# การประยุกต์ใช้ BOARDGAME กับวิชาการ

## การประยุกต์ใช้ Boardgame กับวิชาการ

- เน้นประเด็นหลัก
- เกมไวจบได้เร็ว
- ดึงเนื้อหาใส่กลไก
- วัดประเมินได้

## เป้าหมายหลักของ บอร์ดเกมการศึกษา

- เพื่อความสนุก
- เพื่อเรียนรู้ เพื่อแก้ไขปัญหา
- เพื่อสร้างนวัตกรรม เพื่อปรับทัศนคติ

## การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพในการสอน

ผู้สอนมีการกำหนด Learning Outcomes ที่ชัดเจน
การประเมินผลที่ผู้สอน ออกแบบชิ้นงานให้สามารถ
วัดและประเมินผลได้สอดคล้อง Learning Outcomes

## CONTACT with US


056 - 717134

https://mangt.pcru.ac.th/

https://www.facebook.com/mangt.pcru.ac.th

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
83 หมู่ 11 ถนนสระบุรี-หล่มสัก ตำบลสะเดียง อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ 67000

**คณะวิทยาการจัดการ**
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

# กระบวนการจัดการเรียนรู้ ACTIVE LEARNING และนวัตกรรมการเรียนรู้

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดการความรู้ ด้านการผลิตบัณฑิต
คณะวิทยาการจัดการ ประจำปีการศึกษา 2565

# บอร์ดเกมเป็น ( ACTIVE LEARNING )

## Active Learning

A

การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

- การอ่าน
- การได้ยิน
- การได้เห็น
- การดูสาธิตจริง ณ จุดนั้น
- ร่วมแสดงความคิดเห็นและบรรยาย
- จำลองสถานการณ์จากประสบการณ์ลงมือปฏิบัติจริง

B

ลักษณะการเรียนรู้เชิงรุก

- เน้นทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปใช้
- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง
- เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน ร่วมมือกัน มากกว่าการแข่งขัน
- เรียนรู้ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
- เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนฟัง พูด อ่าน คิด อย่างลุ่มลึก

## บอร์ดเกมใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อนำไปสู่ Transformation Level

- เน้นการมีส่วนร่วม
- ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง
- การค้นคว้าสะท้อนคิด
- การปฏิบัติ

## บอร์ดเกม มี 3 ประเภท

### Party Games

เพื่อความสนุก กฎน้อยไม่เน้นเนื้อหา
ใช้ดวง เน้นบลัฟกัน ขัดแย้งและแข่งขัน

### Family

เพื่อความสัมพันธ์ กฎเยอะ มีเนื้อหา
/สถานการณ์ใช้ดวงและความคิด บลัฟกัน
และช่วยกัน ขัดแย้ง แข่งขัน และช่วยกัน

### Strategy Game

เพื่อฝึกความคิด กฎเยอะที่สุด มูรณาการ
เนื้อหาใช้ความคิดเป็นหลัก ระบบซับซ้อน
ขัดแย้ง แข่งขัน และช่วยกัน

## Constructitvism

### In PIAGET and VYGOTSKY

**ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง**

- โครงสร้างทางสติปัญญา ( COGNITIVE STRUCTURE )
- เกี่ยวข้องกับความรู้เดิม ( PRIOR KNOWLEDGE )
- แนวคิดคลาดเคลื่อน ( MISCONCEPTIONS )
- กระบวนการดูดซึม ( ASSIMILATIONS )
- กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา ( ACCOMMODATION )
- ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ( SOCIAL INTERACTION )
- ขอบเขตของการเรียนรู้ ( ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT )