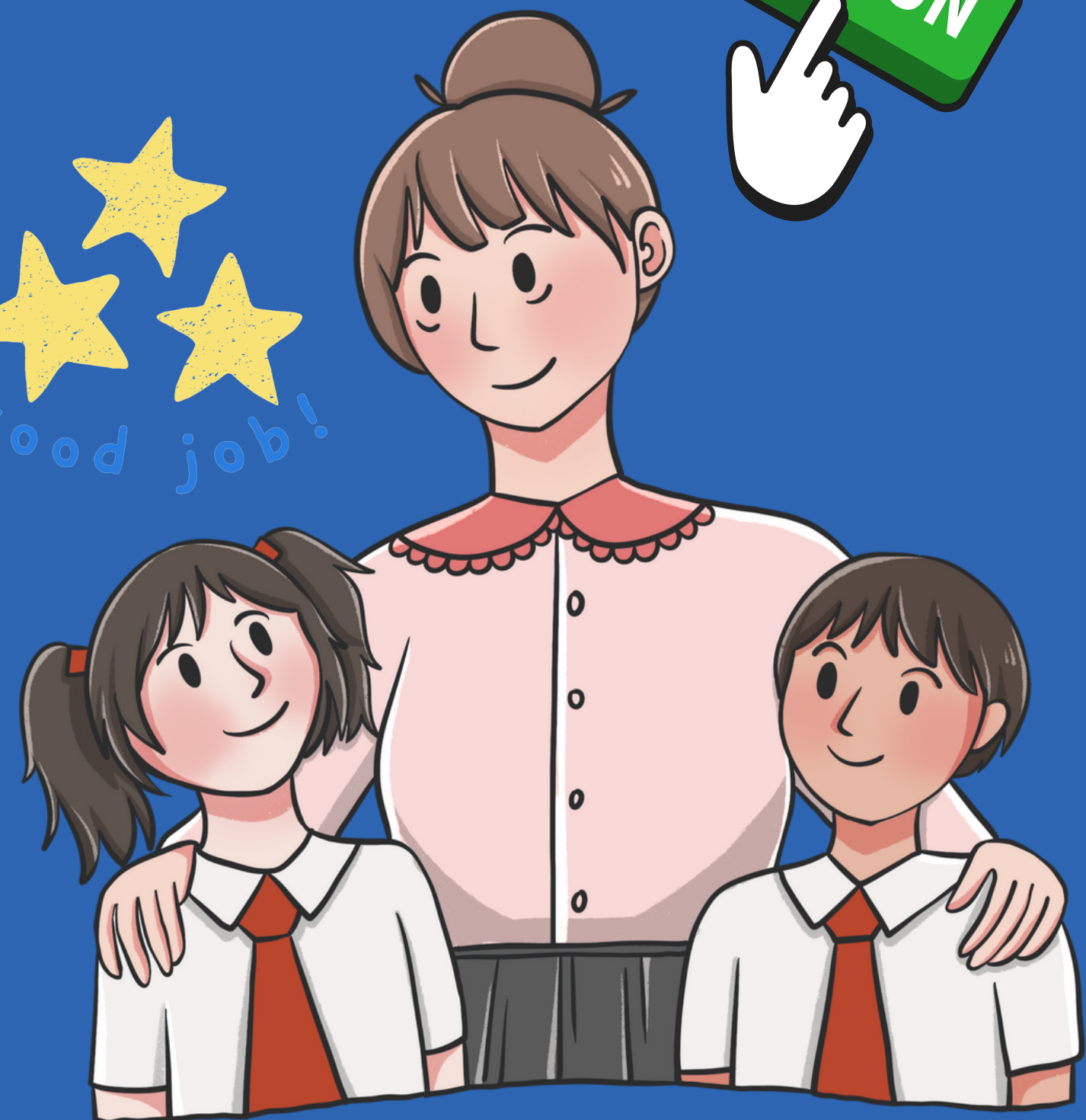
องค์ประกอบที่ 1
บทบาทสำหรับผู้สอน

POWER

MOTIVATION

Lets
go!

Good job!

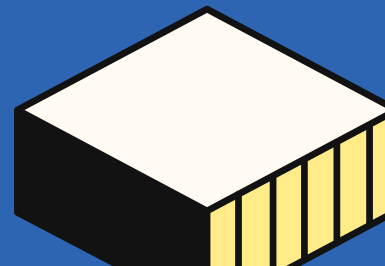


องค์ประกอบที่ 1

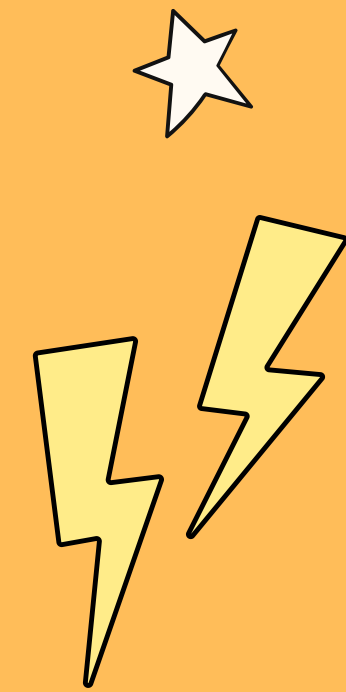
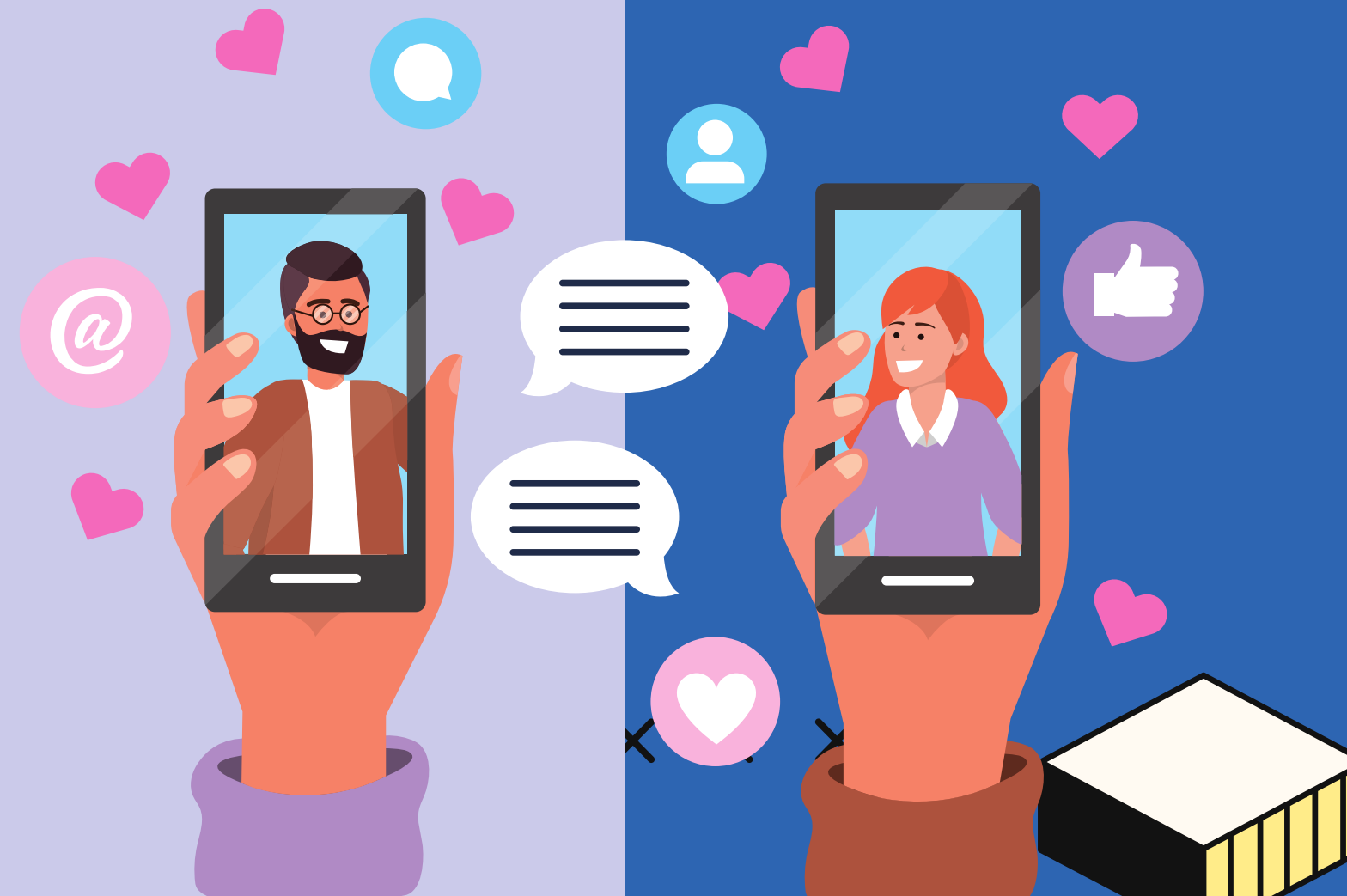
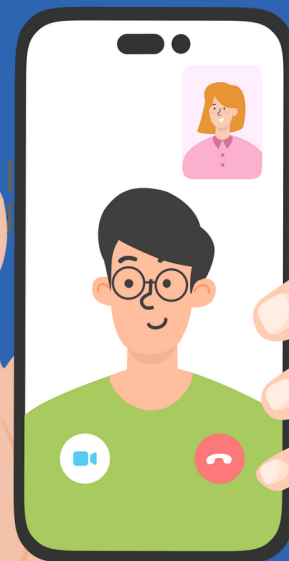
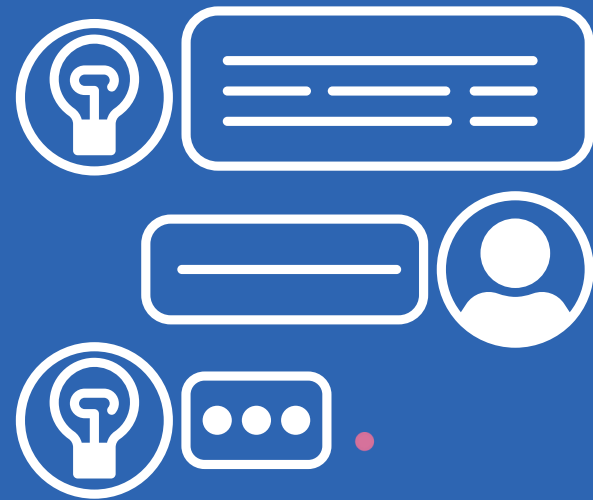
บทบาทสำหรับผู้สอน

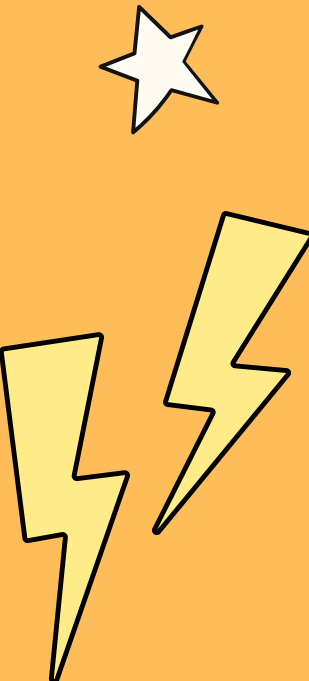
- สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ
- ค้นหาแนวเกมที่หลากหลาย
- กำหนดเป้าหมายและความท้าทาย
- สร้างแรงจูงใจและให้กำลังใจนักเรียน
- ส่งเสริมความร่วมมือและการสื่อสาร

× × × ×



องค์ประกอบที่ 1 บทบาทสำหรับผู้สอน

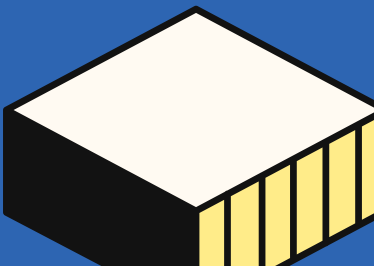




องค์ประกอบที่ 1 บทบาทสำหรับผู้สอน

- สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ
- ค้นหาแนวเกมที่หลากหลาย
- กำหนดเป้าหมายและความท้าทาย
- สร้างแรงจูงใจและให้กำลังใจนักเรียน
- ส่งเสริมความร่วมมือและการสื่อสาร
- ติดตามและการให้ตอบรับ

× × × ×



องค์ประกอบที่ 1 บทบาทสำหรับผู้สอน



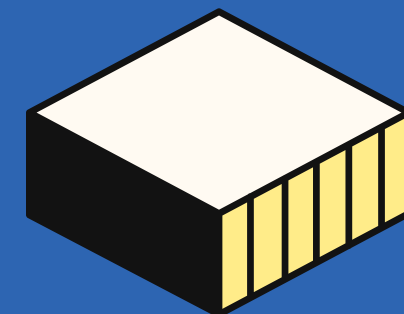
องค์ประกอบที่ 2 บทบาทสำหรับผู้เรียน



×

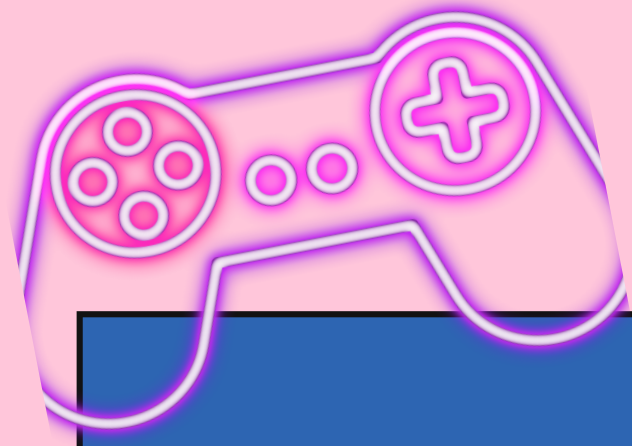
×

1. นักผจญภัยในโลกเสมือนจริง



2. สร้างอวตารรูปประจำตัว





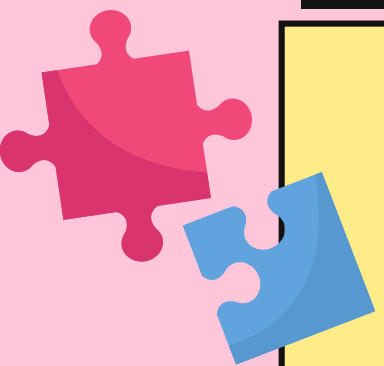
student

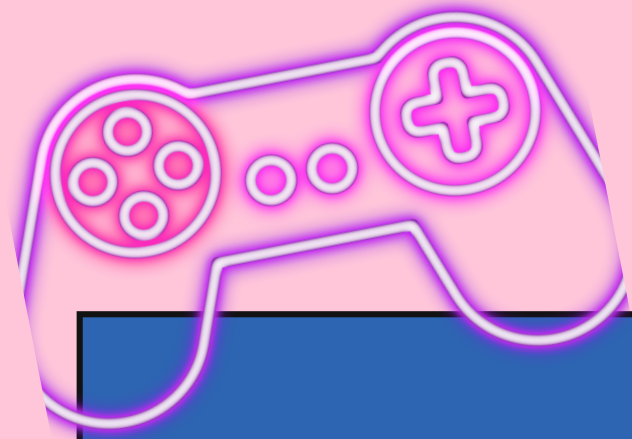


องค์ประกอบที่ 2
บทบาทสำหรับผู้เรียน

3

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้





student



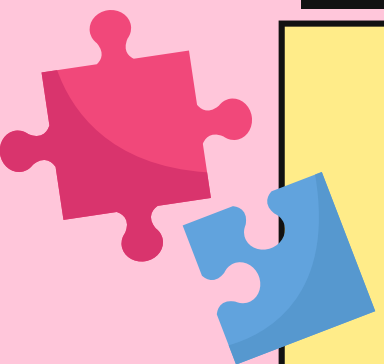
องค์ประกอบที่ 2
บทบาทสำหรับผู้เรียน

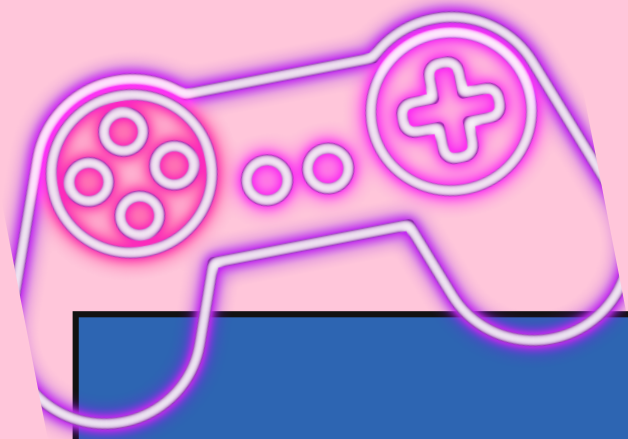
3

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

4

สำรวจภารกิจและความท้าทาย





student



องค์ประกอบที่ 2
บทบาทสำหรับผู้เรียน

3

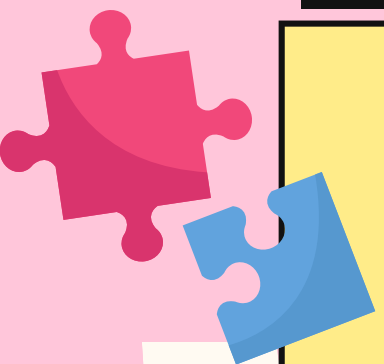
กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

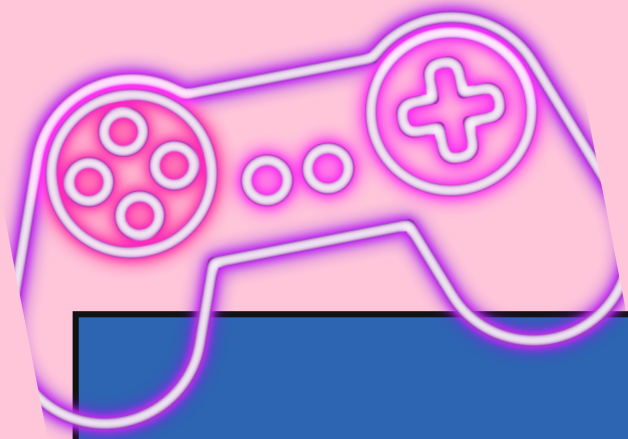
4

สำรวจภารกิจและความท้าทาย

5

มีส่วนร่วมในการเรียนรู้





student



**องค์ประกอบที่ 2
บทบาทสำหรับผู้เรียน**

3

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

4

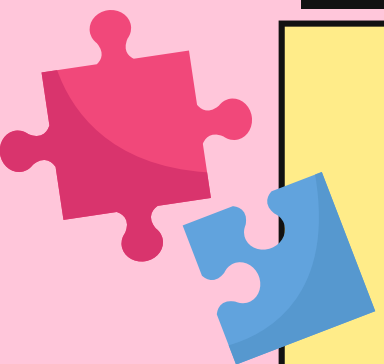
สำรวจภารกิจและความท้าทาย

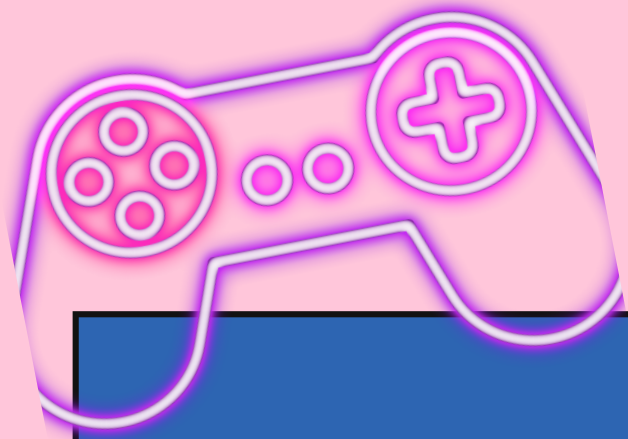
5

มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

6

เรียนรู้ผ่านการเล่นและทำภารกิจ





student



องค์ประกอบที่ 2
บทบาทสำหรับผู้เรียน

3

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

4

สำรวจภารกิจและความท้าทาย

5

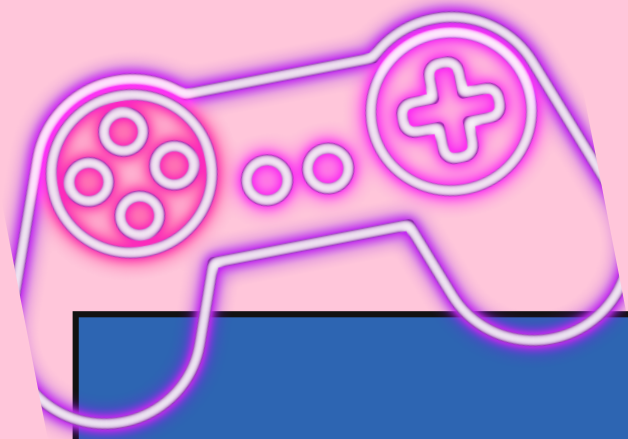
มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

6

เรียนรู้ผ่านการเล่นและทำภารกิจ

7

ทำงานร่วมกับเพื่อน



student



องค์ประกอบที่ 2
บทบาทสำหรับผู้เรียน

3

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

4

สำรวจภารกิจและความท้าทาย

5

มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

6

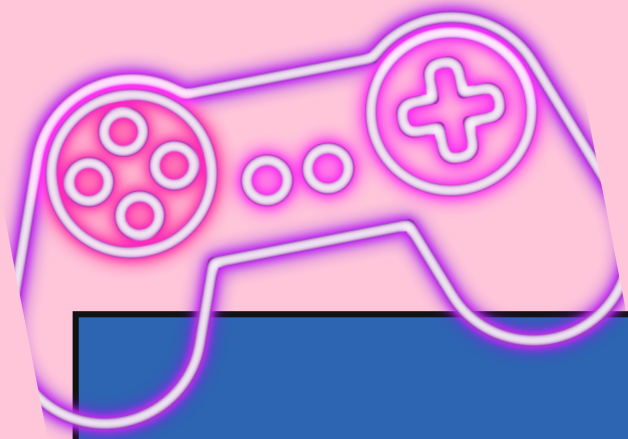
เรียนรู้ผ่านการเล่นและทำภารกิจ

7

ทำงานร่วมกับเพื่อน

8

รับรางวัลและความสำเร็จ



student



องค์ประกอบที่ 2
บทบาทสำหรับผู้เรียน

3

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

4

สำรวจภารกิจและความท้าทาย

5

มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

6

เรียนรู้ผ่านการเล่นและทำภารกิจ

7

ทำงานร่วมกับเพื่อน

8

รับรางวัลและความสำเร็จ

องค์ประกอบที่ 3



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

✦ ✦ (Elicitation Phase)

Step 1
ขั้นตรวจสอบ
ความรู้เดิม

องค์ประกอบที่ 3

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้



(Elicitation Phase)

Step 1
ขั้นตรวจสอบ
ความรู้เดิม

(Engagement)

Step 2
ขั้นกระตุ้นให้อยากรู้
ด้วยเกมมีพีเคชั่น

องค์ประกอบที่ 3



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

❖ (Elicitation Phase)

Step 1
ขั้นตรวจสอบ
ความรู้เดิม

(Engagement)

Step 2
ขั้นกระตุ้นให้อยากรู้
ด้วยเกมมิฟิเคชัน

❖ (learning procedure tool)

Step 3
ขั้นใช้เครื่องมือใน
การปฏิบัติการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 3



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้



(Elicitation Phase)

Step 1
ขั้นตรวจสอบ
ความรู้เดิม

(Engagement)

Step 2
ขั้นกระตุ้นให้อยากรู้
ด้วยเกมมีพีเคชั่น

(learning procedure tool)



Step 3
ขั้นใช้เครื่องมือใน
การปฏิบัติการเรียนรู้

(create work)

Step 4
ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

องค์ประกอบที่ 3



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้



(Elicitation Phase)

Step 1
ขั้นตรวจสอบ
ความรู้เดิม

(Engagement)

Step 2
ขั้นกระตุ้นให้อยากรู้
ด้วยเกมมิฟิเคชัน

(learning procedure tool)



Step 3
ขั้นใช้เครื่องมือใน
การปฏิบัติการเรียนรู้

(create work)

Step 4
ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

(summarized)

Step 5
ขั้นจัดระเบียบความรู้

องค์ประกอบที่ 3



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

✦ ✦ (Elicitation Phase)

Step 1
ขั้นตรวจสอบ
ความรู้เดิม

(Engagement)

Step 2
ขั้นกระตุ้นให้อยากรู้
ด้วยเกมมิฟิเคชัน

✦ ✦ (learning procedure tool)

Step 3
ขั้นใช้เครื่องมือใน
การปฏิบัติการเรียนรู้

(create work)

Step 4
ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

(summarized)

Step 5
ขั้นจัดระเบียบความรู้

(authentic assessment
of learning)

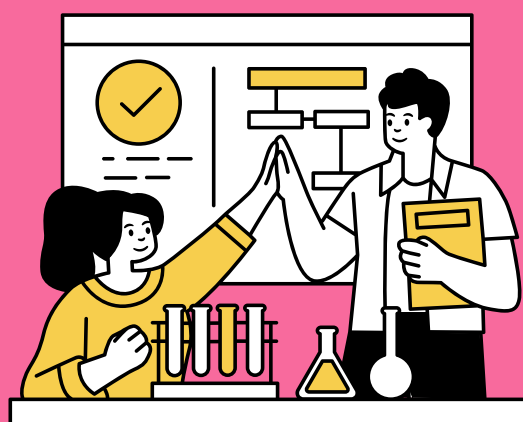
Step 6
ขั้นประเมินผลการ
เรียนรู้ตามสภาพจริง ✦ ✦

องค์ประกอบที่ 4

เกมมิฟิเคชัน

วิธีการใช้การเรียนรู้แบบ Gamification เพื่อกระตุ้นความรู้และแรงจูงใจในการเรียน

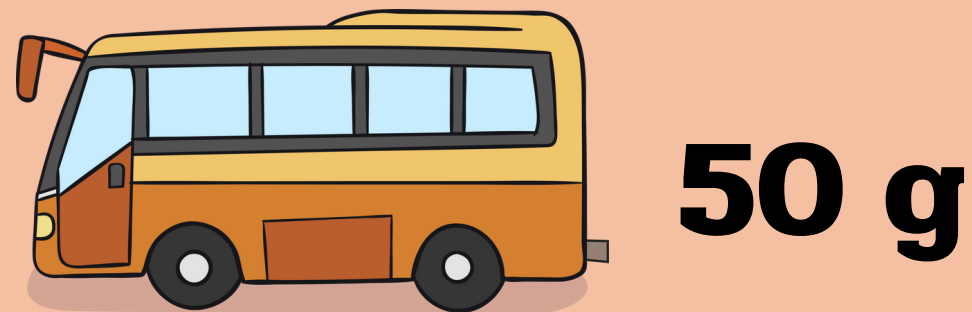
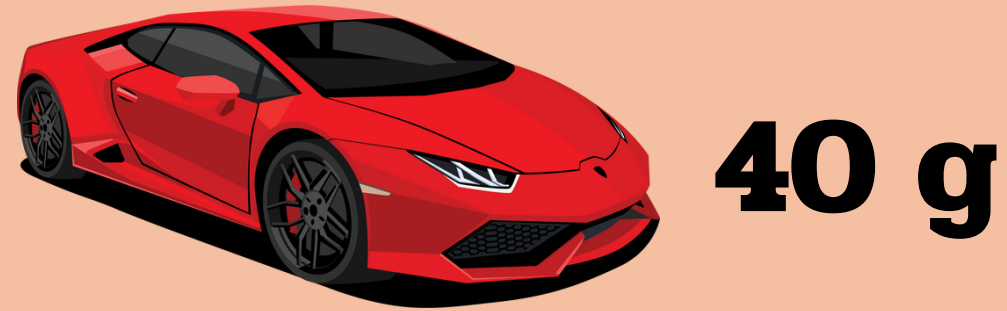
- กำหนดเป้าหมาย ภารกิจที่ชัดเจน



START



องค์ประกอบที่ 4 เกมมิฟิเคชัน



START



องค์ประกอบที่ 4

เกมมิฟิเคชัน

วิธีการใช้การเรียนรู้แบบ Gamification เพื่อกระตุ้นความรู้และแรงจูงใจในการเรียน

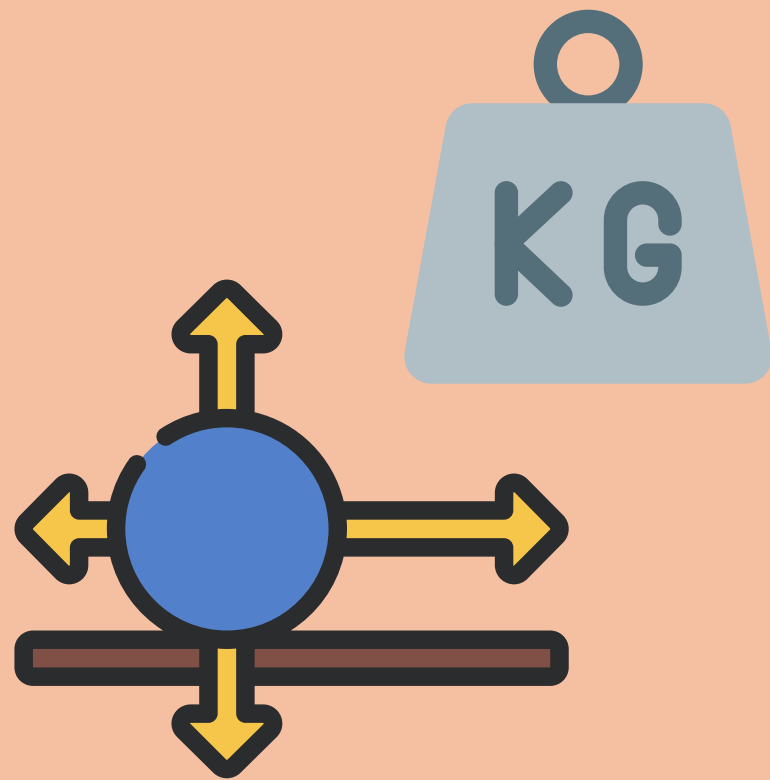
- กำหนดเป้าหมาย ภารกิจที่ชัดเจน

- การสร้างฐานความรู้ผ่านเกม

START



องค์ประกอบที่ 4 เกมมิฟิเคชัน



START



องค์ประกอบที่ 4 เกมมิฟิเคชัน



WIN!



องค์ประกอบที่ 4

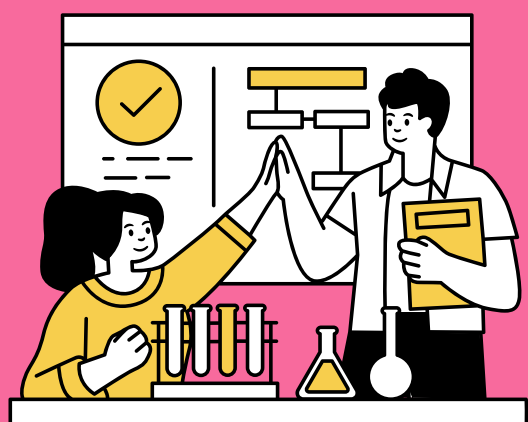
เกมมิฟิเคชัน

วิธีการใช้การเรียนรู้แบบ Gamification เพื่อกระตุ้นความรู้และแรงจูงใจในการเรียน

- กำหนดเป้าหมาย ภารกิจที่ชัดเจน

- การสร้างฐานความรู้ผ่านเกม

- การสร้างสังคมและการแข่งขัน



START



องค์ประกอบที่ 4

เกมมิฟิเคชัน

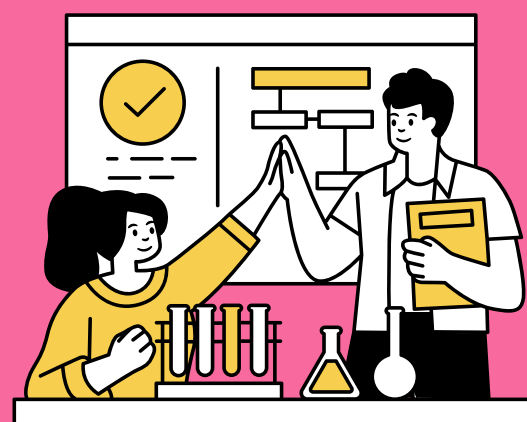
วิธีการใช้การเรียนรู้แบบ Gamification เพื่อกระตุ้นความรู้และแรงจูงใจในการเรียน

- กำหนดเป้าหมาย ภารกิจที่ชัดเจน

- ระบบการได้รับรางวัลและคะแนน

- การสร้างฐานความรู้ผ่านเกม

- การสร้างสังคมและการแข่งขัน



START



องค์ประกอบที่ 4

เกมมิฟิเคชัน



องค์ประกอบที่ 4

เกมมิฟิเคชัน

วิธีการใช้การเรียนรู้แบบ Gamification เพื่อกระตุ้นความรู้และแรงจูงใจในการเรียน

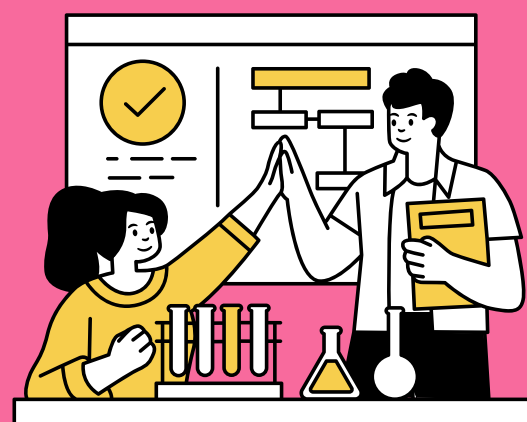
- กำหนดเป้าหมาย ภารกิจที่ชัดเจน

- ระบบการได้รับรางวัลและคะแนน

- การสร้างฐานความรู้ผ่านเกม

- การติดตามและการให้ตอบรับ

- การสร้างสังคมและการแข่งขัน



START



องค์ประกอบที่ 4 เกมมิฟิเคชัน



องค์ประกอบที่ 4

เกมมิฟิเคชัน

วิธีการใช้การเรียนรู้แบบ Gamification เพื่อกระตุ้นความรู้และแรงจูงใจในการเรียน

- กำหนดเป้าหมาย ภารกิจที่ชัดเจน

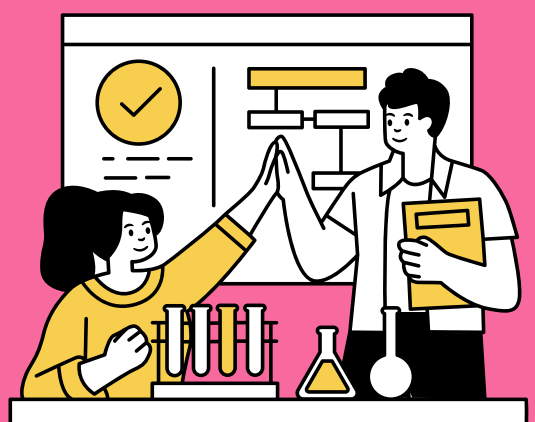
- ระบบการได้รับรางวัลและคะแนน

- การสร้างฐานความรู้ผ่านเกม

- การติดตามและการให้ตอบรับ

- การสร้างสังคมและการแข่งขัน

- การสร้างพลังจูงใจ สนับสนุน



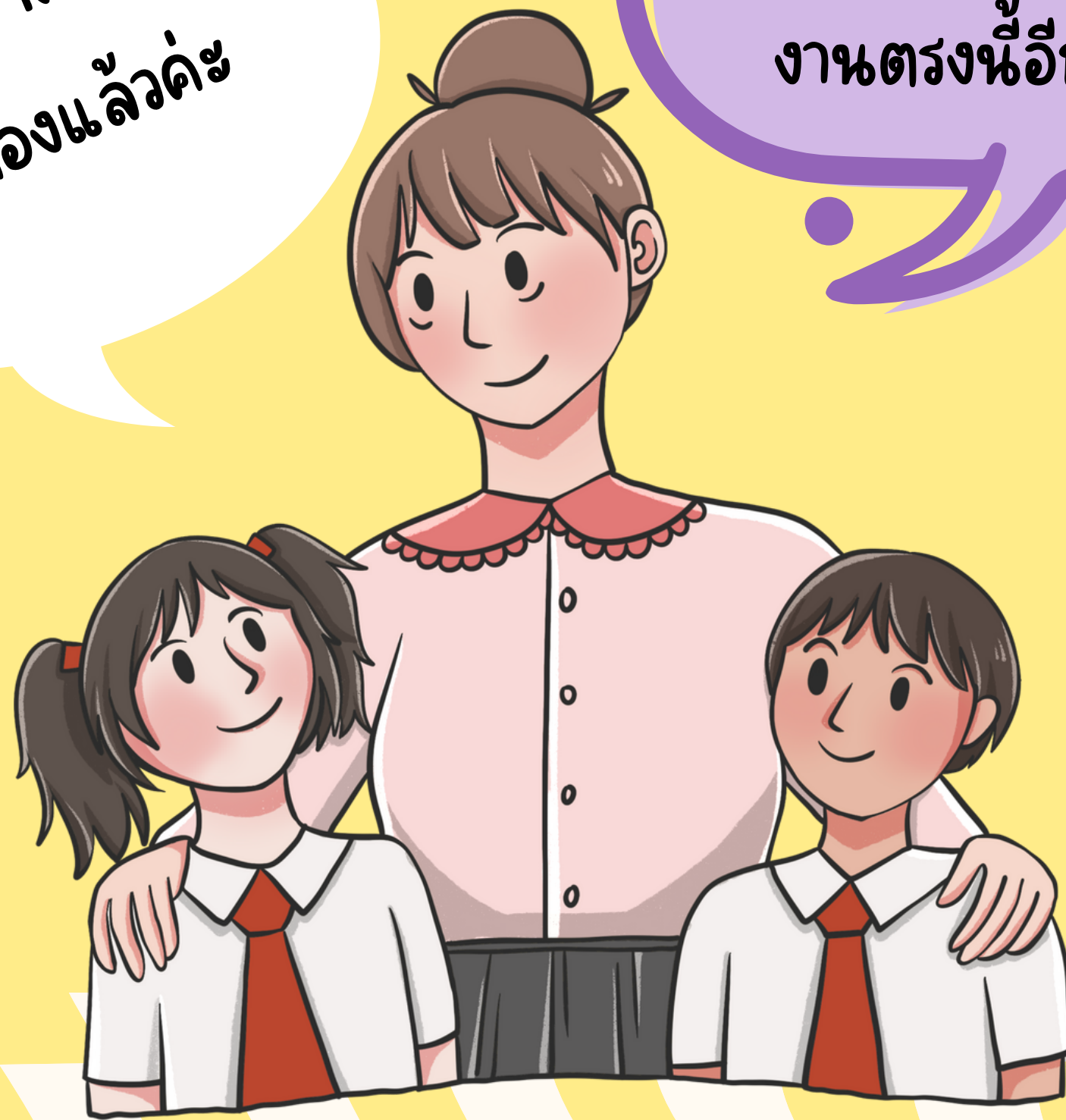
START



องค์ประกอบที่ 4 เกมมิฟิเคชัน

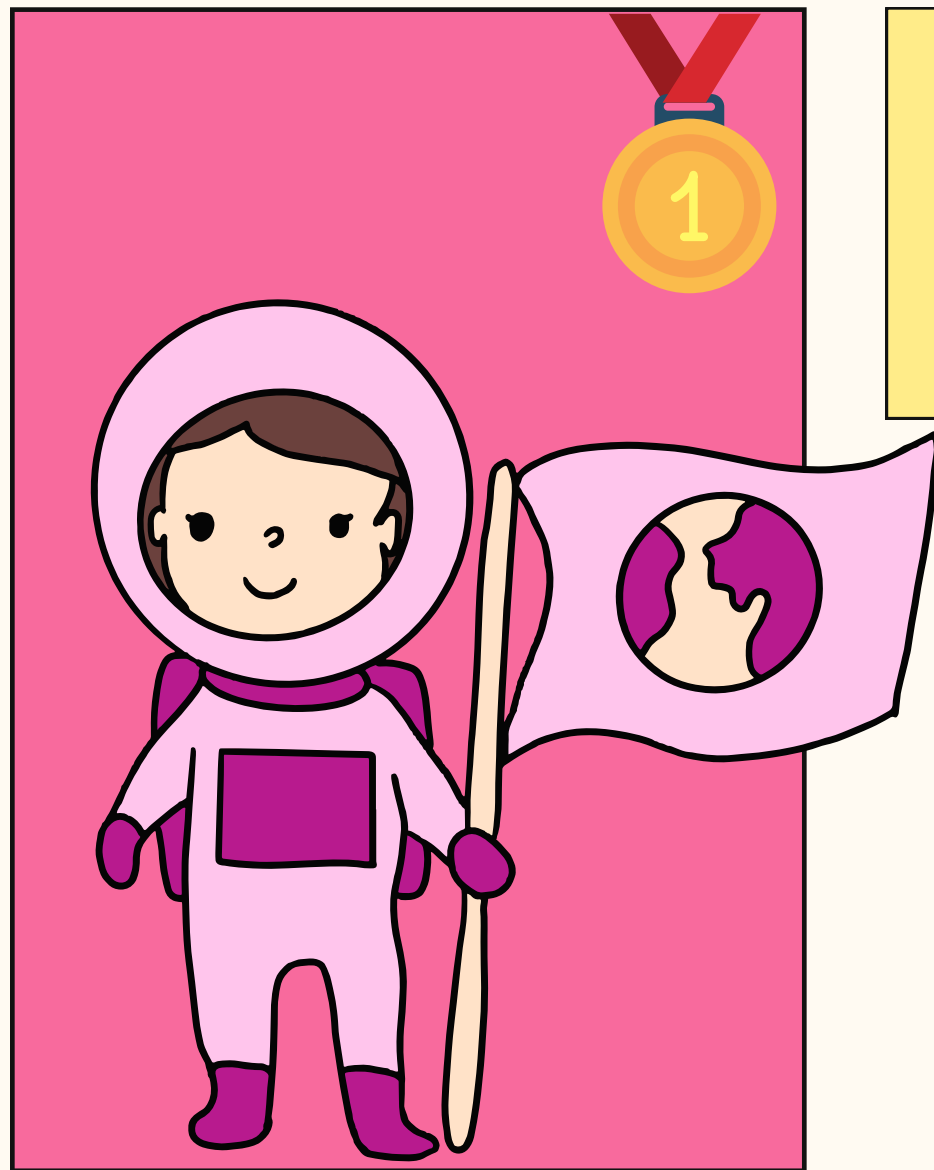
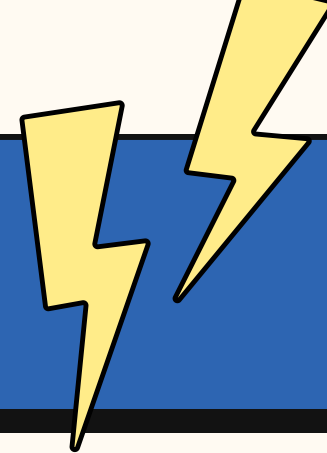
หนูทำได้ดี หาข้อมูล
มาถูกต้องแล้วค่ะ

หาข้อมูลเพิ่มอีก แก๊ว
งานตรงนี้อีกนิด





กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



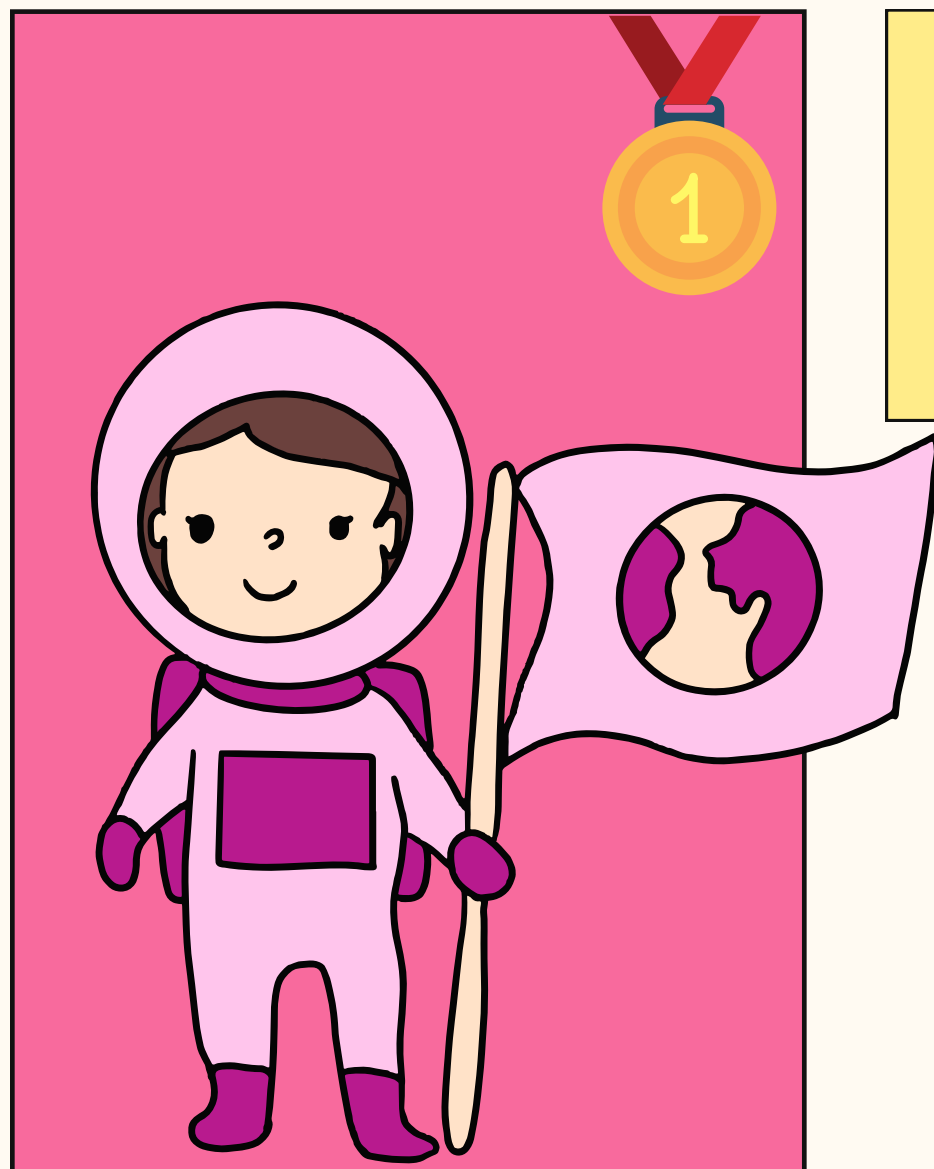
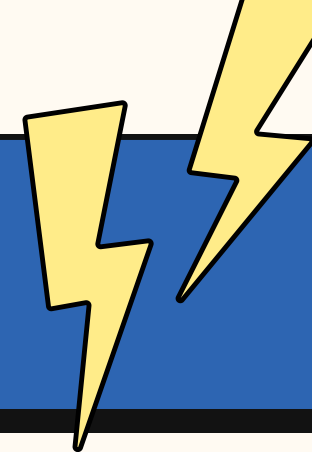
คะแนน
Points and Scores

SCORE
A⁺





กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A⁺

เหรียญตราและ

ความสำเร็จ

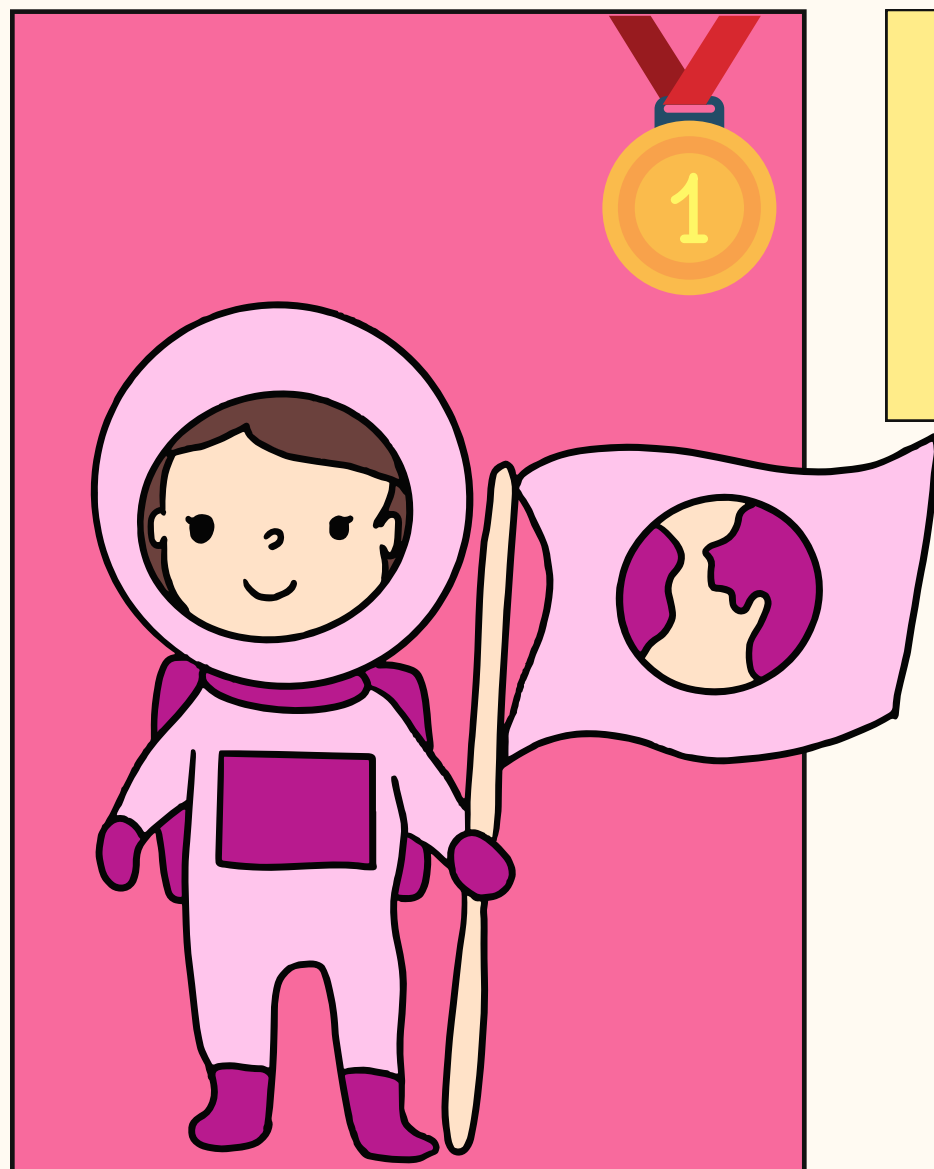
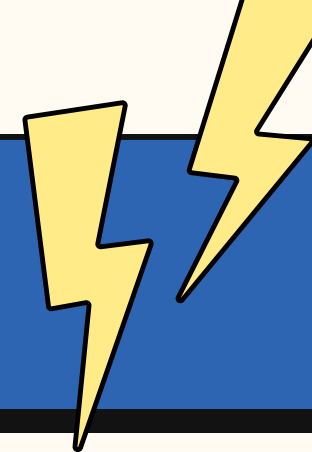
Badges and Achievements



WINNER



กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A⁺

เหรียญตราและ

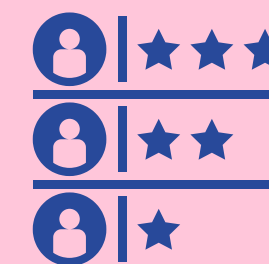
ความสำเร็จ

Badges and Achievements



กระดานผู้นำ

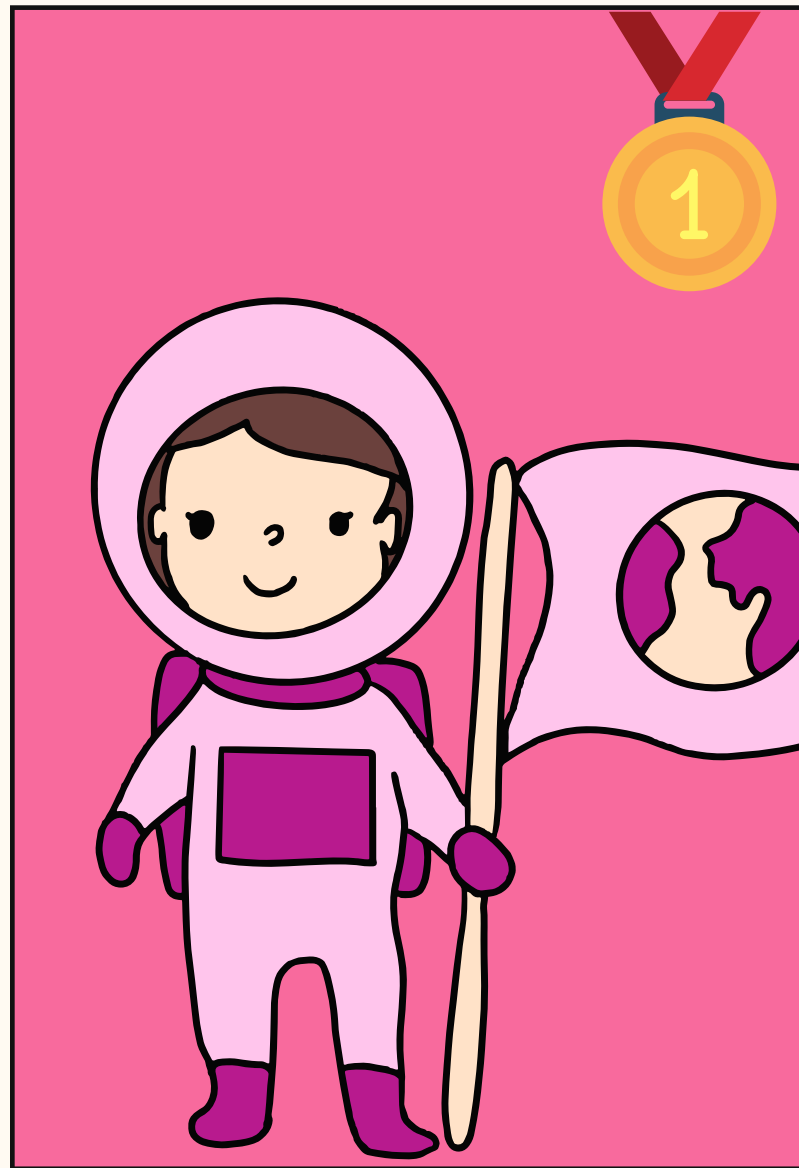
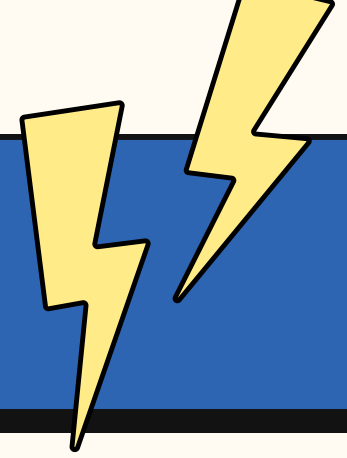
Leaderboards



WINNER



กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A+

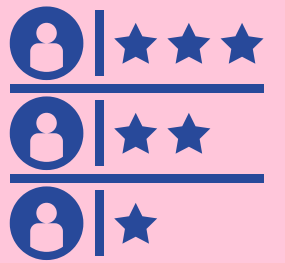
เหรียญตราและ
ความสำเร็จ

Badges and Achievements



กระดานผู้นำ

Leaderboards



ระดับและ
ความก้าวหน้า
Levels and Progression

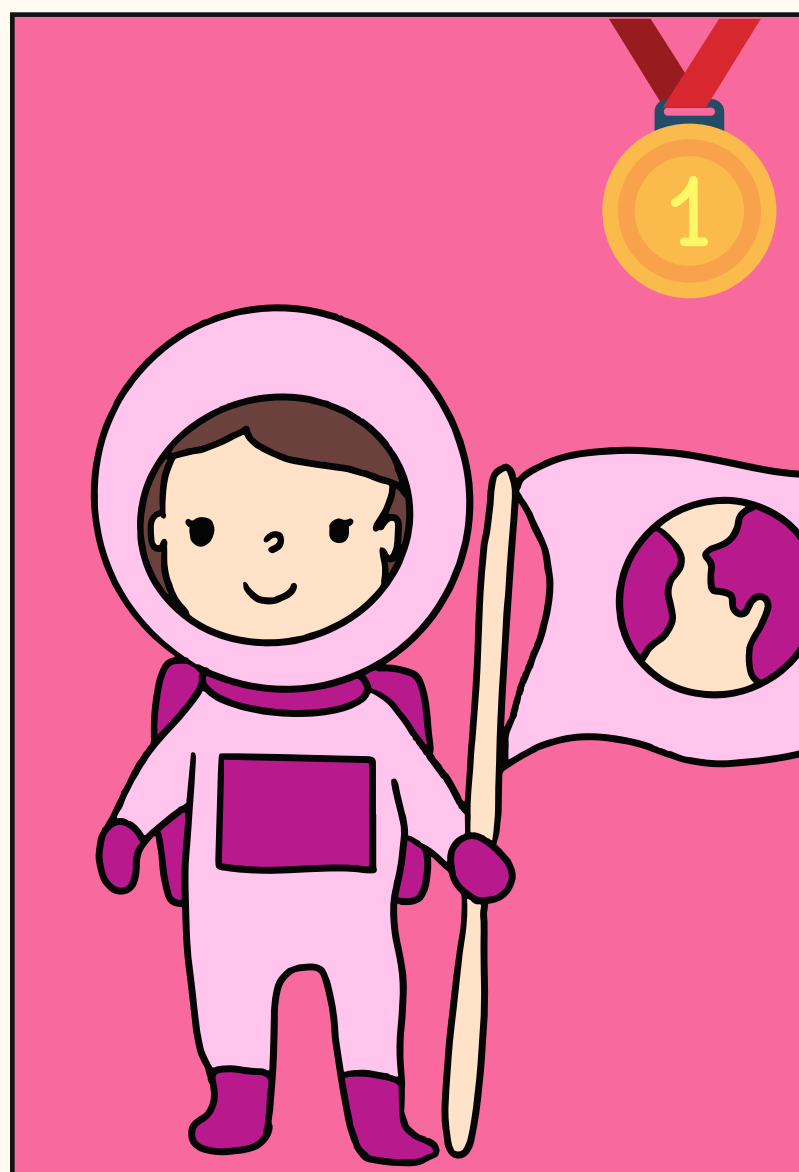
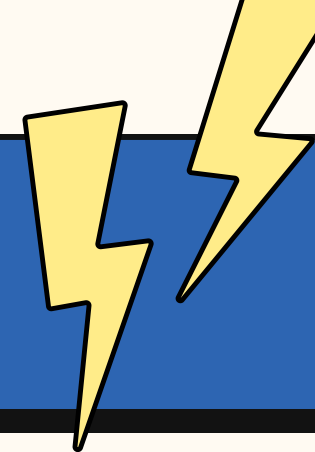
IN PROGRESS



WINNER



กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A+

เหรียญตราและ

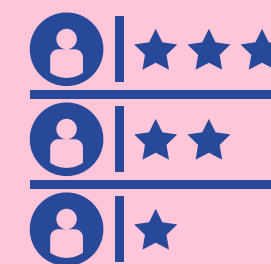
ความสำเร็จ

Badges and Achievements



กระดานผู้นำ

Leaderboards



ระดับและ

ความก้าวหน้า

Levels and Progression

IN PROGRESS

ความท้าทาย

และภารกิจ

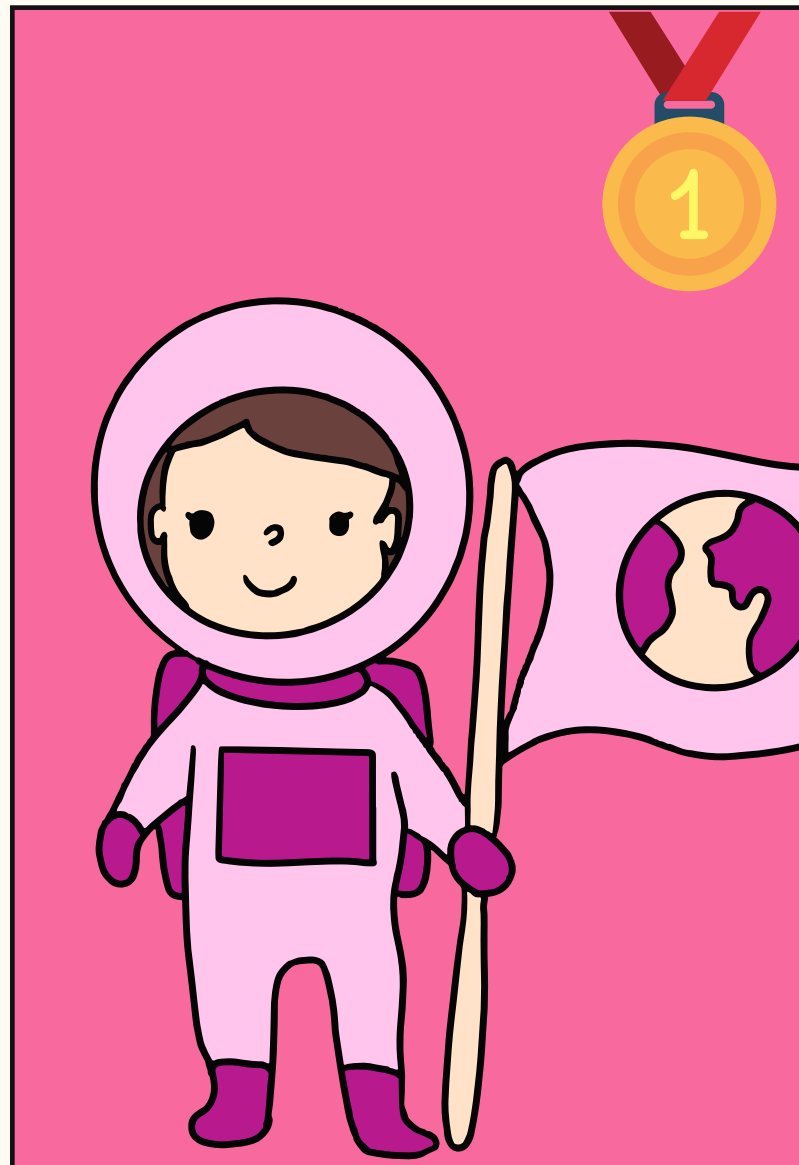
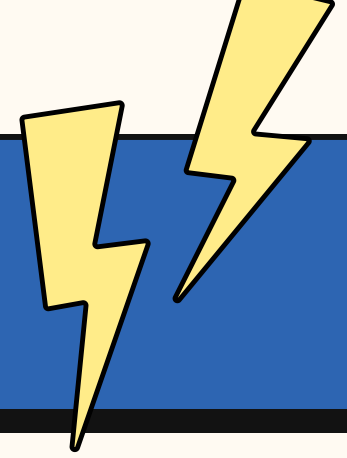
Challenges and Quests:



WINNER



กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A+

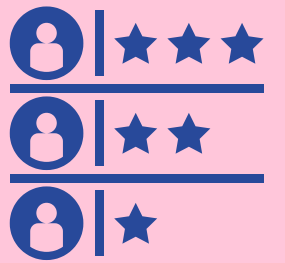
เหรียญตราและ
ความสำเร็จ

Badges and Achievements



กระดานผู้นำ

Leaderboards



ระดับและ
ความก้าวหน้า
Levels and Progression

IN PROGRESS

ความท้าทาย
และภารกิจ
Challenges and Quests:



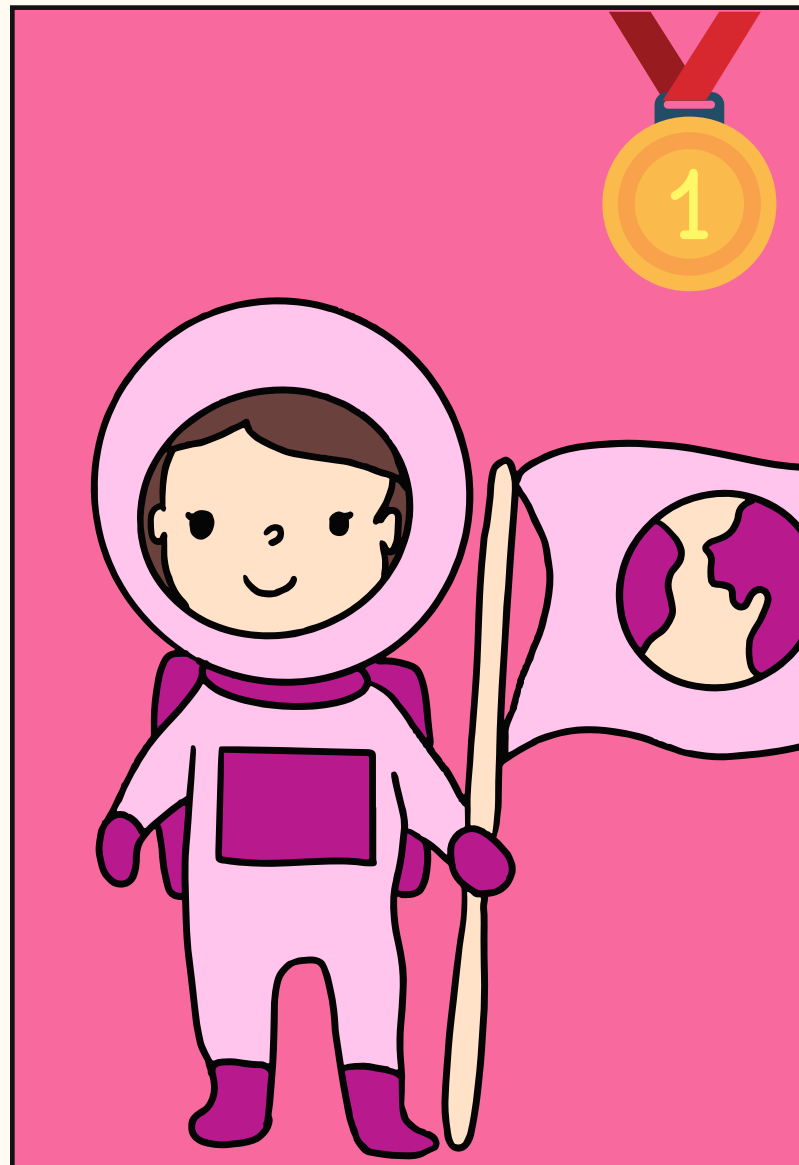
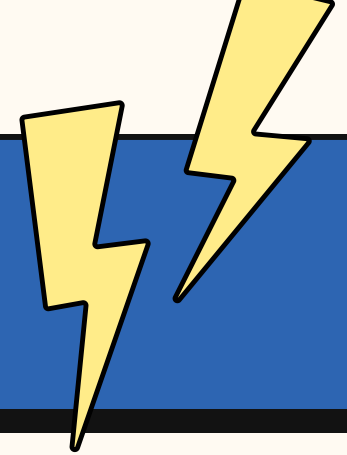
รางวัลและสิ่งจูงใจ:
Rewards and
Incentives



WINNER



กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A+

ระดับและ
ความก้าวหน้า
Levels and Progression

IN PROGRESS

สถานการณ์และ
การเล่าเรื่อง

Narrative and Storytelling



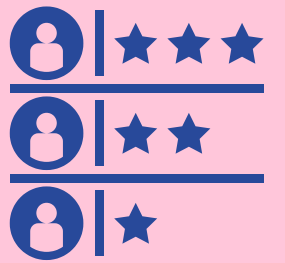
เหรียญตราและ
ความสำเร็จ
Badges and Achievements



ความท้าทาย
และภารกิจ
Challenges and Quests:



กระดานผู้นำ
Leaderboards

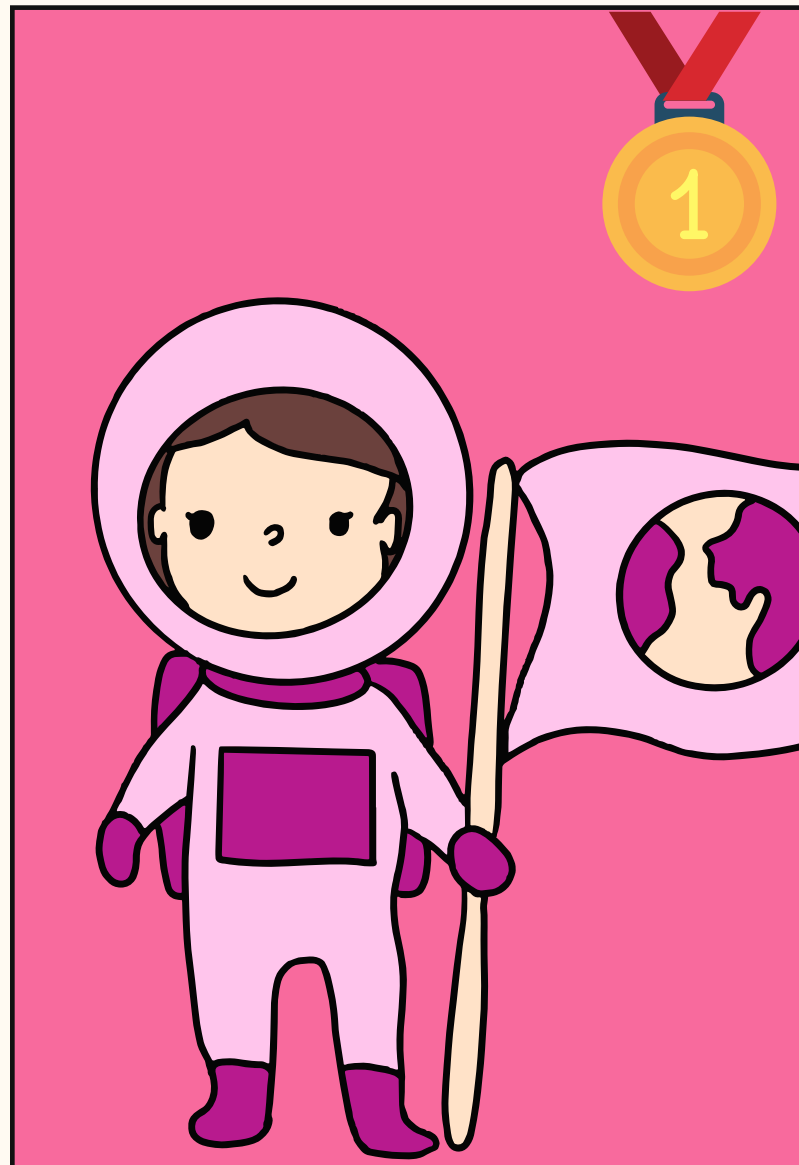
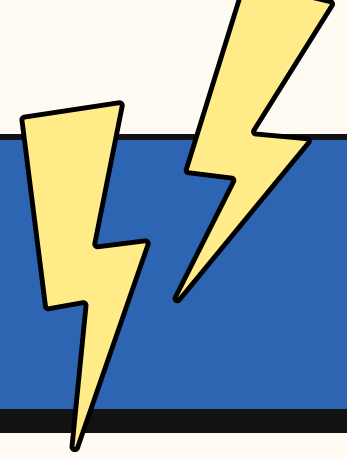


รางวัลและสิ่งจูงใจ:
Rewards and
Incentives





กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A+

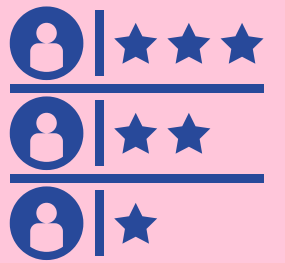
เหรียญตราและ
ความสำเร็จ

Badges and Achievements



กระดานผู้นำ

Leaderboards



ระดับและ
ความก้าวหน้า
Levels and Progression

IN PROGRESS

ความท้าทาย
และภารกิจ
Challenges and Quests:



รางวัลและสิ่งจูงใจ:
Rewards and
Incentives



สถานการณ์และ
การเล่าเรื่อง
Narrative and Storytelling

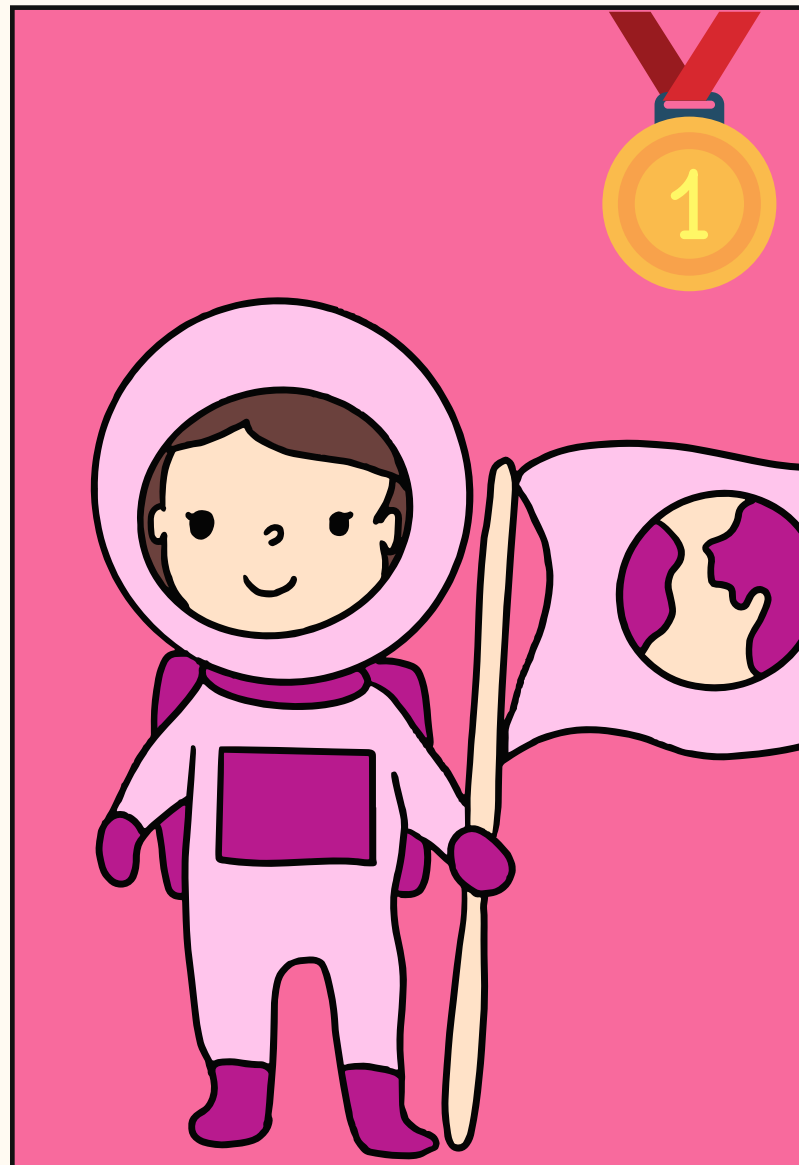
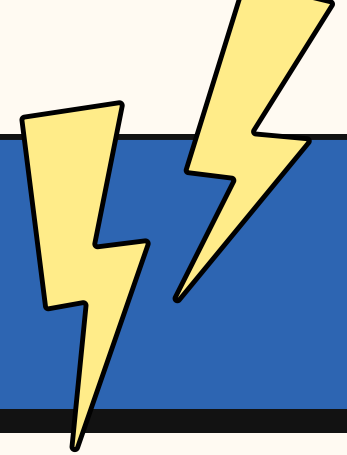


การกำหนดเวลา
Time Pressure





กลไกเกมที่นำมาใช้ในเกมมิฟิเคชัน



คะแนน

Points and Scores

SCORE

A+

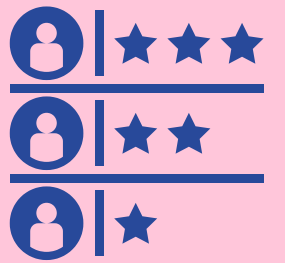
เหรียญตราและ
ความสำเร็จ

Badges and Achievements



กระดานผู้นำ

Leaderboards



ระดับและ
ความก้าวหน้า
Levels and Progression

IN PROGRESS

ความท้าทาย
และภารกิจ
Challenges and Quests:



รางวัลและสิ่งจูงใจ:
Rewards and
Incentives



สถานการณ์และ
การเล่าเรื่อง
Narrative and Storytelling



การกำหนดเวลา
Time Pressure



การทำงาน
ร่วมกันเป็นทีม
team work



Gamification

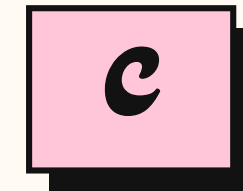
เกมมีกี่เคชั่น มีอะไรบ้าง



× × × ×



เกมปริศนา



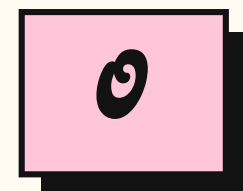
เกมกระแสน



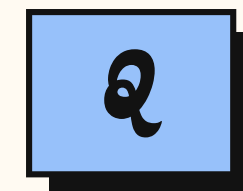
เกมรายการ
ทดสอบ



เกมสปอร์ต



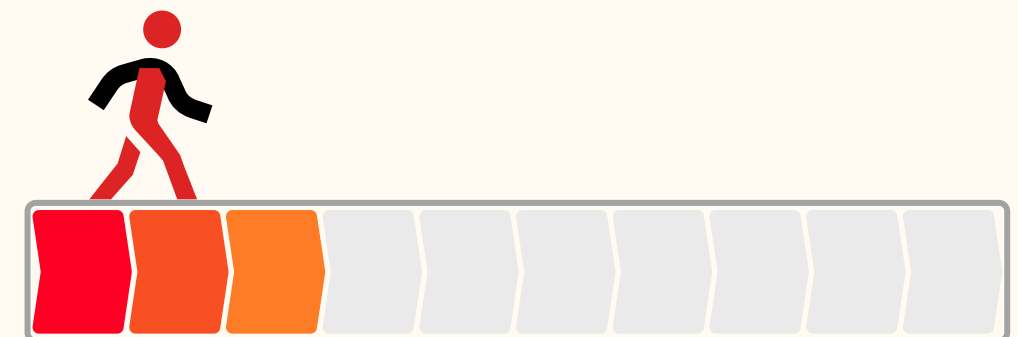
เกมสำหรับการ
พัฒนาทักษะ



เกม
สถานการณ์



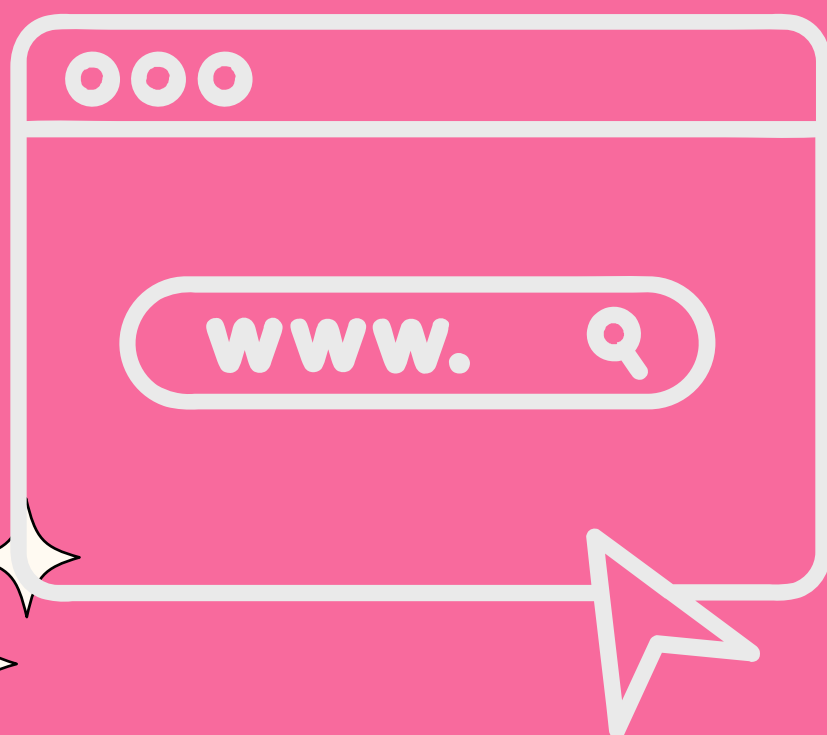
บอร์ดเกม



× × × ×

องค์ประกอบที่ 5

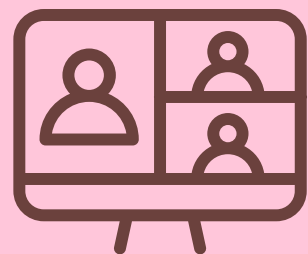
ระบบสนับสนุน
การเรียนรู้การสอน



เว็บสนับสนุนการเรียนรู้



แหล่งสารสนเทศ



การติดต่อสื่อสาร



รูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



1

การเรียนรู้ที่อิสระ (SELF-PACED LEARNING)

2

มีผู้สอนออนไลน์ (INSTRUCTOR-LED LEARNING)

3

เรียนแบบเรียลไทม์ (REAL-TIME LEARNING)

4

วิดีโอเอกสารอื่นๆ (VIDEO AND OTHER MATERIALS)



รูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

× × × ×

5

เรียนรู้แบบแฟลชการ์ด (FLASHCARDS LEARNING)

6

เรียนรู้แบบเกม (GAMIFICATION LEARNING)

7

เรียนรู้แบบจำลองเสมือน (SIMULATION LEARNING)

8

เรียนรู้แบบบูรณาการ (BLENDED LEARNING)

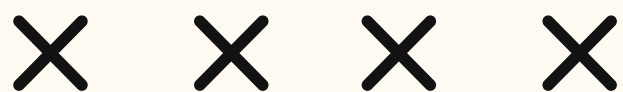


ระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



1. Learning Management System (LMS)

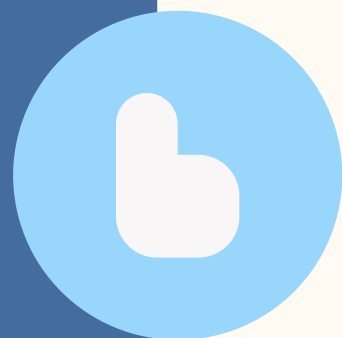
เป็นระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่มีการจัดการเนื้อหาการเรียนรู้และตารางเวลาเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการบันทึกผลการเรียนรู้และการประเมินผล เช่น Moodle, Blackboard, Canvas, Google Classroom



ระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

2.Social Learning

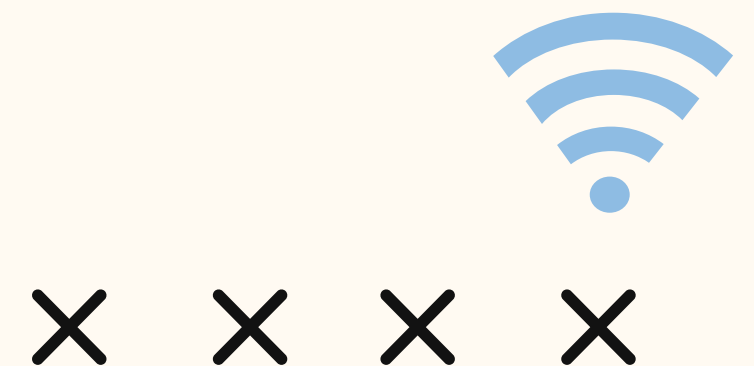
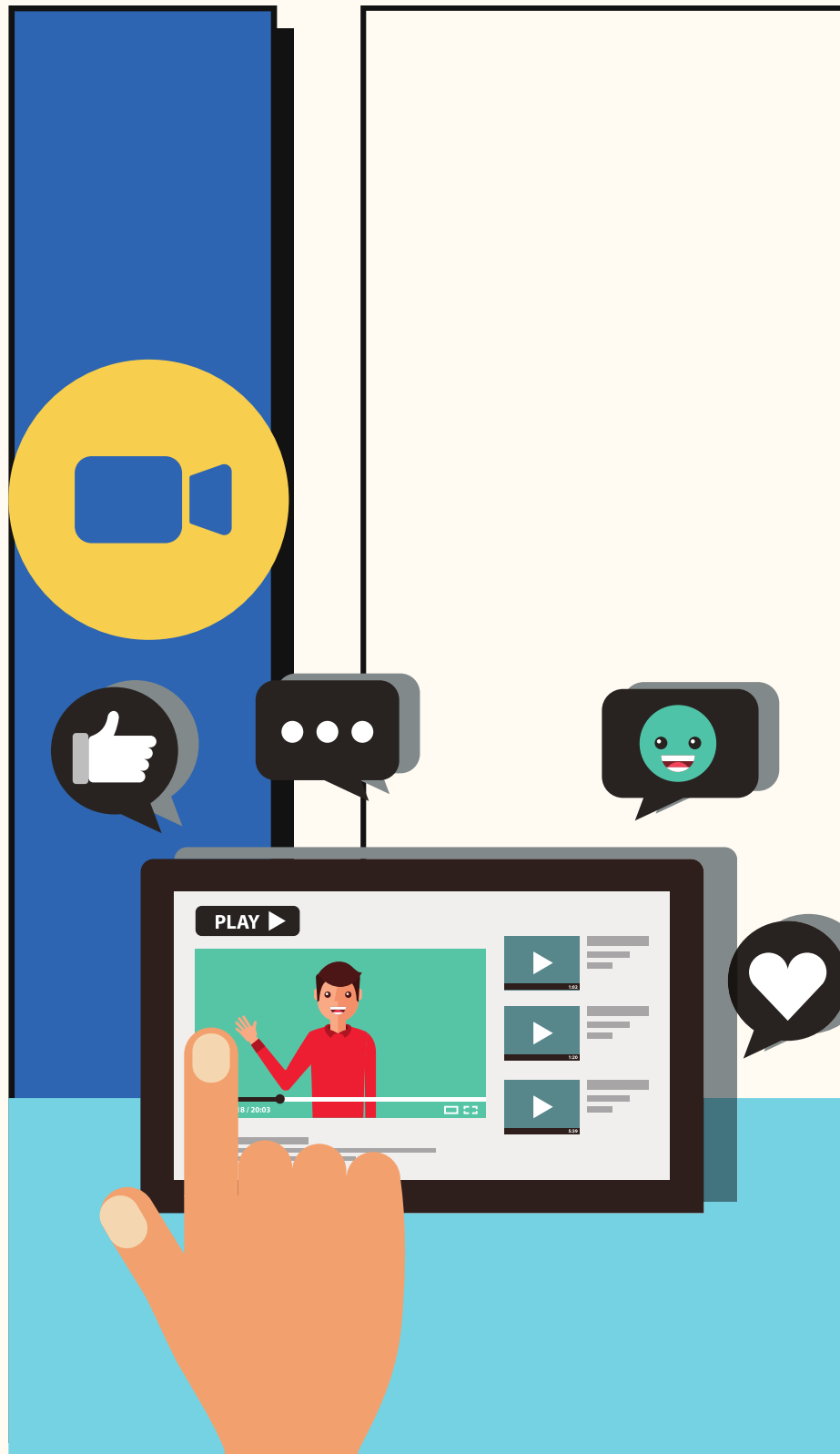
เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้และเรียนรู้จากกันและกันได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, LinkedIn, Twitter



ระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

3. Microlearning

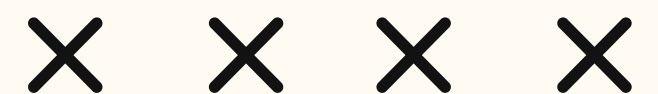
เป็นการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาการเรียนรู้ที่สั้นๆ
และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา เช่น วิดีโอ
ย่อส่วน, แฟลชการ์ด, บทเรียนออนไลน์ที่สั้น



ระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

4. Personalized Learning

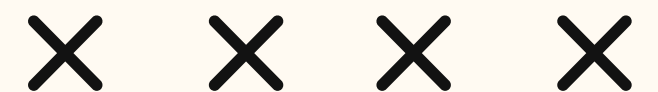
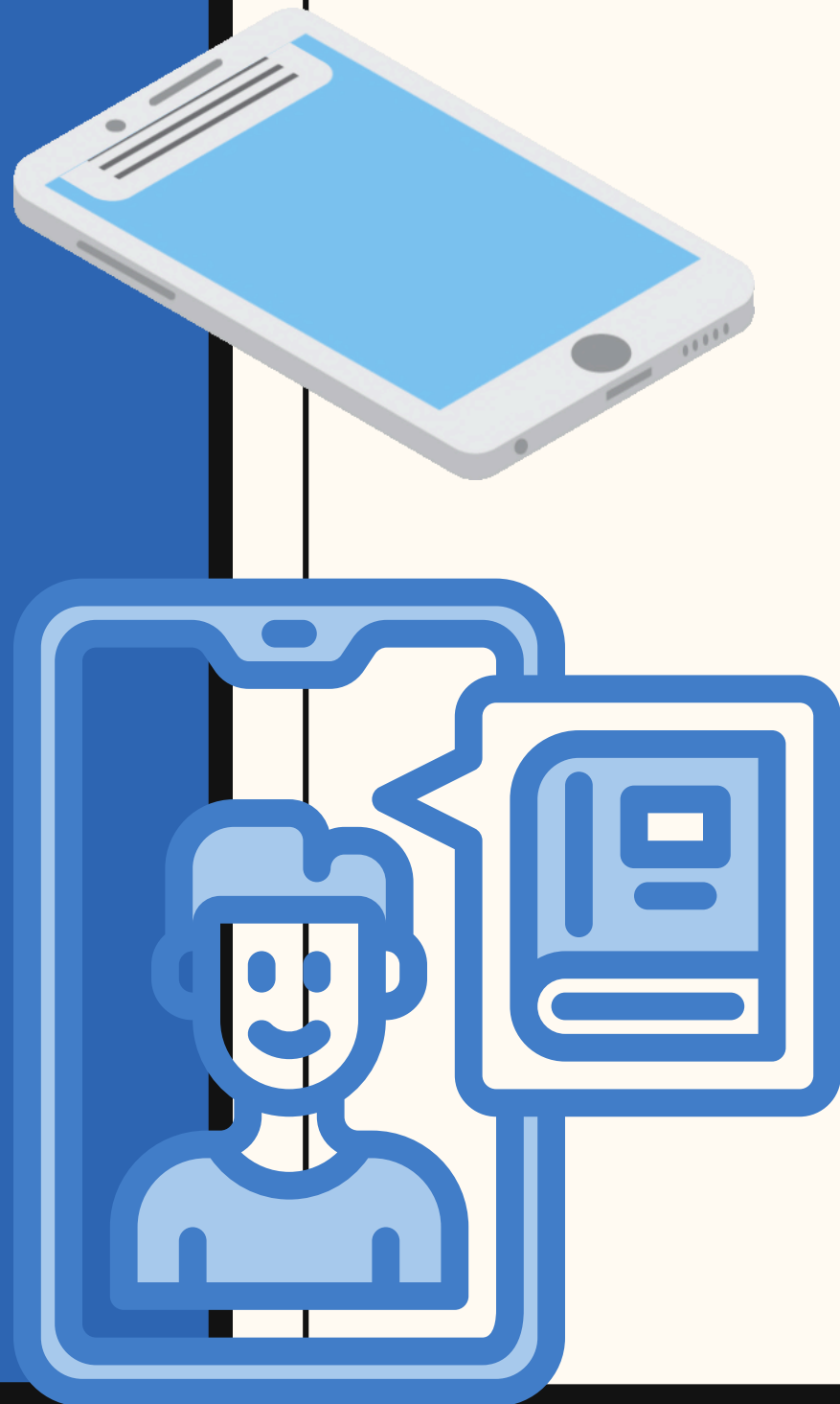
เป็นการเรียนรู้ที่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่กำหนดเองได้ เช่น line, zoom, google meet, classpoint



ระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

5.Mobile Learning

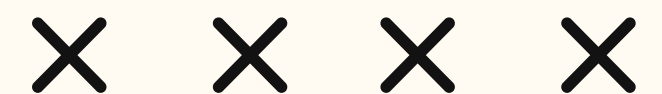
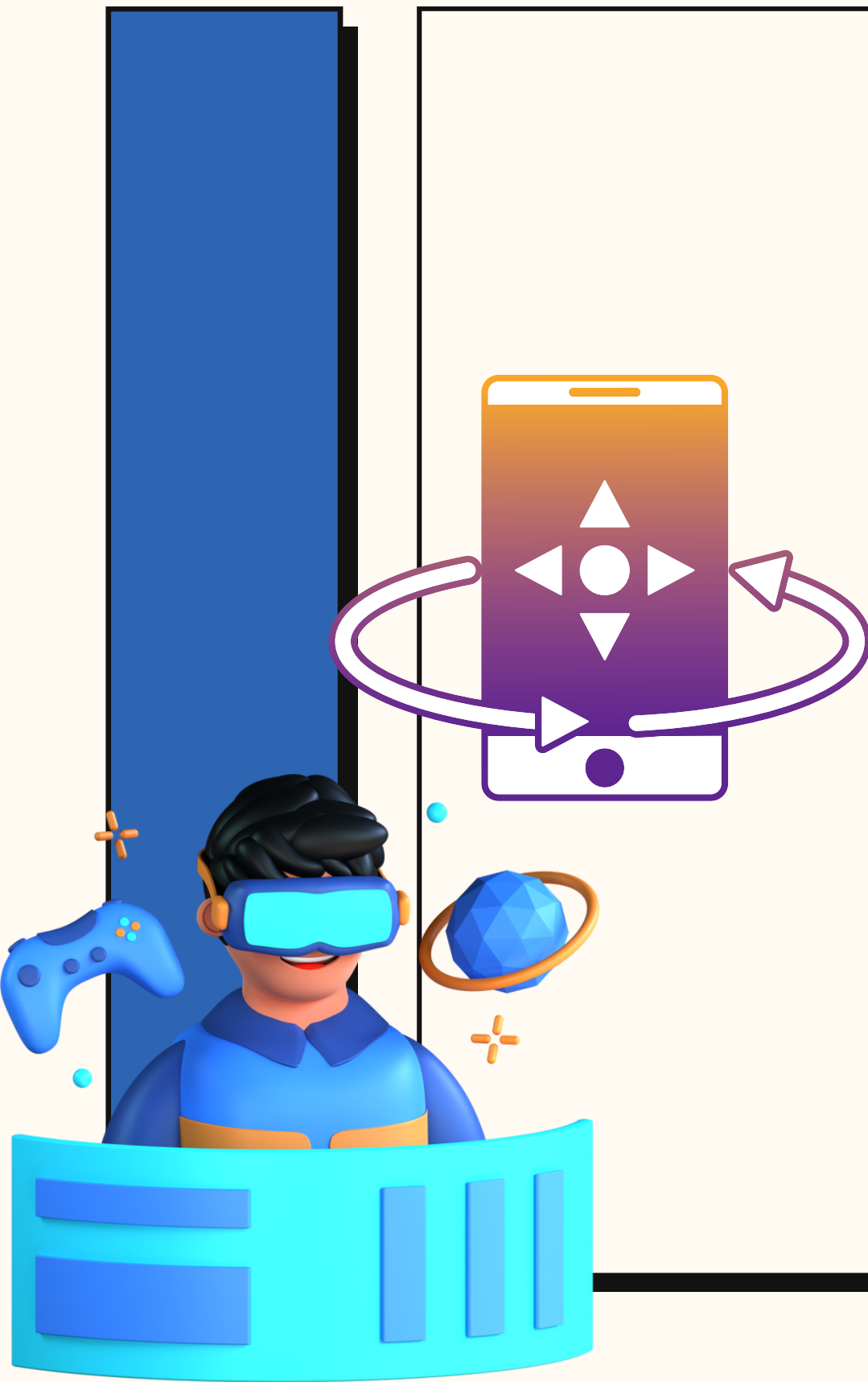
เป็นการเรียนรู้ที่สามารถทำได้ผ่านอุปกรณ์
มือถือหรือแท็บเล็ต ทำให้ผู้เรียนสามารถ
เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยไม่จำเป็นต้องมี
อุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์

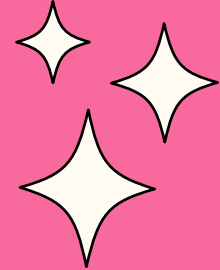


ระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

6.Virtual Classroom

เป็นการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างพื้นที่
เรียนรู้ออนไลน์ที่เหมือนห้องเรียนจริง โดยมี
อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้นำการเรียนรู้ และผู้เรียน
สามารถสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
ได้เหมือนห้องเรียนจริง





องค์ประกอบ ที่ 6 การประเมินผล ตามสภาพจริง



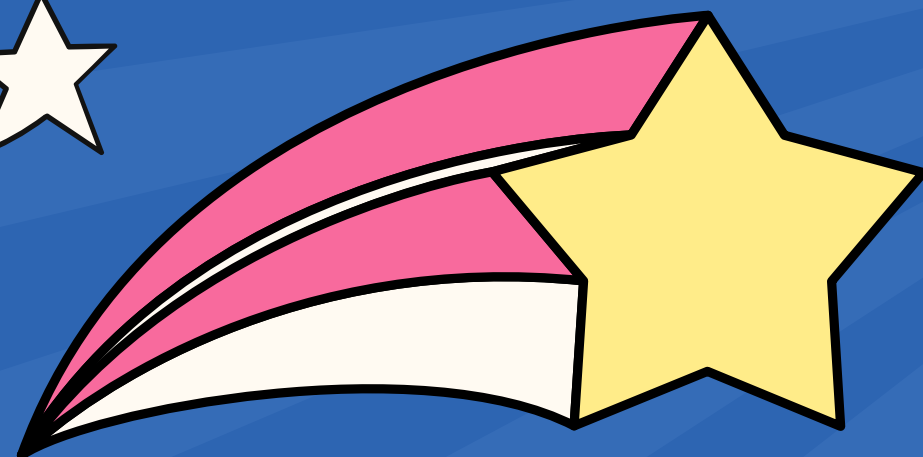
เน้นการประเมินผลตามสิ่งที่ปฏิบัติ
และสอดคล้องกับวิชาที่เรียน

ประเมินกระบวนการเรียนรู้

การประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ และ
ประเมินเมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้

× × × ×

Thank you



GAME OVER

