

เอดโนเวเตอร์ จัดสัมมนา 2 วัน 2 จังหวัด แนะนำแพลตฟอร์ม "KaiGai" นวัตกรรม Gamification เพื่อยกระดับการศึกษาไทยสู่ยุคดิจิทัล

นำเสนอเมื่อ : 20 มี.ค. 2568

เมื่อวันที่ 14-15 มีนาคม 2568 บริษัท เอดโนเวเตอร์ จำกัด ได้จัดสัมมนาแนะนำแพลตฟอร์ม "KaiGai" (<https://kaigai.io/>) ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้แบบ Gamification และเกมการศึกษา ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น พร้อมรองรับการออกแบบเนื้อหาเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยงานสัมมนาจัดขึ้นสองวันในสองจังหวัด ได้แก่ วันที่ 14 มีนาคม ณ โรงแรมเพชรรัชต์การ์เดน จังหวัดร้อยเอ็ด และวันที่ 15 มีนาคม ณ โรงแรมริมปาว จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยได้รับความสนใจจากคณะครู ข้าราชการ และบุคลากรทางการศึกษาเข้าร่วมเป็นจำนวนมาก

ในพิธีเปิดของแต่ละวัน ได้รับเกียรติจากบุคคลสำคัญเป็นประธานกล่าวเปิดงาน โดยได้รับเกียรติจาก คุณวัฒนา วรรณโสภณ อธิการบดีโรงเรียนสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ (สกสค.) เป็นประธานเปิดงานที่จังหวัดร้อยเอ็ด และ ดร.วิภา สายรัตน์ ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาฬสินธุ์ เป็นประธานเปิดงานที่จังหวัดกาฬสินธุ์ ทั้งสองท่านได้กล่าวถึงบทบาทของเทคโนโลยีในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และเน้นย้ำถึงความสำคัญของการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน

เทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพ

คุณพิเชษฐ์ เตชะธรรม ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร (CEO) บริษัท มังกี้เอเวอร์เดีย จำกัด และ CEO แพลตฟอร์ม KaiGai ได้กล่าวบรรยายถึงวัตถุประสงค์ของแพลตฟอร์ม ซึ่งมุ่งมั่นในการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยให้ทัดเทียมนานาชาติ ด้วยการนำ AI และ Gamification มาผสานกัน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสนุกกับการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และวิชาอื่นๆ นอกจากนี้ยังได้รับเกียรติจาก Mr. Alan Tan Boon Wah ผู้ร่วมก่อตั้ง และที่ปรึกษาการพัฒนาแพลตฟอร์มด้านวิชาการ จากประเทศสิงคโปร์ กล่าวทักทายผู้เข้าร่วมสัมมนาผ่านวิดีโอ เพื่อเน้นย้ำถึงมาตรฐานระดับสากลของแพลตฟอร์ม

แก้ไขปัญหาการศึกษาไทยด้วยนวัตกรรม

คุณสมภพ สว่างวาริสกุล กรรมการผู้จัดการ บริษัท เอดโนเวเตอร์ จำกัด ได้เปิดเผยผลการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัญหาด้านการศึกษาของประเทศไทย ซึ่งสะท้อนให้เห็นแนวโน้มคะแนนการสอบ PISA ของนักเรียนไทยที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยระบุถึงปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพการศึกษา อาทิ ขาดการจัดสรรเวลาของครูในการดูแลบุตรหลาน และการใช้สื่อการสอนที่ขาดประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้เกิดการพัฒนาแพลตฟอร์ม KaiGai เพื่อลดช่องว่างเหล่านี้ โดยออกแบบภายใต้แนวคิด “เล่น เรียน รับ” ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการทำให้การศึกษากลายเป็นเรื่องน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ

จุดเด่นของแพลตฟอร์ม KaiGai

คุณดาร์ณี ศุภภาะ ผู้บริหารฝ่ายผลิตภัณฑ์ (Product Owner) ของแพลตฟอร์ม KaiGai อธิบายจุดเด่นของแพลตฟอร์มที่ตอบโจทย์นักเรียนยุคดิจิทัล ดังนี้:

- ระบบ AI Personalized Learning - วิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อออกแบบเนื้อหาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับทักษะของพวกเขา ด้วย Generative AI
- ระบบเชื่อมโยงผู้เรียน ครู และผู้ปกครอง - ให้สามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนแบบ Real-time พร้อมแสดงข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
- ระบบภารกิจรายวัน/รายสัปดาห์ - สร้างความต่อเนื่องในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกและท้าทาย
- ระบบสะสมแต้มและแลกของรางวัล - กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ โดยสามารถนำแต้มจากการเรียนที่สะสมไปแลกของรางวัลจริง
- ระบบการแข่งขัน - ยกกระดานการเรียนรู้ให้เป็นสนามแข่งขันที่มีเงินรางวัลสูง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ต่อยอดความรู้และพัฒนาทักษะของตนเองในเวทีการแข่งขันทางการศึกษา

Workshop และการแข่งขัน "Rocket Rush"

ในช่วงบ่ายของทั้งสองวัน ได้มีการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) นำโดยคุณกฤตธา อภิสิทธิ์กุล ซึ่งได้สาธิตการใช้งานแพลตฟอร์ม KaiGai อย่างละเอียด พร้อมทั้งจัดการแข่งขันมินิเกม "Rocket Rush" ซึ่งเป็นเกมภายในแพลตฟอร์ม เพื่อชิงทุนพัฒนาโรงเรียนจำนวน 3 รางวัล โดยได้รับความสนใจจากผู้เข้าร่วมสัมมนาเป็นอย่างมาก

การสัมมนาครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของ KaiGai ในฐานะแพลตฟอร์มเกมการศึกษาและคอร์สเรียนออนไลน์ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนโฉมการศึกษาไทยไปสู่ยุคดิจิทัล ด้วยแผนขยายการใช้งานไปยังสถานศึกษาต่าง ๆ ทั่วประเทศ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เติบโตอย่างมีคุณภาพ พร้อมก้าวสู่นาคตด้วยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างมั่นคงและยั่งยืน

#KaiGai #Gamification #Ednovator #DigitalLearning #EducationTechnology
#คอร์สเรียนออนไลน์ #เรียนออนไลน์ #เล่นเรียนนับ