ที่ นศ ๐๐๒๓.๓/ว ๑๙๖๗

ศาลากลางจังหวัดนครศรีธรรมราช
ถนนราชดำเนิน นศ ๘๐๐๐๐

๒๗ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

เรียน นายอำเภอ และนายกองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (ตามบัญชีรายชื่อ)

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๑๑๖๑
ลงวันที่ ๑๖ มีนาคม ๒๕๖๖ จำนวน ๑ ชุด

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

ดังนั้น เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง ได้มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning จึงขอให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดำเนินการ ดังนี้

๑. พิจารณามอบหมายบุคลากรองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและบุคลากรสถานศึกษา (ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษานิเทศก์ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง) ที่จัดการศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) และระดับมัธยมศึกษา เข้าร่วมรับฟังการประชุมฯ ตามกำหนดวัน เวลา ในกิจกรรมที่ ๑ โดยส่งแบบตอบรับเข้าร่วมการประชุมฯ ผ่านระบบ Google Forms ภายในวันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๖

๒. ให้โรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการภายหลังจากเข้าร่วมรับฟังการประชุมฯ เพื่อเป็นโรงเรียนนำร่อง (จังหวัดละ ๑ โรงเรียน) ให้สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช ภายในวันที่ ๗ เมษายน ๒๕๖๖

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายปราโมทย์ ศรีวิสุทธิ์)
ท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช ปฏิบัติราชการแทน
ผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช

สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น
โทร.๐ ๗๕๓๕ ๖๑๔๔ ต่อ ๓๑,๓๒ โทรสาร.ต่อ ๐ ๗๕๓๕ ๖๓๗๕
ผู้ประสานงาน นางสาวจีรพร เสนแก้ว โทร.๐๘-๖๒๙๒-๔๗๒๒

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ

มานะ มานคร มหาศรัทธา

บัญชีรายชื่อ

ตามหนังสือจังหวัดนครศรีธรรมราช ที่ นศ ๐๐๒๓.๓/ว

ลงวันที่ ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๖

ที่	อำเภอ	ชื่อ อปท.
๑	เมืองนครศรีธรรมราช	อบจ.นครศรีธรรมราช
๒	เมืองนครศรีธรรมราช	ทน.นครศรีธรรมราช
๓	เมืองนครศรีธรรมราช	ทม.ปากพูน
๔	เมืองนครศรีธรรมราช	ทต.ท่าแพ
๕	ปากพนัง	ทม.ปากพนัง
๖	ทุ่งสง	ทม.ทุ่งสง
๗	เฉลิมพระเกียรติ	ทต.ทางพูน
๘	ร่อนพิบูลย์	ทต.หินตก
๙	พรหมคีรี	ทต.ทอนหงส์
๑๐	ท่าศาลา	อบต.กลาย
๑๑	ทุ่งใหญ่	ทต.ทุ่งสัง

ศาลากลางจังหวัดนครศรีธรรมราช
เลขรับ 6283
วันที่ 17 มี.ค. 66 เวลา ..... น.

สำนักงานส่งเสริมการปกครอง
ท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช
เลขรับ 2697
วันที่ 17 มี.ค. 66
เวลา .....

กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น
เลขรับ 968
วันที่ 17 มี.ค. 66

ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๑๑๖๑

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) ถือเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน 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 ศึกษานิเทศก์ 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 โดยโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการจะได้รับชุดอุปกรณ์เกมฟรีเพื่อนำกลับไปเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม สำหรับค่าพาหนะ ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พักระหว่างการฝึกอบรม และค่าที่พักระหว่างการเดินทางไปราชการขอความอนุเคราะห์เบิกจ่ายจากต้นสังกัด

/กรมส่งเสริม ...

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นพิจารณาแล้วเห็นว่า เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง ได้มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning จึงขอความร่วมมือจังหวัดแจ้งสำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดดำเนินการ ดังนี้

๑. ประชาสัมพันธ์เชิญชวนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ที่จัดการศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖) และระดับมัธยมศึกษา เข้าร่วมรับฟังการประชุมฯ ตามกำหนดวัน เวลา ในกิจกรรมที่ ๑ โดยส่งแบบตอบรับเข้าร่วมการประชุมฯ ผ่านระบบ Google Forms ภายในวันที่ ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๖ และให้โรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการภายหลังจากเข้าร่วมรับฟังการประชุมฯ 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 : สิรินภา 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) ซึ่งถือเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากทิศทางของการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และเกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น จึงเป็นที่มาของ "การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน" หรือ Game-Based Learning ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับ "แรงจูงใจ" มาใช้เป็นฐานของเกม การออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำเอา "ความสนุกสนาน" ของเกมมาผสมผสานเนื้อหากับบทเรียนต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะในการเรียนรู้ สร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติการต่าง ๆ ด้วยเกม อีกทั้งยังสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ จึงมีผลทำให้เกิดเป็นความชอบความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ จึงนำมาสู่การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งวิชาวิทยาศาสตร์ 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 ศึกษานิเทศก์ ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ได้มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) จึงได้ดำเนินโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) เป้าหมายที่ ๔ การสร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียมและสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

/๒. วัตถุประสงค์ ...

