

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหาการวิจัย

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ กอปรกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ยุทธศาสตร์ที่ 3 ที่กล่าวถึงเรื่องยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีการกล่าวถึงแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เติบโตอย่างต่อเนื่องและต้องตั้งอยู่บนฐานของเทคโนโลยีและนวัตกรรม การพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับ การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงความตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่ หลากหลาย (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) ดังนั้นจึงกล่าว ได้ว่า ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในระบบการศึกษาควรส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชนทุกระดับใน ประเทศผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้จึงมีความสำคัญและรองรับ ระบบการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชเป็นมหาวิทยาลัยเปิดที่มีระบบการศึกษาทางไกล ซึ่งถือได้ว่าเป็นระบบการศึกษาที่เปิดกว้างและขยายโอกาสทางการศึกษาให้กับประชาชนได้รับการศึกษาตาม ความต้องการของบุคคลและสังคม ควบคู่ไปกับพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การ จัดการเรียนการสอนทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ออนไลน์และมีระบบการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ทั้งในระดับปริญญาตรีและระดับ บัณฑิตศึกษา แต่การจัดการเรียนการสอนทางไกลในระบบอิเล็กทรอนิกส์ยังคงมีปัญหาในเรื่องการ เรียนการสอนที่ต้องการใช้ช่องทางการติดต่อสื่อสารและการทำกิจกรรมออนไลน์ (เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริ ธรรม, 2557) อีกทั้งยังพบปัญหาทางด้านรูปแบบและลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันจากกลุ่มผู้เรียน ที่มีความหลากหลายทางอาชีพ ทำให้การเรียนการสอนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ยังไม่ตอบสนองกับ รูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (กรรณ จรรยาอุฒวิวรรณ และเชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2562) ดังนั้นจาก ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญหาความแตกต่างทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละระดับ ทำให้เกิดกระบวนทัศน์ใหม่ด้านการเรียนรู้ เกิดความต้องการทางการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ที่ ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน รูปแบบการเรียนการสอนที่ต้องปรับให้เท่าทันกับการเรียนรู้ของ ผู้เรียนในแต่ละระดับ และให้สอดคล้องกับยุคเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเป็นการลดปัญหาทางการเรียนการ

สอนทางไกลที่เน้นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ และยังคงช่วยลดข้อจำกัดและช่องว่างระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งปัญหาที่พบได้จากการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ส่วนใหญ่คือผู้เรียนขาดแรงกระตุ้นและแรงจูงใจทางการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Yusuf et. al. (2017) ได้ระบุว่า การศึกษาทางไกลมุ่งเน้นการจัดการศึกษาในระบบเปิดด้วยวิธีการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบของสื่อและช่องทางการเรียนรู้ที่แตกต่างและหลากหลาย เพิ่มทางเลือกทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ตามอัธยาศัย รูปแบบการเรียนการสอนทางไกลจึงแตกต่างจากการเรียนการสอนในระบบปิด ซึ่งจำเป็นต้องใช้กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมและสร้างแรงจูงใจทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพและคุณภาพทางการเรียนการสอนทางไกล ปัญหาที่พบว่าเป็นข้อจำกัดของการศึกษาทางไกลคือเรื่องระยะทางระหว่างผู้เรียนและผู้สอนที่ส่งผลไปสู่การลดระดับแรงจูงใจและสถานการณ์ด้านลบในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

เทคนิคและกลยุทธ์การเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการส่งเสริมแรงจูงใจทางการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นเทคนิคและกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่จะช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูงได้ด้วยการเผชิญสถานการณ์ที่เป็นปัญหาหรือคำถามในแต่ละขั้นของเกม การประยุกต์แนวคิดการใช้เกมและกระบวนการเกมมิฟิเคชันสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น ทั้งในระดับอุดมศึกษามัธยมศึกษา และประถมศึกษา รวมไปถึงใช้ได้กับทุกศาสตร์สาขาวิชา นอกจากนี้ยังสามารถบูรณาการโครงสร้างการจัดกิจกรรมและองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบหลักสูตรและเนื้อหาบทเรียนทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนได้ การนำเกมมิฟิเคชันไปบูรณาการหรือผสมผสานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ จะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในระบบการเรียนรู้มากขึ้น สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ออนไลน์ที่จัดร่วมกับองค์ประกอบเกมมิฟิเคชันจะเสริมแรงและกระตุ้นเร้ากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และเอื้อต่อการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ออนไลน์ในระดับอุดมศึกษาได้ (พันทิพา อมรฤทธิ และศยามน อินสะอาด, 2563) นอกจากนี้แล้ว เกมมิฟิเคชันยังมีอิทธิพลอย่างมากต่อแรงจูงใจเชิงบวกในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล การนำเอากลยุทธ์เกม เช่น บอร์ดผู้นำมาเป็นองค์ประกอบในการเพิ่มแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนสามารถประเมินระดับความสำเร็จของตนเองได้ และเห็นระดับความสำเร็จของผู้ร่วมเรียนซึ่งช่วยให้เพิ่มการรับรู้ของตนต่อหน้าสังคม อีกทั้งในส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ อาทิ คะแนนความสำเร็จและความก้าวหน้า จะช่วยสนับสนุนประสบการณ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนและทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ยั่งยืน (Yusuf et. al., 2017)

ในปัจจุบันทักษะการสร้างสรรคทางดิจิทัลได้รับความสนใจและกล่าวได้ว่าเป็นทักษะและชุดความรู้ที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมืองและการทำงานในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับทักษะดิจิทัลหรือทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ซึ่งประกอบไปด้วย 3 คุณลักษณะหลักของ

ทักษะ ได้แก่ การเป็นพลเมืองดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลหรือทักษะการแข่งขันดิจิทัล โดยคุณลักษณะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ มีทักษะสร้างสรรค์ทางดิจิทัลซึ่งถือเป็นทักษะความสามารถในการเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศดิจิทัล และสร้างความรู้เทคโนโลยีและเนื้อหาใหม่ ๆ เพื่อเปลี่ยนความคิดให้เป็นจริง (DQ Institute, 2019) เป็นความสามารถในการสังเคราะห์สร้างและผลิตข้อมูลสื่อและเทคโนโลยีในลักษณะที่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับปณิธา วรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน (2560) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัล เป็นการใช้ความรู้ทางดิจิทัลซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการค้นหาข้อมูลสารสนเทศ การประเมินผล การใช้ประโยชน์ การแบ่งปัน และการสร้างสรรค์เนื้อหา รวมทั้งความสามารถในการประมวลผล การคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องไปกับทักษะ 3 องค์ประกอบ คือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสร้างสรรค์เนื้อหา และการคิดเชิงประมวล ดังนั้นจะเห็นได้ว่าทักษะสร้างสรรค์ทางดิจิทัล ถือเป็นทักษะที่สำคัญในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกลในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลจำเป็นต้องมีทักษะดังกล่าวเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและฝึกฝนตนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ และเสริมสร้างศักยภาพของตนเองในการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและก้าวเข้าสู่ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนการสอนโดยบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการออกแบบการเรียนรู้และจัดสภาพทางการเรียนการสอนโดยเน้นสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีและการเรียนรู้แบบสนุกสนานผ่านการแข่งขันทางดิจิทัลด้วยรูปแบบเกมเพื่อมุ่งเน้นการส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัล ถือเป็นแนวทางในการเสริมสร้างศักยภาพของบุคคลและผู้เรียนในการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและก้าวเข้าสู่ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้จากการศึกษาของจิราภร คุ่มมณี และปณิธา วรณพิรุณ (2561) แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันที่มีกลไกในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานเหมาะสมตามวัยและคุณลักษณะของผู้เรียนที่มีความถนัดทางด้านทักษะปฏิบัติ ทั้งนี้ภายใต้กรอบแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดคล่องแคล่ว ละเอียดลอบรอบคอบ ปลูกฝังและกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์อันเป็นจุดกำเนิดของนวัตกรรม เปิดประสบการณ์ของผู้เรียนให้มีโอกาสคิด วางแผน สร้างและทดสอบผลงานนวัตกรรมที่เกิดจากการคิดค้นและสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น จะเห็นได้ว่าการพัฒนานวัตกรรมทางการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีความสำคัญ จำเป็นต้องพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนควบคู่ไปพร้อมกัน ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้โดยการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเน้นส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล ซึ่งถือเป็นความท้าทายในการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เทคนิคกลยุทธ์และ

กระบวนการเรียนรู้สู่การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้ โดยเกมมิฟิเคชันจะเป็นแนวทางการแก้ปัญหาการเรียนรู้ในระบบการศึกษาทางไกล ช่วยกระตุ้นและเพิ่มแรงจูงใจทางการเรียนรู้ของผู้เรียน และเพิ่มกระบวนการที่ส่งเสริมทักษะทางดิจิทัลโดยเน้นความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถทางเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกขั้นตอนการเรียนรู้ ถือเป็นแนวทางในการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เพิ่มรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางเลือกใหม่ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนและผู้สอนในระบบการศึกษาทางไกล อันจะส่งผลต่อประสิทธิภาพทางการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล
- 2) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล

ขอบเขตการวิจัย และกรอบแนวคิดการวิจัย

- 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ที่อยู่ในระบบการศึกษาในปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1.1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักศึกษาในระบบการศึกษาทางไกล ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ที่ลงทะเบียนเรียนชุดวิชา 33726 นวัตกรรมการบริหารภาครัฐ (Innovation in Public Management) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน โดยการเข้าร่วมการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามความสมัครใจ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์จำนวนผู้เข้าร่วมขั้นต่ำไว้ 30 คน หากจำนวนไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนด ประธานชุดวิชาจะขอความร่วมมือผู้เรียนที่ลงทะเบียนในรายวิชาให้เข้าร่วมตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น ทั้งนี้การคัดเลือกรายวิชาใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง พิจารณาจากลักษณะรายวิชาที่เหมาะสมกับผลลัพธ์ตัวแปรตามที่เน้นการพัฒนาความสามารถทางด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียน ที่สามารถบูรณาการทั้งในเรื่องของทักษะความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการสมัยใหม่ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และการใช้ความสามารถทางด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลเข้าไปในรายวิชาและนักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ทางดิจิทัลออกมาอย่างเป็นรูปธรรมได้

2) ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้

2.1) ตัวแปรอิสระ คือ ระบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2.2) ตัวแปรตาม คือ ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล

กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้มุ่งพัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล โดยศึกษาถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งสามารถแสดงได้เป็นโครงสร้างดังภาพ



ภาพที่ 1.1 แผนภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์/นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การเรียนการสอนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือ กระบวนการเรียนการสอนที่สอดแทรกเทคนิคหรือขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกมเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมหรือกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุก การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นเร้าผู้เรียนและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน โดยการเรียนการสอนเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) องค์ประกอบด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ ภารกิจ และผลลัพธ์กิจกรรมการเรียนรู้ 2) องค์ประกอบด้านเกมมิฟิเคชัน 3) องค์ประกอบด้านกลยุทธ์ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล 4) องค์ประกอบด้านผู้สอน 5) องค์ประกอบด้านผู้เรียน 6) องค์ประกอบด้านระบบการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยี และ 7) องค์ประกอบด้านการวัดและประเมินผล และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย 1) ระดมสมอง คิดค้นโครงการ 2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา แบ่งปันไอเดีย 3) วิเคราะห์ปัญหา สังเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จ สู่การพัฒนาโครงการ 4) ต่อยอด เติมแต่ง สร้างสรรค์ต้นแบบโครงการ และ 5) นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยน สะท้อนคิด

นวัตกรรมระบบการเรียนรู้ คือ ระบบการเรียนรู้ที่ถูกออกแบบและพัฒนาขึ้นเพื่อรองรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบและเครื่องมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันผสมผสานและบูรณาการไว้ในระบบบริหารจัดการการเรียนการสอนเพื่อผลลัพธ์ในการส่งเสริมความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล

ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล ประกอบไปด้วย 1) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ ซึ่งมีตัวบ่งชี้ความสามารถประกอบด้วย การค้นหาข้อมูล การค้นหาปัญหา เข้าถึงข้อมูลสารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2) ความสามารถในการสกัดสังเคราะห์ข้อมูลและสารสนเทศ ซึ่งมีตัวบ่งชี้ความสามารถประกอบด้วย การใช้กระบวนการคิดเชิงประมวณ วิเคราะห์และใช้วิธีการในการสกัดข้อมูลสารสนเทศเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์ 3) ความสามารถในการสร้างและผลิตข้อมูลความรู้ ซึ่งมีตัวบ่งชี้ความสามารถประกอบด้วย การสร้างสรรค์เนื้อหาและองค์ความรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสนับสนุน และ 4) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีตัวบ่งชี้ความสามารถประกอบด้วย การใช้เทคโนโลยีในการจัดการ การแก้ปัญหา และบูรณาการในการทำงาน

ผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์ทางดิจิทัล หมายถึง ผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกลที่เรียนผ่านนวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากการพัฒนา ผลิต และสร้างสรรค์นวัตกรรมและองค์ความรู้ในรูปแบบดิจิทัล

ผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะถูกประเมินตามข้อข่าย 3 มิติของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการสร้างสรรค์นวัตกรรมผลงานดิจิทัล ประกอบไปด้วย 1) มิติด้านการวิเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้ 2) มิติด้านความแปลกใหม่ สร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา 3) มิติด้านการใช้และการสร้างสรรค์เนื้อหาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

ระบบการเรียนการสอนทางไกล หมายถึง ระบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนและผู้สอนสามารถทำกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกันผ่านระบบบริหารจัดการเรียนการสอนออนไลน์ (Learning Management System) เป็นช่องทางหลัก และมีการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในระบบ ประกอบไปด้วยเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ กิจกรรมตามฐานการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัล และการวัดประเมินผลออนไลน์ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำกิจกรรมจากระบบบริหารจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่จัดขึ้น ตามความต้องการ โอกาส ความพร้อม และศักยภาพของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช มีนวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่สามารถส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลได้
2. คณาจารย์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สามารถนำนวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนชุดวิชาอื่น ๆ ต่อไปได้
3. มหาวิทยาลัย มีรูปแบบและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกลให้กับสาขาวิชาได้
4. ผลลัพธ์จากการวิจัยสามารถให้ข้อเสนอเชิงนโยบายหรือกลยุทธ์ต่อมหาวิทยาลัยตอบสนองนโยบายปฏิรูปและทิศทางการพัฒนามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชได้