LXD & Board Game Learning: กุญแจสำคัญสู่ห้องเรียนแห่งศตรรษที่ 21

การนำเทคโนโลยีไร้ปลั๊กมาใช้อย่างมีนัยสำคัญ
เพื่อพลิกโฉมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและ
การสอนแบบ Active Learning

อ้างอิงแนวคิดหลักจาก Prof. Dr. Ted Yucheng Liu
(Founder of Board Game Learning Center)

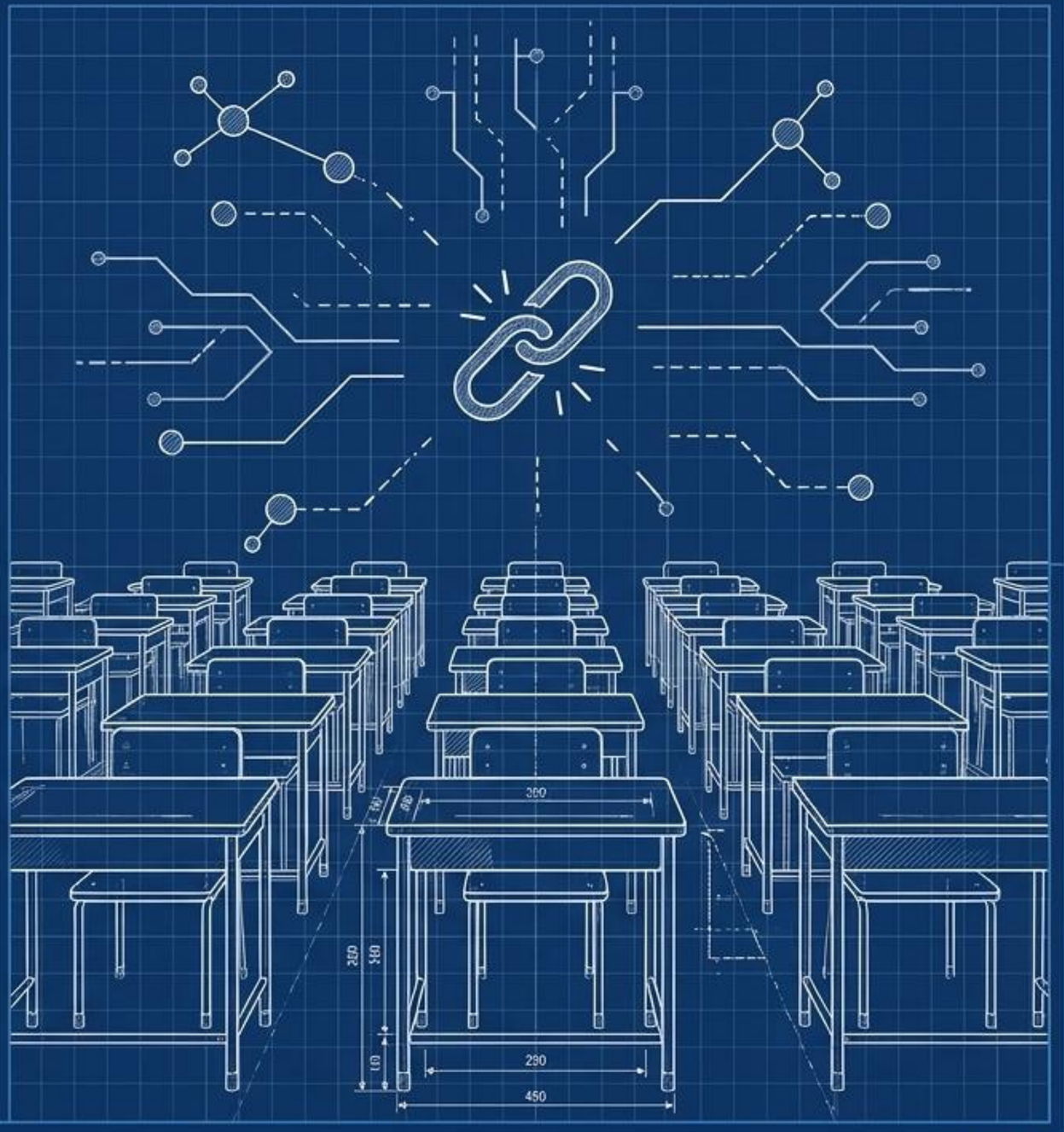
NotebookLM

วิกฤตการมีส่วนร่วม: จากโลกการทำงานสู่ห้องเรียน

> “We are in a global employee engagement crisis.”

วิกฤตนี้ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในระดับองค์กร
แต่หยั่งรากลึกถึงระบบการศึกษา (Crisis in Education)

**การศึกษาในปัจจุบันกำลังผลิตคนเข้าสู่โลก
ที่เต็มไปด้วยความเบื่อหน่ายใช่หรือไม่?
ห้องเรียนแบบดั้งเดิมล้มเหลวในการดึงดูด
(Engage) ผู้เรียนไปแล้ว**



NotebookLM

ช่องว่างของทักษะ สิ่งที่นายจ้างต้องการ vs สิ่งที่ห้องเรียนมอบให้

Knowledge in Real World setting are the most highly valued by employers.

Learning Skills (4Cs)

- Critical Thinking
- Creativity
- Collaboration
- Communication

Literacy Skills

- Information
- Media
- Technology

Life Skills

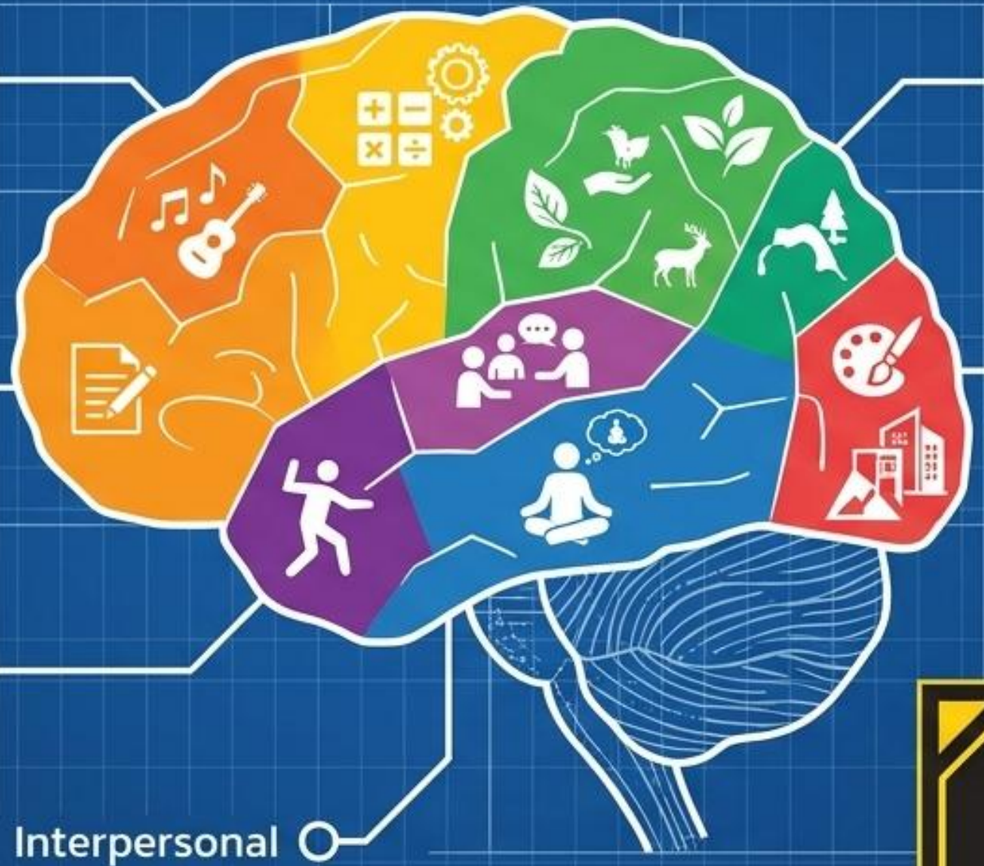
- Flexibility
- Leadership
- Initiative
- Social Skills
- Productivity

ทักษะเหล่านี้ไม่สามารถท่องจำได้ แต่ต้องเกิดจากการ ‘ลงมือแก้ปัญหา’

NotebookLM

Multiple Types of Brain:
เพราะสมองของผู้เรียนไม่ได้ทำงานเหมือนกัน

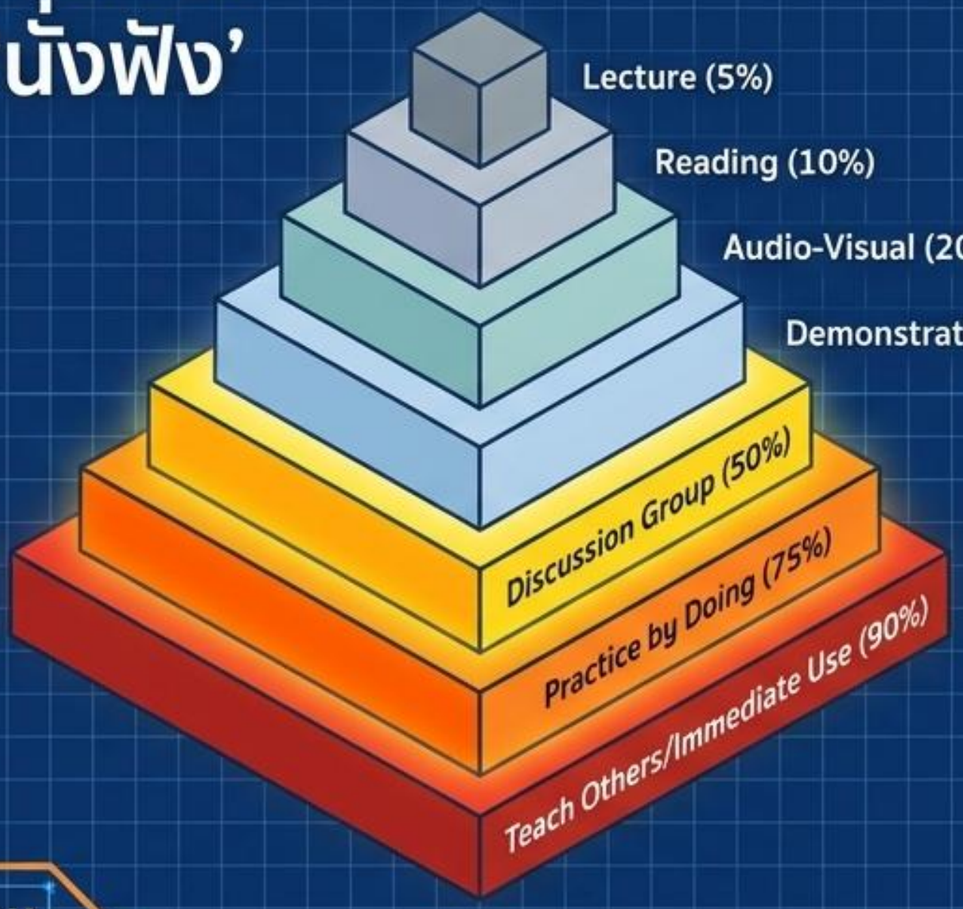
มนุษย์มีความฉลาดที่หลากหลาย
(Multiple Intelligence)



การบรรยายแบบทางเดียว (Lecture)
เป็นการบังคับให้สมองทุกประเภท
ต้องรับรู้ผ่านช่องทางเดียว
ซึ่งขัดต่อธรรมชาติของการเรียนรู้

NotebookLM

The Learning Pyramid: สิ้นสุดยุคของการ ‘นั่งฟัง’



Passive Learning

Active Learning

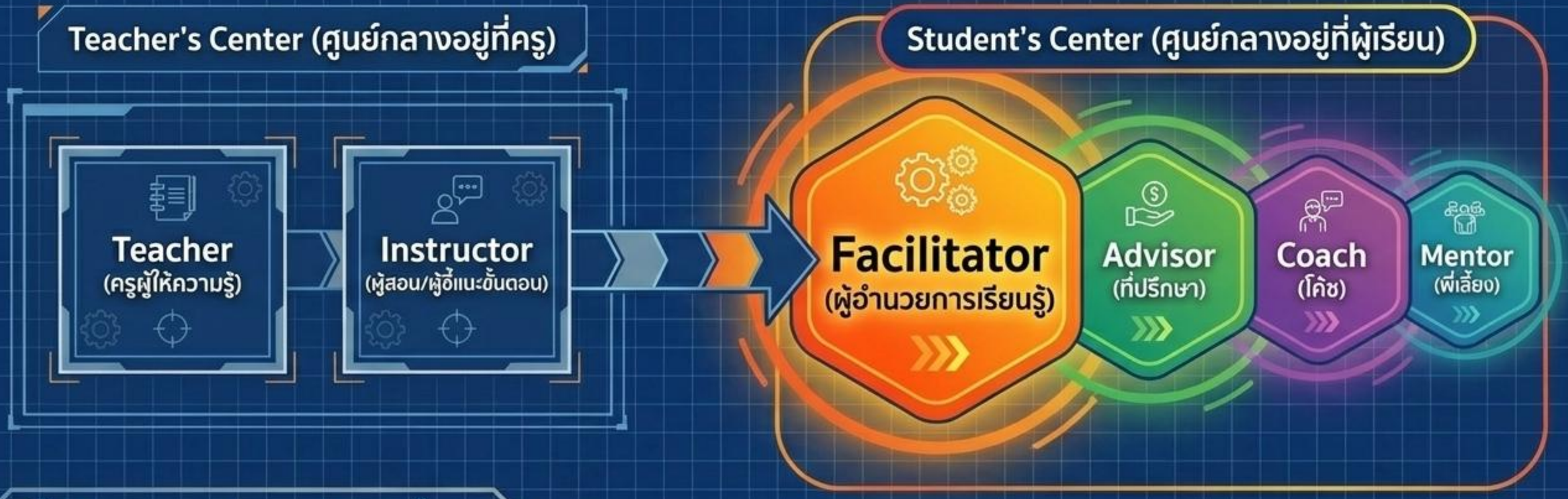
Most learning happens here!

Architect’s Blueprint of Play

หากต้องการสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ห้องเรียนต้องย้ายผู้เรียนจากยอดพีระมิดลงมาสู่ฐานพีระมิด

NotebookLM

วิวัฒนาการของผู้สร้างการเรียนรู้: จาก ‘ผู้สอน’ สู่ ‘ผู้อำนวยการ’



Takeawat's Master Note

เลิกตั้งคำถามว่า ‘เราจะสอนอะไร?’ แต่จงถามว่า ‘เราจะออกแบบประสบการณ์อย่างไรให้เขาเรียนรู้?’

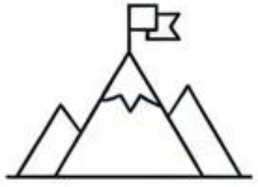
NotebookLM

What is Learning Experience Design (LXD)?

สหวิทยาการในการออกแบบสิ่งสนับสนุนและระบบการเรียนรู้
เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย โดยคำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

1. Learner-Centered
(เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง)

2. Goal-Oriented
(มุ่งเน้นเป้าหมาย)



3. Design-Focused
(เน้นกระบวนการออกแบบ)

การสอนเป็นเพียง 10% ของการเรียนรู้ทั้งหมด
LXD คือการออกแบบครอบคลุมทั้ง 100%

NotebookLM

เข็มทิศสหวิทยาการ: LXD อยู่ตรงจุดตัดของอะไร?

Insight: การเป็นนักออกแบบการเรียนรู้ ต้องคิดเหมือนนักจิตวิทยารวมกับสถาปนิก

NotebookLM

นิยาม ‘เทคโนโลยี’ ใหม่: ไม่จำเป็นต้องเสียบปลั๊ก

เทคโนโลยีคือเครื่องมือหรือวิถีทางสู่เป้าหมาย
(A contrivance. An instrument. A mean to an ends.) — Heidegger

The Old Paradigm

Board Game IS Technology.

- **No-plug & Green**
  (ไร้ปลั๊กและเป็นมิตร)
- **Powered by human social interaction**
  (ขับเคลื่อนด้วยปฏิสัมพันธ์ทางสังคม)
- **Affective learning device**
  (อุปกรณ์กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก)

NotebookLM

ปรัชญาแห่งการเล่น: กลไกที่ขับเคลื่อนความเป็นมนุษย์

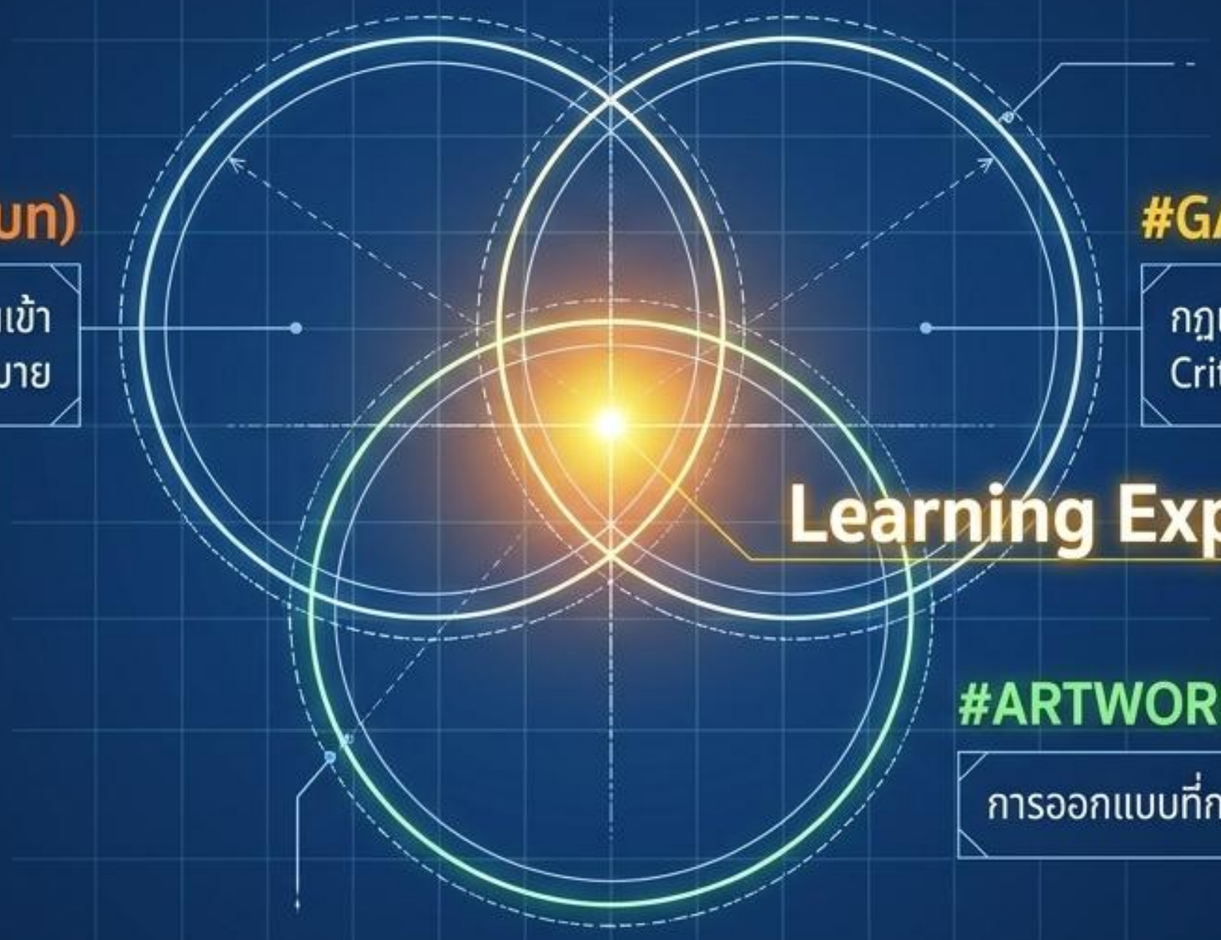
มนุษย์จะเล่นก็ต่อเมื่อเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์ และจะเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อได้เล่น — Friedrich Schiller

Humans are the only creatures that play the game.

Insight: การเล่นไม่ใช่เรื่องไร้สาระ แต่เป็นการจำลองสถานการณ์จริงที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับสมอง

NotebookLM

กายวิภาคของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา (Board Game Anatomy)



#THEME (บริบท)

เรื่องราวสมมติที่ดึงดูดผู้เรียนเข้าสู่โลกของเกม ทำให้เนื้อหามีความหมาย

#GAMEPLAY (กลไกการคิด)

กฎและระบบที่บังคับให้เกิด Critical Thinking และการตัดสินใจ

#ARTWORK (สุนทรียศาสตร์)

การออกแบบที่กระตุ้นสมองซีกขวาและจินตนาการ

องค์ประกอบ 3 ส่วนที่หลอมรวมกันเป็นเทคโนโลยีการเรียนรู้

NotebookLM

Games are ARTIFACTS, not Media (เกมคืองานประดิษฐ์ ไม่ใช่แค่สื่อ)

Media (สื่อ)

สื่อการสอนทำหน้าที่เพียงส่งต่อข้อมูลทางเดียว

Artifact (บอร์ดเกม)

งานประดิษฐ์ที่รอให้ผู้คนเข้าไปสร้างปฏิสัมพันธ์

Architect's Legend

The 4 Dimensions of Elicitation
(สิ่งที่เกมดึงออกมาจากผู้เล่น)

- Social (สังคม/การทำงานร่วมกัน)
- Emotional (อารมณ์ความรู้สึก)
- Language (การใช้ภาษา/การต่อรอง)
- Cognitive (การรู้คิด/การวางแผน)

NotebookLM

The Learning Design Framework: นำ ‘What’ และ ‘How’ มาบรรจบกัน

กระบวนการตั้งคำถามสำหรับผู้อำนวยการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนห้องเรียนเป็นพื้นที่แห่งประสบการณ์

NotebookLM

สมการแห่งศตวรรษที่ 21: LXD + Board Game = Active Engagement

ห้องเรียนแห่งอนาคตไม่ใช่การทุ่มเงินซื้อจอภาพดิจิทัล แต่คือการใช้หลักการ LXD เพื่อสร้างพื้นที่แห่ง Active Learning

Board Game คือเทคโนโลยีไร้ปลั๊กที่ทรงประสิทธิภาพที่สุดในการเจาะทะลุความเบื่อหน่าย และบังคับให้ผู้เรียนต้องดึงทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (4Cs) ออกมาใช้ผ่านกระบวนการเล่นที่เป็นธรรมชาติ

NotebookLM

Transforming Education Through Play

หมดยุคของการเป็นเพียง ‘ผู้บรรยาย’ (Teacher)
ถึงเวลาสวมบทบาท ‘ผู้อำนวยการและนักออกแบบประสบการณ์’
(Learning Experience Designer)

เปลี่ยนห้องเรียนที่ว่างเปล่า
ให้เป็นกระดานแห่งการเรียนรู้
ที่คุณและผู้เรียนร่วมกันสร้างปฏิสัมพันธ์

Based on “Significant Implementation on Technology for 21st Century Classroom”
by Prof. Dr. Ted Yucheng Liu.

NotebookLM