



## รายงานสรุป

โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ด้วยบอร์ดเกม

วันที่ 27 เมษายน - 1 พฤษภาคม และ 27 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

จัดโดย

ผศ.ดร.สุมาลี เชื้อชัย

หนังสืออนุมัติโครงการ พร้อมโครงการ



หน้าห้องอธิการบดี  
เลขรับ ๐๑๒/๑๗  
วันที่ ๑๕ มี.ค. ๒๕๖๖  
เวลา ๑๑:๕๕ น.

ส่วนการคลัง  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
เลขที่ ๑๕๖๐  
วันที่ ๑๕ มี.ค. ๒๕๖๖  
เวลา ๑๕:๕๕ น.

# บันทึกข้อความ

- ๑ มี.ค. ๒๕๖๖ / ๓.๓๐ น.

ส่วนงาน งานแผนและบริการวิชาการ คณะศึกษาศาสตร์ โทร. ๑-๑๑๒๔

เลขที่ ๑๕๖๐

ที่ อว ๘๗๑๕.๑/๑๑๑

วันที่ ๓ มีนาคม ๒๕๖๖

วันที่ ๑๔ มี.ค. ๒๕๖๖

เวลา ๑๕:๕๕ น.

เรื่อง ขออนุมัติจัดโครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม และขออนุมัติงบประมาณและค่าใช้จ่ายในการจัดโครงการ

เรียน อธิการบดี

ด้วย งานแผนและบริการวิชาการ คณะศึกษาศาสตร์ ได้กำหนดจัดโครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม ระหว่างวันที่ ๒๙ เมษายน - ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๖ และ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๖ ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของครูเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมความสามารถของครูในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก และส่งเสริมการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีบุคคลภายนอกซึ่งเป็นครูประจำการในจังหวัดสมุทรสงคราม เข้าร่วมโครงการ

ดังนั้น เพื่อให้การจัดโครงการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขออนุมัติ

๑. จัดโครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม แบ่งการจัดเป็น ๒ ครั้ง ระหว่างวันที่ ๒๙ เมษายน - ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๖ และ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๖ ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม ตามโครงการที่แนบมาพร้อมนี้

๒. ค่าใช้จ่ายตามรายละเอียดโครงการ
๓. งบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงานการให้บริการวิชาการ งบเงินอุดหนุน โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา จำนวนเงิน ๑๐๐,๐๐๐.- บาท (หนึ่งแสนบาทถ้วน)
๔. บุคคลภายนอกเข้าร่วม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

(อาจารย์ ดร.นงมล ศิริวงษ์)

รองคณบดีฝ่ายพัฒนาและสื่อสารองค์กร รักษาการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

๑๕๖๐/๑๑๑  
๑ มี.ค. ๖๖

เรียน อธิการบดี

เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติโครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม ระหว่างวันที่ ๒๙ เมษายน - ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๖ และ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๖ ณ สำนักงานเขตการศึกษา จ.สมุทรสงคราม ตามรายการข้อ ๑-๔ เนื่องจากเป็นโครงการจัดกิจกรรมที่มีบุคคลภายนอกเข้าร่วม

อนุมัติ

๑๕ มี.ค. ๒๕๖๖

๑๕ มี.ค. ๖๖

๑๔ มี.ค. ๖๖

๑๕ มี.ค. ๖๖

๑๕ มี.ค. ๖๖

รายละเอียดงบประมาณและค่าใช้จ่าย  
โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 27 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

\*\*\*\*\*

ครั้งที่ 1 : การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ “บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา” ระหว่างวันที่ 29 เมษายน -  
1 พฤษภาคม 2566

1. ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน	19,500.- บาท
วันที่ 29 เมษายน 2566 (600 บาท x 1 ชั่วโมง x 1 คน)	= 600.- บาท
วันที่ 29 - 30 เมษายน 2566 (600 บาท x 12 ชั่วโมง x 2 คน)	= 14,400.- บาท
วันที่ 1 พฤษภาคม 2556 (600 บาท x 3 ชั่วโมง x 2 คน)	= 3,600.- บาท
วันที่ 1 พฤษภาคม 2556 (600 บาท x 1.5 ชั่วโมง x 1 คน)	= 900.- บาท
3. ค่าอาหารกลางวัน (100 บาท x 3 มื้อ x 45 คน)	13,500.- บาท
4. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท x 5 มื้อ x 45 คน)	11,250.- บาท
5. ค่าจ้างเหมารถตู้ปรับอากาศ กรุงเทพฯ - สมุทรสงคราม ไป - กลับ (3,500 บาท x 3 วัน x 1 คัน)	10,500.- บาท
6. ค่าที่พัก (พักรู) (1,500 บาท x 5 ห้อง x 2 คืน)	15,000.- บาท
รวมเป็นเงิน	69,750.- บาท

ครั้งที่ 2 : ผลการพัฒนาและการนำบอร์ดเกมไปใช้เพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วันที่ 27 พฤษภาคม 2566

1. ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน (600 บาท x 4.5 ชั่วโมง x 2 คน)	5,400.- บาท
2. ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก (1,200 บาท x 4.5 ชั่วโมง x 1 คน)	5,400.- บาท
3. ค่าอาหารกลางวัน (100 บาท x 1 มื้อ x 40 คน) (สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม นักวิชาการจากสำนักงานเขตพื้นที่ฯ อาจารย์ และเจ้าหน้าที่)	4,000.- บาท
4. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท x 2 มื้อ x 40 คน) (สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม นักวิชาการจากสำนักงานเขตพื้นที่ฯ อาจารย์ และเจ้าหน้าที่)	4,000.- บาท
5. ค่าจ้างเหมารถตู้ปรับอากาศ กรุงเทพฯ - สมุทรสงคราม ไป - กลับ (3,500 บาท x 1 วัน x 1 คัน)	3,500.- บาท
รวมเป็นเงิน	22,300.- บาท

ค่าใช้จ่ายในโครงการ

1. ค่าวัสดุที่ใช้ในโครงการ (เช่น บอร์ดเกม กระดาษA4 กระดาษสี ปากกาเมจิก ฯลฯ)	7,950.- บาท
รวมเป็นเงิน	7,950.- บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 100,000.- บาท

(หนึ่งแสนบาทถ้วน)

\*\*\*\*\*





โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

\*\*\*\*\*

1. ผู้รับผิดชอบ/หัวหน้าโครงการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย

2. ความสอดคล้องของโครงการ/กิจกรรม

2.1 สอดคล้องแผนปฏิบัติการและตัวชี้วัด ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ 20 ปี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (พ.ศ. 2565-2580)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พันธกิจสัมพันธ์เพื่อสังคม (Social Engagement)

เป้าประสงค์ 1 การบริการเพื่อสังคมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและ/หรือเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	
<input checked="" type="checkbox"/> P3-02 การสนับสนุนทรัพยากรพันธกิจบริการเพื่อสังคม	KPI3-02 จำนวนโครงการบริการเพื่อสังคมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและ/หรือเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ตามหลัก University Social Engagement
เป้าประสงค์ 2 การบริการเพื่อสังคมแบบบูรณาการ	
<input type="checkbox"/> P3-05 การกำหนดหลักเกณฑ์แนวปฏิบัติในการบูรณาการการบริการเพื่อสังคมกับการเรียนการสอน	KPI3-04 จำนวนโครงการบริการเพื่อสังคมที่มีการบูรณาการร่วมกับการเรียนการสอน
<input type="checkbox"/> P3-06 การกำหนดหลักเกณฑ์แนวปฏิบัติในการบูรณาการการบริการเพื่อสังคมกับการวิจัย	KPI3-05 จำนวนโครงการบริการเพื่อสังคมที่มีการบูรณาการร่วมกับการวิจัย
เป้าประสงค์ 3 วัฒนธรรมและศิลปะเพื่อชุมชน	
<input type="checkbox"/> P3-08 โครงการสร้างเครือข่ายการบูรณาการความร่วมมือทางด้านวัฒนธรรมและศิลปะ	KPI3-07 จำนวนโครงการศิลปวัฒนธรรมที่บูรณาการร่วมกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย
<input type="checkbox"/> P3-09 โครงการอนุรักษ์ สืบสานวัฒนธรรมและศิลปะวันสำคัญทางศาสนาและสถาบันพระมหากษัตริย์	

2.2 สอดคล้องกับยุทธศาสตร์คณะศึกษาศาสตร์ 3 ด้าน

ยุทธศาสตร์ที่ 3 บริการวิชาการอย่างยั่งยืนตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง	
เป้าประสงค์	กลยุทธ์
1. บริการทางวิชาการแก่หน่วยงานทางการศึกษาและหน่วยงานเครือข่ายที่เกี่ยวข้องอย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของหน่วยงาน ชุมชน และทิศทางการพัฒนาประเทศ	1.1 พัฒนาระบบการจัดการศูนย์บริการวิชาการ
2. การบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษาเพื่อความยั่งยืน	2.1 จัดทำโครงการบริการวิชาการแบบให้เปล่าเพื่อลดความเหลื่อมล้ำ
	2.2 จัดสร้างเครือข่ายการบริการวิชาการ ทั้งผู้สนับสนุนและผู้รับบริการจากภายนอก
	2.3 ติดตามและปรับปรุงการบริการวิชาการเพื่อความยั่งยืน
3. การบริการวิชาการมีการบูรณาการร่วมกับการเรียนการสอนและการวิจัย	3.1 กำหนดแผนการบริการวิชาการร่วมกับการเรียนการสอนและการวิจัยในรายวิชาที่มีความสอดคล้องกับการบริการวิชาการ
	3.2 มีการนำองค์ความรู้จากการบริการวิชาการไปปรับปรุงการบริการวิชาการและพัฒนาการเรียนการสอนและวิจัย
	3.3 บุคลากรมีส่วนร่วมในการบริการวิชาการ

### 3. หลักการและเหตุผล

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ผ่านกระบวนการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวทั้งทางกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกจะทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดขึ้นอย่างมีความหมายผู้เรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมหรือบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดความรู้สึกรักสนุก เพลิดเพลินในระหว่างเรียน อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกมีหลากหลายรูปแบบ โดยการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม และเกมที่กำลังได้รับความนิยมนำมาประกอบการจัดการเรียนการสอนในขณะนี้คือ บอร์ดเกม (Board game) ซึ่งเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ต้องใช้พื้นที่ในการเล่นมีกว้างไว้หรือเล่นบนโต๊ะ มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น การ์ด ลูกเต๋า แผ่นเกม หรืออุปกรณ์อื่นๆ เช่น หมากรุก เกมบันไดงู เกมการ์ด เป็นต้น โดยบอร์ดเกมสามารถใช้ในการพัฒนาสมองช่วยในการพัฒนาด้านตรรกะและการมีเหตุผลส่งเสริมการคิดวิจารณ์ญาณและความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ นอกจากนี้ บอร์ดเกมส่วนใหญ่จะทำให้ผู้เล่นต้องใช้ทักษะทางปัญญา (Cognitive skill) เช่น ทักษะด้านความจำ การเก็บรักษาข้อมูล และการแก้ปัญหา อีกทั้งสามารถช่วยพัฒนาทางด้านจิตใจ เสริมสร้าง IQ และส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ (Field, 2018 และ Tiwari, 2018) และบอร์ดเกมมีการให้เรื่องราวและข้อมูล อีกทั้งยังถูกนำเสนอในรูปแบบที่แปลกใหม่ (Wiggins Memorial Library, 2018) ในปัจจุบันได้มีการค้นพบกลศาสตร์การเล่นที่พัฒนาให้มีการสร้างกฎที่จำลองสถานการณ์ได้หลากหลายและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้เรียน” ที่รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว กลายเป็น “ผู้ทดลอง” ที่ต้องบริหารจัดการ ภายใต้กฎที่สามารถเข้าใจได้ โดยผู้เล่นสามารถเห็นผลลัพธ์จากการตัดสินใจได้ทันที (การเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม การเรียนแบบผสมผสานได้ความรู้พร้อมความสนุก, 2017) นอกจากนี้การเล่นบอร์ดเกม มักจะออกแบบให้เล่นเป็นกลุ่ม จึงใช้ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อีกทางหนึ่งด้วย

ดังนั้นบอร์ดเกมจึงเป็นอีกหนึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และเหมาะสมกับผู้เรียนในทุกวัย จึงควรมีการพัฒนาครูให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาและการใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพครูในออกแบบและใช้สื่อการสอนในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ต่อไป ทางผู้จัดโครงการเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวจึงจัดโครงการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในการเลือก ออกแบบ พัฒนา และนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน อันจะส่งศักยภาพการสอน รวมถึงพัฒนาผู้เรียนต่อไป

### 4. รายละเอียด

วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัดโครงการ	วิธีการ/เครื่องมือที่ใช้ในการวัด
1. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของครูเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก	1. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย 2. ครูที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุกมากขึ้น	1. บันทึกจำนวนผู้เข้าฝึกอบรม/ใบลงทะเบียนเข้าร่วมการฝึกอบรม 2. สอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าฝึกอบรม/แบบสอบถามความคิดเห็น
2. เพื่อส่งเสริมความสามารถของครูในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก	3. ครูที่เข้าร่วมโครงการผลิตบอร์ดเกมได้อย่างน้อยร้อยละ 60 ของผู้เข้าอบรมทั้งหมด	3. บันทึกบอร์ดเกมที่ครูผลิตได้จากการเข้าร่วมการอบรม/แบบบันทึกจำนวนบอร์ดเกมที่มาจัดนิทรรศการ

วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัดโครงการ	วิธีการ/เครื่องมือที่ใช้ในการวัด
3. เพื่อส่งเสริมการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	4. ครูที่เข้าร่วมโครงการสามารถนำบอร์ดเกมที่ผลิตขึ้นไปจัดการเรียนรู้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60 ของผู้เข้าอบรมทั้งหมด	4. ติดตามการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ของครู/แบบประเมินการนำเสนอผลการนำบอร์ดเกมไปใช้  5. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าฝึกอบรม/แบบสอบถามความคิดเห็น

#### 5. ระยะเวลาดำเนินการ

ครั้งที่ 1 : การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ “บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา”

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

ครั้งที่ 2 : ผลการพัฒนาและการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

วันที่ 27 พฤษภาคม 2566

#### 6. สถานที่ดำเนินการ

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

#### 7. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ (กลุ่มเป้าหมาย)

ครูประจำการ จังหวัดสมุทรสงคราม	จำนวน 30 คน
นักวิชาการจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา	จำนวน 5 คน
อาจารย์และเจ้าหน้าที่	จำนวน 5 คน
นิสิตช่วยงานโครงการ	จำนวน 5 คน
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>จำนวน 45 คน</b>

#### 8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูสามารถจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้
2. นักเรียนที่เรียนผ่านบอร์ดเกมที่ครูพัฒนาขึ้นมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ทางด้านใดด้านหนึ่งส่งผลให้เกิดประสิทธิผลในการเรียนที่ดีมากยิ่งขึ้น

#### 9. งบประมาณ

งบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงานการให้บริการวิชาการ งบเงินอุดหนุน โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา จำนวนเงิน 100,000.- บาท (หนึ่งแสนบาทถ้วน) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ครั้งที่ 1 : การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ “บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา” ระหว่างวันที่ 29 เมษายน -

1 พฤษภาคม 2566

1. ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน	19,500.- บาท
วันที่ 29 เมษายน 2566 (600 บาท x 1 ชั่วโมง x 1 คน)	= 600.- บาท
วันที่ 29 - 30 เมษายน 2566 (600 บาท x 12 ชั่วโมง x 2 คน)	= 14,400.- บาท
วันที่ 1 พฤษภาคม 2556 (600 บาท x 3 ชั่วโมง x 2 คน)	= 3,600.- บาท
วันที่ 1 พฤษภาคม 2556 (600 บาท x 1.5 ชั่วโมง x 1 คน)	= 900.- บาท
3. ค่าอาหารกลางวัน (100 บาท x 3 มื้อ x 45 คน)	13,500.- บาท
4. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท x 5 มื้อ x 45 คน)	11,250.- บาท
5. ค่าจ้างเหมารถตู้ปรับอากาศ กรุงเทพฯ - สมุทรสงคราม ไป - กลับ (3,500 บาท x 3 วัน x 1 คัน)	10,500.- บาท
6. ค่าที่พัก (พัสดุ) (1,500 บาท x 5 ห้อง x 2 คืน)	15,000.- บาท
<b>รวมเป็นเงิน</b>	<b>69,750.- บาท</b>

ครั้งที่ 2 : ผลการพัฒนาและการนำบอร์ดเกมไปใช้เพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก วันที่ 27 พฤษภาคม 2566

1. ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน (600 บาท x 4.5 ชั่วโมง x 2 คน)	5,400.- บาท
2. ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก (1,200 บาท x 4.5 ชั่วโมง x 1 คน)	5,400.- บาท
3. ค่าอาหารกลางวัน (100 บาท x 1 มื้อ x 40 คน) (สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม นักวิชาการจากสำนักงานเขตพื้นที่ฯ อาจารย์ และเจ้าหน้าที่)	4,000.- บาท
4. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท x 2 มื้อ x 40 คน) (สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม นักวิชาการจากสำนักงานเขตพื้นที่ฯ อาจารย์ และเจ้าหน้าที่)	4,000.- บาท
5. ค่าจ้างเหมารถตู้ปรับอากาศ กรุงเทพฯ - สมุทรสงคราม ไป - กลับ (3,500 บาท x 1 วัน x 1 คัน)	3,500.- บาท
<b>รวมเป็นเงิน</b>	<b>22,300.- บาท</b>

ค่าใช้จ่ายในโครงการ

1. ค่าวัสดุที่ใช้ในโครงการ (เช่น บอร์ดเกม กระดาษA4 กระดาษสี ปากกาเมจิก ฯลฯ)	7,950.- บาท
<b>รวมเป็นเงิน</b>	<b>7,950.- บาท</b>

**รวมเป็นเงินทั้งสิ้น** 100,000.- บาท  
(หนึ่งแสนบาทถ้วน)

\*\*\*\*\*





### กำหนดการ

## โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 27 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

\*\*\*\*\*

ครั้งที่ 1 : การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ “บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา” ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

### วันที่ 29 เมษายน 2566

- 07.00 – 09.00 น. ลงทะเบียน/ออกเดินทางจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม
- 09.00 – 12.00 น. อภิปราย เรื่อง “พื้นฐาน หลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา”  
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มศว  
(รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่มระหว่างการอภิปราย)
- 12.00 – 13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 – 16.00 น. อภิปราย เรื่อง “Gamification กับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา”  
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มศว  
(รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่มระหว่างการอภิปราย)
- 16.00 – 17.00 น. บรรยาย เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม”  
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย  
อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มศว
- 17.00 – 17.30 น. เดินทางเข้าที่พัก ณ จังหวัดสมุทรสงคราม
- 17.30 – 18.30 น. รับประทานอาหารเย็น
- 18.30 น. พักผ่อนตามอัธยาศัย



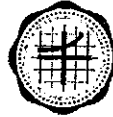
ครั้งที่ 2 : ผลการพัฒนาและการนำบอร์ดเกมไปใช้เพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในวันที่ 27 พฤษภาคม 2566

วันที่ 27 พฤษภาคม 2566

- 07.00 – 09.00 น. ลงทะเบียน/ออกเดินทางจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม
- 09.00 – 12.00 น. อภิปราย หัวข้อ “ผลการพัฒนาและการนำบอร์ดเกมไปใช้เพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก”  
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มศว  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มศว  
อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
(รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่มระหว่างการอภิปราย)
- 12.00 – 13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 – 14.30 น. อภิปราย หัวข้อ “ผลการพัฒนาและการนำบอร์ดเกมไปใช้เพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก” (ต่อ)  
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มศว  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มศว  
อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
(รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่มระหว่างการอภิปราย)
- 14.30 – 15.00 น. สรุปผลโครงการ/พิธีปิด  
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย  
อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มศว
- 15.00 – 17.00 น. เดินทางกลับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒโดยสวัสดิภาพ

\*\*\*\*\*

## สำเนาใบลงทะเบียนของผู้เข้าร่วมโครงการ



คณะกรรมการ  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

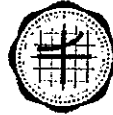
ใบลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ  
โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	โรงเรียน	29 เมษายน 2566	30 เมษายน 2566	1 พฤษภาคม 2566
1	น.ส.กฤติมา จีรัง	วัดปากสมุทร (ไวยวุฒิชนานุสรณ์)			
2	น.ส.เสาวลักษณ์ กล้าเถื่อน	วัดปากสมุทร (ไวยวุฒิชนานุสรณ์)			
3	น.ส.ปัญจมา หวังสวัสดิ์	วัดบางคนทีใน (วามโกประชาอนุกุล)			
4	น.ส.ฐานมาศ สุดสงวน	วัดบางคนทีใน (วามโกประชาอนุกุล)			
5	นายวัชรพงศ์ ทศนบรรจง	วัดบางสะแก (ล้อมประชาอนุกุล)			
6	น.ส.ชุตติกาญจน์ รองทอง	วัดบางสะแก (ล้อมประชาอนุกุล)			
7	น.ส.ธณัฐชา จันทร์	วัดลาดเป้ง			
8	นายศุภรัตน์ ผลเอนก	วัดลาดเป้ง			
9	น.ส.ศิริญา โพธิ์ผลิ	วัดลาดเป้ง			
10	น.ส.กมลทิพย์ ศิริสวัสดิ์	วัดดาวโด่ง (เอิบวิทยาคม)			
11	น.ส.อมรรัตน์ พงษ์พุก	วัดดาวโด่ง (เอิบวิทยาคม)			
12	น.ส.ณัฐจิตรา พวงทิพ	อนุบาลวัดเกาะใหญ่ (เลี้ยงล้อมอนุกุล)			
13	น.ส.กมลพรรณ ประเสริฐศิลป์	อนุบาลวัดเกาะใหญ่ (เลี้ยงล้อมอนุกุล)			



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ใบลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ

โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	โรงเรียน	29 เมษายน 2566	30 เมษายน 2566	1 พฤษภาคม 2566
14	น.ส.จากรวรรณ ทองมา	วัดธรรมสถิต์วาราม (ธรรมวิถีสამัคคีราษฎร์อุทิศ)			
15	น.ส.จิตาภา โทงเวเจริญพร	วัดบางขันแตก (บ้านเพ็ญอยู่รังสฤษฎ์)			
16	นายสุขสันต์ มาฆะสวัสดิ์	วัดสวนแก้ว			
17	นายอริยะ ศรีชมภู	วัดโคกเกตุ (เสริมสมบูรณวงศ์)			
18	น.ส.สุภิศรา พึ่งธรรม	วัดเทพประสิทธิ์คณาวาส (ฉำบุญรอดชนูทิศ)			
19	น.ส.ปานหทัย ละมัย	วัดช่องลมวารณาราม (สมุทรประชานุกูล)			
20	น.ส.รวีวรรณ สิงห์จันทร์	วัดวรภูมิ (วรไวยาवास)			
21	นายกฤษฎ์ คล้าจิ้น	วัดปากง่าม (ผ่องสอาดราษฎร์นุกูล)			
22	น.ส.ลูกศร เต็มธนะศักดิ์	อนุบาลสมุทรสงคราม			
23	น.ส.โชติกา เรืองฤทธิธา	อนุบาลสมุทรสงคราม			
24	นายจตุรงค์ โรจน์ประดิษฐ์	บ้านเขตเมือง			
25	น.ส.ศิริอนงค์ จาดนอก	บ้านตะวันจาก			
26	น.ส.ดวงรัตน์ เลิศงาม	บ้านคลองบางกก			



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ใบลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ

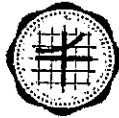
โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	โรงเรียน	29 เมษายน 2566	30 เมษายน 2566	1 พฤษภาคม 2566
27	นายปวิศม สุขานนท์	เมืองสมุทรสงคราม			
28	น.ส.รัชนิวรรณ ศรสงคราม	เมืองสมุทรสงคราม			
29	น.ส.ทัศนีย์ เข้มทอง	เมืองสมุทรสงคราม			
30	นายธราพงษ์ หนูอินทร์	เมืองสมุทรสงคราม			
31	นายสุภัฏ อลากุล	สพป.สมุทรสงคราม			
32	นางสุภัทรา ภมร	สพป.สมุทรสงคราม			
33	นางสาวศิริจันทร์ ศรีนวลนัด	สพป.สมุทรสงคราม	-	-	-
34	นางสาวกนกวรรณ บุญอิม	สพป.สมุทรสงคราม			
35	นางอรุณวรรณ ไตรสรณะพงษ์	สพป.สมุทรสงคราม	-	-	-
36	นางสาวศุภวรรณ นิลศรี	สพป.สมุทรสงคราม			
37	นางสาวเพ็ญรุ่ง คำจันทร์	สพป.สมุทรสงคราม			
38	นางสาวโนชา ถิ่นกำเนิด	สพป.สมุทรสงคราม			



คณะกรรมการ  
บริหารงานวิจัยและประกันคุณภาพ

ใบลงทะเบียนอาจารย์และเจ้าหน้าที่

โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

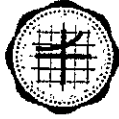
กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	29 เมษายน 2566	30 เมษายน 2566	1 พฤษภาคม 2566
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย			
2	อาจารย์ ดร.สุวิชา วันสุตล			
3	อาจารย์ ดร.ไตร อัญญโพธิ์			
4	นางสาวสมฤทัย หัตถา			
5	นางสาวพัชรพัชร อ่อนสมบูรณ์			





คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ใบลงทะเบียนนิสิต

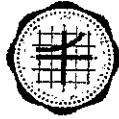
โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับที่	รหัสประจำตัวนิสิต	ชื่อ - สกุล	29 เมษายน 2566	30 เมษายน 2566	1 พฤษภาคม 2566
1	64105010090	นางสาวพีรชาน ต้อมอง ✓	พีรชาน	พีรชาน	พีรชาน
2	64105010106	นางสาวอรัญญา หะยิตาสิทธิ์ ✓	อรัญญา	อรัญญา	อรัญญา
3	64105010109	นางสาวอาสมะ สาลิม ✓	อาสมะ	อาสมะ	อาสมะ



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ใบลงทะเบียนวิทยากร

โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา

กิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม

ระหว่างวันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	29 เมษายน 2566	30 เมษายน 2566	1 พฤษภาคม 2566
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย		-	
2	อาจารย์ ดร.สุวิชา วันสุดล			
3	อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์	-		

## บทสรุปผู้จัดโครงการ

- **ชื่อโครงการ** โครงการบริการวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพการศึกษา กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ด้วยบอร์ดเกม
- **ผู้รับผิดชอบโครงการ** ผศ.ดร.สุมาลี เชื้อชัย
- **ระยะเวลาดำเนินการจริง** วันที่ 29 เมษายน – 1 พฤษภาคม และ 27 พฤษภาคม 2566 ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม
- **งบประมาณ** ได้รับการจัดสรรจำนวน 100,000 บาท ใช้จริงจำนวน 97,500 บาท
- **จำนวนผู้เข้ารับการอบรม/เข้าร่วมโครงการ**  
เป้าหมาย 45 คน เข้าร่วมจริง 43 คน ได้แก่ ครูระดับประถมศึกษา ในสังกัดเขตพื้นที่ประถมศึกษา จังหวัดสมุทรสงคราม นักวิชาการ/ศึกษานิเทศก์ 5 คน อาจารย์และเจ้าหน้าที่ จำนวน 5 คน นิสิตช่วยงานโครงการ 3 คน
- **ขั้นตอนการดำเนินงาน**
  1. ร่างโครงการฯ เพื่อเสนอขอพิจารณาอนุมัติโครงการ
  2. ติดต่อประสานงานกับวิทยากรและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
  3. ประชาสัมพันธ์โครงการ
  4. ดำเนินการจัดโครงการตามกำหนดการ
  5. ประเมินผลและสรุปโครงการ
- **ตัวชี้วัดของโครงการ**
  1. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย
  2. ครูที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุกมากขึ้น
  3. ครูที่เข้าร่วมโครงการสามารถผลิตบอร์ดเกมได้
  4. ครูสามารถนำบอร์ดเกมที่ผลิตได้จากการเข้าฝึกอบรมไปใช้จัดการเรียนการสอน

● ผลการดำเนินงานในภาพรวม

1. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

ผลการดำเนินงาน : ผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 43 คน คิดเป็นร้อยละ 95 ซึ่งเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

2. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก

ผลการดำเนินงาน

ผู้เข้าร่วมโครงการตอบแบบประเมินโครงการจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 55.55 โดยผู้ที่ตอบแบบสอบถามเห็นว่า หลังการฝึกอบรมมีความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงรุก การพัฒนาบอร์ดเกม การออกแบบและการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม มีความสามารถในการพัฒนาบอร์ดเกมด้วยตนเองและมีความสามารถในการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในระดับมากที่สุด ดังตาราง

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	S.D	การแปลผล
1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงรุก	5.00	0	มากที่สุด
2. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกม	4.92	0.26	มากที่สุด
3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม	4.85	0.36	มากที่สุด
4. ความสามารถในการพัฒนาบอร์ดเกมด้วยตนเอง	4.85	0.36	มากที่สุด
5. ความสามารถในการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	4.92	0.26	มากที่สุด

3. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม

ผู้เข้าฝึกอบรมมีความพึงพอใจต่อรูปแบบของกิจกรรม วิทยากร ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม สถานที่ในการจัดกิจกรรม และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในระดับมากที่สุด ดังตาราง

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	S.D	การแปลผล
1. ความพึงพอใจต่อรูปแบบของการจัดกิจกรรม	5	0	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจต่อวิทยากร	5	0	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจต่อระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	4.92	0.26	มากที่สุด
4. ความพึงพอใจต่อสถานที่การจัดกิจกรรม	4.92	0.26	มากที่สุด
5. ความพึงพอใจต่อสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ	4.92	0.26	มากที่สุด

นอกจากนี้ผู้เข้าฝึกอบรมได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมดังนี้

- เป็นการอบรมที่สนุก ไม่น่าเบื่อ มีเกมให้ทดลองเล่นที่หลากหลาย ได้ทั้งความสนุกและความรู้
- ได้ทดลองออกแบบเกมด้วยตัวเอง โดยทางผู้จัดมีการอำนวยความสะดวกและคำแนะนำไว้เป็นอย่างดี

- สามารถนำไปใช้ในได้จริงในการเรียนการสอนและลงมือทำด้วยตนเอง
- วิทยากรมีความเป็นกันเอง ใส่ใจ ให้ความรู้ดีมาก ตั้งใจให้ความรู้เป็นอย่างดี แนะนำได้ดี และบอร์ดเกมที่อาจารย์นำมาเป็นตัวอย่างสนุกมาก

#### 4. ครูที่เข้าร่วมโครงการสามารถผลิตบอร์ดเกมได้

**ผลการดำเนินการ** ครูสามารถผลิตบอร์ดเกมในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ได้สำเร็จ และนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1. การต่อวงจรไฟฟ้าอย่างง่าย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. บอร์ดเกมสุดยอดของดีเมืองแม่กลอง
3. การ์ดจำแนกสัตว์
4. School object
5. บอร์ดเกมเรื่องราวเกียรติ
6. การ์ดอวัยวะในร่างกาย
7. เกมจับคู่สินค้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
8. Bingo ลุ้นดวงสิ่งมีชีวิต
9. เกมการ์ดคำคล้องจอง
10. บอร์ดเกม vertebrate การจำแนกสัตว์ (สัตว์มีกระดูกสันหลัง)
11. เกมคัดแยกขยะ
12. SPOT IT ปริศनावัด
13. เกมผึ่งกลับบั้ง
14. Spot it อักษรนำ
15. บอร์ดเกมการเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร
16. บอร์ดเกม วงจรผีเสื้อ
17. เกม Fruit Hunter

