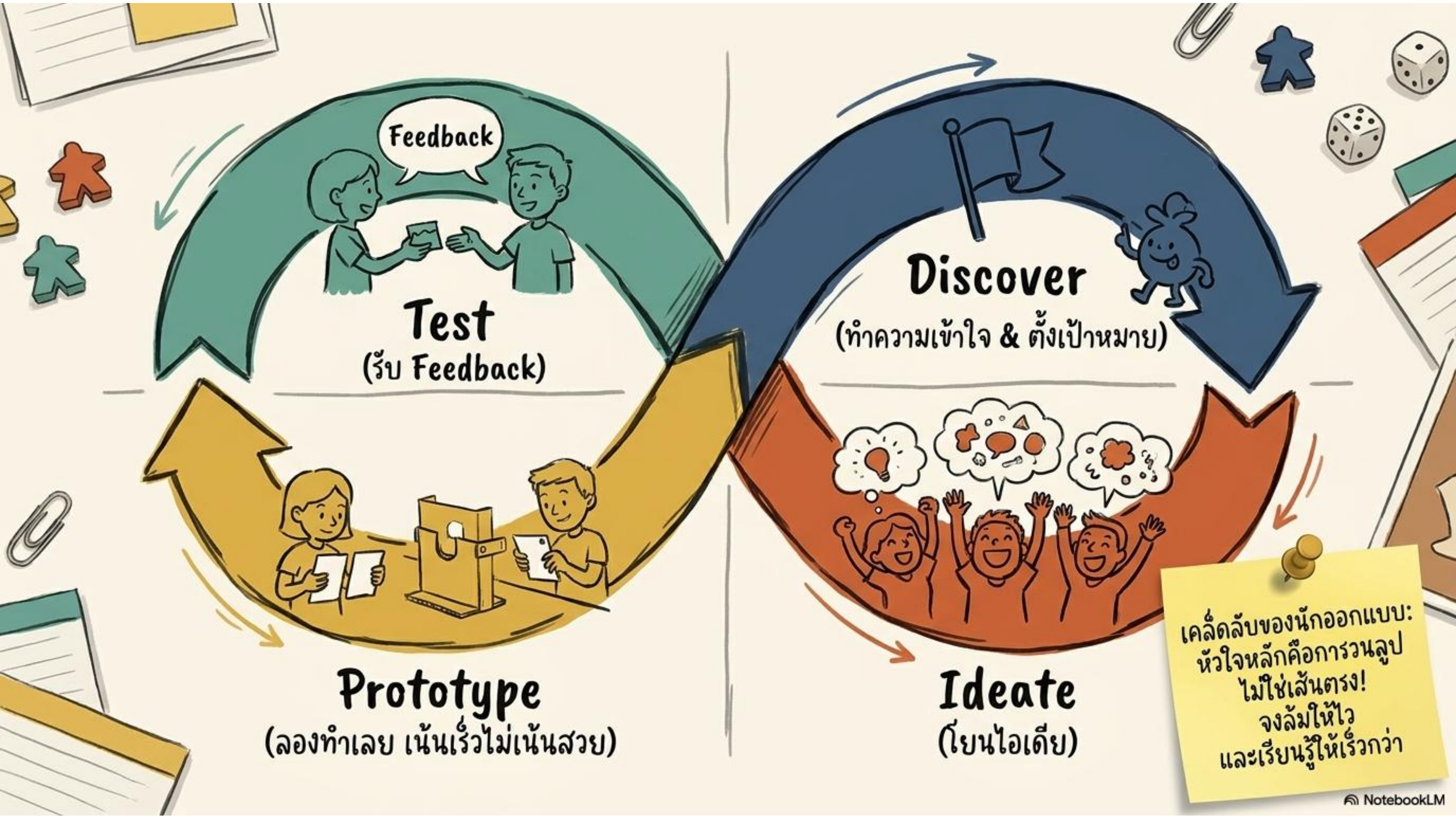


ออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เริ่มยังงดี?

เปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นพื้นที่สนุก
ด้วยคู่มือฉบับนักออกแบบที่ผสาน Design Thinking
เข้ากับเวทมนตร์แห่งการเรียนรู้



Phase 1: Discover (ตั้งเป้าหมายให้ชัด)

The WHO - ผู้เล่นคือใคร?



- ระดับชั้นไหน?
- มีความชอบแบบไหน?

คิดไปพร้อมกัน!

เชื่อมโยง!

The WHAT - ธีมและบริบท



- Theme ของเกมคืออะไร?
- บริบทในการนำไปใช้?

เป้าหมายการเรียนรู้

Knowledge (ความรู้)



ผู้เล่นต้องจดจำ
หรือเข้าใจเนื้อหา
อะไรบ้าง?

Skill (ทักษะ)



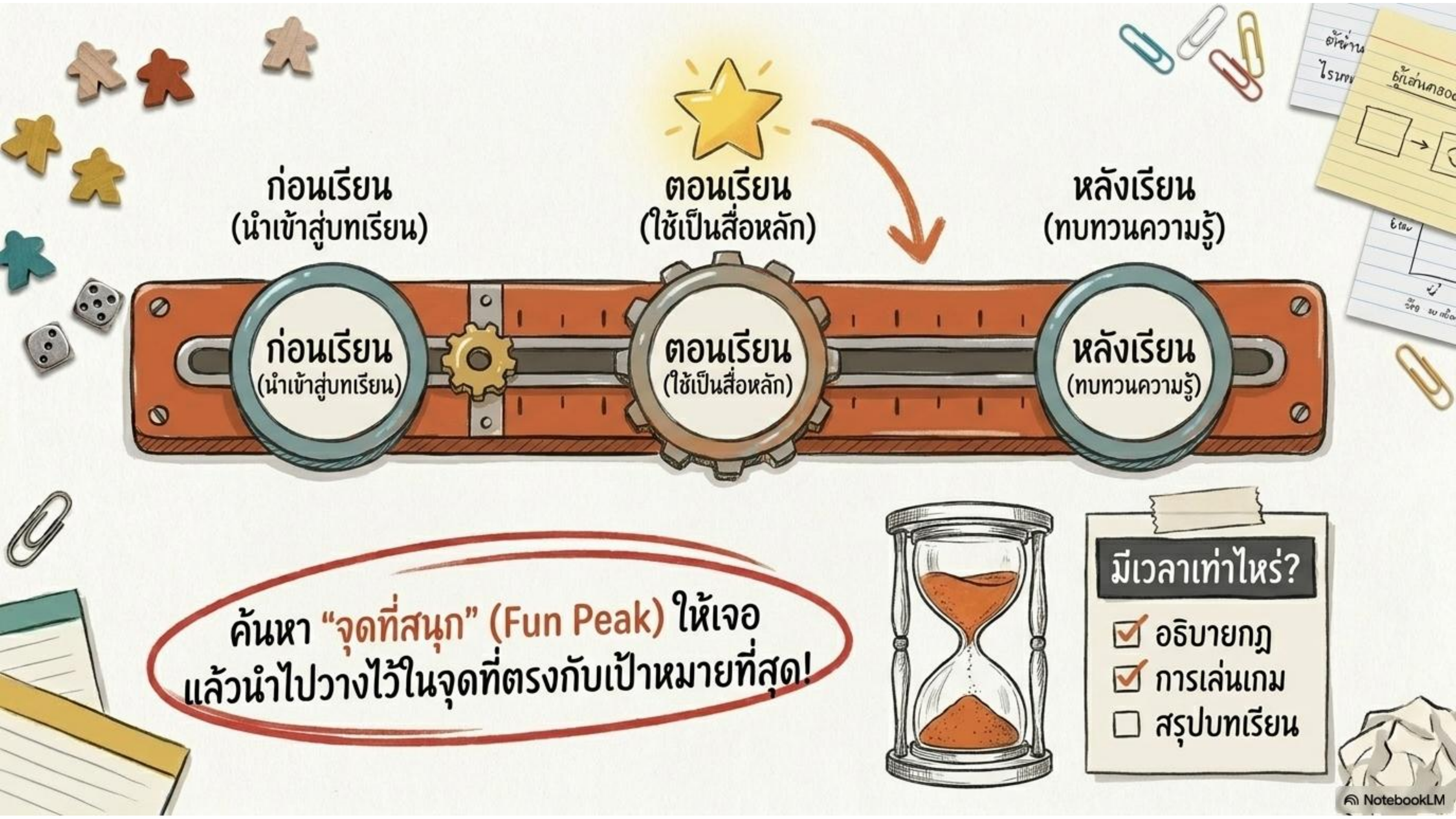
ผู้เล่นต้องได้ฝึก
ฝนการกระทำหรือ
ทักษะใด?

Attitude (ทัศนคติ)



กรอบความคิด
แบบไหนที่เรา
อยากปลูกฝัง?

เกมที่ดีต้องตอบโจทย์ K-S-A อย่างน้อยหนึ่งข้ออย่างชัดเจน



Phase 2: Ideate

(ลองคิดไอเดีย - ขโมยอย่างศิลปิน)

ไม่ต้องเริ่มจากศูนย์!

เอาประสบการณ์ความสนุก
ของเกมที่คุณเคยเล่น
มาเป็นฐานในการออกแบบ

หยิบกลไก (Mechanic) ของเกมนี้
มาผสมกับธีม (Theme) ของเกมนั้น
แล้วปรับให้เข้ากับห้องเรียนของเรา

Phase 3: Prototype (ไม่คิดมาก ลองทำเล่นเลย)



เสียเวลาเปล่า ถ้าเกมยังไม่สนุก



เน้นเร็ว ไม่เน้นสวย!

1. ใช้ของใกล้ตัว
2. ตัดกระดาษวาดมือ
3. ชวนเพื่อนมาลองเล่นทันที

Phase 4: Test & Feedback (ทดสอบและปรับแก้)



ตรงตามเป้าหมาย?

ตรงตามเป้าหมาย?

ติดตามตรงไหน?

ระดับยากง่าย?



เหมาะสม?

ระดับความยากง่าย
พอดีกับผู้เล่นหรือไม่?

FEEDBACK



ติดตามตรงไหน?

กลไกเกมสับสนไหมหรือเปล่า?

กลไกเกมสับสนไหม?

จุดที่สนุกเจ๋ง?

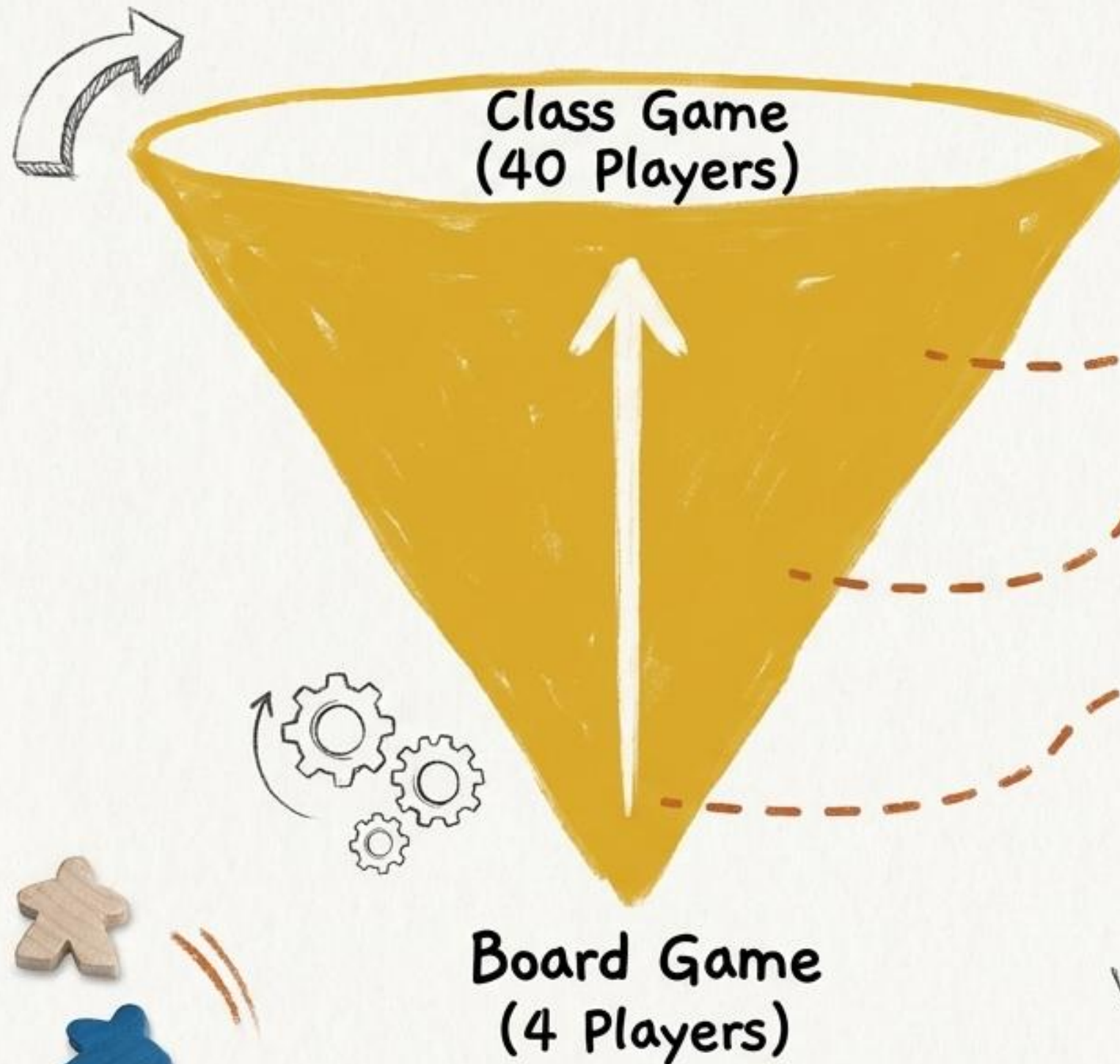


สนุก?



จุดที่สนุกทำงานหรือยัง?

Scale It Up: จากบอร์ดเกม สู่เกมในห้องเรียน



การผลิต: ต้องใช้ที่ชุดถึงจะ

- พอดีกับนักเรียนทั้งห้อง?

การจัดกลุ่ม: จะจับคู่ หรือ

- จัดทีมกันเล่นแบบไหน?

กติกาห้องเรียน:

- จะควบคุมเสียงและเวลา
อย่างไรในสเกลที่ใหญ่ขึ้น?



เราจะก้าวข้าม ‘เกมฝึกคิดขั้นต่ำ’ ได้อย่างไร?

ข้ามจากการ์ดคำถาม-คำตอบธรรมดา
สู่ระบบเกมที่สร้างการเรียนรู้เชิงลึก

การยกระดับกลไก: ก่อน & หลัง

Basic

สุ่มหยิบคำถาม
แล้วตอบ



Level-Up



เปลี่ยนคำถามเป็น “ภารกิจ”

เช่น: ถอดรหัสระเบิดด้วยการแก้สมการนี้

Basic



ทอยเต๋า -> เดิน
-> ตอบคำถาม



Level-Up

/1
/2
/3

เพิ่มขั้นตอนเกม

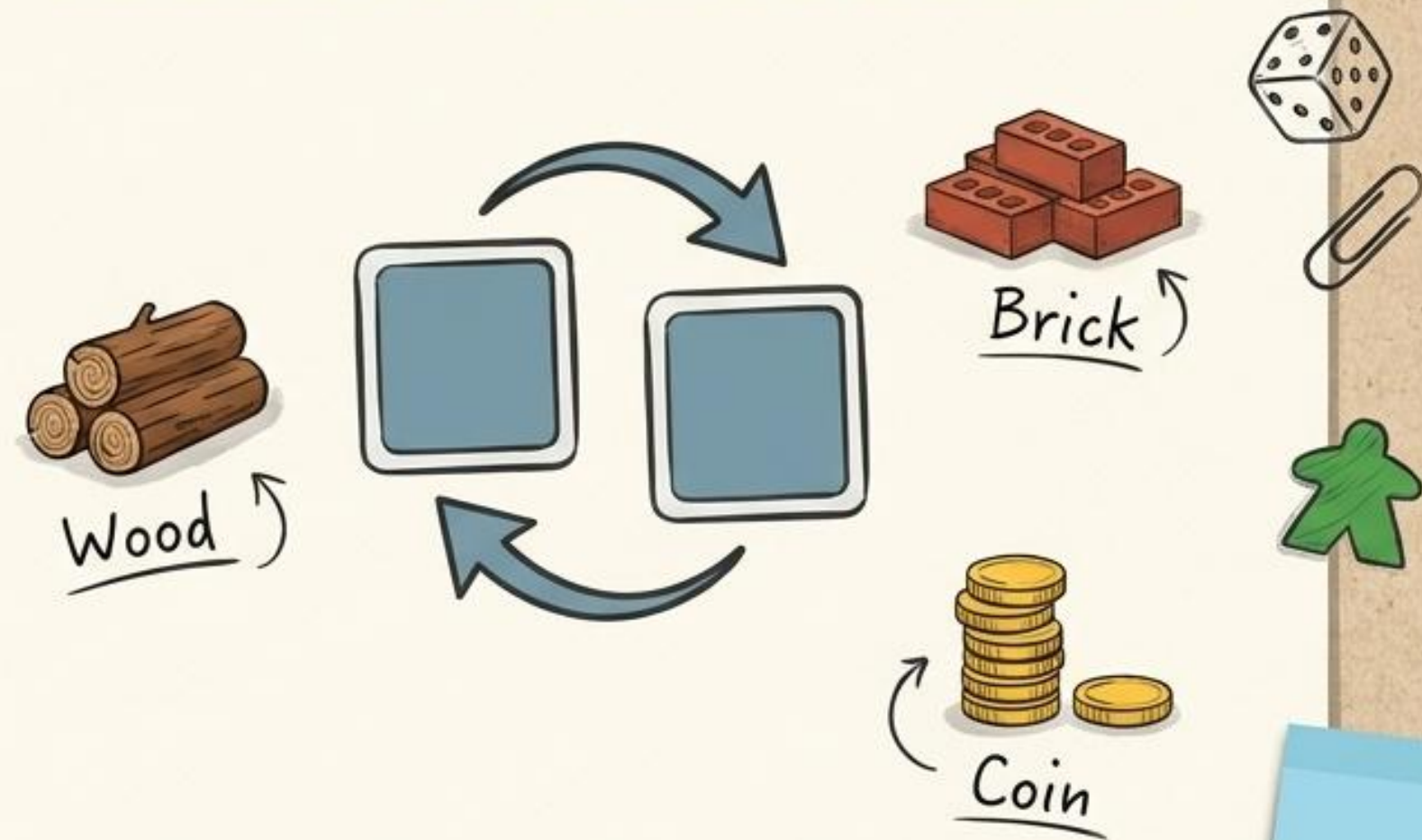
(เช่น Phase 1: หาของ,
Phase 2: สร้าง, Phase 3: ต่อสู้)

เติมการตัดสินใจ



ให้ผู้เล่นเลือกรับความเสี่ยง
ไม่ใช่แค่พึ่งพาดวงจากการทอยเต๋า

ปรับระบบให้ซับซ้อนขึ้น



เพิ่มระบบเศรษฐกิจ การแลกเปลี่ยน
หรือการจัดการทรัพยากร

สร้างสถานการณ์จำลอง



แทนการท่องจำ

พาผู้เล่นไปอยู่ในวิกฤตที่ต้องประยุกต์ใช้
ความรู้เพื่อเอาตัวรอด แทนการท่องจำ

ให้ชนะได้หลายวิธีการ



ตอบโจทย์ความกดดันที่แตกต่างกัน
(ชนะด้วยการต่อสู้, ชนะด้วยการสะสม)

Checklist สำหรับนักออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา

The Core (ฐานราก)

- ☐ ระบุกลุ่มเป้าหมายและ Theme ชัดเจน
- ☐ ตอบโจทย์ K-S-A อย่างน้อย 1 ด้าน

The Process (กระบวนการ)

- ☐ ทำ Prototype แบบ “เน้นเร็ว ไม่เน้นสวย”
- ☐ ทดสอบเพื่อหา “จุดที่สนุก” และแก้ไขจุดติดขัด

The Level-Up (ยกระดับ)

- ☐ มีการทึ่ง มีการตัดสินใจ หรือมีวิธีชนะที่หลากหลาย

พร้อมแล้ว... หยิบกระดาน ปากกา แล้วเริ่มลุยกันเลย!

ใช้เป็นไกด์ไลน์

สำหรับเริ่มต้น
และพัฒนา