

ด่วนที่สุด
ที่ ขย ๐๐๒๓.๓/ว ๗๗๖



ศาลากลางจังหวัดชัยภูมิ
ถนนบรรณาการ ขย ๓๖๐๐๐

๒๓ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen
เรียน บัญชีรายชื่อแนบท้าย

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๑๑๖๑
ลงวันที่ ๑๖ มีนาคม ๒๕๖๖

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นแจ้งว่า มีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาในสังกัด
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และเกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน
ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน และช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ถือเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบหนึ่ง
ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นเล็งเห็นถึงความสำคัญในการเรียนรู้
โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำเกมไปบูรณาการหรือประยุกต์ใช้
ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ (On-Site) และห้องเรียนออนไลน์ (Online) ในหลากหลายรายวิชา
โดยสามารถใช้ได้ทั้งในการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และการประเมินผล ส่งผลให้ผู้เรียน
มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนดียิ่งขึ้น จึงได้กำหนดการดำเนินโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based
Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen โดยกำหนดจัดกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ ๑ จัดประชุมชี้แจงเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจการดำเนินโครงการการจัดการเรียนรู้
ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen ให้แก่ผู้บริหารองค์กรปกครอง
ส่วนท้องถิ่น ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษาพิเศษ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง
ในวันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖ เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผ่านเพจ Facebook : “การศึกษาท้องถิ่นไทย”
และ Youtube : LS.CHANNEL

กิจกรรมที่ ๒ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ให้แก่โรงเรียนนำร่องที่ได้รับการคัดเลือก
จำนวน ๗๖ โรงเรียน จาก ๗๖ จังหวัด โดยมีผู้แทนเข้าร่วมอบรมโรงเรียนละ ๒ คน ในระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕
เมษายน ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาลเมือง
บางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี โดยโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการจะได้รับชุดอุปกรณ์เกมฟรี
เพื่อนำกลับไปเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม สำหรับค่าพาหนะ
ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พักระหว่างการฝึกอบรม และค่าที่พักระหว่างการเดินทางไปราชการขอความอนุเคราะห์
เบิกจ่ายจากต้นสังกัด

จังหวัดชัยภูมิพิจารณาแล้วเห็นว่า เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่
เกี่ยวข้อง ได้มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning จึงขอความร่วมมือ
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดำเนินการ ดังนี้

/๑.ให้องค์กร...

๑. ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นประชาสัมพันธ์เชิญชวนสถานศึกษาในสังกัด เข้าร่วมรับฟังการประชุมฯ ตามกำหนดวัน เวลา ในกิจกรรมที่ ๑ โดยส่งแบบตอบรับเข้าร่วมการประชุมฯ ผ่านระบบ Google Forms ภายในวันที่ ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๖ และให้โรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการภายหลังจากเข้าร่วมรับฟังการประชุมฯ ให้สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดชัยภูมิ ภายในวันที่ ๓ เมษายน ๒๕๖๖

๒. ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่สนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมที่ ๒ ส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการให้จังหวัดชัยภูมิทราบภายในวันที่ ๓ เมษายน ๒๕๖๖ เพื่อจังหวัดชัยภูมิจะได้พิจารณาคัดเลือกโรงเรียนที่มีความพร้อม ๑ โรงเรียน เข้าร่วมกิจกรรมที่ ๒ ต่อไป
รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา สำหรับอำเภอให้แจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่จัดการศึกษาในสังกัด
พิจารณาดำเนินการด้วยเช่นกัน

ขอแสดงความนับถือ



(นายสมบัติ ไตรศักดิ์)

รองผู้ว่าราชการจังหวัด ปฏิบัติราชการแทน

ผู้ว่าราชการจังหวัดชัยภูมิ

สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น
โทร. ๐๔๔ - ๘๒๒๒๐๓

บัญชีรายชื่อแนบท้าย
หนังสือจังหวัดชัยภูมิ ที่ ขย ๐๐๒๓.๓/ว ๗๙๖ ลงวันที่ ๒๖ มีนาคม ๒๕๖๖

| ที่ | บัญชีรายชื่อ |
|-----|-------------------------------------|
| ๑. | นายอำเภอเมืองชัยภูมิ |
| ๒. | นายอำเภอแก้งคร้อ |
| ๓. | นายอำเภอคอนสาร |
| ๔. | นายอำเภอจัตุรัส |
| ๕. | นายอำเภอบำเหน็จณรงค์ |
| ๖. | นายอำเภอภูเขียว |
| ๗. | นายอำเภอหนองบัวแดง |
| ๘. | นายอำเภอหนองบัวระเหว |
| ๙. | นายอำเภอคอนสวรรค์ |
| ๑๐. | นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ |
| ๑๑. | นายกเทศมนตรีเมืองชัยภูมิ |

17 มี.ค. 66

สำนักงานส่งเสริมการปกครอง
ท้องถิ่นจังหวัดชัยภูมิ
รับเลขที่ 3431
ลงวันที่ 17 มี.ค. 66
เวลา.....



ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๑๖๖๖

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต กทม. ๑๐๓๐๐

๑๖ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen
เรียน ผู้ว่าราชการจังหวัด ทุกจังหวัด

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen จำนวน ๑ ชุด
- ๒. แบบตอบรับเข้าร่วมประชุมชี้แจงรายละเอียดโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen จำนวน ๑ ชุด
- ๓. แบบสมัครเข้าร่วมโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen จำนวน ๑ ชุด
- ๔. แบบรายงานรายชื่อโรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และเกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน และช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ถือเป็นจัดการการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นเล็งเห็นถึงความสำคัญในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำเกมไปบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ (On-Site) และห้องเรียนออนไลน์ (Online) ในหลากหลายรายวิชา โดยสามารถใช้ได้ทั้งในการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และการประเมินผล ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนดียิ่งขึ้น จึงได้กำหนดการดำเนินโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen โดยกำหนดจัดกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ ๑ จัดประชุมชี้แจงเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจการดำเนินโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen ให้แก่ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษาพิเศษ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ในวันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖ เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผ่านเพจ Facebook : "การศึกษาท้องถิ่นไทย" และ Youtube : LS.CHANNEL

กิจกรรมที่ ๒ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ให้แก่โรงเรียนนำร่องที่ได้รับการคัดเลือก จำนวน ๗๖ โรงเรียน จาก ๗๖ จังหวัด โดยมีผู้แทนเข้าร่วมอบรมโรงเรียนละ ๒ คน ในระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี โดยโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการจะได้รับชุดอุปกรณ์เกมฟรี เพื่อนำกลับไปเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม สำหรับค่าพาหนะ ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พักระหว่างการฝึกอบรม และค่าที่พักระหว่างการเดินทางไปราชการขอความอนุเคราะห์เบิกจ่ายจากต้นสังกัด

/กรมส่งเสริม ...

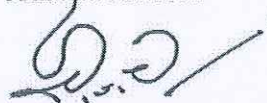
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นพิจารณาแล้วเห็นว่า เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง ได้มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning จึงขอความร่วมมือจังหวัดแจ้งสำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดดำเนินการ ดังนี้

๑. ประชาสัมพันธ์เชิญชวนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ที่จัดการศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) และระดับมัธยมศึกษา เข้าร่วมรับฟังการประชุม ตามกำหนดวัน เวลา ในกิจกรรมที่ ๑ โดยส่งแบบตอบรับเข้าร่วมการประชุม ผ่านระบบ Google Forms ภายในวันที่ ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๖ และให้โรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการภายหลังจากเข้าร่วมรับฟังการประชุม ให้สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด ภายในวันที่ ๗ เมษายน ๒๕๖๖

๒. รวบรวมแบบสมัครเข้าร่วมโครงการและพิจารณาคัดเลือกโรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจ เพื่อเข้าร่วมโครงการในกิจกรรมที่ ๒ จังหวัดละ ๑ โรงเรียน พร้อมทั้งแจ้งรายชื่อโรงเรียนที่ได้รับการคัดเลือกให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นทราบ เพื่อพิจารณาอนุญาตให้ครูเข้าร่วมการฝึกอบรมโรงเรียนละ ๒ คน ตามกิจกรรมที่ ๒ ในระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖ ทั้งนี้ ให้แจ้งรายชื่อผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมให้กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นทราบ ภายในวันที่ ๑๘ เมษายน ๒๕๖๖ รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย โดยสามารถดาวน์โหลดได้ตาม QR Code ท้ายหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ



(นายสุรพล เจริญภูมิ)

รองอธิบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาท้องถิ่น

โทร. ๐-๒๒๔๑-๙๐๐๐ ต่อ ๕๓๑๓

โทรสาร ๐-๒๒๔๑-๙๐๒๒ ต่อ ๑๐๘

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ saraban@dla.go.th

ผู้ประสานงาน : สิริินภา สารภาพ โทร. ๐๙๙-๐๕๐๘๓๓๗

สิ่งที่ส่งมาด้วย



<https://bit.ly/3ZLS9sg>

แบบตอบรับ



<https://bit.ly/3mmS0wL>

โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

๑. หลักการและเหตุผล

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นได้ส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งถือเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากทิศทางของการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และเกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน และช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น จึงเป็นที่มาของ “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน” หรือ Game-Based Learning ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับ “แรงจูงใจ” มาใช้เป็นฐานของเกม การออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำเอา “ความสนุกสนาน” ของเกมมาผสมผสานเนื้อหาบทเรียนต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะในการเรียนรู้ สร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยเกม อีกทั้งยังสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ จึงมีผลทำให้เกิดเป็นความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ จึงนำมาสู่การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ฯลฯ แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าตลาดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้จะเติบโตขึ้น แต่เกมที่เน้นพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) ในประเทศไทยยังมีอยู่อย่างจำกัด ดังนั้น การศึกษาของนักเรียนในมิติความเป็นพลเมือง การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและไม่ใช้ความรุนแรง การยอมรับความแตกต่างหลากหลาย และประชาธิปไตย จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นรากฐานของการสร้างพลเมืองที่เข้มแข็ง ตื่นรู้ อันจะช่วยขับเคลื่อนให้เกิดความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อประเทศชาติต่อไป

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นเล็งเห็นถึงความสำคัญในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำเกมไปบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ (On-Site) และห้องเรียนออนไลน์ (Online) ในหลากหลายรายวิชา โดยสามารถใช้ได้ทั้งในการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และการประเมินผล ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนดียิ่งขึ้น ดังนั้น เพื่อให้ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษาธิการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ได้มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) จึงได้ดำเนินโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) เป้าหมายที่ ๔ การสร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนำรูปแบบการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

๒. เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใช้สื่อการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับหลักสูตร

๓. เพื่อสร้างความรู้และความตระหนักให้ผู้เรียนในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) จากการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning

๓. กลุ่มเป้าหมาย

กิจกรรมที่ ๑ บุคลากรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ที่มีการจัดการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๙๒๒ แห่ง และโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จำนวน ๑,๗๗๖ แห่ง รวมประมาณ ๒,๐๐๐ คน

กิจกรรมที่ ๒ ครูหัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จากโรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๗๖ โรงเรียน จาก ๗๖ จังหวัด โดยมีผู้แทนเข้าร่วมอบรม โรงเรียนละ ๒ คน จำนวนทั้งสิ้น ๑๕๒ คน

กิจกรรมที่ ๓ โรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑๐ โรงเรียน จาก ๕ ภาค ภาคละ ๒ แห่ง

๔. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมที่ ๑ จัดประชุมชี้แจงเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจการดำเนินโครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen ให้แก่ ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษาพิเศษ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ในวันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖ ผ่านเพจ Facebook : “การศึกษาท้องถิ่นไทย” และ Youtube : LS.CHANNEL โดยถ่ายทอดสัญญาณจากห้องประชุมใหญ่สำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น อาคารสำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น ชั้น ๒ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

- โรงเรียนที่สนใจ จัดส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการให้สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด

- สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด รวบรวมแบบสมัครเข้าร่วมโครงการ และพิจารณาคัดเลือกโรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจ จังหวัดละ ๑ แห่ง เพื่อเป็นโรงเรียนนำร่องเข้าร่วมโครงการฯ แล้วส่งแบบรายงานรายชื่อโรงเรียนนำร่องเข้าร่วมโครงการให้กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นทราบ

กิจกรรมที่ ๒ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) โรงเรียนนำร่องในการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-based Learning จำนวน ๗๖ โรงเรียน จาก ๗๖ จังหวัด โดยมีผู้แทนเข้าร่วมอบรมโรงเรียนละ ๒ คน ในระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาลเมืองบางกะปิ อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี เพื่อให้ครูปฏิบัติการสอนมีความรู้ความเข้าใจในการนำเกมไปบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมที่ ๓ นิเทศติดตามผลการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้
โรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑๐ โรงเรียน จาก ๕ ภาค ภาคละ ๒ แห่ง

กิจกรรมที่ ๔ สรุปผลการดำเนินโครงการ

๕. ระยะเวลาดำเนินการ

กิจกรรมที่ ๑ วันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖

กิจกรรมที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖

กิจกรรมที่ ๓ ระหว่างเดือนมิถุนายน - สิงหาคม ๒๕๖๖

กิจกรรมที่ ๔ ระหว่างเดือนกันยายน ๒๕๖๖

๖. สถานที่ดำเนินการ

กิจกรรมที่ ๑ ณ ห้องประชุมใหญ่สำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น
อาคารสำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น ชั้น ๒ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
โดยถ่ายทอดสัญญาณผ่านทางเพจ Facebook : “การศึกษาท้องถิ่นไทย” และ Youtube : LS.CHANNEL

กิจกรรมที่ ๒ ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาล
เมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี

กิจกรรมที่ ๓ ณ โรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑๐ โรงเรียน จาก ๕ ภาค ภาคละ ๒ แห่ง

กิจกรรมที่ ๔ ณ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๗. งบประมาณดำเนินการ

ได้รับการสนับสนุน ดังนี้

๗.๑ มูลนิธิฟรีดริช เนามัน เพื่อเสรีภาพ สนับสนุนวิทยากรในการบรรยายให้ความรู้
แก่ผู้เข้าร่วมอบรมและชุดอุปกรณ์เกมให้แก่ครูเพื่อนำกลับไปเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน

๗.๒ เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี สนับสนุนวิทยากรในการบรรยาย
ให้ความรู้แก่ผู้เข้าร่วมอบรม ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าอาหารกลางวัน และสถานที่จัดอบรม

๘. ผู้รับผิดชอบโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

กลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกม
ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

๙.๒ ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีความรู้ด้านการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับหลักสูตรและสามารถนำความรู้
ไปถ่ายทอดขยายผลได้

๘.๓ นักเรียนมีความรู้และความตระหนักในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) จากการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning

๑๐. ผู้เสนอโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

(ลงชื่อ)



ผู้เสนอโครงการ

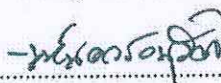
(นายพลวัฒน์ การฤณภาสกร)

ผู้อำนวยการกลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาปฐมวัย

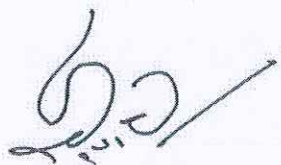
และศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก รักษาราชการแทน

ผู้อำนวยการกองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น

๑๑. ความเห็นผู้ให้ความเห็นชอบโครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen



(ลงชื่อ)

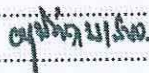


ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ

(นายสุรพล เจริญภูมิ)

รองอธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๑๒. ความเห็นผู้อนุมัติโครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen



(ลงชื่อ)



ผู้อนุมัติโครงการ

(นายชจร ศรีชวโนทัย)

อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

๑. หลักการและเหตุผล

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นได้ส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งถือเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากทิศทางของการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และเกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจทเรียนและช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น จึงเป็นที่มาของ “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน” หรือ Game-Based Learning ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับ “แรงจูงใจ” มาใช้เป็นฐานของเกม การออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำเอา “ความสนุกสนาน” ของเกมมาผสมผสานเนื้อหาบทเรียนต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะในการเรียนรู้ สร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติการต่าง ๆ ด้วยเกม อีกทั้งยังสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ จึงมีผลทำให้เกิดเป็นความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ จึงนำมาสู่การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ฯลฯ แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าตลาดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้จะเติบโตขึ้น แต่เกมที่เน้นพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) ในประเทศไทยยังมีอยู่อย่างจำกัด ดังนั้น การศึกษาของนักเรียนในมิติความเป็นพลเมือง การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสุขและไม่ใช้ความรุนแรง การยอมรับความแตกต่างหลากหลาย และประชาธิปไตย จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นรากฐานของการสร้างพลเมืองที่เข้มแข็ง ตื่นรู้ อันจะช่วยขับเคลื่อนให้เกิดความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อประเทศชาติต่อไป

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นเล็งเห็นถึงความสำคัญในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำเกมไปบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ (On-Site) และห้องเรียนออนไลน์ (Online) ในหลากหลายรายวิชา โดยสามารถใช้ได้ทั้งในการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และการประเมินผล ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนดียิ่งขึ้น ดังนั้น เพื่อให้ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษาพิเศษ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ได้มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) จึงได้ดำเนินโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) เป้าหมายที่ ๔ การสร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนำรูปแบบการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

๒. เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใช้สื่อการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับหลักสูตร

๓. เพื่อสร้างความรู้และความตระหนักให้ผู้เรียนในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) จากการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning

๓. กลุ่มเป้าหมาย

กิจกรรมที่ ๑ บุคลากรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ที่มีการจัดการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๙๒๒ แห่ง และโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จำนวน ๑,๗๗๖ แห่ง รวมประมาณ ๒,๐๐๐ คน

กิจกรรมที่ ๒ ครูหัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จากโรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๗๖ โรงเรียน จาก ๗๖ จังหวัด โดยมีผู้แทนเข้าร่วมอบรม โรงเรียนละ ๒ คน จำนวนทั้งสิ้น ๑๕๒ คน

กิจกรรมที่ ๓ โรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑๐ โรงเรียน จาก ๕ ภาค ภาคละ ๒ แห่ง

๔. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมที่ ๑ จัดประชุมชี้แจงเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจการดำเนินโครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen ให้แก่ ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษาานิเทศก์ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ในวันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖ ผ่านเพจ Facebook : “การศึกษาท้องถิ่นไทย” และ Youtube : LS.CHANNEL โดยถ่ายทอดสัญญาณจากห้องประชุมใหญ่สำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น อาคารสำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น ชั้น ๒ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

- โรงเรียนที่สนใจ จัดส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการให้สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด

- สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด รวบรวมแบบสมัครเข้าร่วมโครงการ และพิจารณาคัดเลือกโรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจ จังหวัดละ ๑ แห่ง เพื่อเป็นโรงเรียนนำร่องเข้าร่วมโครงการฯ แล้วส่งแบบรายงานรายชื่อโรงเรียนนำร่องเข้าร่วมโครงการให้กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นทราบ

กิจกรรมที่ ๒ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) โรงเรียนนำร่องในการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-based Learning จำนวน ๗๖ โรงเรียน จาก ๗๖ จังหวัด โดยมีผู้แทนเข้าร่วมอบรมโรงเรียนละ ๒ คน ในระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี เพื่อให้ครูปฏิบัติการสอนมีความรู้ความเข้าใจในการนำเกมไปบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมที่ ๓ นิเทศติดตามผลการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้
โรงเรียนนาร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑๐ โรงเรียน จาก ๕ ภาค ภาคละ ๒ แห่ง

กิจกรรมที่ ๔ สรุปผลการดำเนินโครงการ

๕. ระยะเวลาดำเนินการ

กิจกรรมที่ ๑ วันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖

กิจกรรมที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖

กิจกรรมที่ ๓ ระหว่างเดือนมิถุนายน - สิงหาคม ๒๕๖๖

กิจกรรมที่ ๔ ระหว่างเดือนกันยายน ๒๕๖๖

๖. สถานที่ดำเนินการ

กิจกรรมที่ ๑ ณ ห้องประชุมใหญ่สำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น
อาคารสำนักงานกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการส่วนท้องถิ่น ชั้น ๒ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
โดยถ่ายทอดสัญญาณผ่านทางเพจ Facebook : “การศึกษาท้องถิ่นไทย” และ Youtube : LS.CHANNEL

กิจกรรมที่ ๒ ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาล
เมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี

กิจกรรมที่ ๓ ณ โรงเรียนนาร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑๐ โรงเรียน จาก ๕ ภาค ภาคละ ๒ แห่ง

กิจกรรมที่ ๔ ณ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๗. งบประมาณดำเนินการ

ได้รับการสนับสนุน ดังนี้

๗.๑ มูลนิธิฟรีดริช เนามัน เพื่อเสรีภาพ สนับสนุนวิทยากรในการบรรยายให้ความรู้
แก่ผู้เข้าร่วมอบรมและชุดอุปกรณ์เกมให้แก่ครูเพื่อนำกลับไปเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน

๗.๒ เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี สนับสนุนวิทยากรในการบรรยาย
ให้ความรู้แก่ผู้เข้าร่วมอบรม ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าอาหารกลางวัน และสถานที่จัดอบรม

๘. ผู้รับผิดชอบโครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น
Active Citizen

กลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกม
ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

๙.๒ ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีความรู้ด้านการใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับหลักสูตรและสามารถนำความรู้
ไปถ่ายทอดขยายผลได้

๙.๓ นักเรียนมีความรู้และความตระหนักในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) จากการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning

๑๐. ผู้เสนอโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

(ลงชื่อ)



ผู้เสนอโครงการ

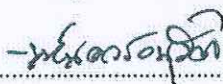
(นายพลวัฒน์ การฤณภาสกร)

ผู้อำนวยการกลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาปฐมวัย

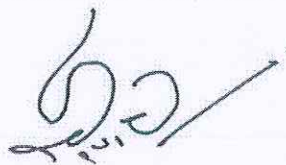
และศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก รักษาราชการแทน

ผู้อำนวยการกองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น

๑๑. ความเห็นผู้ให้ความเห็นชอบโครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen



(ลงชื่อ)

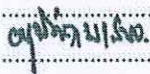


ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ

(นายสุรพล เจริญภูมิ)

รองอธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๑๒. ความเห็นผู้อนุมัติโครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen



(ลงชื่อ)



ผู้อนุมัติโครงการ

(นายขจร ศรีชวโนทัย)

อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กำหนดการประชุมชี้แจงรายละเอียดโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning
เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen
การประชุมผ่านเพจ Facebook : “การศึกษาท้องถิ่นไทย”
และ Youtube : LS.CHANNEL
ในวันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖

วันศุกร์ที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖

เวลา ๐๘.๐๐ – ๐๙.๐๐ น.

ลงทะเบียนและเตรียมความพร้อมเข้าร่วมประชุมผ่านเพจ Facebook :
“การศึกษาท้องถิ่นไทย” หรือ Youtube : “LS.CHANNEL”

เวลา ๐๙.๐๐ – ๐๙.๓๐ น.

พิธีเปิดการประชุม โดยผู้บริหารกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

เวลา ๐๙.๓๐ – ๑๐.๓๐ น.

ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning
โดย ดร. พิมพ์ภัช ดุษฎีอิสริยกุล ผู้จัดการโครงการมูลนิธิฟรีดริช เนามัน เพื่อเสริมภาพ
การส่งเสริมทักษะพลเมืองในโรงเรียน

เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๑.๓๐ น.

กรณีศึกษา โรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี
โดย นายกเทศมนตรีเมืองบางกะดี และคณะครูโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี

เวลา ๑๑.๓๐ – ๑๒.๐๐ น.

สรุปแนวทางการขับเคลื่อนการใช้เกมในการส่งเสริมทักษะพลเมืองในชั้นเรียน
ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) โรงเรียนนำร่อง
โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen
ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖
ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี

วันจันทร์ที่ ๒๔ เมษายน ๒๕๖๖

| | |
|-----------------------|---|
| เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๑.๐๐ น. | ลงทะเบียนเข้ารับการอบรม ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี |
| เวลา ๑๑.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. | พิธีเปิดการอบรม ชี้แจงวัตถุประสงค์ของโครงการ |
| เวลา ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. | รับประทานอาหารกลางวัน (โครงการจัดเลี้ยง) |
| เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๖.๓๐ น. | แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติตามเกมที่สนใจ โดย โครงการมูลนิธิฟรีดริช เนามัน เพื่อเสรีภาพ |
| เวลา ๑๖.๓๐ น. | เดินทางกลับที่พัก |

วันอังคารที่ ๒๕ เมษายน ๒๕๖๖

| | |
|-----------------------|---|
| เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๐.๓๐ น. | ศึกษาดูงานโรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี |
| เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๑.๓๐ น. | อบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ณ ห้องประชุมบุษกรภิรมย์ ชั้น ๓ อาคารป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี |
| เวลา ๑๑.๓๐ - ๑๒.๐๐ น. | สรุปผลการอบรม |
| เวลา ๑๒.๐๐ น. | รับประทานอาหารกลางวัน เดินทางกลับภูมิลำเนาโดยสวัสดิภาพ |

โครงการจัดการเรียนรู้ด้วย Game - Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียน สู่การเป็น Active Citizen

ไม่มีค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนตลอดโครงการ



f การศึกษาท้องถิ่นไทย
▶ LS.CHANNEL

จัดประชุมชี้แจง
การดำเนินการโครงการ

1

24 มี.ค. 66

จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ
(Workshop)



เทศบาลเมืองบางกะดี และ
โรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี
จ. ปทุมธานี

2

24 - 25 เม.ย. 66

3

นิเทศติดตามผล



ผ่านระบบออนไลน์
ลงพื้นที่ 5 ภาค ภาคละ 2 จังหวัด

4

ก.ย. 66

สรุปผล
การดำเนินการ
โครงการ

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

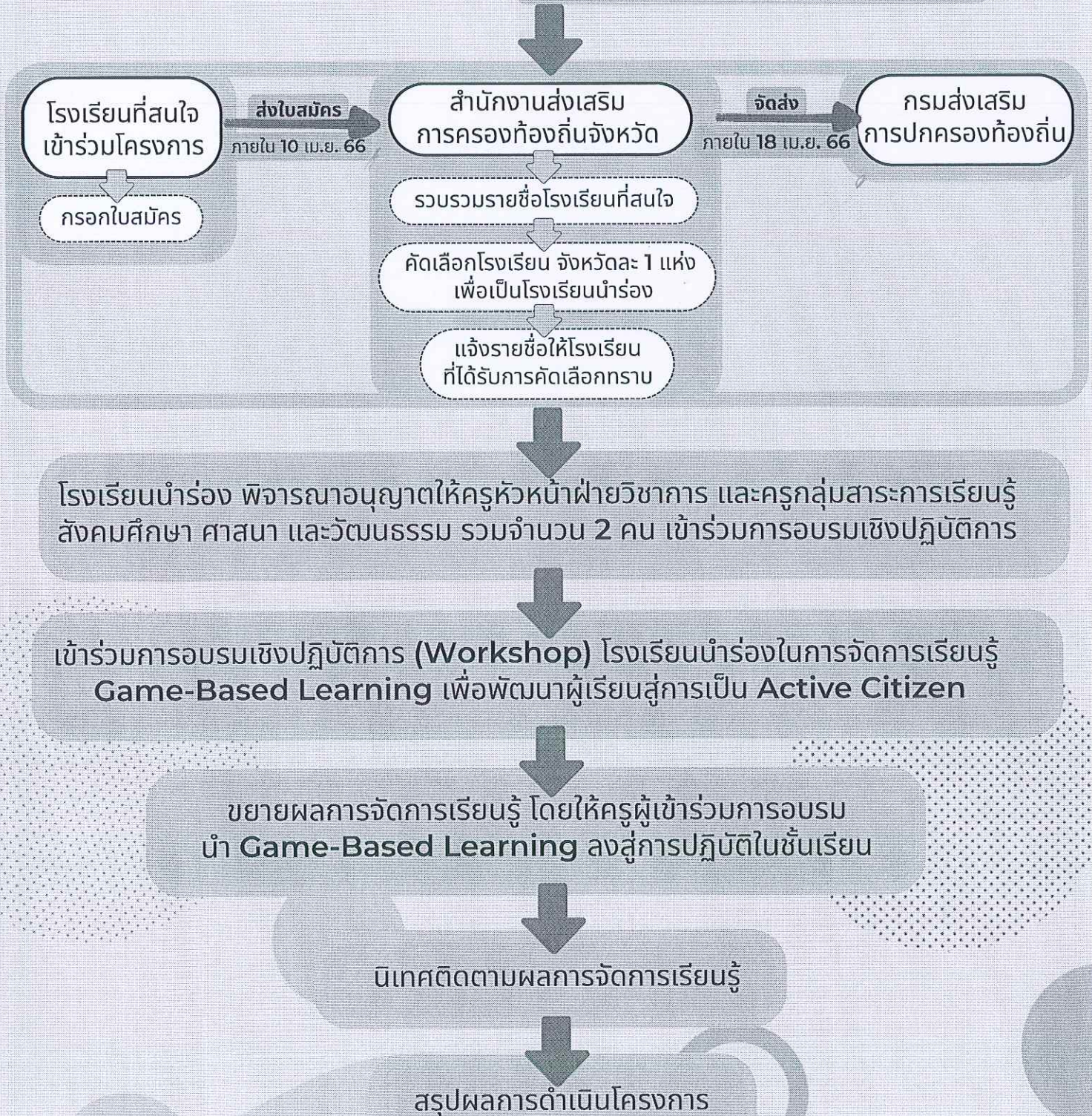


มี.ย. - ส.ค. 66

ขั้นตอนการดำเนินโครงการ การจัดการเรียนรู้ด้วย Game - Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียน สู่การเป็น Active Citizen

ผู้บริหาร อปท. ที่จัดการศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษา
ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษาพิเศษ ผู้บริหารสถานศึกษา และครู
เข้าร่วมประชุมชี้แจงการดำเนินโครงการ

ตอบแบบตอบรับเข้าร่วมประชุม ภายใน 20 มี.ค. 66



แบบสมัครเข้าร่วมโครงการ

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game-based Learning : GBL) เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

1. ข้อมูลทั่วไป

ชื่อองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น.....
ชื่อสถานศึกษา.....
ตำบล..... อำเภอ..... จังหวัด.....

2. ข้อมูลเพื่อเข้ารับการคัดเลือก

เกมที่สนใจ

- เกมจำลองเมืองประชาธิปไตย
- เกมการ์ดพลังสิทธิ
- เกมบิงโกสิทธิ
- เกมการ์ดพลังสื่อ รู้เท่าทันสื่อ
- เกมดินแดนของการพัฒนา
- เกมเลือกตั้งท้องถิ่น
- เกมจัดการความขัดแย้ง
- เกมเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น
- เกมประวัติศาสตร์การเมืองไทย

เหตุผลที่ต้องการเข้าร่วมโครงการ.....
.....
.....

ความคาดหวังจากการเข้าร่วมโครงการ.....
.....
.....

ชื่อผู้ตอบแบบสมัคร.....
ตำแหน่ง.....
เบอร์โทรศัพท์.....