

แบบรายงานผลการนำแนวทางการถอดประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ปฏิบัติจริง

1. อ้างถึงแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ด้าน

- เทคนิคการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- การเผยแพร่ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์
- การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- การยึดมั่นคุณธรรม/นำการเปลี่ยนแปลง
- การบริหารมุ่งผลสัมฤทธิ์เน้นหลักประหยัด ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล
- นวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์สังคม

ชื่อเรื่อง เกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

ของคณะดิจิทัลอาร์ต

2. วิธีการดำเนินงาน/กิจกรรม

รายวิชา CPA 241 ดิจิทัลเพ้นท์ติ้ง เป็นวิชาที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน จึงนำเอาเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้โดยให้ทั้งห้องลงชื่อจับฉลากและสลับกันออกมานำเสนอหน้าห้องและแลกเปลี่ยนความรู้ จากนั้นจะมีการโหวตเพื่อมอบรางวัลให้กับผู้ที่มีผลงานยอดเยี่ยม

3. ผลการดำเนินงาน/การประเมินผล

นักศึกษามีความตั้งใจในการสร้างสรรค์ผลงานและมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและการนำเสนอของเพื่อนร่วมงาน

4. ปัญหาและอุปสรรค

นักศึกษาที่ไม่ได้เข้าชั้นเรียนหรือไม่ได้ส่งงานจึงขาดโอกาสในการร่วมกิจกรรมและไม่ได้รับรางวัลแนวทางการปรับปรุง/ข้อเสนอแนะ

ประยุกต์กติกาและกิจกรรมแบบกลุ่มให้ครอบคลุมถึงนักศึกษาทุกคน ได้มีส่วนร่วม ทั้งที่มีการบ้านส่งและไม่มี การบ้านส่ง

5. อื่นๆ

การเรียนการสอนควรเน้นให้นักศึกษามีกำลังใจในการมาเรียนและมีแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน เพราะแรงใจเป็นสิ่งสำคัญของความสำเร็จ

ลงนาม 

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรณพร ชูจิตรัมย์)

ผู้ดำเนินการปฏิบัติ