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 โดยมีผู้แทนเข้าร่วมอบรมโรงเรียนละ ๒ คน จำนวนทั้งสิ้น ๑๕๒ คน

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

๔. วิธีดำเนินการ

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

- โรงเรียนที่สนใจ จัดส่งแบบสมัครเข้าร่วมโครงการให้สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด

- สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด รวบรวมแบบสมัครเข้าร่วมโครงการและพิจารณาคัดเลือกโรงเรียนที่มีความพร้อมและมีความสนใจ 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 ...

กิจกรรมที่ ๓ นิเทศติดตามผลการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โรงเรียนนำร่องที่เข้าร่วมโครงการฯ 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 เทศบาลเมืองบางกะดี 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 สนับสนุนวิทยากรในการบรรยายให้ความรู้แก่ผู้เข้าร่วมอบรมและชุดอุปกรณ์เกมให้แก่ครูเพื่อนำกลับไปเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน

๗.๒ เทศบาลเมืองบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี สนับสนุนวิทยากรในการบรรยายให้ความรู้แก่ผู้เข้าร่วมอบรม ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าอาหารกลางวัน และสถานที่จัดอบรม

๘. ผู้รับผิดชอบโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

กลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

๙.๒ ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีความรู้ด้านการใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับหลักสูตรและสามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดขยายผลได้

/๙.๓ นักเรียน ...

๙.๓ นักเรียนมีความรู้และความตระหนักในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) จากการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning

๑๐. ผู้เสนอโครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game-Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

(ลงชื่อ) ผู้เสนอโครงการ

(นายพลวัฒน์ การุญภาสกร)
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. พิมพ์รภัช ดุษฎีอิสริยกุล ผู้จัดการโครงการมูลนิธิฟรีดริช เนามัน เพื่อเสรีภาพ
เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๑.๓๐ น.	การส่งเสริมทักษะพลเมืองในโรงเรียน 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 ๐๙.๐๐ – 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

.....

โครงการการจัดการเรียนรู้ด้วย Game - Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น Active Citizen

ไม่มีค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนตลอดโครงการ

LIVE
การศึกษาท้องถิ่นไทย
LS.CHANNEL

1 24 มี.ค. 66
จัดประชุมชี้แจงการดำเนินโครงการ

2 24 - 25 เม.ย. 66
จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)
เทศบาลเมืองบางกะดี และ โรงเรียนเทศบาลเมืองบางกะดี จ. ปทุมธานี

3 มิ.ย. - ส.ค. 66
นิเทศติดตามผล
ผ่านระบบออนไลน์
ลงพื้นที่ 5 ภาค ภาคละ 2 จังหวัด

4 ก.ย. 66
สรุปผลการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินโครงการ
การจัดการเรียนรู้ด้วย Game – Based Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียน สู่การเป็น Active Citizen

ผู้บริหาร อปท. ที่จัดการศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษา
ผู้อำนวยการสำนัก/กองการศึกษา ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารสถานศึกษา และครู
เข้าร่วมประชุมชี้แจงการดำเนินโคงการ

ตอบแบบตอบรับเข้าร่วมประชุม ภายใน 20 มี.ค. 66

โรงเรียนที่สนใจเข้าร่วมโครงการ → กรอกใบสมัคร

ส่งใบสมัคร ภายใน 10 เม.ย. 66 → สำนักงานส่งเสริมการครองท้องถิ่นจังหวัด

- รวบรวมรายชื่อโรงเรียนที่สนใจ
- คัดเลือกโรงเรียน จังหวัดละ 1 แห่ง เพื่อเป็นโรงเรียนนำร่อง
- แจ้งรายชื่อให้โรงเรียนที่ได้รับการคัดเลือกทราบ

จัดส่ง ภายใน 18 เม.ย. 66 → กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

โรงเรียนนำร่อง พิจารณาอนุญาตให้ครูหัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รวมจำนวน **2** คน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ

เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ **(Workshop)** โรงเรียนนำร่องในการจัดการเรียนรู้ **Game-Based Learning** เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น **Active Citizen**

ขยายผลการจัดการเรียนรู้ โดยให้ครูผู้เข้าร่วมการอบรม
นำ **Game-Based Learning** ลงสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน

นิเทศติดตามผลการจัดการเรียนรู้

สรุปผลการดำเนินโครงการ

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS
Change for Good

สำหรับสถานศึกษา

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.....