



# สรุปองค์ความรู้ของงานเทคโนโลยีดิจิทัล ฝ่ายพัฒนาระบบสารสนเทศ



เรื่อง การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid Learning) ด้วย Minecraft Education

ผู้จัดทำ

นายวงศ์วัฒน์ จิรเรืองกุล

วันที่นำเสนอ

31 พฤษภาคม 2567

ประเภทองค์ความรู้  ด้านการเรียนการสอน  ด้านวิจัย เทคโนโลยีและนวัตกรรม  ด้านการบริการวิชาการ  ด้านการบริหารจัดการ

## วัตถุประสงค์

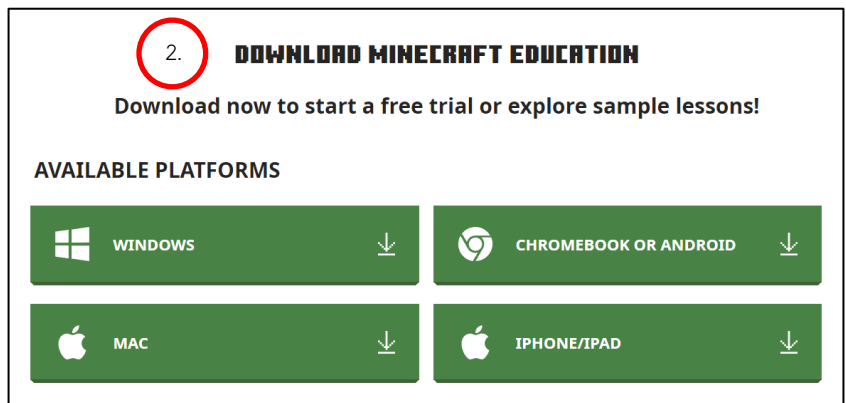
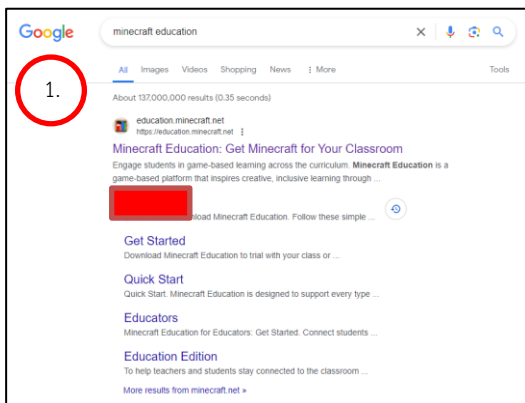
1. เพื่อให้บุคลากร อาจารย์ และผู้สนใจ รู้จักโปรแกรม Minecraft Education และสร้างการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ด้วยการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) ด้วย Minecraft Education ได้
2. เพื่อให้บุคลากร อาจารย์ และผู้สนใจ ประยุกต์ใช้โปรแกรม Minecraft Education กับการเรียนการสอน และงานที่เกี่ยวข้องได้

## บทสรุปองค์ความรู้

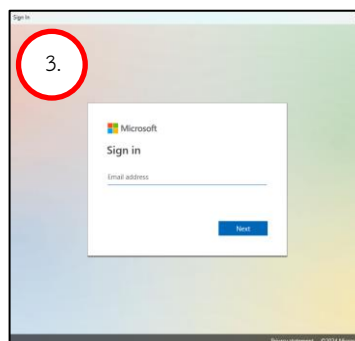
งานเทคโนโลยีดิจิทัล ฝ่ายพัฒนาระบบสารสนเทศ มีหน้าที่ในการออกแบบ และสร้างบทเรียนออนไลน์ รวมถึงการดูแลจัดการระบบการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับนักศึกษา อาจารย์ ผู้สนใจ เพื่อใช้งานในมหาวิทยาลัย โดยเล็งเห็นถึงประโยชน์ในการเรียนรู้แบบผสมผสานที่สามารถนำ Minecraft Education มาร่วมในการพัฒนาบทเรียนให้มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

Minecraft Education คือ Game-Base-Learning ที่สร้างขึ้นมาเพื่อการเรียนการสอนในรูปแบบ Gamification สามารถใช้งานได้หลาย Platform ไม่ว่าจะเป็น PC, MAC, Android, IOS ในกรณีที่มีบัญชี @kmutnb.ac.th อีเมลของมหาวิทยาลัย จะสามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย โดยขั้นตอนการดาวน์โหลด ติดตั้ง และการใช้งานเบื้องต้นมีดังนี้

1. ค้นหา Minecraft Education ใน Search Engine และเลือก Download
2. ดาวน์โหลด Minecraft ตามอุปกรณ์ที่ต้องการ



3. หลังจากติดตั้งโปรแกรมให้ทำการเปิดโปรแกรม และเข้าสู่ระบบ (Sign In) ด้วยอีเมล @kmutnb.ac.th





# สรุปองค์ความรู้ของงานเทคโนโลยีดิจิทัล ฝ่ายพัฒนาระบบสารสนเทศ



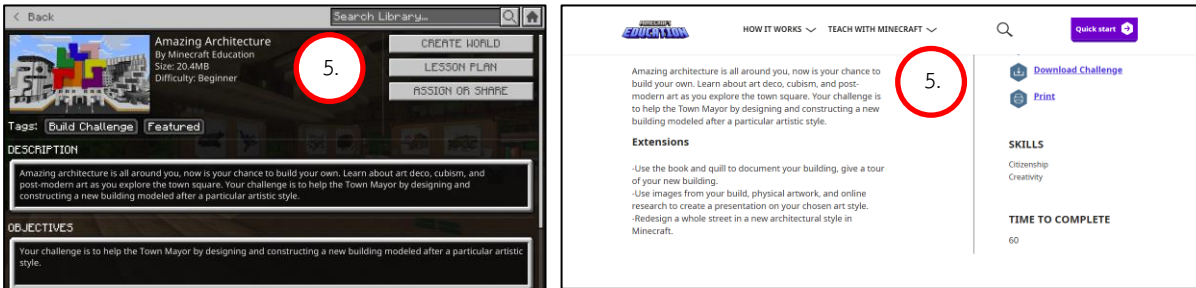
เรื่อง การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid Learning) ด้วย Minecraft Education	ผู้จัดทำ	นายวงศ์วัฒน์ จิรเรืองกุล
	วันที่นำเสนอ	31 พฤษภาคม 2567

ประเภทองค์ความรู้  ด้านการเรียนการสอน  ด้านวิจัย เทคโนโลยีและนวัตกรรม  ด้านการบริการวิชาการ  ด้านการบริหารจัดการ

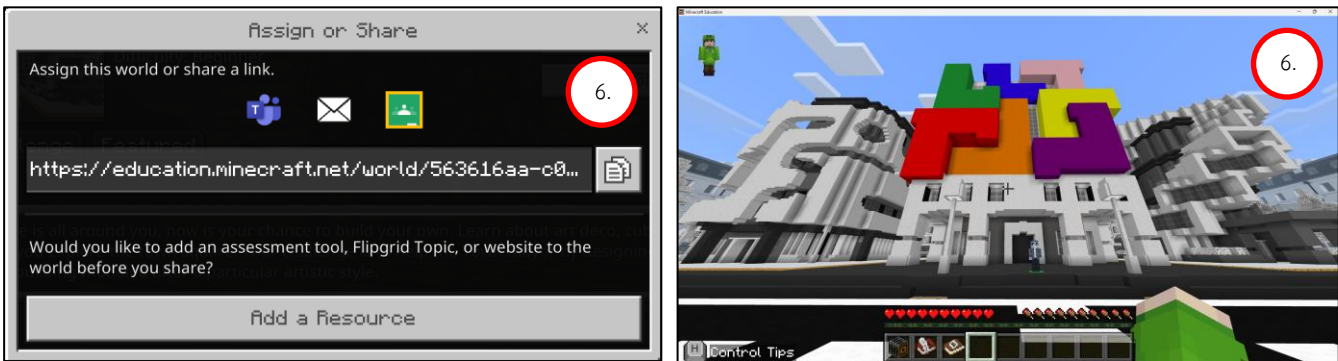
4. หลังจากเข้า Minecraft แล้วเลือกเมนู New & Featured และสามารถเลือกหัวข้อต่าง ๆ ที่ต้องการ



5. เลือกเมนู LESSON PLAN เพื่อดูเนื้อหาการเรียนการสอนทั้งหมดที่อยู่ในหัวข้อที่เลือก



6. สามารถเลือก ASSIGN OR SHARE เพื่อทำการแชร์หน้า LESSON PLAN เข้าสู่ Google Classroom หรือ Microsoft Teams ได้ จากนั้นทำการเลือก CREATE WORLD ให้ผู้เข้าเรียนเข้ามาที่โลกบทเรียนที่เราสร้างขึ้นเพื่อทำการเรียนการสอนต่อไป



## ประโยชน์ที่ได้รับ

- บุคลากร อาจารย์ และผู้สนใจ สามารถสร้างการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ด้วยการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) ด้วย Minecraft Education ได้
- บุคลากร อาจารย์ และผู้สนใจสามารถประยุกต์ใช้ Minecraft Education กับการเรียนการสอน และงานที่เกี่ยวข้องได้

กิจกรรมวันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ KM Sharing Day ครั้งที่ 11 ภายใต้ชื่องาน “65 ปี มจพ. พลิกโฉม พลิกความคิด สู่ความยั่งยืน”	ออกครั้งที่ 7	หน้า 2
ออกโดย : คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	เริ่มใช้	31 พฤษภาคม 2567