



# นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับ  
ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒



นางสาวณภัชชา สารบุญ

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านหนองฮาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active leaning  
บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม  
วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

จัดทำโดย  
นางสาวณภัชชา สารบุญ

โรงเรียนบ้านหนองฮาง  
ตำบลหนองฮาง อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



## คำนำ

แบบรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ของนางสาวณัชชา สารบุญ ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านหนองฮาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้ที่สนใจศึกษาในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หรือปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเป็นแนวทางในการประกอบการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มีคุณภาพต่อไป

นางสาวณัชชา สารบุญ  
ตำแหน่ง ครู



## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ชื่อนวัตกรรม	๑
ชื่อเจ้าของนวัตกรรม	๑
ความสำคัญของนวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม	๑๐
ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม	๑๑
ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๑๓
แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้	๑๗
บรรณานุกรม	๑๘
<b>ภาคผนวก</b>	<b>๑๙</b>
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	
ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม	
ภาพกิจกรรม	



## รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- ๑. ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active Learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
- ๒. ชื่อเจ้าของผลงาน** นางสาวณัชชา สารบุญ ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านหนองฮาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

### ๓. ความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนด้านสังคมศึกษายังพบเจอปัญหาอยู่มากและเกิดขึ้นมาเป็นเวลายาวนานหลายปีเนื่องจากผู้เรียนยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ด้วยเหตุและผล การแก้ปัญหา ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม อยู่มากและแผนจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับตัวผู้เรียนมากเท่าไร นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจถึงสาเหตุหลักสำคัญในการเรียนได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีบริบทของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจจะยังไม่เอื้ออำนวย อาทิเช่น สื่อ การได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ลงลงพื้นที่ พูดคุยกับชุมชน การรู้หน้าที่ของตน อาจจะยังไม่ครอบคลุมจึงส่งผลให้การเรียนของผู้เรียน ยังไม่ได้ผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จึงมีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge-based society) ซึ่งการพัฒนาปัญญาให้พัฒนาความคิด มีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและสังคมอย่างสร้างสรรค์จนสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้

ในด้านของการใช้การเรียน Active Learning เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาได้อย่างหนึ่ง การอภิปรายกระทำระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงานวิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พูดเป็น และสร้างความเป็นประชาธิปไตยจะช่วยให้ได้รับคำตอบที่เปิดกว้าง นั่นก็คือ ได้ข้อมูล ได้ความรู้ ได้ความเข้าใจ ในประเด็นเหล่านั้นมากและลึกยิ่งขึ้น คำถามที่ตื้นนอกจากเป็นคำถามปลายเปิดแล้ว ยังเป็นคำถามที่ทำให้เราได้รับข้อมูล ได้คิดเป็นเหตุเป็นผลอย่างมาก สามารถใช้เวลาเวลาเรียนในการฝึกฝนทักษะ และเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน อีกทั้งยังสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองมีระบบวัดผลการเรียนหลังเรียนแต่ละบทเพื่อให้ครูสามารถนำผลมาประเมินช่วยเหลือนักเรียนให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นและยังสามารถนำผลระหว่างการเรียนของนักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับครูผู้สอนในกลุ่มสาระเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมนั้น สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนมากขึ้น เป็นเครื่องมือหรือสื่อที่ช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่จะช่วยสรุปเนื้อหา ให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน



#### ๔. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๒. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

#### ๕. กลุ่มเป้าหมาย

##### เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๙๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สูงขึ้น

##### เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

#### ๖. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

##### ๖.๑ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

##### ๖.๑.๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามา มีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ โดยผู้สอนมี บทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร่วมในกระบวนการของการเรียนการสอน โดยเน้น ๒ องค์ประกอบหลักที่สำคัญ คือการกระทำ (doing) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และการสะท้อนประสบการณ์ (reflecting) ผู้เรียนสะท้อนได้ว่าตนกำลังเรียนรู้อะไร การมีส่วนร่วมของผู้เรียนนั้นได้รวมไปถึง การอ่าน (reading) การเขียน (writing) การอภิปราย (discussing) และการแก้ปัญหา (problem solving)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) “เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนได้ลดกระบวนการสื่อสารและการถ่ายทอดเนื้อหาให้แก่ผู้เรียนแต่หันมา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นให้เกิด บรรยากาศการเรียนที่สนุก ทำท่าย และเป็นกัลยาณมิตร ตลอดจนยังมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จัก เรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ การวิเคราะห์ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน รวมไปถึงการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ”

จากความหมายดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการ เรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ ความสนใจ ความกระตือรือร้น และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มุ่งเน้น



การให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองในตัวผู้เรียนมากขึ้น โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งการเรียนรู้นั้นจะไม่ใช้การฟังเพียงอย่างเดียว จะต้องเกิดการเรียนรู้ผ่านการอ่าน การเขียน การอภิปราย การแก้ปัญหาหรือการประยุกต์ใช้สู่สถานการณ์จริงร่วมกัน ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุดทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่ดีต่อการเรียนความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

### ๖.๑.๒ ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เชิงรุกนั้นมีความสำคัญอย่างมากได้ให้ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

๑. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดที่เป็นอิสระ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนมีโอกาสในการฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง มากขึ้น โดยครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดทักษะเหล่านี้ ผ่านการกระตุ้นด้วยการใช้ คำถาม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือการประยุกต์ความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในโลกความเป็นจริง

๒. ส่งเสริมให้เกิดการทำงานแบบร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่ฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าผู้เรียนผ่านการฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และด้วยวิธีการที่ถูกต้อง จะช่วยให้เกิดทักษะการทำงานแบบร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาช่วงสั้นๆ ในการพูดคุย คิด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพิ่มทักษะการสื่อสาร การสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าของเพื่อนร่วมงาน แสดงเหตุผล สนับสนุนคำตอบที่ถูกต้องได้อย่างเหมาะสม

๓. เพิ่มแรงจูงใจและความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นต่อเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และการร่วมพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็น การกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ กระตือรือร้น และร่วมสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ นั้น เป็นการเพิ่มขีดความสามารถด้านความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งผู้เรียนจะมีทางเลือกมากขึ้นในการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ของพวกเขา

### ๖.๑.๓ ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

สืบเนื่องจากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ นิยามของ Active Learning มีหลายความหมาย โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๖๐) อธิบายว่า Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนได้ลงมือทำงานและใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ สิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นคำสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตาม



บริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ได้ ดังนี้

**การใช้เกมเพื่อสร้างการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking)** โดยอยู่บนฐานแนวคิดของ Bloom's Taxonomy ๒๐๐๑ นักวิชาการได้แบ่งกลุ่มระดับของการคิดออกเป็น ๒ ระดับ คือ การคิดขั้นต่ำ (Lower Order Thinking) ได้แก่ การจดจำ การทำความเข้าใจ และการนำไปใช้ และการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ซึ่งเกมที่อยู่ในกลุ่มของการคิดขั้นต่ำ เป็นเกมที่มีความสัมพันธ์ไม่ซับซ้อน ในแนวเกมแบบ Party Game ตัวอย่าง เช่น เกมบิงโก ผู้เล่นมีบทบาทเพียงแค่วางอุปกรณ์ให้ตรงกับสัญลักษณ์ที่สุ่มหยิบได้ เงื่อนไขลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้จดจำ เข้าใจ แต่อาจยังไม่ถึงขั้นของการวิเคราะห์ ในขณะที่เกมที่อยู่ในกลุ่มของการคิดขั้นสูง เป็นเกมที่มีเงื่อนไขซับซ้อนและท้าทายต่อระดับการคิดของผู้เรียน ในแนวเกมแบบ Family Game ตัวอย่าง เช่น การ์ดเกมแนวสืบสวนสอบสวน ผู้เล่นจะต้องทำการเก็บรวบรวมหลักฐานให้ครบเพื่อหาข้อสันนิษฐาน/หาข้อสรุป มีกระบวนการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในเกม มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งหน้า เงื่อนไขลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ซึ่งการสืบคดีจะต้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มี ปลั่งไปประเมินสถานการณ์ว่าจะทำอย่างไรจึงจะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ กระบวนการแก้ไขปัญหา หากมีการคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดสร้างสรรค์ และคิดละเอียดละออ ก็สามารถนำไปสู่พฤติกรรมของการคิดสร้างสรรค์ได้

การใช้เกมให้นำไปสู่ Active Learning จะควบคู่ไปกับ Higher Order Thinking ที่เน้นพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านวิเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์

**การใช้เกมสร้างความรู้จากการปฏิบัติ (Practical Knowledge) ผ่านการเล่น** การเรียนรู้ของผู้เรียนธรรมชาติของการรับรู้โดยเทคนิคการสอนมีผลต่อคุณภาพในการรับรู้ของผู้เรียนโดยตรงจากแนวคิดทฤษฎีประสบการณ์ของ Edgar Dale (๑๙๖๙) อธิบายว่า การจดบันทึกได้ ๕% การอ่านได้ ๑๐% การฟังเสียงได้ ๒๐% การเห็นภาพได้ ๓๐% การสาธิตได้ ๕๐% การปฏิบัติได้ ๗๕% และการสอนผู้อื่นได้ ๙๐% ในด้านการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้กับการสอน บนฐานคิดของทฤษฎีประสบการณ์ วิเคราะห์ ดังนี้

- การเรียนก่อนการเล่น ตรงกับ การจดบันทึกได้ ๕%
- การอ่านเนื้อหาของเกม ตรงกับ การอ่านได้ ๑๐%
- การฟังข้อมูลในเกมเพื่อเข้าใจ ตรงกับ การฟังเสียงได้ ๒๐%
- การเรียนรู้ผ่านภาพประกอบเกม ตรงกับ การเห็นภาพได้ ๓๐%
- การสาธิตการเล่น,การทดลองการเล่นรอบแรก ตรงกับ การสาธิตได้ ๕๐%
- การเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ (Face to Face) ตรงกับ การปฏิบัติได้ ๗๕%
- การถอดบทเรียนหลังการเล่นเกม ตรงกับ การสอนผู้อื่นได้ ๙๐%

การสอนด้วยการใช้เกมบนฐานคิดของ Active Learning ต้องนำไปสู่การสาธิตได้ ๕๐% การปฏิบัติได้ ๗๕% และการสอนผู้อื่นได้ ๙๐% และความรู้จากการปฏิบัติ(Practical Knowledge) ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น แม้จะเป็นองค์ความรู้ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการเผชิญสถานการณ์จริง ก็สามารถได้รับประสบการณ์เสมือนจริงได้ เมื่อมีการทดลองการเล่น การเล่นซ้ำ และถอดบทเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกได้ในระดับปฏิบัติ(จากการจำลองสถานการณ์)

**การใช้เกมเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformation)** โดยการใช้อบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สามารถนำไปสู่ระดับของ Active Learning ในระดับต่าง ๆ ได้ โดยระดับของการเรียนรู้เชิงรุกกับการใช้



เทคโนโลยีการเรียนรู้แบ่งเป็น ๕ ระดับ โดยอ้างอิงจากเว็บไซต์ Technology Integration Matrix (TIM) ได้แก่ Entry level, Adoption level, Adaptation level, Infusion level and Transformation level โดยวิเคราะห์หลักการกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ดังนี้

ระดับเริ่มต้น (Entry level) นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาการเรียนรู้จากบอร์ดเกม โดยบอร์ดเกมอยู่ในฐานะของการกระจายข้อมูลให้ผู้เรียน ซึ่งต้องผ่านการเล่นแบบความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ โดยยึดเนื้อหาการเรียนรู้เป็นหลัก เช่น เกมบันไดงูแม่สุตรคุณ เกมโดมิโนคำศัพท์ และอื่น ๆ โดยโครงสร้างเน้นที่กระบวนการถาม-ตอบ, เลือกตอบ, ตัดชอยส์ เป็นต้น ในขั้นนี้ไม่ได้มีการเข้าไปกระตุ้นการคิดโดยครู แต่ให้นักเรียนเล่นตามความเข้าใจ (Free play)

ระดับการนำไปใช้ (Adoption level) นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกม โดยครูกอຍกระตุ้นการเรียนรู้อย่างใกล้ชิด มีการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิดในระหว่างการเล่น ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติตามกฎของการเล่นอย่างเคร่งครัด (Structure play) เพื่อควบคุมตัวแปรตามให้เกิดผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของครู และมีกิจกรรมการสรุป หรือ ถอดบทเรียนจากการเล่น เพื่อนำไปสู่การปรับใช้อย่างมีความหมาย

ระดับการปรับตัว (Adaptation level) นักเรียนเรียนรู้ผ่านเล่นบอร์ดเกมแล้วสามารถวิเคราะห์บทเรียนในเกมเชื่อมโยงสู่การตระหนักรู้ในบทเรียนนั้น โดยใช้แนวคิดเชิงวิพากษ์เพื่อสร้างการเรียนรู้จากฐานของบอร์ดเกมที่เล่น ครูใช้คำถามเข้ากระตุ้นการคิดขั้นสูง เช่น ทำไม, อย่างไร, เพราะเหตุใด, ถ้าเป็นแบบนี้... จะเป็นอย่างไร, ถ้าเกิดอะไรขึ้น ถ้า..., เป็นต้นและนำไปสู่พฤติกรรมของการสร้างทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้

ระดับการซึมซาบ (Infusion level) นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้นำเกมด้วยตนเอง และมีการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารในประเด็นที่นักเรียนสนใจ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ในบทเรียนหรือตามความสนใจ โดยอาจปรับจากแนวคิดการเรียนรู้บนฐานเกม (GBL) เป็นการเรียนรู้แบบโครงการ/โครงการ (PBL) โดยมีบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการสื่อสารถึงประเด็นของเนื้อหาจากบทเรียนและสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

ระดับการเปลี่ยนแปลง (Transformation level) นักเรียนเป็นผู้สร้างบอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารด้วยตนเอง เน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญ โดยผ่านกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกม ที่นำไปสู่นวัตกรรมที่มีความแปลกใหม่ และสร้างสรรค์ ครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรีกษาและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

**การใช้เกมผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Process)** โดยกรอบแนวคิดของ Townsend (๒๐๑๕) ได้อธิบายว่า ครูเริ่มต้นด้วยการสอนโดยการตั้งคำถาม (Question Based Learning) เป็นลักษณะ Driving Question เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความรู้เข้าใจ มีทักษะเพื่อการประยุกต์นำไปใช้ (Applicable Based Learning) ในขณะเดียวกันผู้เรียน ได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) บทบาทของครูจึงเปลี่ยนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ฝึก (Coach) และผู้ให้กำลังใจ (Supporter) และช่วยผู้เรียน ได้ไตร่ตรองสะท้อนกลับ (Reflection) วิเคราะห์กับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ดังนี้

ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) มีการใช้คำถามนำเล่นบอร์ดเกมและชวนสรุปผลการเรียนรู้

นักเรียนเล่นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้โดยระหว่างการเล่นจะเกิดข้อคำถาม ข้อค้นพบ และปฏิกริยาโต้ตอบซึ่งหน้า (Face to Face)

ความรู้เดิมของนักเรียนจะถูกแยกส่วน และผสมผสานขึ้นใหม่จากการเล่น เนื่องจากนักเรียนมีประสบการณ์เดิมอยู่แล้ว เมื่อเล่นบอร์ดเกมจะเกิดประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นทั้งในด้านของเกมและเนื้อหาบทเรียน



**การสร้างความรู้ที่คงทน โดยใช้กฎการทำซ้ำ และ Mental models** การกฎของการทำซ้ำ ตามแนวคิดของธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike) ใช้ร่วมกับ Mental models โดยกฎแห่งการฝึกหัดหรือ การกระทำซ้ำ (The Law of Exercise or Repetition) ชี้ให้เห็นว่า การกระทำซ้ำหรือการฝึกหัดนี้ หากได้ทำบ่อยๆ ซ้ำๆ จะทำให้การกระทำนั้นๆ ถูกต้องสมบูรณ์และมั่นคง ในขณะที่เดียวกัน แนวคิดของ Mental Models คือ การอธิบายกระบวนการทางความคิดที่มีต่อปรากฏการณ์จริงที่เกิดขึ้นบนโลก มันเป็นการแทน (Representation) โลกรอบตัวอย่างเป็นระบบ โดยเมื่อใช้การสอนด้วยบอร์ดเกม จะเกิด ๒ แนวคิดนี้ขึ้น วิเคราะห์ได้ดังนี้

บอร์ดเกม คือ การสร้างโลกย่อส่วนที่มีที่มา มาจากระบบของโลกจริง หรือ การแทน (Representation) เมื่อนักเรียนเล่นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ นักเรียนจะเกิดความเข้าใจระบบของสิ่งนั้นมากขึ้น เนื่องจากข้อมูลได้เรียบเรียงอย่างเป็นระบบไว้แล้ว เช่น ความเข้าใจ เรื่อง การเลือกตั้งที่อาจมีข้อกฎหมาย ระเบียบต่าง ๆ จำนวนมาก แต่เมื่อเปลี่ยนมาเป็นเกม จะช่วยให้นักเรียนเห็นถึงองค์ประกอบทั้งหมดของการเลือกตั้ง ที่จะช่วยให้เข้าใจเรื่องการเลือกตั้งได้ดียิ่งขึ้น แต่ความเข้าใจดังกล่าวนั้นจัดเป็นอัลกอริทึมส่วนบุคคลด้วย กล่าวคือ เมื่อเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมนักเรียนจะมีแนวคิดคิดหลักเดียวกันแต่จะเข้าใจส่วนย่อยแตกต่างกัน

การเล่นบอร์ดเกมซ้ำ ๆ ตามกฎการฝึกหัดหรือการกระทำซ้ำ บนฐานของการแทน (Representation) คือ การเล่นเพื่อเรียนรู้ระบบของสิ่งนั้นซ้ำ ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่อยู่เสมอ (Re-Learning) ในเกมเดิม โดยอาจเห็นข้อเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละรอบ ตัวอย่าง เช่น Thai Democracy Timeline Game ผู้เล่นต้องเลือกตอบลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์การเมืองไทยให้ถูกต้อง เล่นรอบแรก อาจยังจดจำไม่ได้ เล่นรอบถัดไปจะจดจำข้อมูลได้ดีและแม่นยำมากขึ้น ตามการเล่นในแต่ละครั้ง ยิ่งเล่นมากครั้ง ยิ่งจดจำได้ดี หรือ เกมหมากรุก ยิ่งเล่นซ้ำ ยิ่งช่วยฝึกการคิดเชิงกลยุทธ์มากขึ้น

### ๖.๑.๓ บทบาทของครูและนักเรียนของการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม

#### ๑. บทบาทของครูในการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

- ๑) ครูจะต้องเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด ได้ซักถาม ครูต้องพยายามสร้างแรงจูงใจให้เกิดในตัวนักเรียนเมื่อเขาสามารถทำงานสำเร็จ ครูจะต้องคอยเสริมแรงให้เกิดตลอดเวลา
- ๒) ครูจะต้องเป็นผู้กำกับและจัดระเบียบต่างๆ ของการทำกิจกรรมเพื่อฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างมีระเบียบและดำเนินกิจกรรมอย่างถูกขั้นตอน
- ๓) ครูจะต้องคอยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากคิดหาคำตอบของปัญหา
- ๔) ครูจะต้องให้คำแนะนำหรือให้ข้อมูลแก่นักเรียนเมื่อเกิดความสงสัยและช่วยแนะนำแนวทางในการแก้ปัญหา
- ๕) ครูไม่ควรชี้แนะปัญหาให้กับนักเรียนโดยการบอกข้อเท็จจริง ควรใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหานั้น
- ๖) ครูจะต้องไม่ด่วนสรุปข้อมูลด้วยตนเองควรเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายซักถาม เพื่อจะได้เกิดแนวคิดกว้างขวางยิ่งขึ้นแล้วจึงให้นักเรียนเป็นผู้สรุป
- ๗) ครูจะต้องพยายามหาวิธีสอนหลายๆ วิธีมาช่วยในการสอนด้วยจะทำให้ให้นักเรียนมีความเข้าใจยิ่งขึ้น

ดังนั้น บทบาทของครูในการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้จึงต้องมีการสร้างสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวนักเรียนเอง เป็นผู้ถามคำถามต่างๆ ที่จะช่วยนำทางให้นักเรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง



๒. บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

- ๑) พยายามค้นพบสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง
- ๒) ใช้หลักการต่างๆ ใช้ทักษะการสังเกต การใช้เครื่องมือ การดำเนินการทดลอง การบันทึกข้อมูล การอภิปรายและการสรุป ซึ่งนำไปสู่การคิดและหลักเกณฑ์ที่สำคัญของบทเรียน
- ๓) แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีอิสระและมีเหตุผล
- ๔) พุด ซักถามหรือโต้แย้งในสิ่งที่นักเรียนเชื่อมั่นและมีเหตุผล

## ๖.๒ นวัตกรรมการสอน (Instructional Innovation)

### ๖.๒.๑ ความหมายของนวัตกรรมการสอน

ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ และเพื่อให้เกิดประสิทธิผลในชั้นปลาย นั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องพยายามค้นคว้าวิธีการใหม่ๆ ที่คิดค้นขึ้นในรูปแบบต่างๆ นั้น คือ นวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันผู้วิจัยขอเสนอความหมายของของนวัตกรรมการสอน ดังนี้ สมเดช สีแสง และคณะ (๒๕๔๓) ได้ให้ความหมายว่า สิ่งประดิษฐ์หรือวิธีการใหม่ๆ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมโดยมีการทดลองหรือพัฒนาจนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ว่าจะมีผลดีในทางปฏิบัติ สามารถนำไปใช้ในระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิริติ ยศยิ่งยง (๒๕๕๒) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรม เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ คิดค้น พัฒนาสามารถนำไปปฏิบัติจริงและมีการเผยแพร่ออกสู่ชุมชน ในลักษณะเป็นของใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือของเก่าที่มีอยู่แต่เดิมแต่ได้รับการปรับปรุงเสริมแต่งพัฒนาขึ้นใหม่ให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ

อัจตรา ประเสริฐสิน (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรมทางการศึกษาคือการสร้างสื่อใหม่ที่ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ง่าย เห็นได้จริงในการใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ได้ประโยชน์ในการเรียนสูงสุด เป็นได้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เทพสุดา จิวตระกูล (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรมที่มีลักษณะมีความน่าสนใจ เช่น มีการใช้เกมและภาพประกอบเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ ด้วยตนเอง มีการนำสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน

### ๖.๒.๒ ความสำคัญของนวัตกรรมการสอน

ความสำคัญของนวัตกรรมการสอน ก็คือ สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการศึกษารูปได้ดังนี้

๑. เพื่อนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอน เช่น
  - ๑.๑ ปัญหาเรื่องวิธีการสอน ปัญหาที่มักพบอยู่เสมอ คือ ครูส่วนใหญ่ยังคงยึดรูปแบบการสอนแบบบรรยาย โดยมีครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการสอนในรูปแบบอื่น การสอนด้วยวิธีการแบบนี้เป็นการสอนที่ขาดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในชั้นปลาย เพราะนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจแล้ว ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของผู้เรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดอีกด้วย
  - ๑.๒ ปัญหาด้านเนื้อหาวิชา บางวิชาเนื้อหามากและบางวิชามีเนื้อหาเป็นนามธรรม ยากแก่การเข้าใจ จึงจำเป็นจะต้องนำเทคนิคการสอนและสื่อมาช่วย
  - ๑.๓ ปัญหาเรื่องอุปกรณ์การสอน บางเนื้อหาที่มีสื่อการสอนเป็นจำนวนน้อยไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้ เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาคิดค้นหาเทคนิควิธีการสอนและผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้
๒. เพื่อนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา โดยการนำสิ่งประดิษฐ์หรือแนวความคิดใหม่ๆ ในการเรียนการสอนนั้นเผยแพร่ไปสู่



ผู้สอน ท่านอื่นๆ หรือเพื่อเป็นตัวอย่างอีกรูปแบบหนึ่งให้กับผู้สอนที่สอนในวิชาเดียวกัน ได้นำแนวความคิดไปปรับปรุงใช้หรือผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

### ๖.๒.๓ ประเภทของนวัตกรรมการสอน

เกริก ท่วมกลาง และคณะ (๒๕๕๒) กล่าวถึงการจำแนกประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษาว่า นวัตกรรมทางการศึกษาได้มีผู้คิดพัฒนาขึ้นมาเป็นจำนวนมาก สามารถจำแนกได้ดังนี้

๑. จำแนกตามผู้ใช้ประโยชน์โดยตรง แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๑) ประเภทสื่อสำหรับครู ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือครู เอกสารประกอบการสอน เครื่องมือวัดผล อุปกรณ์วัสดุทัศนวัสดุ

๒) ประเภทสื่อสำหรับนักเรียน ได้แก่ บทเรียนสำเร็จรูป เอกสารประกอบการเรียน ชุดฝึกปฏิบัติ ใบงาน ชุดเพลง ชุดเกม การ์ตูน

๒. จำแนกตามลักษณะของนวัตกรรม แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๑) ประเภทเทคนิควิธีการหรือกิจกรรม เช่น บทบาทสมมุติ การสอนแบบศูนย์การเรียนการสอนความคิดรวบยอดด้วยวิธีสอนอุปนัยและนิรนัย ฯลฯ

๒) ประเภทสื่อการเรียนการสอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน ชุดสื่อประสม บทเรียนโมดูล วีดิทัศน์ เกม เพลง ใบงาน

### ๖.๒.๔ การนำนวัตกรรมการสอนไปใช้

ทิตินา แคมมณี (๒๕๕๗) อธิบายว่าการนำนวัตกรรมการสอนไปใช้ในแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องพิจารณาลักษณะต่างๆ ต่อไปนี้

๑. เป็นนวัตกรรมที่ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากจนเกินไป ใช้ง่าย ใช้สะดวก

๒. เป็นนวัตกรรมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายเยอะเกินไป

๓. เป็นนวัตกรรมที่สำเร็จรูป อำนวยความสะดวกในการใช้งาน

๔. เป็นนวัตกรรมที่ไม่กระทบกระเทือนบริบทเดิมมากนัก

๕. เป็นนวัตกรรมที่ไม่มีคนเกี่ยวข้องมากนัก

๖. เป็นนวัตกรรมที่ให้ผลชัดเจน

กิดานันท์ มลิทอง (๒๕๔๓) ได้เสนอแนะว่าการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

๑. นวัตกรรมที่นำมาใช้นั้นต้องมีจุดเด่นที่เห็นได้ชัดเจนกว่าวัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการที่ใช้อยู่ในปัจจุบันอย่างน้อยเพียงใด

๒. นวัตกรรมนั้นมีความเหมาะสมหรือไม่กับระบบหรือสภาพที่เป็นอยู่

๓. มีกรณีวิจัยหรือการศึกษายืนยันแน่นอนแล้วว่า สามารถนำมาใช้ได้ดีในสภาพสภาวะการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

๔. นวัตกรรมนั้นมีความเกี่ยวข้องกับความต้องการของผู้ใช้อย่างจริงจัง

### ๖.๓ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชั้นบูรณาการ

นภดล เหลืองภิรมย์ (๒๕๕๐) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการนวัตกรรม : การพัฒนาตัวแบบความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัย เพื่อค้นหาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัย โดยใช้ข้อมูลทฤษฎี และปฐมภูมิ เช่น การค้นคว้าวรรณกรรมและเอกสารต่างๆ เพื่อกำหนดแนวคิด การสัมภาษณ์ผู้บริหาร องค์กรนวัตกรรมการใช้สถิติในการวิเคราะห์และประเมินผล



จากแบบสอบถามที่ตอบกลับจากนักวิจัย เช่น การทดสอบความเชื่อถือได้ (reliability test) ของแบบสอบถาม การทดสอบความเที่ยงตรง (validity test) ของแบบสอบถาม การวิเคราะห์ปัจจัย (factor analysis) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (correlation) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุ (multiple regression)

ผลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า แนวคิดการจัดการนวัตกรรมมี ๕ แนวทาง คือแนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการประดิษฐ์คิดค้น แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการเทคโนโลยี แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการตลาด แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการความรู้ แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการห่วงโซ่ความสัมพันธ์ แนวคิดต่างๆเหล่านี้ให้ความสำคัญกับทรัพยากรนวัตกรรม และองค์ประกอบในการจัดการนวัตกรรมที่แตกต่างกันอันแสดงให้เห็นและยืนยันว่า ทรัพยากรนวัตกรรมและองค์ประกอบในการจัดการนวัตกรรมทุกปัจจัยส่งผลกระทบต่อความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัยผลการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและปริมาณ แสดงให้เห็นว่า การจัดการนวัตกรรมไม่ควรที่จะพิจารณานวัตกรรมในลักษณะปรากฏการณ์แยกส่วนที่เกิดจากปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่ควรที่จะพิจารณานวัตกรรมในลักษณะที่เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ที่เกี่ยวข้องไม่เพียงแต่ทุนที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับทุนที่จับต้องไม่ได้ที่เรียกว่า ทุนทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทนทางสังคมเชื่อมโยง (bridging social capital) ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและกระตุ้นความสามารถของนักวิจัยในการแลกเปลี่ยนความรู้แฝงเร้นที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วย ทฤษฎีนวัตกรรมก่อนหน้านี้

ชัตติยา กนกภากร (๒๕๕๑) ได้ทำการศึกษา เรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย อย่างมีคุณภาพ ของโรงเรียนวชิรมุกฎ ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี การปรับปรุงกระบวนการอย่างมีคุณภาพ มาออกแบบใหม่ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ในโรงเรียนวชิรมุกฎ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ๑) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน ๒ คน ๒) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญครูต้นแบบที่สอนภาษาไทย ๒ คน ๓) สามเณรชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ปีการศึกษา ๒๕๕๐ จำนวน ๔๐ รูป ผลการวิจัยการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ของโรงเรียนวชิรมุกฎ สรุปดังนี้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ มี ๓ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ๑) เตรียมความพร้อม มีดัชนีวัดคุณภาพ จำนวน ๒ ดัชนีวัด ๒) จัดการเรียนการสอน มีดัชนีวัดคุณภาพ จำนวน ๕ ดัชนีวัด ๓)

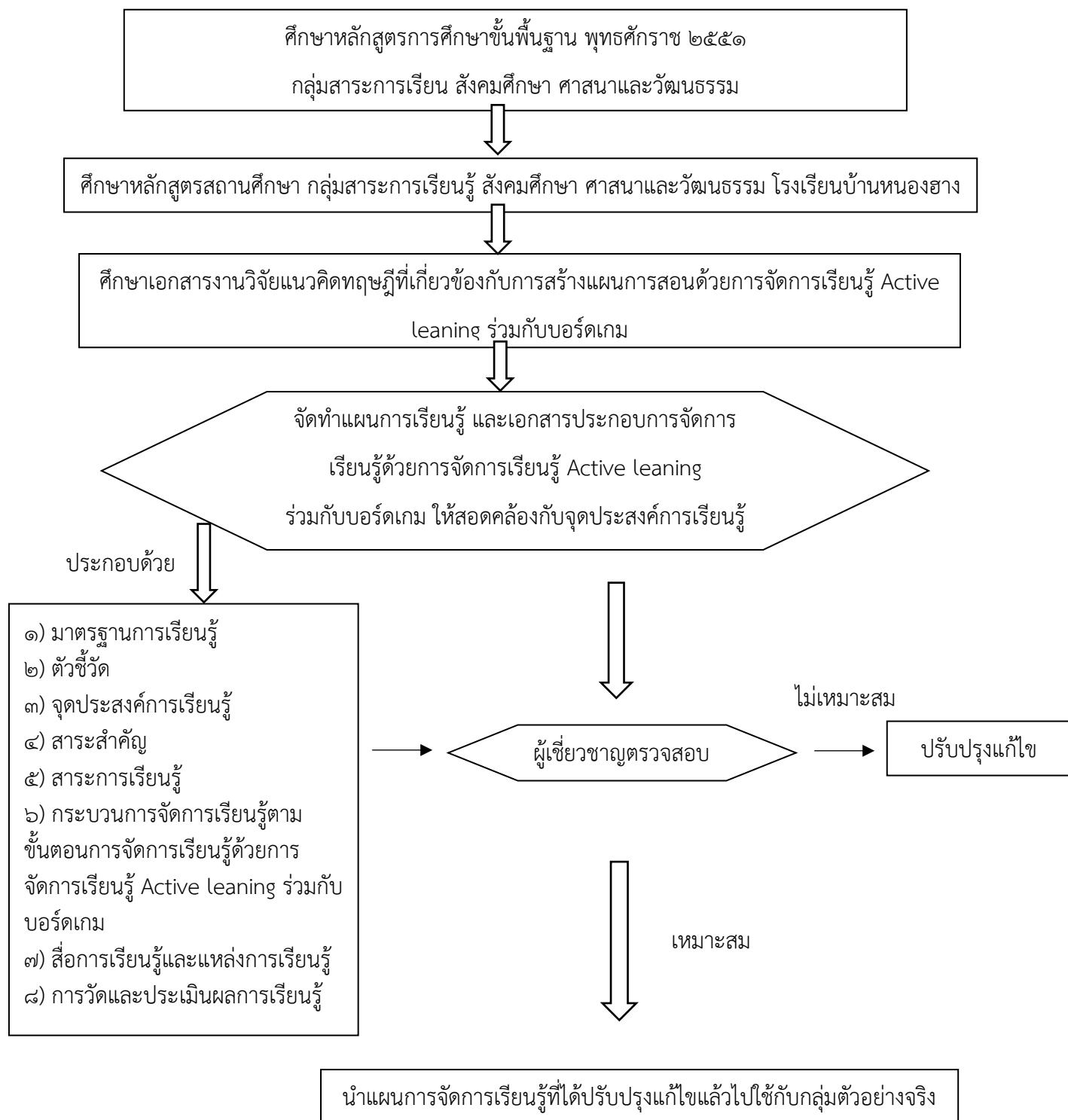
ประเมินและปรับปรุง จำนวน ๒ ดัชนีวัดผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญร่วมกันพิจารณา และมีมติเอกฉันท์ให้นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้โดยให้พัฒนาแบบฟอร์มที่เกี่ยวข้องทั้ง ๓ กระบวนการย่อย

ช่วงโชติ พันธุเวช (๒๕๕๕) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ออกแบบใหม่และการจัดการศึกษาด้วยการจัดการคุณภาพของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงครามผลการวิจัยพบว่า กระบวนการที่ออกแบบใหม่ประกอบด้วยขั้นตอนการปฏิบัติงานหลัก ๔ ขั้นตอน ได้แก่ ๑) ชั้นวางแผน มีงานที่ต้องปฏิบัติ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการที่จำเป็นของผู้เรียน การวิเคราะห์สาเหตุแท้จริงของปัญหาที่จำเป็นเร่งด่วน การกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ วัตถุประสงค์การวิจัยและการเตรียมวัตกรรมการเรียนรู้ออกแบบใหม่ ๒) ชั้นปฏิบัติการตามแผน มีงานที่ต้องปฏิบัติ คือ การใช้วัตกรรมการเรียนรู้ออกแบบใหม่ที่กำหนดไว้ การวิเคราะห์และนำเสนอผลตาม



**๗. ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม**

ในการออกแบบนวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ข้าพเจ้านำมาออกแบบให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยมีกระบวนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้



## ๘. ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม

กระบวนการเรียนการสอน ในแต่ละขั้นตอนของการเรียนการสอนแบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีข้อบ่งชี้รายละเอียด ดังนี้



### ๘.๑ การออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design)

การกำหนดและออกแบบ กระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งกระบวนการ ดังนี้

๑.๑ โดยมีการตั้งจุดประสงค์ทางการเรียนรู้ ตามแนวคิดทฤษฎีทางการศึกษา สามารถกำหนดได้จากพฤติกรรมการเรียนรู้ หรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของผู้เรียน

๑.๒ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เริ่มตั้งแต่การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การคัดเลือกเนื้อหา ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และการออกแบบการวัดและประเมินผล การออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถประยุกต์เข้ากับขั้นตอนการสอนแบบปกติ หรืออาจใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมของนักวิชาการและนักการศึกษาได้ทั่วไป ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ได้แก่

๑) ขั้นนำเข้าเกม นำเข้าสู่สถานการณ์ของเกมโดยอาจใช้การอ่านสถานการณ์ การตั้งคำถาม และการใช้สื่ออื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกอยากเรียนรู้ (๕ นาที)

๒) ขั้นทำความเข้าใจกติกา อ่านและทำความเข้าใจกติกาการเล่นของเกม โดยอาจใช้วิธีทัศน์สอนการเล่นบอร์ดเกม การอ่านจากคู่มือเกม ให้เข้าใจในวิธีการเล่นมากขึ้น (๕ นาที)

๓) ขั้นเล่นบอร์ดเกม เล่นบอร์ดเกมตามกติกาการเล่น โดยทดลองเล่นก่อน ๑ รอบแล้วเล่นจริง รูปแบบและลักษณะการเล่นขึ้นอยู่กับกติกาของเกมนั้น ๆ



๔) ชั้นสรุปและถอดบทเรียน การสรุปการเรียนรู้สามารถใช้เทคนิคการสรุปบทเรียนได้อย่างหลากหลาย เช่น การถอดบทเรียน การสอบถาม การสนทนา การทำสอบ และวิธีการอื่น ๆ

## ๘.๒ การออกแบบเกม (Game Design)

การกำหนดธีมหรือโครงสร้างของเกม และการออกแบบระบบเกม ดังนี้

### ๒.๑ การกำหนดธีมของเกมหรือโครงสร้างของเกม

๒.๑.๑ โครงสร้างแบบการแข่งขันที่มีผู้ชนะเพียงคนเดียว (Competitive Game) เกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป โดยมีผู้ชนะเพียงคนเดียว โดยโครงสร้างเกมลักษณะเช่นนี้ เป็นโครงสร้างของเกมโดยทั่วไปที่เน้นกระบวนการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะในเกม

๒.๑.๒ โครงสร้างเกมแบบช่วยเหลือกัน (Cooperative Game) เกมที่ผู้เล่นมีการประสานกันตามขั้นตอนเพื่อให้ได้ตามเงื่อนไข ซึ่งจะได้รับผลจากเกม คือ การแพ้หรือชนะร่วมกัน โดยเน้นการเล่นที่ช่วยเหลือกัน เพื่อแข่งขันกับระบบของเกม มีการชนะร่วมกันและแพ้ร่วมกัน

๒.๑.๓ โครงสร้างเกมแบบเล่นเป็นทีม (Team-Based Game) เป็นเกมที่มีผู้เล่นเป็นทีม ซึ่งทีมของผู้เล่นนั้นจะมีการแข่งขันกับผู้อื่นร่วมกัน เพื่อให้ได้รับชัยชนะ โดยการจับคู่การแข่งขันสามารถมีหลายรูปแบบ รวมทั้งการจับทีมผู้เล่นที่มีสัดส่วนของจำนวนผู้เล่นเท่ากัน เช่น ๒ ต่อ ๒ และ ๓ ต่อ ๓ เป็นต้น หรืออาจจะเป็นรูปแบบอื่น ๆ เช่น ๒ ต่อ ๒ ต่อ ๒ และ ๑ ต่อ ๑ ทั้งหมดก็ได้เช่นเดียวกัน

๒.๑.๔ โครงสร้างเกมแบบเล่นเดี่ยว (Solo Game) เกมสำหรับเล่นคนเดียว เป็นโหมดเกมที่มีไว้สำหรับผู้เล่นเพียงคนเดียว แข่งขันกับระบบของเกม ผู้เล่นต้องทำการเอาชนะเกมด้วยตนเอง

๒.๑.๕ โครงสร้างเกมแบบกึ่งแข่งขันกัน (Semi-Cooperative Game) เกมที่มีจุดจบของเกมแบบไม่มีผู้ชนะหรือผู้เล่นทุกคนชนะด้วยกันเป็นกลุ่ม แต่ถ้ามีผู้เล่นเพียงคนเดียวก็นับว่ามีผู้ชนะในเกมเป็นรายบุคคลเช่นเดียวกัน เน้นการการแข่งขันระหว่างผู้เล่นเพื่อการชนะเกม และระหว่างการแข่งขันนั้น กลไกของระบบเกมสามารถมีส่วนในการปรับสถานการณ์ของเกมได้

๒.๑.๖ โครงสร้างเกมแบบหาผู้แพ้ (Single Loser Game) เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่ ๓ คนขึ้นไป โดยเมื่อจบเกมแล้วจะมีผู้แพ้ในเกมเพียงคนเดียวเท่านั้น เน้นการหาผู้แพ้ในเกม หรือผู้ที่มีคะแนนน้อยที่สุดในเกม ซึ่งอาจเหลือเป็นคนสุดท้ายของการเล่นในเกมนั้น ๆ

### ๘.๓ การออกแบบอุปกรณ์ของเกม

อุปกรณ์ของเกมสามารถออกแบบได้อย่างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับโครงสร้าง กลไก ระบบ ภาพประกอบ เกม และอื่น ๆ โดยอุปกรณ์ของเกมจะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกมด้วย เช่น ลูกเต๋า อาจเข้าไปเป็นอุปกรณ์ในการเคลื่อนที่ของเกม หมากตัวเดินเกม อาจเกี่ยวข้องข้องกับการจัดการเชิงพื้นที่ในเกม และ Token ของเกมอาจเกี่ยวข้องข้องกับการใช้ความหมายบางอย่างในเกม เป็นต้น ซึ่งขึ้นอยู่กับการออกแบบและการให้ความหมายของผู้ออกแบบ อุปกรณ์บางชิ้นไม่จำเป็นต้องให้ความหมายในเกม และบางชิ้นจำเป็นต้องให้ความหมายในเกม โดยอุปกรณ์ของบอร์ดเกมในเบื้องต้น ได้แก่ การ์ดเกม กระดานเกม กระดานผู้เล่น ไทล์เกม หมากตัวเดินเกม เหรียญเกม Token ไทล์เกม ลูกเต๋า กอลองเกม คู่มือเกม และอื่น ๆ



## ๘.๔ การทดสอบระบบเกม (Test & Development)

การทดสอบระบบเกมและพัฒนาระบบเกม ในการทดสอบระบบของเกมและพัฒนาระบบของเกม จำเป็นต้องทำไปอย่างควบคู่กัน โดยการทดสอบระบบของเกมควรทดสอบกับกลุ่มทดลองที่ใกล้เคียงกับตัวอย่าง หรืออาจใช้การทดสอบผ่านกระบวนการ PLC เพื่อสะท้อนผลและออกแบบนวัตกรรมร่วมกัน อาจใช้การทดลองเล่นเกมไปจนกว่าจะได้ข้อพัฒนาเกมที่พึงพอใจ ประเด็นในการทดสอบระบบของเกมเพื่อการเรียนรู้ นั้น มีประเด็นในการทดสอบระบบของเกม ดังนี้

- ๔.๑ เกมบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้มากน้อยเพียงใด
- ๔.๒ ระบบของเกมมีความสมดุลหรือไม่ ปรับแก้ไขอย่างไร
- ๔.๓ อุปกรณ์ของเกมมีความสมดุลกับการเล่นหรือไม่ ปรับแก้ไขอย่างไร
- ๔.๔ สามารถลดระบบเกม และอุปกรณ์เกม ที่ไม่จำเป็นได้หรือไม่ ปรับแก้ไขอย่างไร
- ๔.๕ รายละเอียดเพิ่มเติมจากการทดสอบระบบเกม ที่ควรเพิ่มเข้าไปในการพัฒนาเกม

## ๘.๕ การนำไปใช้และการวัดและประเมินผล (Learning & Evaluation)

การนำไปใช้ คือ การนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยมีการวัดและประเมินผลทางการเรียนรู้ควบคู่ด้วย ใช้แบบแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้ โดยใช้เครื่องมือในการวัดประเมินผล

## ๙. ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

### ๙.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ ๙๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๒. ผลการพัฒนาการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า ผลคะแนนทดสอบ หลังเรียน มีค่าพัฒนาเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย ๖.๗



**ผลการวิเคราะห์ข้อมูล**  
**ตารางผลการแสดงผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้**

ที่	ชื่อ-นามสกุล	จำนวนนักเรียน N = ๒๐ คน			
		ผลการพัฒนา			
		สอบก่อนเรียน	สอบหลังเรียน	ค่าพัฒนา	คิดเป็นร้อยละ
		๑๐	๑๐	X	
๑	เด็กชายจิรภัทร วรคันพัก	๑	๘	๗	๗๐
๒	เด็กชายณัฐพล มุกคำ	๓	๑๐	๗	๗๐
๓	เด็กชายธัญญภัทร บุญเลิศ	๒	๙	๗	๗๐
๔	เด็กชายปารเมศ คำพูล	๑	๘	๗	๗๐
๕	เด็กชายพิชยะ ศิริมา	๒	๘	๖	๖๐
๖	เด็กชายรัชชานนท์ ไชยเลิศ	๒	๙	๗	๗๐
๗	เด็กชายศุภณัฐ นามวงษา	๒	๘	๖	๖๐
๘	เด็กชายสุทธิพัฒน์ ดอนโอพาด	๑	๘	๗	๗๐
๙	เด็กชายอภิรักษ์ จันทาญ	๒	๘	๖	๖๐
๑๐	เด็กหญิงขวัญฤติดา เกษาพันธ์	๓	๑๐	๗	๗๐
๑๑	เด็กหญิงฉัตรปวีณ์ ต้วงาม	๒	๘	๖	๖๐
๑๒	เด็กหญิงณัฐชยา ใจทน	๒	๙	๗	๗๐
๑๓	เด็กหญิงพัชราพร เพ็งแจ่ม	๑	๘	๗	๗๐
๑๔	เด็กหญิงพิชญา รัตนะโสภากา	๓	๑๐	๗	๗๐
๑๕	เด็กหญิงสุชัญญา โภกะพันธ์	๔	๑๐	๖	๖๐
๑๖	เด็กหญิงอภิชญา เชียงปิว	๓	๑๐	๗	๗๐
๑๗	เด็กหญิงไอรดา โคตรทอง	๒	๙	๗	๗๐
๑๘	เด็กชายจิระพันธ์ ทานะเวช	๒	๘	๖	๖๐
๑๙	เด็กชายพงษ์พัฒน์ ผาชา	๑	๘	๗	๗๐
๒๐	เด็กหญิงกัญต์ฤทัย สีสงาม	๓	๑๐	๗	๗๐
<b>คะแนนรวม X</b>		<b>๔๒</b>	<b>๑๗๖</b>	<b>๑๓๔</b>	<b>๑,๓๔๐</b>
<b>คะแนนเฉลี่ย X</b>		<b>๒.๑</b>	<b>๘.๘</b>	<b>๖.๗</b>	<b>๖๗</b>

จากตารางพบว่า การคำนวณหาค่าร้อยละ โดยการนำจำนวนคะแนนพัฒนาของแต่ละคนคูณด้วยหนึ่งร้อยหารด้วยคะแนนเต็ม ผลปรากฏว่า หลังจากที่มีนักเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ นักเรียนประชากรกลุ่มตัวอย่างทั้ง ๒๐ คน มีผลการประเมินหลังเรียนเพิ่มขึ้น โดยมีค่าพัฒนาเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกคนคิดเป็นร้อยละ ๑๐๐



ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม  
 โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม  
 วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ตารางแสดงร้อยละของระดับความพึงพอใจโดยนักเรียน

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		๕	๔	๓	๒	๑
๑	เนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	๒๐	-	-	-	-
๒	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาเพิ่มขึ้น	๑๗	๓	-	-	-
๓	นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรมและการแสวงหาความรู้	๒๐	-	-	-	-
๔	นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรม	๒๐	-	-	-	-
๕	นักเรียนมีความประทับใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม	๑๙	๑	-	-	-
	รวม	๙๖	๔			
	ร้อยละ	๙๖.๐๐	๔.๐๐			

สรุปผลความพึงพอใจ จากตารางพบว่า

จากตารางที่ ๓ ผลจากการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๒๐ คน โดยความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๙๖.๐๐ และแยกเป็นด้านต่างๆ ได้ผลการประเมิน ดังนี้

๑. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนร้อยละ ๑๐๐

๒. นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาเพิ่มขึ้นร้อยละ ๘๕.๐๐

๓. นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านนักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรมและการแสวงหาความรู้ร้อยละ ๑๐๐

๔. นักเรียนมีความพึงพอใจ นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรมร้อยละ ๑๐๐

๕. นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านนักเรียนมีความประทับใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร้อยละ ๙๕.๐๐



**ตารางแสดงค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม  
โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม  
วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒**

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ					ค่าเฉลี่ย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
		๕	๔	๓	๒	๑	
๑	เนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	๒๐	-	-	-	-	๕.๐๐
๒	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาเพิ่มขึ้น	๑๗	๓	-	-	-	๔.๘๕
๓	นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรมและการแสวงหาความรู้	๒๐	-	-	-	-	๕.๐๐
๔	นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรม	๒๐	-	-	-	-	๕.๐๐
๕	นักเรียนมีความประทับใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม	๑๙	๑	-	-	-	๔.๙๕
	<b>ร้อยละค่าเฉลี่ย</b>						<b>๔.๙๖</b>

**สรุปผลความพึงพอใจ จากตารางพบว่า**

ผลจากการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยนักเรียนจำนวน ๒๐ คน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ๔.๙๖

๑. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ๕.๐๐
๒. นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาเพิ่มขึ้น ๔.๘๕
๓. นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านนักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรมและการแสวงหาความรู้ ๕.๐๐
๔. นักเรียนมีความพึงพอใจ นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรม ๕.๐๐
๕. นักเรียนมีความพึงพอใจ ด้านนักเรียนมีความประทับใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ๔.๙๕



## ๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active leaning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ไปใช้นั้น ต้องคำนึงถึง ดังนี้

๑) ต้องตระหนักถึงและเห็นความสอดคล้องของผลงานเมื่อนำไปใช้ประโยชน์

๒) ควรที่จะกำหนดวัตถุประสงค์ที่เป็นรูปธรรมให้ชัดเจนว่าจะต้องนำไปใช้ประโยชน์ในด้านใดด้านหนึ่งได้บ้าง หรือควรกำหนดประเด็นที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในอนาคต และต้องเป็นประเด็นที่สังคมให้ความสนใจ ณ ขณะนั้น

๓) ควรมีการพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรม Active Learning ด้วยการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายต่อเนื่องสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย

๔) ควรเชิญผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานตั้งแต่เริ่มต้นระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

๕) เมื่อดำเนินการเสร็จสมบูรณ์ควรร่วมกันเสนอแนะแนวทางและวิพากษ์การดำเนินกิจกรรมด้วยเหตุและผลพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ



## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๖) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์  
องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- กนกวรรณ คันธากร, กัลยารัตน์ เศวตนันท์. (๒๕๕๒) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติเพื่อเสริมสร้าง  
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่๑. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิดานันท์ มลิทอง. (๒๕๕๓) เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กীরติ ยศยิ่งยง. (๒๕๕๒) องค์กรแห่งนวัตกรรม: แนวคิดและกระบวนการ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (๒๕๕๕) การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร:  
เอสไอการพิมพ์
- ชัตติยา กนกภากร. (๒๕๕๑) กระบวนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยอย่างมีคุณภาพของโรงเรียนวชิ  
รมกุฎ. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/กรุงเทพฯ.
- ครูประถมดอทคอม. (๒๕๖๒). การสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม ๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗  
<https://www.krupatom.com>
- ช่วงโชติ พันธุ์เวช. (๒๕๕๕) การพัฒนารูปแบบการบริหารกระบวนการจัดการสถานศึกษาอย่างมีคุณภาพ  
ตามแนวคิดเกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งชาติ ฉบับความเป็นเลิศทางการศึกษา. มหาวิทยาลัยราช  
ภัฏสวนสุนันทา:กรุงเทพฯ.
- ชัยชนม์ หลีกทอง. (๒๕๕๖). รูปแบบการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม. คณะศึกษาศาสตร์.  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ (อ้างถึงในเดซดน้อย ชัยชุม, เกษรา บ่าวเข้มซ้อย และศิริกัญญา แก่นทอง, ๒๕๕๙, หน้า  
๗)
- ทศนา แคมมณี. (๒๕๕๒) การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทศนา แคมมณี. (๒๕๖๒). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. ๙  
พฤษภาคม ๒๕๖๗. <https://www.spu.ac.th/tlc/files>
- ธีรพงศ์ แก่นอินทร์. (๒๕๕๔). วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี,  
นภดล เทลิ่งภิรมย์. (๒๕๕๐) การจัดการนวัตกรรม : การพัฒนาตัวแบบความสามารถ ในการสร้างสรรค์  
นวัตกรรมของนักวิจัย. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง/กรุงเทพฯ.
- พิจิตรา คงพานิช. (๒๕๖๑). การสอนแบบเน้นกระบวนการคิดด้วยเทคนิค ๕E และ ๗E. ๑๐ พฤษภาคม  
๒๕๖๗. <http://sukanyasansupo.blogspot.com/๒๐๑๘/๐๓/๕e-๗e.html>
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์., ๒๕๕๘. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ไพศาล บรรจสุวรรณ์ (๒๕๖๑, หน้า ๑๗๑-๑๗๒) ไพศาล บรรจสุวรรณ์. (๒๕๖๑). รูปแบบการจัดการเรียนการ  
สอนแบบเชิงรุก (Active Learning )



# ภาคผนวก



## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ คนดีของชุมชน

เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม

ครูผู้สอน นางสาวณภัชชา สารบุญ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๗

รหัส ส๑๒๑๐๑

เวลา ๒ ชั่วโมง

### ๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส ๒.๑ เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

#### ตัวชี้วัด

#### ตัวชี้วัดระหว่างการเรียนรู้

(ส ๒.๑.๒/๑) อธิบายความสัมพันธ์ของตนเอง และสมาชิกในครอบครัวในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนโดยการทำกิจกรรมโดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์

#### ตัวชี้วัดปลายทาง

(ส ๒.๑.๒/๑) อธิบายความสัมพันธ์ของตนเอง และสมาชิกในครอบครัวในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

### ๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๑) อธิบายความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวกับชุมชนได้
- ๒) บอกวิธีการช่วยเหลือกิจกรรมต่างๆ ของครอบครัวกับชุมชนได้
- ๓) มีจิตสำนึกในการทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน

### ๓. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

สมาชิกทุกคนในครอบครัวย่อมมีความสัมพันธ์กับชุมชนและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมของชุมชน

### ๔. สาระการเรียนรู้

ความสัมพันธ์ของตนเองและสมาชิกในครอบครัวกับชุมชน เช่น การช่วยเหลือกิจกรรมของชุมชน

### ๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

### ๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน



## ๗. อัตลักษณ์อุบราชาธานี

วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

## ๘. กิจกรรมการเรียนรู้

### ชั่วโมงที่ ๑

#### ขั้นนำ

#### ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ

๑. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
๒. ครูให้นักเรียนดูภาพการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันในกลุ่ม เช่น การทำความสะอาด การปลูกต้นไม้ การออกกำลังกาย สร้างที่พักคนเดินทาง แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงผลดีหรือประโยชน์ของกลุ่มที่มีการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว
๓. ครูอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม
๔. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิด แล้วให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม
  - **นักเรียนเคยทำกิจกรรมอะไรร่วมกับชุมชนบ้าง**  
(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)
  - **นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อได้ร่วมทำกิจกรรมในชุมชน**  
(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

#### ขั้นสอน

#### ขั้นที่ ๒ สำรวจค้นหา

๑. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน คละกันตามความสามารถ คือ เก่ง ปานกลางค่อนข้างเก่ง ปานกลางค่อนข้างอ่อน และอ่อน แล้วชี้ให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เช่น
  - มีการช่วยเหลือกัน
  - ทุกคนต้องมีความรับผิดชอบในภาระหรือหน้าที่ของตน
  - สมาชิกทุกคนมีบทบาทเท่าเทียมกัน
๒. สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม จากหนังสือเรียนและสัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน

### ชั่วโมงที่ ๒

#### ขั้นที่ ๓ อธิบายความรู้

๑. สมาชิกในแต่ละกลุ่มผลัดกันนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาอธิบายให้กับนักเรียนฟังเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนซึ่งมีวิธีการที่หลากหลายในการร่วมกิจกรรม ครูอธิบายความรู้เพิ่มเติมเพื่อให้เด็กมีความเข้าใจชัดเจน
๒. ครูอธิบายความรู้เพิ่มเติมโดยใช้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม

#### ขั้นที่ ๔ ขยายความเข้าใจ



๑. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำใบงาน เรื่อง **ชุมชนและการมีส่วนร่วม** โดยแบ่งหน้าที่ให้สมาชิกแต่ละคนปฏิบัติ ดังนี้

- สมาชิกคนที่ ๑ เขียนคำตอบข้อที่ ๑ แล้วส่งใบงานไปยังสมาชิกคนที่ ๒

- สมาชิกคนที่ ๒ อ่านคำตอบของสมาชิกคนที่ ๑ ตรวจสอบ ถูกต้องและเขียนเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ แล้วเขียนคำตอบในข้อต่อไป

- สมาชิกคนที่ ๓ อ่านคำตอบของสมาชิกคนที่ ๒ ตรวจสอบ ถูกต้องและเขียนเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ แล้วเขียนคำตอบในข้อต่อไป

- สมาชิกคนที่ ๔ อ่านคำตอบของสมาชิกคนที่ ๓ ตรวจสอบ ถูกต้องและเขียนเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ แล้วเขียนคำตอบในข้อต่อไป

๒. สมาชิกคนที่ ๑ อ่านคำตอบของสมาชิกคนที่ ๔ ตรวจสอบ ถูกต้องและเขียนเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ แล้วเขียนคำตอบในข้อต่อไป

๓. สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะหมุนเวียนกันเขียนคำตอบจนครบทุกข้อสมาชิกทุกคนจะได้เขียนคำตอบในจำนวนข้อที่เท่ากัน

๔. ครูถามคำถามกระตุ้นความคิด แล้วให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม

● ถ้าสมาชิกทุกคนในครอบครัวมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ของชุมชนจะมีผลดีอย่างไร

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

● สมาชิกในครอบครัวของนักเรียนได้ร่วมกิจกรรมใดกับส่วนรวมบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

**ขั้นสรุป**

**ขั้นที่ ๕ ตรวจสอบผล**

๑. กลุ่มละ ๑-๒ ข้อ ตามความเหมาะสม ให้กลุ่มที่มีผลงานแตกต่างกันนำเสนอเพิ่มเติม โดยมีครูตรวจสอบความถูกต้อง

๒. นักเรียนร่วมกันสรุปแนวทางการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน

๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละคนไปสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมของชุมชนที่เป็นประโยชน์เพื่อนำไปทำกิจกรรมในชั่วโมงต่อไป

๔. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน



## ๙. การวัดและประเมินผล

รายการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินระหว่าง การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ ๑) ชุมชนและการ มีส่วนร่วม	- ตรวจสอบใบงาน (P)	- ใบงานเรื่อง ชุมชนและ การมีส่วนร่วม	- ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์
๒) การนำเสนอ ผลงาน	- ประเมินการนำเสนอ ผลงาน (P, A)	- ผลงานที่นำเสนอ	- ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
๓) พฤติกรรมการ ทำงานรายบุคคล	- สังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล (P, A)	- แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานรายบุคคล	- ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
๔) พฤติกรรมการ ทำงานกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม (P, A)	- แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	- ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
๕) คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่น ในการทำงาน (A)	- แบบประเมิน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์

## ๑๐. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) หนังสือเรียน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ป.๒
- ๒) บัตรภาพ การทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันในชุมชน
- ๓) ใบงาน เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม
- ๔) ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม



## บัตรภาพ การทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันในชุมชน



ภาพการประชุม



ภาพการรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่



ภาพการทำบุญตักบาตร



ภาพการทำความสะอาด



ภาพการออกกำลังกาย



ภาพแข่งกีฬางานประเพณีของชุมชน

# ใบงานเรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนบรรยายได้ภาพแสดงถึงลักษณะของชุมชน

1.



.....

2.



.....

3.



.....

4.



.....

5.



.....

6.



.....



7.



.....

8.



.....

9.



.....

10.



.....



# ใบงานเรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม

## เฉลย

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนบรรยายได้ภาพแสดงถึงลักษณะของชุมชน

1.



หมู่บ้านนี้มีคนอาศัยอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน

2.



.....คนในชุมชนร่วมกันทำประโยชน์.....

3.



การมีส่วนร่วมในการใช้สิทธิเลือกตั้งของ

4.



.....การรับฟังความคิดเห็นในชุมชน.....

5.



.....การร่วมกิจกรรมในชุมชน.....

6.



.....การร่วมกันทำความสะอาดในชุมชน.....



7.



.....การร่วมกิจกรรมสร้างความสามัคคี.....

8.



.....การให้ความช่วยเหลือกัน.....

9.



.....การเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน.....

10.



.....การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น.....



## แบบทดสอบก่อนเรียน

### เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. เมื่ออยู่ในสวนสาธารณะมีสิทธิที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ยกเว้นข้อใด

๑. ออกกำลังกาย
  ๒. นั่งสนทนากับเพื่อน
  ๓. เด็ดดอกไม้ไปปักแจกันที่บ้าน
๒. เมื่ออยู่ในห้องเรียน เราควรปฏิบัติตนอย่างไร
๑. ปฏิบัติตามคำสั่งของเพื่อน
  ๒. ปฏิบัติตามคำสั่งของหัวหน้าห้อง
  ๓. ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียน
๓. ใครปฏิบัติตามสิทธิส่วนบุคคลอย่างเหมาะสม

๑. บอยต่อยเพื่อนที่เกเร
  ๒. บุ่มว่าเพื่อนที่ตนเองไม่ชอบ
  ๓. นิดแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพ
๔. นักเรียนมีสิทธิที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ในบ้าน

ยกเว้น ข้อใด

๑. ดูรายการโทรทัศน์ที่ชอบ
  ๒. เปิดวิทยุเสียงดังขณะนั่งหลับ
  ๓. อ่านหนังสือบริเวณหน้าบ้าน
๕. การยื่นต่อหน้าผู้ใหญ่ควรปฏิบัติอย่างไร
๑. ยืนไขว้ขา มือกอดอก
  ๒. ยืนตรง มือไขว้อยู่ด้านหลัง
  ๓. ยืนตรงขาชิด มือแนบข้างลำตัว

๖. ถ้าจะให้เพื่อนช่วยทำงาน ควรพูดอย่างไร

๑. เอาจานฉันไปทำที่
  ๒. ช่วยฉันทำงานหน่อยสิจ๊ะ ขอคุณนะ
  ๓. ว่างมากก็เอาจานฉันไปทำซะ ขอใบใจ
๗. ข้อใดเป็นมรรยาทในการแต่งกายที่ถูกต้อง
๑. ใส่ชุดที่สะอาด เรียบร้อย
  ๒. ใส่ชุดที่มีราคาแพงเท่านั้น
  ๓. ใส่ชุดสีดำไปงานแต่งงาน
๘. บุคคลใดเป็นผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน
๑. โอใช้สิทธิเลือกตั้ง อบต.
  ๒. หนึ่งเล่นการพนันในชุมชน
  ๓. ปลาขอบพูดคุยกับเพื่อนบ้าน
๙. เพราะเหตุใด ชุมชนจึงต้องมีผู้ปกครอง
๑. เพื่อให้คนในชุมชนนับถือ
  ๒. เพื่อให้คนในชุมชนแบ่งพรรคแบ่งพวก
  ๓. เพื่อให้คนในชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข
๑๐. ข้อใดเป็นหน้าที่ของผู้อำนวยการโรงเรียน
๑. บริหารงานในโรงเรียน
  ๒. ทำความสะอาดบริเวณโรงเรียน
  ๓. ทำอาหารให้นักเรียนรับประทาน

**เฉลย**

๑. ๓    ๒. ๓    ๓. ๓    ๔. ๒    ๕. ๓    ๖. ๒    ๗. ๑    ๘. ๑    ๙. ๓    ๑๐. ๑



## แบบทดสอบหลังเรียน

### เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- |  |   |
|--|---|
| <p>๑. เพราะเหตุใด ชุมชนจึงต้องมีผู้ปกครอง</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. เพื่อให้คนในชุมชนนับถือ</li> <li>๒. เพื่อให้คนในชุมชนแบ่งพรรคแบ่งพวก</li> <li>๓. เพื่อให้คนในชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข</li> </ol> <p>๒. บุคคลใดเป็นผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. โอใช้สิทธิเลือกตั้ง อบต.</li> <li>๒. หนึ่งเล่นการพนันในชุมชน</li> <li>๓. ปลาชอบพูดคุยกับเพื่อนบ้าน</li> </ol> <p>๓. เมื่ออยู่ในห้องเรียน เราควรปฏิบัติตนอย่างไร</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ปฏิบัติตามคำสั่งของเพื่อน</li> <li>๒. ปฏิบัติตามคำสั่งของหัวหน้าห้อง</li> <li>๓. ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียน</li> </ol> <p>๔. นักเรียนมีสิทธิที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ในบ้าน</p> <p><b>ยกเว้น ข้อใด</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ดูรายการโทรทัศน์ที่ชอบ</li> <li>๒. เปิดวิทยุเสียงดังขณะนั่งหลับ</li> <li>๓. อ่านหนังสือบริเวณหน้าบ้าน</li> </ol> <p>๕. ถ้าจะให้เพื่อนช่วยทำงาน ควรพูดอย่างไร</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. เอาจานฉันไปทำที่</li> <li>๒. ช่วยฉันทำงานหน่อยสิจ๊ะ ขอขอบคุณนะ</li> <li>๓. ว่างมากก็เอางานฉันไปทำซะ ขอปใจ</li> </ol> | <p>๖. ใครปฏิบัติตามสิทธิส่วนบุคคลอย่างเหมาะสม</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. บอยต่อยเพื่อนที่เกเร</li> <li>๒. บุ่มว่าเพื่อนที่ตนเองไม่ชอบ</li> <li>๓. นิดแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพ</li> </ol> <p>๗. ข้อใดเป็นมรรยาทในการแต่งกายที่ถูกต้อง</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ใส่ชุดที่สะอาด เรียบร้อย</li> <li>๒. ใส่ชุดที่มีราคาแพงเท่านั้น</li> <li>๓. ใส่ชุดสีดำไปงานแต่งงาน</li> </ol> <p>๘. ข้อใดเป็นหน้าที่ของผู้อำนวยการโรงเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. บริหารงานในโรงเรียน</li> <li>๒. ทำความสะอาดบริเวณโรงเรียน</li> <li>๓. ทำอาหารให้นักเรียนรับประทาน</li> </ol> <p>๙. เมื่ออยู่ในสวนสาธารณะมีสิทธิที่จะทำกิจกรรมต่างๆ <b>ยกเว้น</b> ข้อใด</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ออกกำลังกาย</li> <li>๒. นั่งสนทนากับเพื่อน</li> <li>๓. เด็ดดอกไม้ไปปักแจกันที่บ้าน</li> </ol> <p>๑๐. การยื่นต่อหน้าผู้ใหญ่ควรปฏิบัติอย่างไร</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ยืนไขว้ขา มือกอดอก</li> <li>๒. ยืนตรง มือไขว้อยู่ด้านหลัง</li> <li>๓. ยืนตรงขาชิด มือแนบข้างลำตัว</li> </ol> |
|--|---|

**เฉลย**

๑. ๓    ๒. ๑    ๓. ๓    ๔. ๒    ๕. ๒    ๖. ๓    ๗. ๑    ๘. ๑    ๙. ๓    ๑๐. ๓



### ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

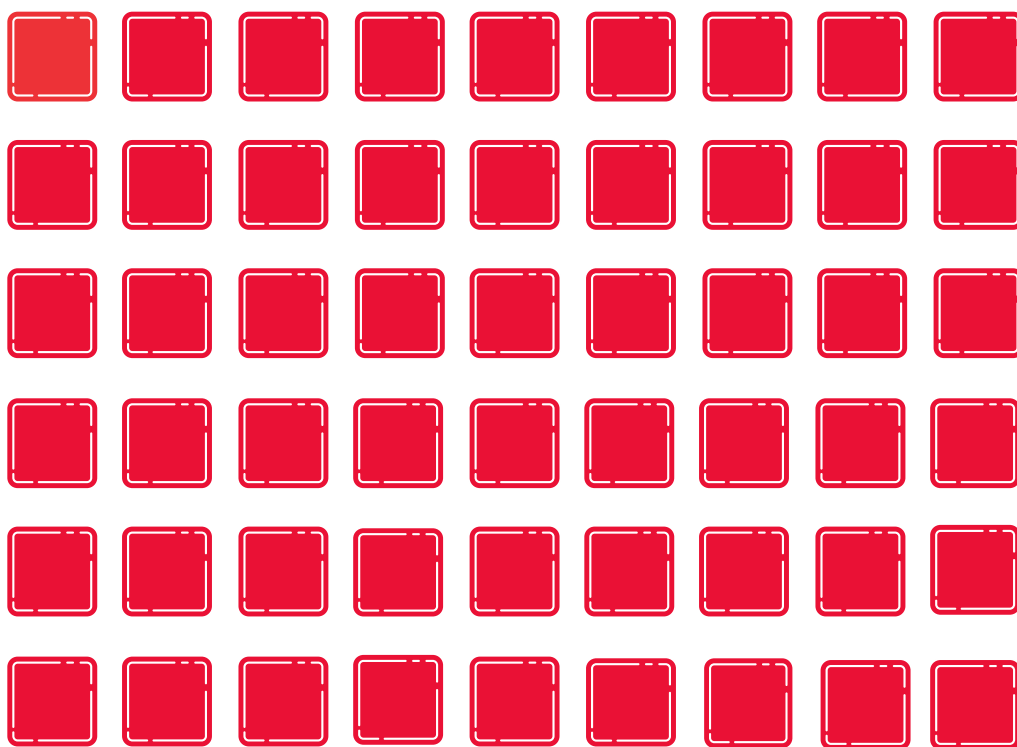


<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>เข้าร่วมชมรมหรือกลุ่มต่างๆ</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>เข้าร่วมกิจกรรมอาสาสมัคร</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>เข้าร่วมงานกีฬาหรืองานชุมชน</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>ช่วยเหลือผู้สูงอายุข้ามถนน</p>
<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>ช่วยเหลือชุมชนในประเด็นต่างๆ</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>ช่วยเหลืองานวัด</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>ร่วมกิจกรรมทำความสะอาดชุมชน</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>รณรงค์ให้รักษาความสะอาดในชุมชน</p>
<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>เข้าร่วมกิจกรรมอาสาสมัครของชุมชน</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>เข้าร่วมงานเทศกาลและงานรื่นเริงของชุมชน</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>บอกต่อเพื่อนนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมของชุมชน</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>ศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชน</p>
<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>งดใช้ถุงพลาสติก แยกขยะช่วยชุมชน</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>กิจกรรมทำความสะอาดสถานที่สาธารณะ</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>กิจกรรมปลูกป่าและดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม</p>	<p>การมีส่วนร่วมกับชุมชน</p>  <p>เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนของตนเอง</p>



<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>เปิดเพลงหรือเสียงดัง รบกวนผู้อื่น</p>	<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>ไม่เคารพเวลา พักผ่อนของผู้อื่น</p>	<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>ทิ้งขยะลงพื้นหรือ ในที่สาธารณะ</p>	<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>ไม่รักษาและดูแล สิ่งของสาธารณะ</p>
<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>ทะเลาะวิวาทหรือ ใช้ความรุนแรงกับผู้อื่น</p>	<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>ล่วงละเมิดสิทธิ ส่วนบุคคลของผู้อื่น</p>	<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>เผาไหม้ขยะ หรือสร้าง มลพิษทางอากาศ</p>	<p>ความสัมพันธ์ ที่ไม่ดีในชุมชน</p>  <p>ไม่ควรเคารพ วัฒนธรรม ประเพณี</p>
<p>โจมตี 2 ครั้ง</p>  <p>สามารถโจมตีเพิ่มจำนวนวัสดุไม่นำไฟฟ้า ของกลุ่มอื่นได้ ๒ ครั้ง</p>	<p>มอบสิทธิ์</p>  <p>สามารถมอบสิทธิ์ สิทธิให้แก่ กลุ่มใดก็ได้ ๒ ครั้ง</p>	<p>หยุดเล่น</p>  <p>สามารถสั่งให้กลุ่มอื่นหยุดเล่นได้ ๒ ครั้ง</p>	<p>ป้องกัน</p>  <p>สามารถป้องกันทุกสถานะ ที่ติดลบได้ ๒ ครั้ง</p>
<p>โจมตี 1 ครั้ง</p>  <p>สามารถโจมตีเพิ่มจำนวนวัสดุไม่นำไฟฟ้า ของกลุ่มอื่นได้ ๑ ครั้ง</p>	<p>ป้องกัน</p>  <p>สามารถป้องกันทุกสถานะ ที่ติดลบได้ ๑ ครั้ง</p>	<p>มอบสิทธิ์</p>  <p>สามารถมอบสิทธิ์ สิทธิให้แก่ กลุ่มใดก็ได้ ๑ ครั้ง</p>	<p>HP</p>  <p>สามารถลดจำนวนปัญหาได้ ๑ ครั้ง</p>





หน้า ๓๕



# BOARD GAME



**ชุมชนและการมีส่วนร่วม**

 ภัยพิบัติทางธรรมชาติ	 ภัยพิบัติทางสังคม	 ภัยพิบัติทางเศรษฐกิจ	
 ภัยพิบัติทางเทคโนโลยี	 ภัยพิบัติทางวัฒนธรรม	 ภัยพิบัติทางสิ่งแวดล้อม	
 ภัยพิบัติทางสุขภาพ	 ภัยพิบัติทางเศรษฐกิจ	 ภัยพิบัติทางสังคม	 ภัยพิบัติทางเทคโนโลยี

การ์ดสีเขียวแทน  
 การ์ดลดปัญหาในชุมชน

การ์ดสีแดงแทน  
 การ์ดปัญหาในชุมชน

การ์ดสีน้ำเงินแทน การ์ดพิเศษ





# BOARD GAME

## ชุมชนและการมีส่วนร่วม

### วิธีการเล่น

- Set up
  - แบ่งผู้เล่นเป็น5-7 ทีม (ทีมละ 2-3) คน หนึ่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
  - แจกกระดาษให้ผู้เล่นทีมละ แผ่น
  - นำการ์ดปัญหาการลดปัญหาและการ์ดพิเศษเข้าด้วยกันเป็นการ์ด"กึ่งกลาง"
  - กำหนดกันในทีมว่าให้เล่นเวียนตามเข็มนาฬิกา
- เทิร์นการเล่นของแต่ละทีม
 

ขั้นที่ 1 จั่วการ์ดกึ่งกลาง ใบ หากเป็นการลดปัญหาจะได้คะแนนปัญหาอัน ไปวางในประธาน ช่องช่องที่ว่าง

หากจั่วได้การ์ดลดปัญหาให้นำคะแนนปัญหาออกตามหมายเลขของการ์ด

หากจั่วได้การ์ดพิเศษให้เก็บไว้ใช้ในรอบที่ 2

รอบที่ 2 เมื่อเวียนมาถึงตนเองให้ใช้การ์ดพิเศษ หากไม่มีการใช้จั่วจบเทิร์นการเล่นของทีม
- การจบเกม
  - เมื่อการจั่วของทั้งหมดจบเกม เริ่มการนับคะแนนทีมที่มีคะแนนปัญหาน้อยที่สุดชนะไปในเกมนั้น
  - และหากทีมใดที่คะแนนปัญหาครบเต็ม2 ช่อง ทีมนั้นก็ล้มละลายไปก่อนการเริ่มนับคะแนน
- เงื่อนไขการล้มละลาย
  - หากมีทีมล้มละลาย1 ทีม ให้เพิ่มคะแนนปัญหาให้ทีมที่เหลือ ช่อง/ หากล้มละลาย2 ทีมขึ้นไปให้เพิ่มปัญหาให้ทีมที่เหลือ ช่อง
  - โดยทุกๆเหตุการณ์ที่มีทีมล้มละลายให้เพิ่มคะแนนปัญหาตามอัตราที่กำหนด



## ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรม  
บอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒



### ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม โดยการจัดการเรียนรู้ Active leaning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรม  
บอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒



### ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

เรื่อง ชุมชนและการมีส่วนร่วม โดยการจัดการเรียนรู้ Active leaning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรม  
บอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒





## โรงเรียนบ้านหนองฮาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