



หลักสูตรบริการวิชาการ สำนักวิชาการ วิทยาเขตขอนแก่น  
การศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Education)  
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น

หัวข้อ	รายละเอียด
ชื่อหลักสูตร	การสอนศีลธรรมด้วยกิจกรรมเป็นฐานการเรียนรู้ Game-based Learning
ข้อมูลทั่วไป	
คำอธิบายหลักสูตร	<p>หลักสูตรนี้เป็นการพัฒนาศักยภาพพระสอนศีลธรรมและบุคลากรทางการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนศีลธรรมรูปแบบใหม่ ที่มุ่งเน้นการใช้เกมและกิจกรรมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ (Game-based Learning) โดยบูรณาการหลักศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้</p> <p>ผู้เข้าอบรมจะได้เรียนรู้การออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผ่านการฝึกปฏิบัติจริง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการทดลองสอน หลักสูตรนี้เน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจบนพื้นฐานของหลักศีลธรรม ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง เกมการศึกษา และกิจกรรมกลุ่มที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม</p>
ผู้รับผิดชอบ	สำนักวิชาการ วิทยาเขตขอนแก่น
กลุ่มเป้าหมาย/คุณสมบัติผู้เข้าอบรม	1. พระสอนศีลธรรมในโรงเรียน 2. เป็นครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ 3. นักจัดกิจกรรมสันตนาการ
จำนวนที่เปิดรับเข้าอบรม	50 คน
ติดต่อสอบถามรายละเอียด	นายนิรุต ป้องสีดา โทร 0871020854
ข้อมูลหลักสูตร	
หลักการและเหตุผล	ในสภาวะการณ์ปัจจุบันที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม ส่งผลให้เยาวชนต้องเผชิญกับความท้าทายในการดำรงชีวิตและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมมากขึ้น การสอนศีลธรรมแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายและท่องจำ อาจไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

	<p>การนำเทคนิคการเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรม (Game-based Learning) มาประยุกต์ใช้ในการสอนศิลปะ จึงเป็นแนวทางสำคัญด้วยเหตุผลการพัฒนาหลักสูตรการสอนศิลปะด้วยกิจกรรมเป็นฐานการเรียนรู้ จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการยกระดับคุณภาพการศึกษาด้านศิลปะให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของสังคมในปัจจุบัน</p>
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-based Learning สำหรับการสอนศิลปะและบุคลากรทางการศึกษา</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถประยุกต์ใช้เทคนิคการสอนผ่านเกมและกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ</li> <li>3. เพื่อสร้างนวัตกรรมการสอนศิลปะที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</li> </ol>

โครงสร้างเนื้อหาหลักสูตร	<p>เนื้อหาการฝึกอบรมประกอบด้วย:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning</li> <li>2. ทักษะการโค้ชของครูในกระบวนการเรียนรู้ Game-based Learning</li> <li>3. การใช้เทคโนโลยี AI เพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning</li> <li>4. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วย AI</li> </ol>
ระยะเวลาการอบรม	หลักสูตร 1 วัน ใช้เวลาฝึกอบรมจำนวน 7 ชั่วโมง
รูปแบบและวิธีการอบรม	เน้นการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรม (Workshop) การสะท้อนคิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการคิด และปฏิบัติได้จริงด้วยตนเอง การนำเสนอและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทดลองสอนจริง (Micro Teaching)
เกณฑ์การผ่านการอบรม	เข้ารับการฝึกอบรมตามระยะเวลาของหลักสูตรที่กำหนดไว้
ผลลัพธ์ที่จะได้รับการอบรม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เข้าอบรมมีความรู้และทักษะในการออกแบบกิจกรรมการสอนศิลปะที่น่าสนใจ</li> <li>2. ได้แนวทางและเทคนิคการสอนศิลปะที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ</li> <li>3. มีชุดกิจกรรมการสอนศิลปะที่พร้อมนำไปใช้ในห้องเรียน</li> </ol>

	<p>4. เกิดเครือข่ายครูผู้สอนศีลธรรมที่ใช้วัตกรรมการสอนแบบ Game-based Learning</p> <p>5. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาด้านศีลธรรมผ่านกิจกรรมที่สนุกและมีความหมาย</p>
วิทยากร	<p>๑. ดร.มงคล สามารถ วิทยากรธรรมอารมณ์ดี</p> <p>สถาบันฝึกอบรม Dr.Ake Training</p>