

Newsletter



GAMIFICATION:

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และ AI นับเป็นสิ่งที่กำลังได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับในวงการศึกษาอย่างแพร่หลายในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ด้วยเหตุนี้ จุดหมายข่าวฉบับนี้จึงได้สรุปเนื้อหาจากบทความเรื่อง **“Using AI to create engaging educational games for humanities students”** โดย **Dania Arriola Arteaga, Bárbara Regina Granados Guzmán** มาให้ทุกท่านได้อ่านกันเพื่อเป็นแรงบันดาลใจหรือแนวทางคร่าว ๆ ในการนำ AI มาใช้ในออกแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยกลไกเกมเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

WHAT is Gamification?

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การนำกลไกเกม (ไม่ใช่ตัวเกม) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผ่านการดำเนินการที่ไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา (Lertbumrungchai, 2017)

● HOW to Gamification?

Tips สำหรับการนำ AI มาปรับใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนด้วย **gamification**

1. กำหนดหัวข้อและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Set a clear goal)

- กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้ชัดเจน ควรระบุความรู้หรือทักษะที่คาดหวังว่านักเรียนจะได้รับภายหลังการทำกิจกรรมโดยสามารถปรับให้มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ที่หลากหลายของนักเรียน

2. นำ AI มาใช้ในออกแบบองค์ประกอบของเกมหรือกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ChatGPT หรือ Claude

- สิ่งสำคัญคือการป้อนคำสั่งที่มีรายละเอียดครบถ้วน การป้อนคำสั่งที่ดี ควรประกอบด้วย
 - หัวข้อและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
 - กำหนดระดับความยากง่าย
 - กำหนดคำถามให้มีความหลากหลาย
- ตัวอย่างของคำสั่ง เช่น **“สร้าง escape room ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับ Maslow’s Hierarchy of needs โดยแบ่งระดับความยากเป็น 3 ระดับ และมีตัวเลือก 5 ตัวในแต่ละคำถาม”** เป็นต้น
- จากนั้นนำเนื้อหาที่ได้ไปใช้ในแพลตฟอร์ม Gamification เช่น **Genially, Canva, Blooket หรือ Quizizz**

● WHY Gamification ?

1. ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้เป็นประสบการณ์การเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (Turns teaching into interactive experience)
2. ส่งเสริมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Promote personalised learning)
3. สามารถให้ Feedbacks ได้ทันที (Offer immediate feedbacks)
4. ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมและการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ (Fosters collaboration and positive competition)
5. ส่งเสริมการสร้างความเข้าใจและการจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น (Facilitate better understanding and retention of content)

อ้างอิง:

- Lertbumrungchai, B. (2017, January 12). Gamification: Engaging Learning. Retrieved January 20, 2025, Retrieved from [\[URL\]](#)
- Arriola Arteaga, D., & Granados Guzmán, B. R. (2024, September 20). Using AI to create engaging educational games for humanities students. *Times Higher Education*. Retrieved from [\[URL\]](#)

กองทุนวิจัยวิทยาเขตปัตตานี

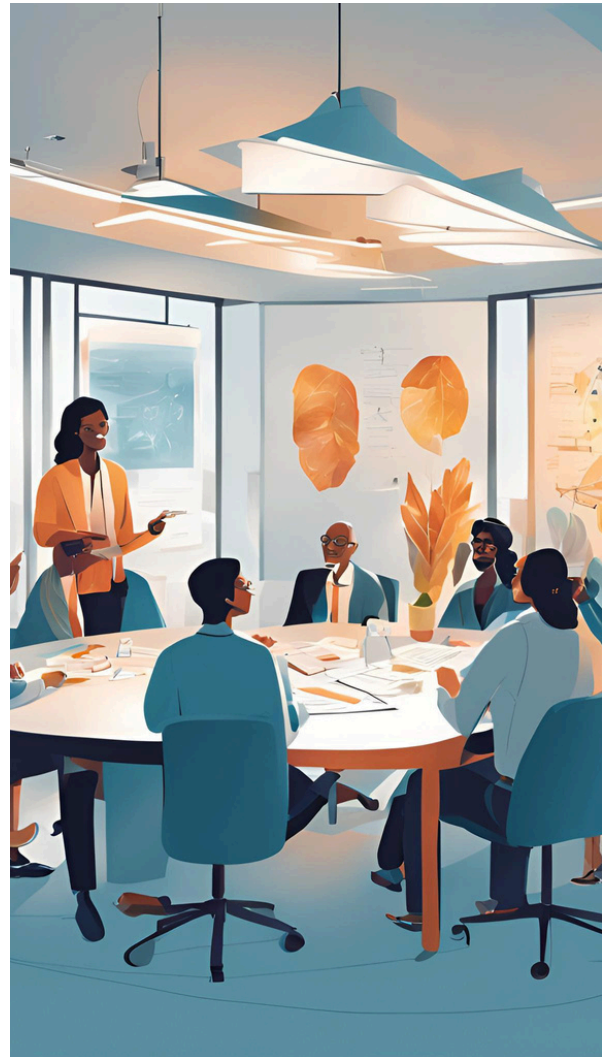
Research Excellence: ทุนอุดหนุนการวิจัย ประจำปี ปีงบประมาณ 2568

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประกาศรับสมัครทุน
อุดหนุนการวิจัย ประจำปีงบประมาณ 2568 โดยเปิดรับ
ทุนประเภทต่าง ๆ ดังนี้

- **เปิดข้อเสนอโครงการวิจัย** ประกอบด้วย
 - ทุนทั่วไป/ทุนพัฒนาการเรียนการสอน/ทุนพัฒนาวิทยาเขตปัตตานี/ทุนกำหนดทิศทาง/ทุนวิจัยสถาบัน/ทุนพัฒนานวัตกรรม งานสร้างสรรค์ และต่อยอดองค์ความรู้
 - เปิดรับสมัคร 3 รอบ ได้แก่
 - รอบที่ 1: ปิดรับสมัครแล้ว
 - รอบที่ 2: ปิดรับ 31 มีนาคม 2568
 - รอบที่ 3: ปิดรับ 30 มิถุนายน 2568
- **เปิดรับหนังสือ ตำรา** - ทุนสนับสนุนการจัดพิมพ์หนังสือ ตำรา วิทยาเขตปัตตานี
 - เปิดรับสมัคร 2 รอบ ได้แก่
 - รอบที่ 1: ปิดรับสมัคร 31 มีนาคม 2568
 - รอบที่ 2: ปิดรับสมัคร 2 กันยายน 2568
- **เปิดรับผลงานวิจัยเพื่อนำเสนอในงานประชุม** - ทุนสนับสนุนการเดินทางไปนำเสนอผลงานวิจัยของนักศึกษาบัณฑิตศึกษา วิทยาเขตปัตตานี
 - เปิดรับสมัคร ตั้งแต่บัดนี้ - 25 กันยายน 2568 หรือเมื่อการจัดสรรทุนครบตามจำนวนมูลค่าทุนที่กำหนด

อ่านรายละเอียดเพิ่มเติม:

<https://research.pn.psu.ac.th/main/?page=PN>



RESEARCH FUND

What's new

updates

แบบฟอร์มรายละเอียดหลักสูตร (Program Specification)

****ปรับปรุงใหม่ มกราคม 2568****

- ระดับปริญญาตรี [CLICK](#)
- ระดับบัณฑิตศึกษา [CLICK](#)

updates

ประกาศมหาวิทยาลัย

เรื่อง จรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์แห่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

อ่านเพิ่มเติม [CLICK](#)

● PSU-TPSF Training Program Schedule

Activity 1	Unlocking PSU-TPSF
เปิดรับสมัคร	20 มกราคม - 10 กุมภาพันธ์ 2568
วัน/เวลา ที่อบรม	11 กุมภาพันธ์ 2568
LINK ใบสมัคร	https://link.psu.th/s61xsK
สถานที่	ONLINE: Zoom
Activity 2	Train the Mentors
เปิดรับสมัคร	3 มีนาคม - 24 มีนาคม 2568
วัน/เวลา ที่อบรม	27 มีนาคม 2568
LINK ใบสมัคร	https://link.psu.th/6Efrxe
สถานที่	ปรีชญาร ชั้น 4
Activity 3	Workshop: Teaching Plan
เปิดรับสมัคร	1 เมษายน - 17 เมษายน 2568
วัน/เวลา ที่อบรม	21 เมษายน 2568
LINK ใบสมัคร	https://link.psu.th/WgRzqt
สถานที่	ห้องประชุมวีดิทัศน์ทุกห้อง ชั้น 3 สำนักงานวิทยาเขต
Activity 4	Workshop: Teaching Portfolio
เปิดรับสมัคร	1 เมษายน - 24 เมษายน 2568
วัน/เวลา ที่อบรม	28 เมษายน 2568
LINK ใบสมัคร	https://link.psu.th/WgRzqt
สถานที่	ห้องประชุมวีดิทัศน์ทุกห้อง ชั้น 3 สำนักงานวิทยาเขต

****หมายเหตุ:** วันเวลาสำหรับการจัดการอบรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม