

SIGNIFICANT IMPLEMENTATION ON TECHNOLOGY FOR 21ST CENTURY CLASSROOM : A KEY TO STUDENTS' LEARNING ENGAGEMENT TEACHING AS LEARNING EXPERIENCE DESIGN VIA BOARD GAME LEARNING.

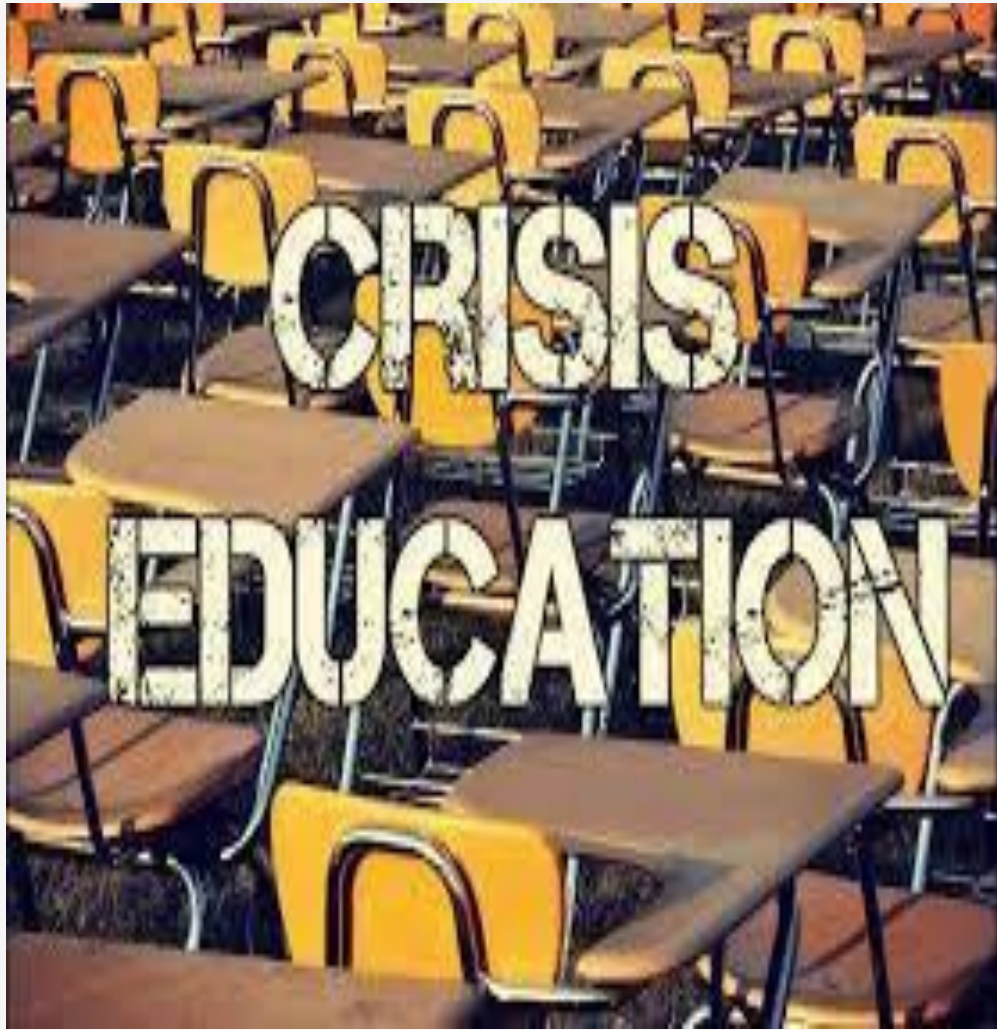
การนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างมีนัยสำคัญสำหรับห้องเรียนในศตวรรษที่ 21 : กฎแลสำคัญในการสอนการมีส่วนร่วมของนักเรียนในฐานะการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (LXD) ผ่านการเรียนรู้เกมกระดาน

*References from Prof. Dr.Ted Yucheng Liu. National Pingtung University, Taiwan
Founder of Board Game Learning Center and South Taiwan Experimental Education Collaboration Center*

18 February 2020: RuttanaThepsatri Building, Thepsatri Rajabhat University

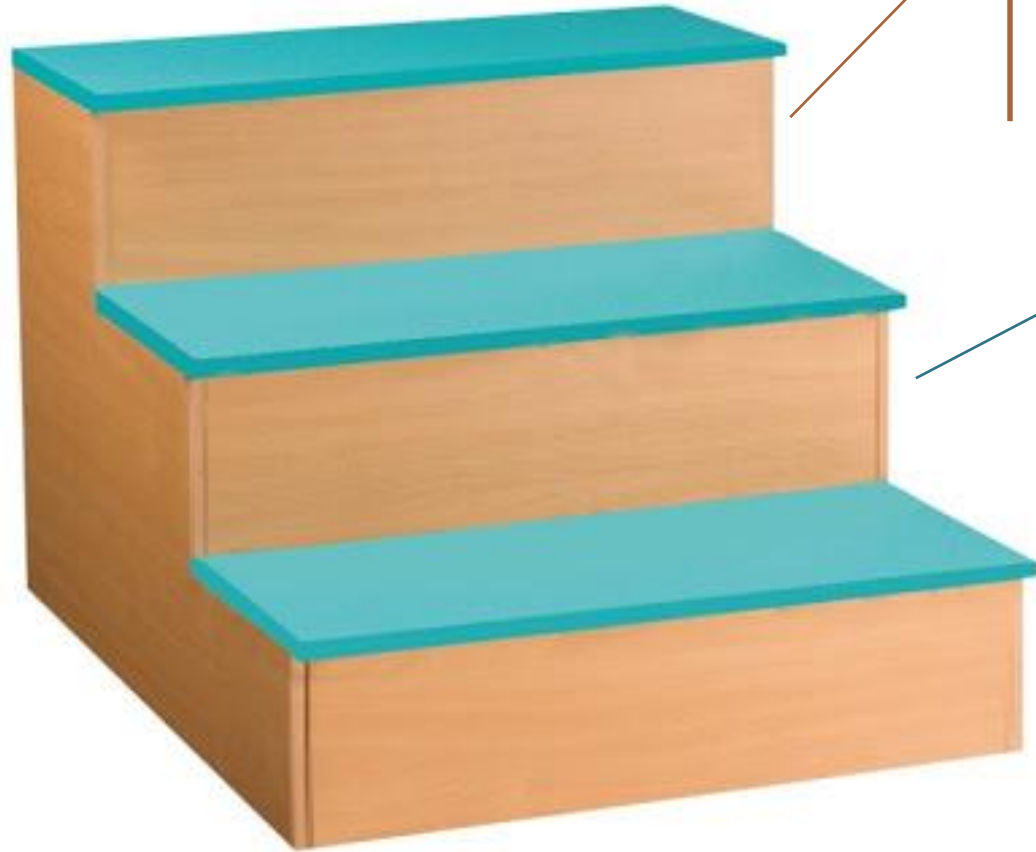


*“We are in a global
employee
engagement”*



- Written and Oral Communication
- Team and Skills
- Ethical Decision Making
- Critical Thinking and the Ability knowledge in Real World setting are the most highly values by employers.

What about the teacher's career?



Learning Experience Design (LXD.)
(Multiple Types of Brain.)

Learning Facilitator

Teaching/Instruction

Teacher's Center or Student's Center

- Teacher
- Instructor
- Facilitator
- Advisor
- Coacher
- Menter
- ครู
- ผู้สอน
- ผู้อำนวยการเรียนรู้
- ที่ปรึกษา
- โค้ช
- พี่เลี้ยง

What is Learning Experience Design?

Learning Experience Design (LXD) is an interdisciplinary approach to designing learning interventions and programmes that are learner-centered, goal-oriented and design-focused, ensuring maximum learning.

1

learner-centered



2

goal-oriented



3

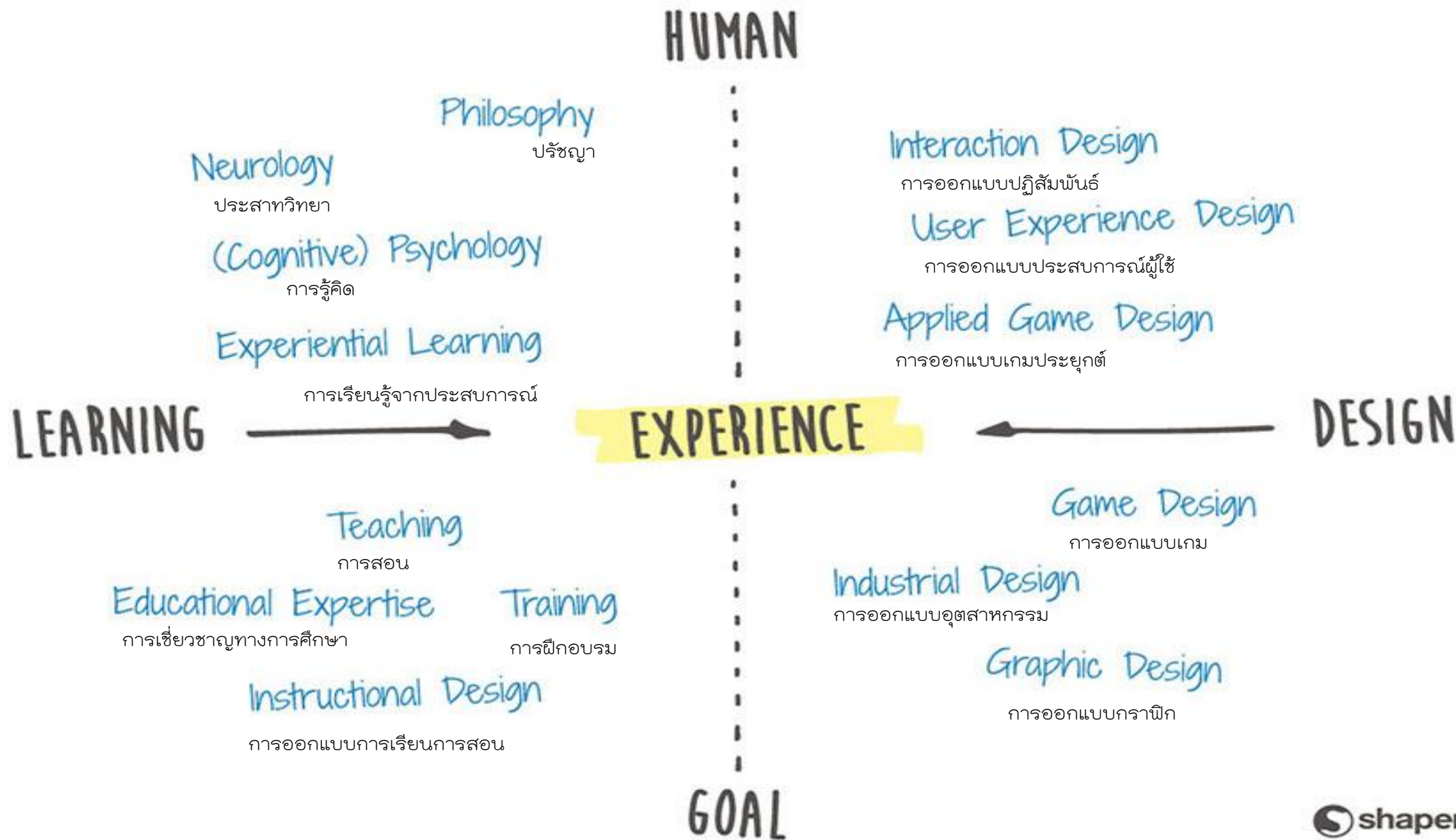
design-focused



Visit www.elevatelearning.org or email hello@elevatelearning.org if you'd like to partner with us to create your own experiential learning programme.



สหวิทยาการในการออกแบบสิ่งสนับสนุนและระบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นเป้าหมาย และเน้นการออกแบบ เพื่อความเชื่อมั่นในการเรียนรู้สูงสุด

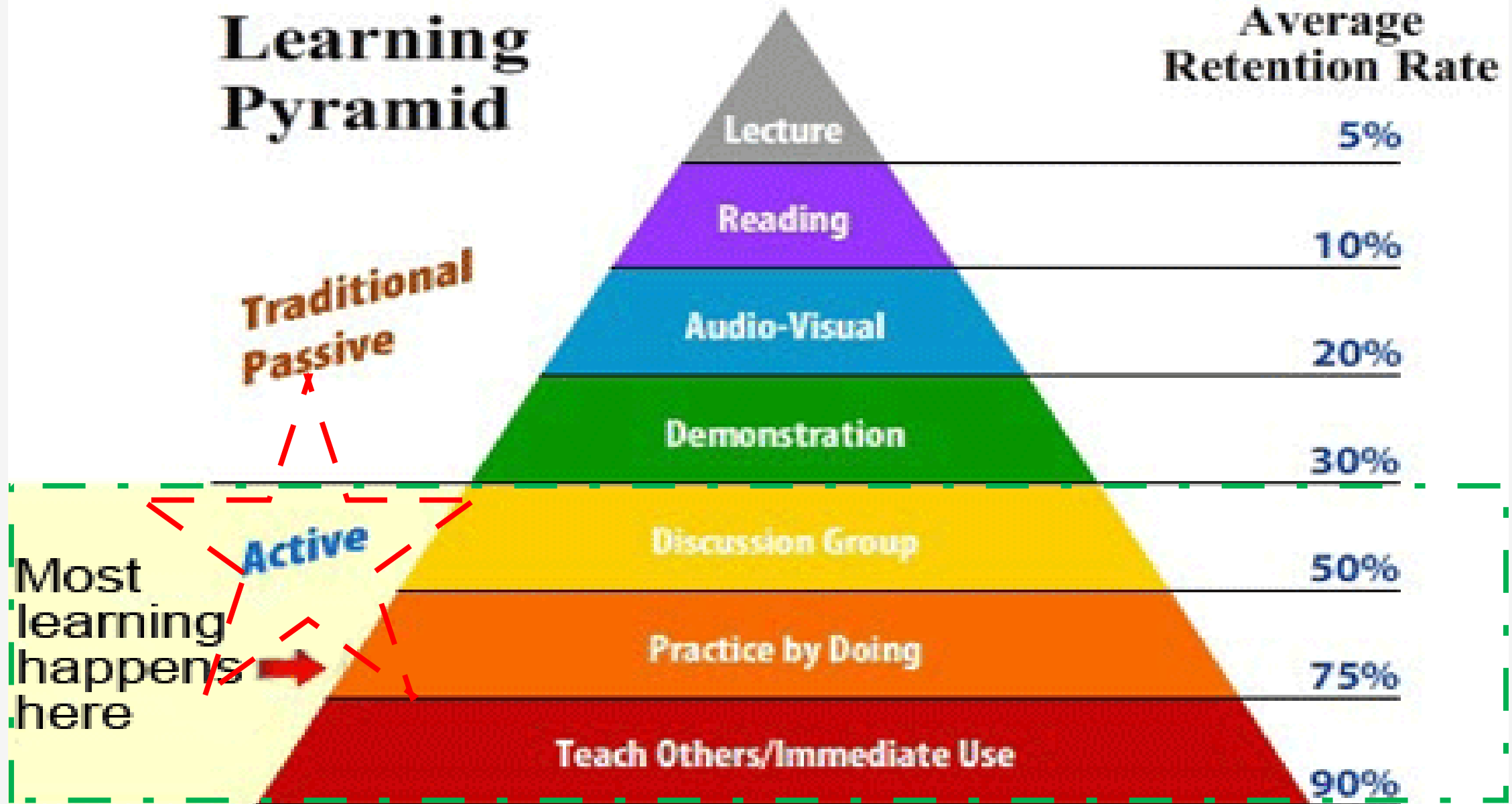


Multiple Types of Brain.



Learning Pyramid

Average Retention Rate



Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine

FutureFit Skill Domains

Solve

→ Problem-solving

การแก้ปัญหา

Relate

→ Collaboration

การทำงานร่วมกัน

Create

→ Creativity

ความคิดสร้างสรรค์

Reflect

→ Self-awareness

การตระหนักรู้ในตนเอง

Get Going

→ Initiative

ความคิดริเริ่ม

Investigate

→ Critical thinking

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

Adapt

→ Persistence

การพากเพียร

Serve

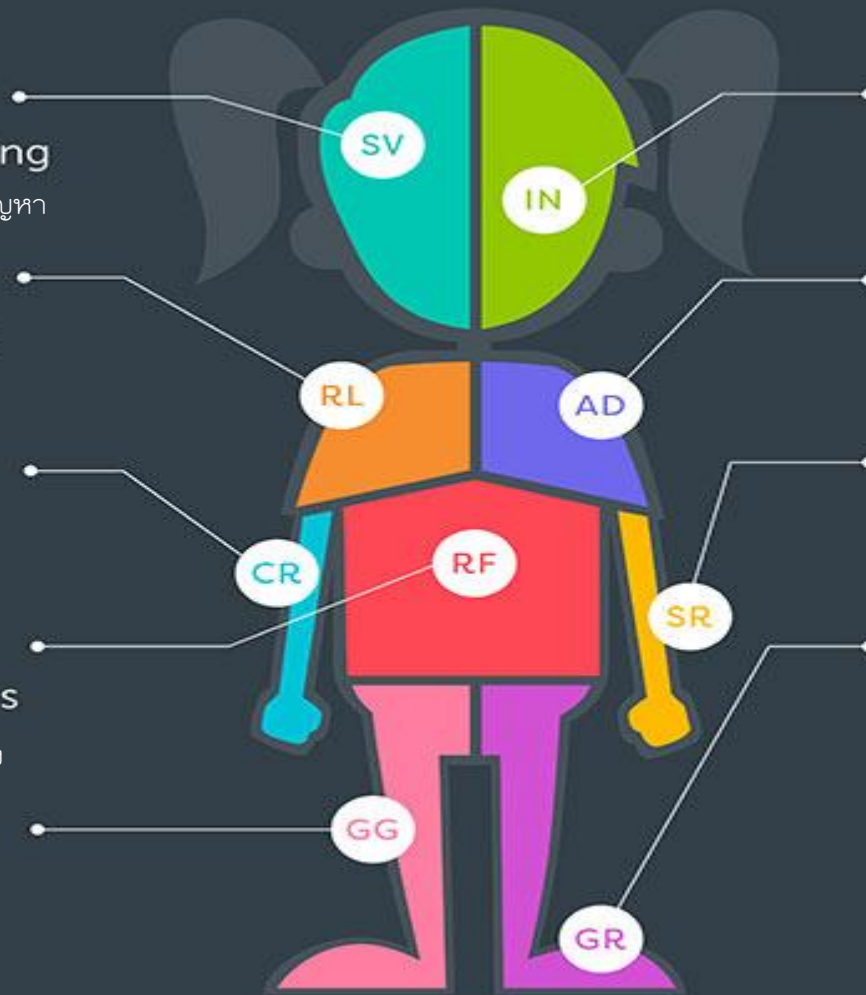
→ Service mentality

ทัศนคติต่อการบริการ

Get Real

→ Real-world effectiveness

ประสิทธิภาพในโลกแห่งความจริง



21ST CENTURY SKILLS

HOW TODAY'S STUDENTS
CAN STAY COMPETITIVE
IN A CHANGING JOB MARKET

Learning Skills

Critical Thinking



Creativity



Collaboration



Communication



Literacy Skills

Information



Media



Technology



Life Skills

Flexibility



Leadership



Initiative



Productivity



Social



Applied
educational systems

Learning Skills



Communication



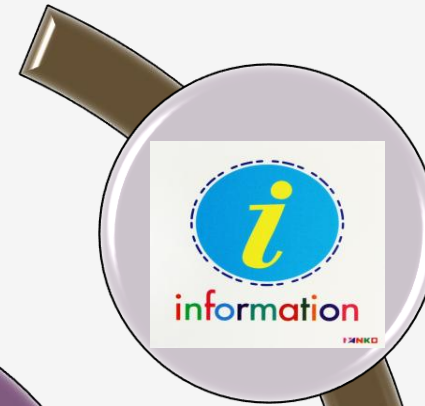
Collaboration



Critical Thinking



Creativity



Information



Media



Technology

Life Skills



Flexibility



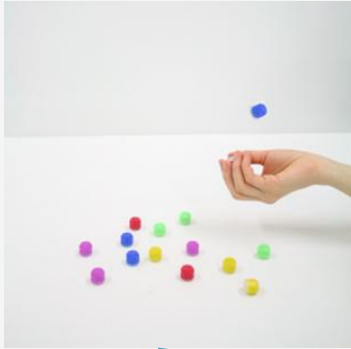
Leadership

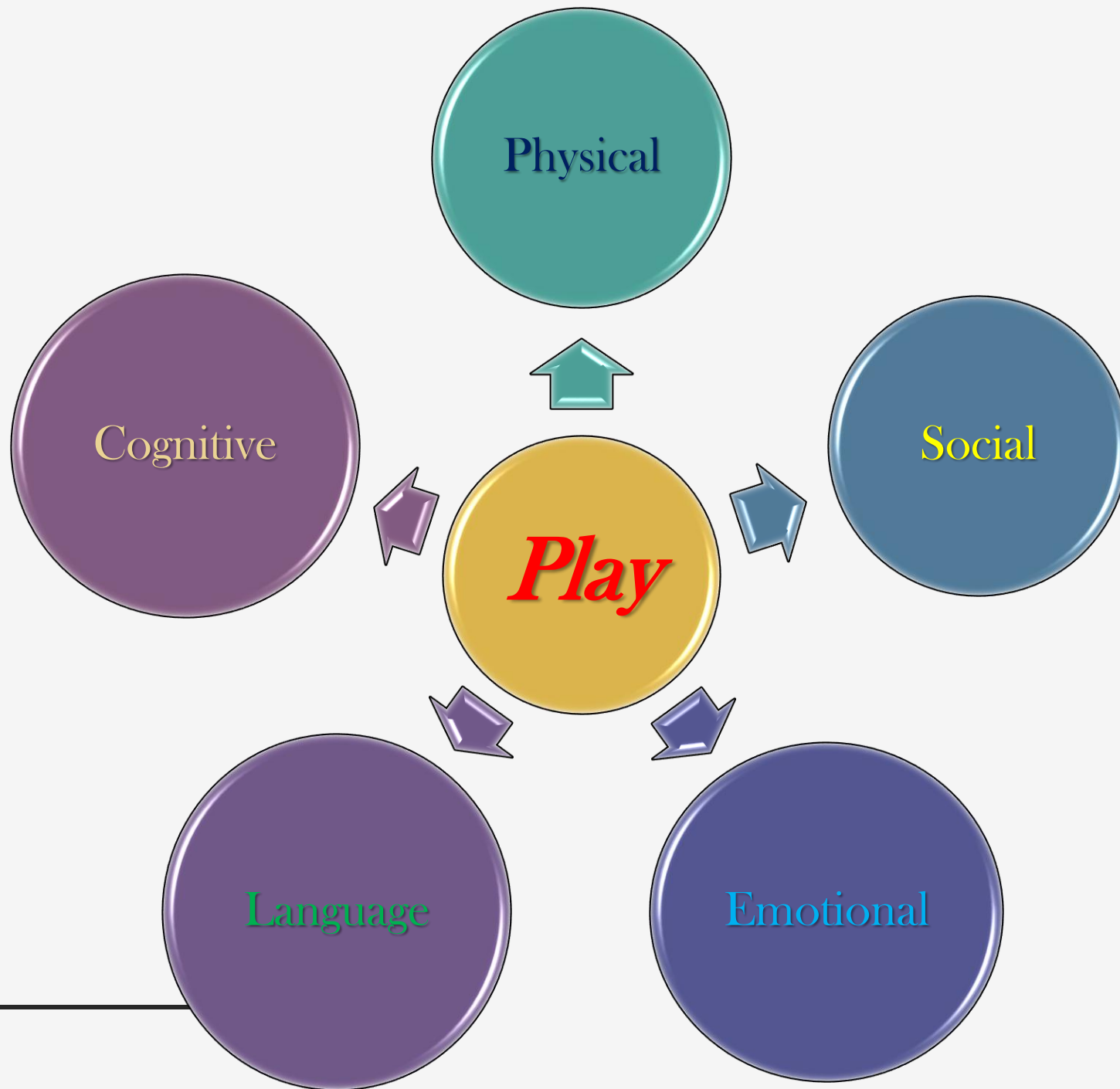


Social

Humans are the only creatures that play the game.

มนุษย์เป็นสัตว์โลกชนิดเดียวที่เล่นเกม





SKILLS DEVELOPED THROUGH PLAY



www.gooneybrains.com

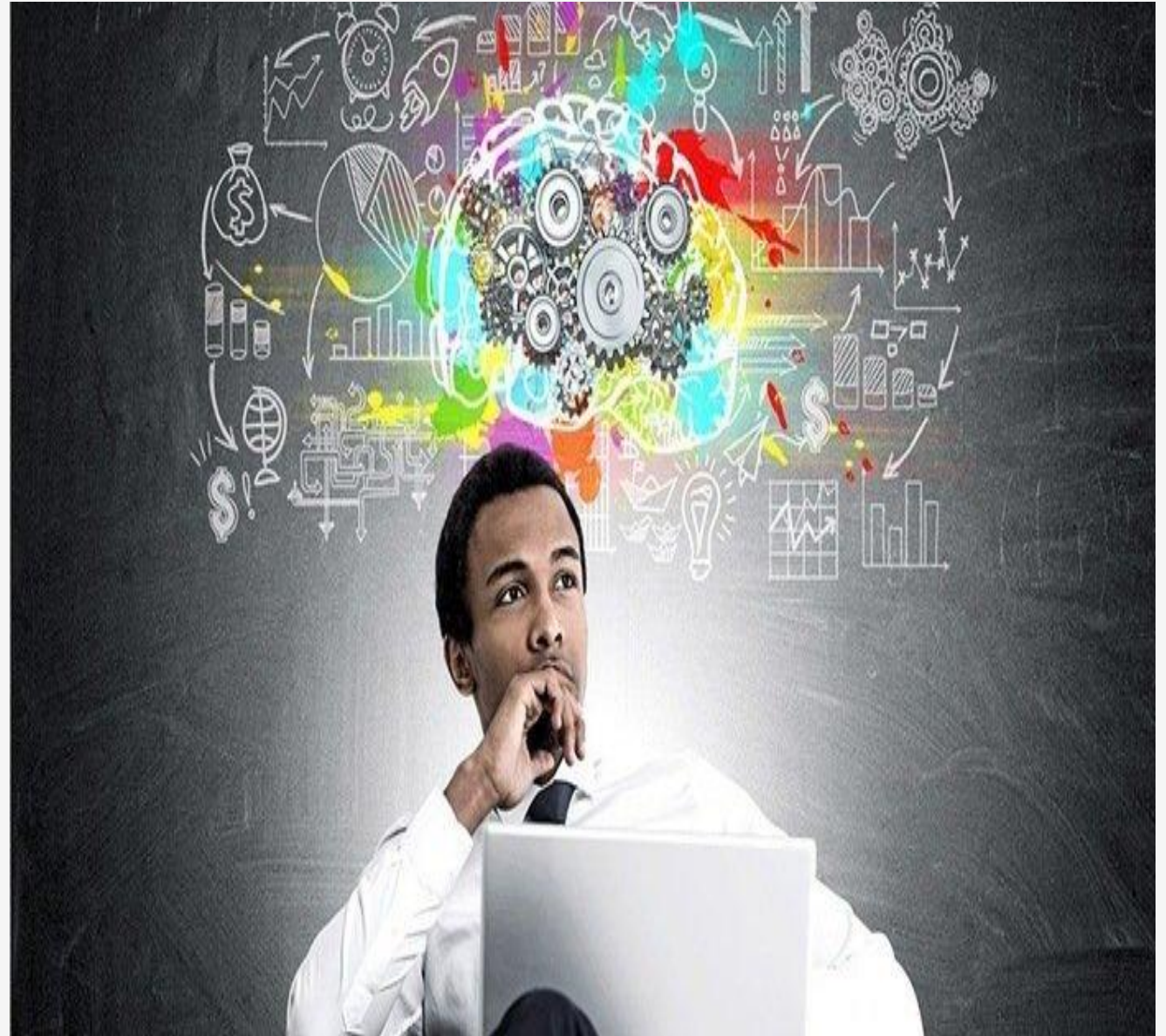
Adapted from "Curiosity, Pleasure and Play: A Neurodevelopmental Perspective" written by Perry, Hogan and Marlin (2000)



TEACHING AS LEARNING EXPERIENCE DESIGN

Learning experience design is the process of creating learning experience that enable the learner to achieve the desired learning outcome in a human center and goal-oriented way

การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้
เป็นกระบวนการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้
ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถบรรลุผลการเรียนรู้ที่ต้องการ
โดยคำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลางและมุ่งเป้าหมาย





Transforming Education Through Play

BOARD GAME AS A LEARNING DEVICE

TEACHER AS THE DESIGNER OF LEARNING'S
EXPERIENCE

What's Technology?

- A contrivance. Or in Latin, an Instrument อุปกรณ์ เครื่องมือ
(Heidegger.)
- A Mean to an ends. A Human activity จุดมุ่งหมาย
- Enframing (ค้นหาความหมายของชีวิต)
- **Board Game is Technology**
- No-plug, Green, Powered by human social interaction.
- Affective (learning) device to engage players learnings.

On the aesthetic Education of Man : Friedrich Schiller

*MAN ONLY PLAY WHEN IN THE FULL
MEANING OF THE WORLD HE IS A MAN,
AND HE IS ONLY COMPLETELY A MAN
WHEN HE PLAY.*

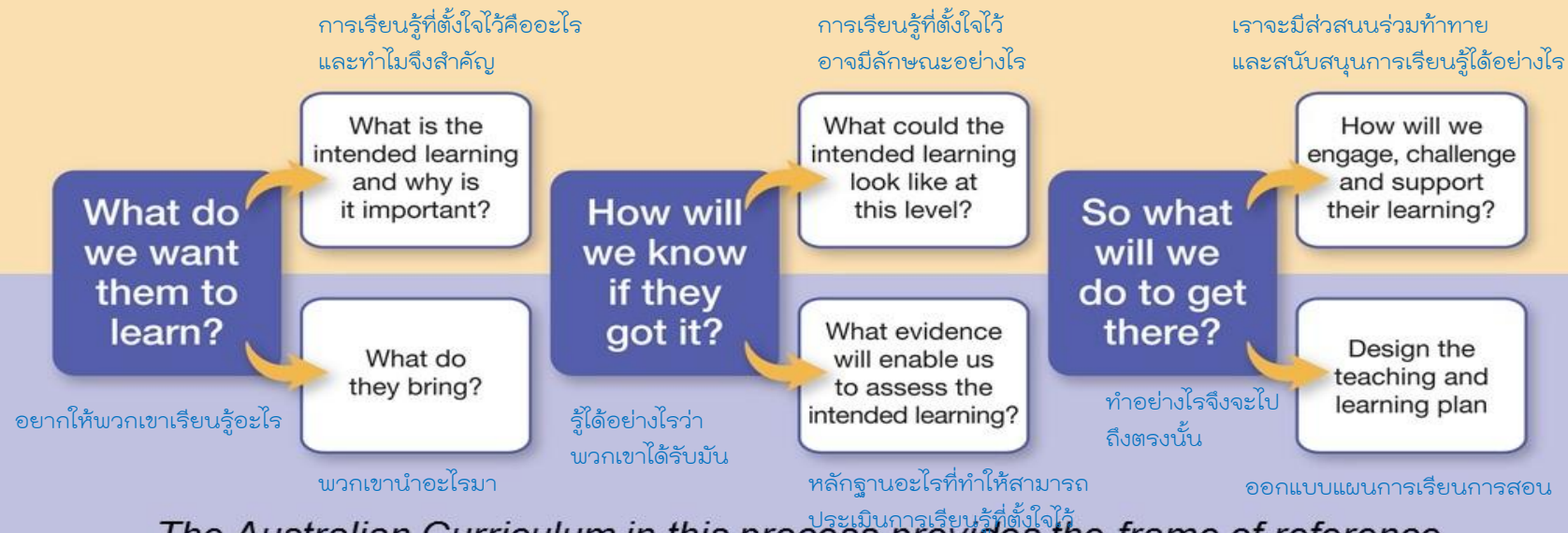
What make a Board Game

#THEME

#GAMEPLAY

#ARTWORK

Learning Design – bringing together the ‘what’ and the ‘how’



The Australian Curriculum in this process provides the frame of reference for what we want our students to learn and the SA TfEL provides the learning principles that inform how we design quality learning.

GAME ARE MORE LIKE
ARTIFACTS THAN MEDIA.
