



แบบฟอร์มรายงานความก้าวหน้า/ผลการดำเนินงานโครงการ(ระดับรายการ)
ของวิทยาลัยชุมชนโสธร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561

ชื่อรายการ โครงการพัฒนาชุดความรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชันโดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
ในยุคไทยแลนด์ 4.0

ความเป็นมา/หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในยุคไทยแลนด์ 4.0 มีแนวโน้มในการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนการสร้างแรงจูงใจเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนโดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากมาย โดยเฉพาะการเรียนในลักษณะของออนไลน์ และการเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) แต่การเรียนการสอนส่วนมากมักพบกับปัญหาเรื่องของการเรียนแบบเดิมๆ ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย การทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและน่าสนใจ โดยการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในเรื่องของการจัดการเรียนการสอนซึ่งเป็นการนำองค์ประกอบ และกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและสร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมทางโลกเสมือนเพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยองค์ประกอบของเกมในแนวคิดเกมมิฟิเคชันนั้นแบ่งบทบาทในการสร้างแรงจูงใจออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ (1)เกมมิฟิเคชันแรงจูงใจภายนอก เป็นองค์ประกอบของเกมที่น่ามาใช้ในการสร้างแรงจูงใจภายนอก เช่น การให้คะแนน การให้รางวัลการแสดงสถานะความก้าวหน้า(2) เกมมิฟิเคชันแรงจูงใจภายในเป็นการใช้กระบวนการจูงใจภายในและการออกแบบพฤติกรรมเพื่อการมีส่วนร่วมของผู้เล่น เช่น เป้าหมายการเพิ่มระดับความยาก ความท้าทาย การแข่งขัน การให้ผลป้อนกลับอย่างต่อเนื่องดังนั้นเมื่อพิจารณาองค์ประกอบดังกล่าวจะเห็นได้ว่ากระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนแบบเกมมิฟิเคชัน มักจะเกี่ยวข้องกับการมอบหมายภารกิจจากผู้สอนให้กับผู้เรียนไปปฏิบัติหลังจากปฏิบัติภารกิจผู้เรียนจะได้รับผลป้อนกลับพร้อมการเสริมแรงในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมกับได้รับความสำเร็จบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

จากแนวคิดข้างต้น วิทยาลัยชุมชนโสธรจึงได้มีแนวคิดพัฒนาชุดความรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชันโดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคไทยแลนด์ 4.0 โดยชุดความรู้ดังกล่าวจะนำมาพัฒนาผู้เรียนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเกิดเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุดความรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชันโดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคไทยแลนด์ 4.0
2. เพื่อให้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดความรู้ที่พัฒนาขึ้นแก่ผู้เรียน

กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาหลักสูตรอนุปริญญา ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 50 คน

วิธีดำเนินการ (ขั้นตอนการดำเนินงานแต่ละกิจกรรม/ช่วงการดำเนินงาน และวิทยากรเป็นใคร)

- 6.1 เสนอโครงการ/แต่งตั้งคณะดำเนินงาน/ติดต่อประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้อง
- 6.2 ดำเนินการสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาชุดความรู้

- 6.3 ดำเนินการพัฒนาชุดความรู้ที่ตามแผนงานโครงการ
- 6.4 ดำเนินการฝึกอบรมให้กับกลุ่มเป้าหมาย
- 6.5 สรุปผลการดำเนินโครงการฯ

ความก้าวหน้า/ผลการดำเนินงาน(เชิงพรรณนา)

กิจกรรมในขั้นตอนการพัฒนาชุดความรู้ฯ นั้นจะต้องนำข้อมูลจากการสำรวจสภาพปัญหาความเป็นอยู่ในปัจจุบันและความต้องการสื่อการเรียนการสอนฯ มาพัฒนาชุดความรู้ฯ แต่เนื่องจากการสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการเป็นการดำเนินการในรูปแบบของการวิจัย เป็นการเก็บข้อมูลจากครูผู้สอนและนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนทั่วประเทศ ซึ่งจัดทำแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและความต้องการจะต้องใช้เวลาในการหาคุณภาพเครื่องมือและการเก็บรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล เพราะทำการสุ่มเก็บข้อมูลกับครูผู้สอนและนักศึกษาในภาคการศึกษาที่2/2560 ทุกๆช. ทั่วประเทศจำนวน600 ฉบับเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการนำมาพัฒนาชุดความรู้ฯ ดังนั้นจึงไม่สามารถดำเนินการพัฒนาชุดความรู้ดังกล่าวได้แล้วเสร็จภายในปีงบประมาณ พ.ศ.2561 จึงได้เพียงดำเนินการพัฒนาระบบ e-Learning (www.yasocc-learning.com) เพื่อรองรับชุดความรู้ฯ ดังกล่าว และเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในเรื่องของการฝึกอบรมการเข้าใช้งานในระบบ ระบบ e-Learning โดยเชิญวิทยากรมาฝึกอบรมให้ความรู้กับนักศึกษา 2 คน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ เรืองสุวรรณ จากภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และนายสามารถ สิงห์มา นักร้องแบบระบบคอมพิวเตอร์ จากสำนักนวัตกรรมการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น ดำเนินการฝึกอบรมโดยมีผู้เข้ารับการฝึกอบรมทั้งสิ้นจำนวน 89 คน แบ่งเป็น 2 รุ่น รุ่นที่ 1 จำนวน 39 คน และรุ่นที่ 2 จำนวน 50 คน ผลการประเมินความพึงพอใจผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อการจัดโครงการฯ อยู่ในระดับดีมาก

ผลผลิต/ผลลัพธ์เปรียบเทียบกับเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

ฝึกอบรมการเข้าใช้งานระบบ e-Learning ทั้งสิ้นจำนวน 89 คน แบ่งเป็น 2 รุ่น ได้แก่
รุ่นที่ 1 จำนวน 39 คน
รุ่นที่ 2 จำนวน 50 คน

เชิงคุณภาพ (ผู้รับบริการในแต่ละกิจกรรมมีความพึงพอใจในระดับใด , การนำไปใช้ประโยชน์ และอื่นๆ)

ผู้เข้าฝึกอบรมฯ ได้รับความรู้และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการเรียนการสอนออนไลน์ ผลการประเมินความพึงพอใจผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อการจัดโครงการฯ ทั้งสองรุ่นอยู่ในระดับ มากที่สุด ระบบe-Learningวิทยาลัยชุมชนยโสธรที่พัฒนาขึ้นสามารถรองรับชุดความรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชันโดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคไทยแลนด์ 4.0

ประโยชน์ที่สาธารณชนได้รับ

ผลที่ได้จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาชุดความรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชันโดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคไทยแลนด์ 4.0เป็นข้อมูลที่วิทยาลัยชุมชนทุกแห่งทั่วประเทศสามารถนำไปปรับใช้กับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนหลักสูตรอนุปริญญาได้

ปัญหาอุปสรรค/ข้อเสนอแนะ

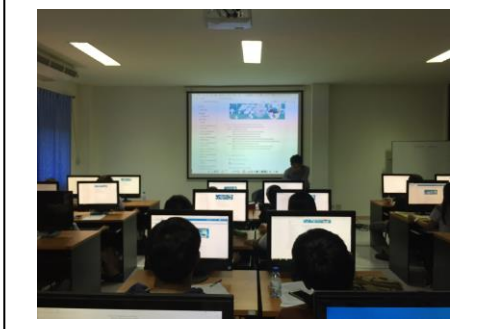
ปัญหาอุปสรรค

-

ข้อเสนอแนะ

ควรจัดโครงการฯ ต่อเนื่องในงบประมาณ พ.ศ. 2562 เพื่อให้การพัฒนาชุดความรู้ดังกล่าวเสร็จสิ้นสมบูรณ์

ภาพกิจกรรม (แสดงกิจกรรมการอบรม และแสดงผลผลิต)



ชื่อ - นามสกุลผู้จัดทำรายงาน นางสาวอนงค์ หลอดแก้ว
โทรศัพท์ 08 7445 4457

ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษา
e-mail address anongmk20@gmail.com