ตัวอย่างรูปภาพของเกม ดังภาคผนวก

#### 5. ครูสามารถนำบอร์ดเกมที่ผลิตได้จากการเข้าฝึกอบรมไปใช้จัดการเรียนการสอน

**ผลการดำเนินการ** ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ที่มีการนำบอร์ดเกมไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง (รูปภาพดังภาคผนวก)

#### ● ผลที่ได้รับระหว่างการดำเนินงาน

ปัญหา อุปสรรค	แนวทางแก้ไข/ปรับปรุง
1. การสร้าง prototype บอร์ดเกม ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากไม่มีปริ้นเตอร์สี	1. ใช้กระดาษสี แยกระหว่างการ์ดที่ครูต้องการใช้สี ทดแทน
2. วิทยากรติดตามการทำให้ไม่สามารถไปร่วมได้ตามกำหนดการ	2. ปรับวิทยากรที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกม และทำจดหมายขอปรับเปลี่ยนโครงการ
3. นิสิตไม่สามารถไปร่วมกิจกรรมได้ครบตามจำนวนที่กำหนด เนื่องจากอยู่ในระยะเวลาปลายภาค	3. ปรับกิจกรรมให้สามารถดำเนินการได้ตามจำนวนนิสิตที่สามารถไปช่วยได้

<p>4. ในกิจกรรมที่ 2 ผู้เข้าร่วมอบรมไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ เนื่องจากติดภารกิจของโรงเรียน หรือป่วย ทำให้การนำเสนอไม่ครบถ้วนตามที่กำหนด</p>	<p>4. ดำเนินการตามจำนวนที่ครูสามารถเข้าร่วมได้ และให้ศึกษานิเทศก์ประจำสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาได้ติดตามผลเพิ่มเติม</p>
--	--

● ข้อเสนอแนะ

-

.....  
 (.....)  
 (ผู้รับผิดชอบโครงการ)

## ภาคผนวก

### ภาพกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 : การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ “บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา”  
วันที่ 29 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2565









## กิจกรรมที่ 2 : การนำเสนอบอร์ดเกม วันที่ 27 พฤษภาคม 2566







ภาพตัวอย่างบอร์ดเกม และการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้  
เกมการ์ด Fruit Hunter



บอร์ดเกม วงจรผีเสื้อ



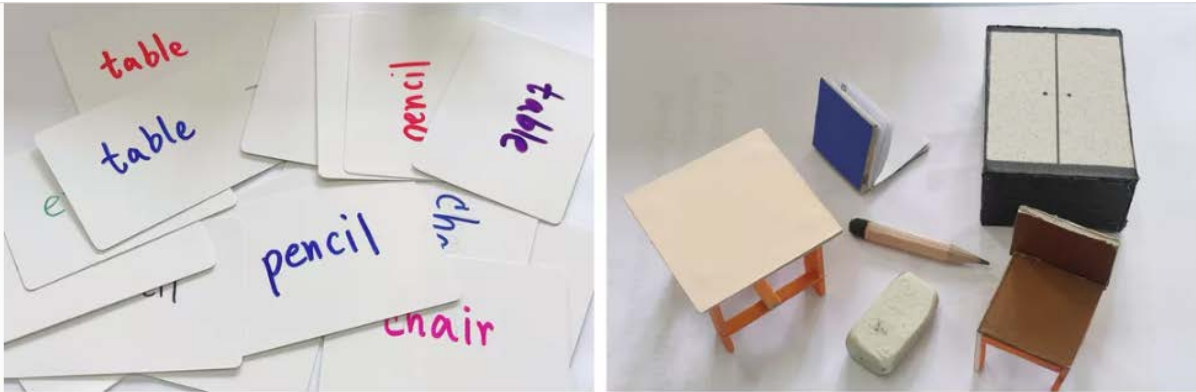
### บอร์ดเกม สูดยอดของดีเมืองแม่กลอง



เกมการ์ด Spot it วัสดุ



เกม School object



### บอร์ดเกม vertebrate การจำแนกสัตว์ (สัตว์มีกระดูกสันหลัง)





### บอร์ดเกมการเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร



### เกมการต่อวงจรไฟฟ้าอย่างง่าย



เกมการ์ด Spot it อักษรนำ

# แนวทางการจัดการเรียนรู้

**ชั้นนำ เล่นเกม  
Spot it อักษรนำ**



♥ ♥ ♥

**ชั้นสอน จำแนกอักษรนำ**



♥ ♥ ♥

# ชั้นสรุปความรู้

**ออกแบบชิ้นงาน  
ยกตัวอย่างคำที่มี ห นั้  
และฝึกอ่านออกเสียงคำ**

