

รายงานการไปฝึกอบรม ดูงาน ประชุม / สัมมนา
ตามระเบียบมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ว่าด้วยการให้ทุนฝึกอบรม ดูงาน
และประชุมทางวิชาการแก่ข้าราชการมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

1. ชื่อ...นางสาววรัญญา.....นามสกุล.....ปณณวัฒน์.....อายุ.....42.....ปี
ตำแหน่ง.....รองศาสตราจารย์.....ระดับ.....9.....
สังกัด.....สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.....โทร.....8285.....
ไปประชุม เรื่อง.....ThaiSim 2012: 4th...International Conference (Reality and Learning in
Educational Games: Looking forward to ASEAN).....
ณ (ระบุสถานที่ เมือง ประเทศ) ...ม.มหิดล วิทยาเขตกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี ประเทศไทย.....
ตั้งแต่วันที่...19 เมษายน 2555..... ถึงวันที่.....20 เมษายน 2555.....รวมระยะเวลา ...2 วัน.....

2. รายงานการประชุม

2.1 หัวข้อ เรื่อง ThaiSim 2012: 4th...International Conference (Reality and Learning in
Educational Games: Looking forward to ASEAN)

เว็บไซต์ <http://www.thaisim.org/ts12/index.html>

2.2 วัตถุประสงค์ของการประชุม

- (1) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สนใจ การเล่นเกม การออกแบบ การเขียน หรือการทำวิจัย เกี่ยวกับ เกม (games) สถานการณ์จำลอง (simulations) แบบฝึกหัดเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (experienced learning exercise) และวิธีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้มาเข้าร่วมและพบปะแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และประสบการณ์ สร้างเครือข่ายเพื่อช่วยเหลือกัน โดยเฉพาะผู้ที่เป็มือใหม่ในเรื่องของเกม และสถานการณ์จำลอง จะได้รับการต้อนรับและให้การสนับสนุน
- (2) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ทำงานหรือทำวิจัยเกี่ยวกับเกมและสถานการณ์จำลอง ได้นำเสนอผลงานต่างๆ ในลักษณะที่เป็น learning-by-doing, hands-on participation และ reflection-in-action โดยนำเสนอวิธีการและทฤษฎีต่างๆ ที่ใช้เพื่อสร้างให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.3 ผู้เข้าร่วมประชุม จำนวนประมาณ 150 คน

- (3) อาจารย์จากมหาวิทยาลัยธนบุรี จำนวนประมาณ 20 คน
- (4) นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยธนบุรี จำนวนประมาณ 80 คน
- (5) อาจารย์จากมหาวิทยาลัยอื่นๆ จำนวนประมาณ 20 คน
- (6) อาจารย์จากต่างประเทศ ดังนี้ ประเทศญี่ปุ่น 4 คน ประเทศสเปน 3 คน ประเทศฝรั่งเศส 1 คน และประเทศอังกฤษ 1 คน
- (7) นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยอื่นๆ จำนวนประมาณ 20 คน ดังนี้
- (8) ภาคเอกชน จำนวน 1 คน

1.4 **วิธีการประชุม** เป็นลักษณะของการนำเสนอผลงาน (presentation) และมีปฏิบัติงานแบบมีส่วนร่วม (participatory & workshop)

1.5 **เอกสารประกอบการประชุม** Programme book (ดัดแปลง)

เว็บไซต์ http://www.thaisim.org/ts12/TS12_prog-book_f.pdf

1.6 ผลการประชุม

หัวข้อที่เข้าร่วมฟังการนำเสนอผลงานที่น่าสนใจมีดังนี้

(1) A computer game for teaching data structures and operating characteristics of various data structures.

ผู้นำเสนอ Siriprakai Pongsuwan จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการสร้างเกมสอนทฤษฎีเรื่อง Array โดยสอนให้นักศึกษาเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีเกี่ยวกับอาร์เรย์ประเภทต่างๆ แล้วเล่นเกมเพื่อฝึกหัดและสร้างความเข้าใจ โดยหากเล่นเกมและตอบถูกจะได้คะแนนเพิ่ม หากตอบผิดคะแนนจะลดลง เมื่อได้คะแนนถึง 100 จะผ่านไปเรียนในหัวข้อที่ยากขึ้น

ความคิดเห็น มีลักษณะคล้าย LOM ของมสธ. โดยสอนเรื่องอาร์เรย์เพียงเรื่องเดียว และเน้นลักษณะของเกมเพื่อการเรียนรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเกม มีการให้คะแนนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ และหากได้คะแนนถึงตามที่กำหนดจึงจะผ่านไปเล่นในขั้นที่ยากขึ้นได้ และผู้เรียนที่ไม่เข้าใจเรื่องอาร์เรย์สามารถเล่นเกมได้ซ้ำๆ จนกว่าจะทำคะแนนได้ครบแสดงว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาแล้ว

(2) The simulation of generating electricity by solar cell.

ผู้นำเสนอ Bancha Sreewirote & Jeerasak Wongsak จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการสร้างเกมสอนทฤษฎีเรื่อง Solar cell โดยสอนให้นักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์เข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีเกี่ยวกับเซลล์แสงอาทิตย์และจำลองสถานการณ์ให้สร้างเซลล์แสงอาทิตย์ โดยนักศึกษาจะถูกแบ่งออกเป็นกลุ่ม ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดที่ต้องการติดตั้งเซลล์แสงอาทิตย์และข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์ต่างๆ ที่ต้องใช้ในการสร้างระบบพลังงานแสงอาทิตย์ นักศึกษาจะต้องศึกษาข้อมูลที่ได้รับไป ออกแบบระบบ และนำเสนอชิ้นงานที่ออกแบบ นักศึกษากลุ่มใด ออกแบบระบบและผลงานที่ได้มีประสิทธิภาพมากกว่า จะได้คะแนนที่ดีไป ใช้เวลาในการเล่นเกมนี้นี้ประมาณ 1 ชั่วโมง 30 นาที

ความคิดเห็น มีลักษณะคล้ายศาลจำลองของมสธ. โดยสอนเรื่องให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดที่ต้องการให้ออกแบบและสร้างระบบพลังงานแสงอาทิตย์ แล้วให้นักศึกษานำเสนอผลงานโดยคิดวิเคราะห์เองว่าจะออกแบบระบบอย่างไรให้ได้ระบบที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

(3) Puzzle parts

ผู้นำเสนอ Bundit Inseemeeesak & Somjin Aksorntham จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่น่าสนใจ ชื่อภาษาไทยคือ “ปริศนาชิ้นส่วนเครื่องยนต์” ปัญหาคือ นักศึกษาวิศวะกับการใช้ความจำไม่ไปด้วยกัน เป็นการสร้างเกมสอนให้นักศึกษาสามารถจดจำชิ้นส่วนเครื่องยนต์ได้ โดยไม่เก็บคะแนนใดๆ แต่เพื่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก สำหรับวิชาที่นักศึกษาไม่ชอบหรือยากต่อการจดจำ โดยพิมพ์ข้อมูลชิ้นส่วนเครื่องยนต์ลงบนกระดาษปริศนา แล้วแบ่งนักศึกษาเป็นสองกลุ่ม จากนั้นให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มหยิบกระดาษปริศนาขึ้นมาแล้ววาดภาพชิ้นส่วนบนกระดาษและระบุชื่อ

ขึ้นส่วน หากกลุ่มใดวาดภาพและระบุชื่อได้ถูกต้องมากกว่าเป็นกลุ่มที่ชนะ จากการทำเช่นนี้พบว่า นักศึกษาสามารถจดจำและอธิบายชิ้นส่วนเครื่องยนต์ได้ถูกต้องมากขึ้น

ความคิดเห็น น่าสนใจตรงที่นักศึกษาว่าไม่เก็บคะแนน แต่ทุกคนสนุกสนานเพราะให้ลูกชิ้นมาวาดภาพและอธิบายสิ่งที่ตัวเองวาดให้เพื่อนๆ รู้ด้วย เป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกแต่ให้ความรู้ไปพร้อมๆ กัน

(4) Biodiversity calendar

ผู้นำเสนอ Phruek Jirasatayaporn จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการสร้างเกมที่ทำให้คนในท้องถิ่น/พื้นที่นั้นสามารถช่วยกันเก็บรวบรวมข้อมูลความหลากหลายทางชีวภาพตลอดทั้งปี และให้ความรู้เกี่ยวกับความหลากหลายทางชีวภาพที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงฤดูกาล

ความคิดเห็น เป็นช่องทางที่สามารถใช้ในการรวบรวมข้อมูลความหลากหลายทางชีวภาพของประเทศได้ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบง่ายแค่โปสเตอร์ กระดาษ และอุปกรณ์เครื่องเขียน ที่ลงทุนไม่มากนัก ครูสามารถนำไปใช้สอนเรื่องนิเวศวิทยาในชั้นเรียนเด็กได้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทำให้เด็กๆ เข้าใจและเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมได้ด้วย

(5) Castle Ville: A constructive game for learning

ผู้นำเสนอ Songsri Soranastaporn & Panida Noothawee จากม.มหิดล

เนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการใช้เกมชื่อ Castle Ville ใน Facebook มาใช้เสริมการสอนวิชาภาษาอังกฤษในหัวเรื่อง Process & Instruction Language คือ การใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการบอกกระบวนการหรือขั้นตอนการทำงาน เช่น สั่งการ บอกขั้นตอนการทำอาหาร บอกเส้นทาง ร้องขอ ให้คำแนะนำ และการเชื้อเชิญ เป็นต้น เนื่องจากเกม Castle Ville ได้รับความนิยม ไม่มีฉากต่อสู้รุนแรง และเป็นเกมที่สร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีการผลิตวิดีโออัฟโพลด์ไว้บน YouTube เพื่อเสริมความเข้าใจและอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ ด้วย

ความคิดเห็น ผู้สอนไม่ต้องสร้างเกมเอง แต่เลือกเกมที่สามารถนำมาใช้เสริมการสอนในบางหัวเรื่องได้ ทำให้ประหยัดเวลา ประหยัดเงินทุน แต่สามารถหาจุดร่วมระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนผ่านสื่อสมัยใหม่ได้

(6) Setting the scene: Hands-on participation in a cross-cultural encounter

ผู้นำเสนอ Participatory Keynote I : Prof.Dr.David Crookall จากประเทศฝรั่งเศส &

Dr.Rungrawee Samawathdana จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม แบ่งผู้เข้าร่วมประชุมทั้งหมดออกเป็น 3 กลุ่ม คือ hosts, visitors และ observers โดย hosts จะสมมติตัวเองว่าอยู่บนเกาะที่มีวัฒนธรรมประเพณีเฉพาะ เช่น ผู้หญิงชาวเกาะจะไม่พูดกับนักท่องเที่ยวผู้ชาย ชาวเกาะจะตอบว่า ไม่ หากนักท่องเที่ยวถามคำถามโดยไม่ยิ้ม และชาวเกาะจะตอบแค่ ใช่ ไม่ใช่ และไม่แน่ใจ เท่านั้น เป็นต้น ส่วน visitors จะสมมติตัวเองเป็นนักท่องเที่ยวไปเที่ยวเกาะแห่งหนึ่งที่มีวัฒนธรรมประเพณีเฉพาะแต่นักท่องเที่ยวเหล่านี้จะพยายามนำความรู้ความสามารถของตนเองไปถ่ายทอดให้ชาวเกาะ รวมถึง การหาผลประโยชน์จากชาวเกาะด้วย แต่ไม่รู้วัฒนธรรมประเพณีจึงทำให้เกิดปัญหาในการสื่อสาร

ความคิดเห็น วิธีการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมลักษณะนี้ ทุกคนต้องศึกษาภูมิศึกษาและสมมติบทบาทของการเล่นกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งต้องใช้เวลาเตรียมการพอสมควร ดังนั้น ความร่วมมือของผู้เข้าประชุมในการที่จะเต็มที่กับกิจกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญ และใช้เวลาในการเล่นเกมค่อนข้างมาก แต่การวิพากษ์

หลังจากการเล่นเกมนี้น่าสนใจ ซึ่งวิทยากรนำเล่นเกมได้ทั้งท้ายไว้ว่า การเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรม
ระหว่างกันเป็นสิ่งสำคัญเพื่อเตรียมความพร้อมการเป็นประชาคมอาเซียนในปี 2015

- (7) Improving skills of pneumatics in hydraulics by Fluid-Sim pneumatics software

ผู้นำเสนอ Somjin Aksorntham & Bundit Inseemeesak จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการสอนนักศึกษาให้ออกแบบวงจรของ pneumatics-hydraulics control system โดยใช้ซอฟต์แวร์ฝึกสอนชื่อ Fluid-Sim Pneumatics โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะช่วยกันออกแบบวงจรของระบบ จากนั้นป้อนข้อมูลที่ได้ออกแบบไว้เข้าสู่ซอฟต์แวร์เพื่อให้ซอฟต์แวร์จำลองวงจรที่ออกแบบมาว่าสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องหรือไม่

ความคิดเห็น เป็นการสอนให้นักศึกษาออกแบบด้วยวิธีปกติในชั้นเรียน แต่นักศึกษาสามารถนำผลงานการออกแบบวงจร เพื่อทดลองสร้างในซอฟต์แวร์ทำให้สามารถทราบได้ว่าวงจรที่ออกแบบมานั้น หากนำไปใช้จริงจะสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องหรือไม่ โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและประหยัดเวลามากยิ่งขึ้น

- (8) A graphic matching game

ผู้นำเสนอ Sittisak Thongsuk & Linda Saetun จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการสอนนักศึกษาให้เรียนเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกด้วยภาษาจาวา สำหรับนักศึกษาที่เรียนวิชา Computer Graphic โดยการให้ดูไวยากรณ์ภาษาจาวาในการวาดภาพกราฟิกต่างๆ จากนั้นปิดหน้าต่างไวยากรณ์ไปแล้วให้นักศึกษาพิมพ์คำสั่งเอง หากจำไม่ได้ก็สามารถกลับไปดูคำสั่งได้แต่คะแนนจะถูกหักทุกครั้งทีกลับไปดูคำสั่ง และให้นักศึกษาฝึกเขียนภาษาจาวาในการวาดภาพกราฟิกลักษณะต่างๆ เช่น วงกลม เส้นตรง สี่เหลี่ยม เป็นต้น

ความคิดเห็น ภาษาจาวาเป็นภาษาที่ค่อนข้างยากสำหรับมือใหม่หรือผู้เรียนที่ไม่ชอบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่เกมนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำสั่งภาษาจาวาในการสร้างภาพกราฟิกเบื้องต้นได้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเขียนโปรแกรมเป็นเรื่องที่ไม่ยากเกินไปหากได้รับการฝึกฝน ซึ่งผู้สอนจะได้ขยายผลนำไปสอนให้หัวข้ออื่นๆ เพิ่มเติมขึ้นนอกจากคำสั่งวาดกราฟิก

- (9) The future of games and learning technologies: Reflecting on our changing relationship with technology

ผู้นำเสนอ Keynote II David Wortley จากประเทศอังกฤษ

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการบรรยายวิวัฒนาการของเทคโนโลยีในช่วงชีวิตที่ผ่านมาของวิทยากรตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเกษียณอายุ โดยใช้ iPad สร้างเป็นภาพยนตร์สั้นๆ

(<http://www.youtube.com/watch?v=qNBsd28-La0>) เพื่อประกอบการบรรยาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีมาเสริมความสามารถของผู้คน คำสำคัญของวิทยากร เช่น “คนธรรมดาก็สามารถจะทำงานพิเศษได้ด้วยการใช้เทคโนโลยี” “คนจะเรียนรู้ได้ดีต้องสนุก กระตือรือร้น และสนใจ” เป็นต้น

ความคิดเห็น วิทยากรนำเสนอให้เห็นว่า แม้แต่คนที่เกษียณแล้วเช่นวิทยากรก็สามารถใช้เทคโนโลยีสร้างผลงานที่น่าสนใจได้โดยไม่ต้องมีความรู้ทางเทคนิคคอมพิวเตอร์มากนัก เพียงแต่ต้องมีไอเดียเท่านั้น

- (10) Evacuation Simulation Training for evaluating residents' collective evacuation process

ผู้นำเสนอ Yusuke Toyoda & Hidehiko Kanegae จากประเทศญี่ปุ่น

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการจำลองสถานการณ์การอพยพในกรณีเกิดสึนามิในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง และวางแผนการอพยพเพื่อย้ายคนไปตามจุดต่างๆ ในหมู่บ้าน สิ่งที่แตกต่างกันจากการอพยพที่เคยทำมาแล้ว คือ การซ้อมอพยพที่ทำๆ กันมา เมื่อเกิดเหตุการณ์จริง ไม่เป็นไปตามแผน เช่น มีคนไม่ไปตามจุดอพยพที่จัดไว้ หรือคนได้รับบาดเจ็บไม่สามารถไปพบตามจุดนัดหมายได้ หรือมีคนสูญหายระหว่างการอพยพ เป็นต้น การจำลองสถานการณ์การอพยพนี้ทำให้ชาวบ้านในพื้นที่จริงเห็นปัญหาต่างๆ จึงเสนอให้มีการจกรายชื่อลูกบ้านทุกคนและวางแผนหากเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ที่ไม่เป็นไปตามแผน

ความคิดเห็น สามารถนำมาประยุกต์กับการวางแผนอพยพกรณีเกิดภัยพิบัติต่างๆ ในประเทศไทยได้

(11) Educational game: Emotion at Play

ผู้นำเสนอ Workshop: Prof.Garcia-Carbonell, A. & Watts F. จากประเทศสเปน

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ 2 เรื่อง คือ (1) ให้ผู้เข้าประชุมทุกคนลองทำตามในสิ่งที่วัฒนธรรมชาติหรือไม่ใช้สิ่งที่ทำอยู่ปกติ และสอบถามความรู้สึกของผู้เข้าประชุม ซึ่งส่วนใหญ่จะรู้สึกติดขัด ไม่สบายใจ หรืออึดอัด และ (2) ขอบอาสาสมัคร 8 คน 4 คู่ แต่ละคู่คนหนึ่งเป็นผู้สัมภาษณ์ อีกคนหนึ่งเป็นผู้ถูกสัมภาษณ์ และให้แต่ละคู่แสดงออกทางอารมณ์ (emotion) ที่แตกต่างกัน เช่น มองโลกในแง่ดี (optimistic) มองโลกในแง่ร้าย (pessimistic) ก้าวร้าว (aggressive) เป็นต้น โดยในการแสดงออกทางอารมณ์แต่ละบับจะมีการใช้คำศัพท์ที่ต่างกันออกไปในระหว่างการสนทนาของการสัมภาษณ์ โดยให้ผู้เข้าประชุมดูการแสดงบทบาทและตอบว่าเป็นการแสดงอารมณ์แบบใด

ความคิดเห็น เป็นวิธีการสอนผ่านการแสดงบทบาทจำลองที่น่าสนใจ ทำให้จดจำคำศัพท์ที่ใช้ในการแสดงออกทางอารมณ์ได้ง่ายขึ้น

(12) A matching attitude game

ผู้นำเสนอ Wanida Wadecharoen & Athiwat Kanjanawanikul จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการให้นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตร MBA เขียนทัศนคติและความคาดหวังที่จะได้รับการเรียน และอาจารย์เขียนสิ่งที่ต้องการให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการสอน แล้วนำมาจับคู่กันว่า สอดคล้องกันหรือไม่ หากตรงกันก็จะได้คะแนน คำถามที่ใช้ในการเล่นเกม เช่น สอบถามนักศึกษาว่า What are objectives which you expect from MBA class? และสอบถามอาจารย์ว่า What are objectives which you expect your students to gain from MBA program?

ความคิดเห็น สามารถนำมาประยุกต์กับการวางแผนการเรียนการสอน หรือการเขียนเอกสารการสอน หรือการฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ หรือกิจกรรมอื่นๆ ของมสธ.ได้

(13) A 4Ps marketing game

ผู้นำเสนอ Athiwat Kanjanawanikul & Wanida Wadecharoen จากม.ธนบุรี

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการสอนเรื่องกลยุทธ์การตลาด 4P โดยแบ่งกลุ่มนักศึกษาตาม 4P แล้วให้วิเคราะห์ปัจจัยการตลาดที่เกี่ยวข้องซึ่งส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนหลักสูตร BBA และเขียนลงกระดาษเพื่อส่งให้อาจารย์ผู้สอน หากกลุ่มใดนำเสนอปัจจัยที่เกี่ยวข้องได้มากกว่าก็จะชนะไป

ความคิดเห็น สามารถนำมาประยุกต์กับการวิเคราะห์ปัจจัยการตลาดที่เกี่ยวข้องในการเปิดสอนหลักสูตรต่างๆ ของมสธ.ได้

(14) Researching strategies for closing the gender gap in technology education: A simulation project

ผู้นำเสนอ Perez-Sabater, C. จากประเทศสเปน

เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการจำลองสถานการณ์การทำงานทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อ
รณรงค์ส่งเสริมให้นักเรียนหญิงหันมาสนใจเรียนมากขึ้น และให้เห็นว่าผู้หญิงก็สามารถเรียนได้

ความคิดเห็น สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มสธ. นักศึกษาชายมากกว่านักศึกษาหญิง ซึ่งมอง
ว่าเป็นเรื่องปกติ ไม่มีใครคิดว่าเป็นปัญหาและต้องรณรงค์ให้นักศึกษาหญิงมาเรียนมากขึ้น เพราะถือ
ว่าเป็นธรรมชาติของวิทยาการแต่ละด้าน

3. ประโยชน์ที่ได้รับ

3.1 ประโยชน์ที่ผู้รับทุนได้รับ

- (9) ได้พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมและสถานการณ์จำลองกับคณาจารย์ที่นำเสนอผลงาน
คณะผู้จัดงาน และผู้เชี่ยวชาญด้านเกมและสถานการณ์จำลองจากสถาบันการศึกษาในต่างประเทศ
- (10) ได้แนวคิดในการนำเกมและสถานการณ์จำลองมาประยุกต์กับการเรียนการสอน
- (11) ได้ทราบความก้าวหน้าของการนำเกมและสถานการณ์จำลองมาประยุกต์กับการเรียนการสอนของ
คณาจารย์ในมหาวิทยาลัยต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ

3.2 ประโยชน์ที่มหาวิทยาลัยได้รับ

- (12) เกมและสถานการณ์จำลองหลายรูปแบบสามารถนำมาประยุกต์กับการเรียนการสอนทางไกลของ
มหาวิทยาลัยได้
- (13) สามารถขอรับการสนับสนุนจากสมาคมสถานการณ์จำลองและเกมเพื่อการเรียนรู้ (ประเทศไทย)
(The Thai Simulation and Gaming Association) และผู้เชี่ยวชาญด้านเกมและสถานการณ์จำลองจาก
สถาบันการศึกษาในต่างประเทศ ในการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและการบรรยายเกี่ยวกับเกมและ
สถานการณ์จำลอง

4. ข้อเสนอแนะ

มหาวิทยาลัยสามารถนำแนวคิดของเกมและสถานการณ์จำลองมาประยุกต์กับการเรียนการสอนเพื่อให้
เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ซึ่งรวมถึง สื่อการสอน ฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ หรือการอบรมเข้มประสบการณ์
วิชาชีพ