



## รายงานผลการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน  
เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการคิด  
เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชาสังคมศึกษา สาระสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม  
โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ปีการศึกษา 2568

จัดทำโดย

นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว  
ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



## รายงานผลการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม  
สมรรถนะความสามารถในการคิด เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชาสังคมศึกษา สาระสังคม  
ศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษา  
นำร่องพื้นที่นวัตกรรม โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ปีการศึกษา 2568

นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว  
ครู

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลการดำเนินงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการคิด เรื่อง แผนที่ชุมชน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ซึ่งเป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ในยุคปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ถือเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน บอร์ดเกมการศึกษาจึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้เรื่อง "แผนที่ชุมชน" ที่มีความซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องที่สนุกสนาน ทำทาย และกระตุ้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม รายงานฉบับนี้ได้รวบรวมขั้นตอนการพัฒนา การดำเนินงาน ตลอดจนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสร้างความตระหนักรู้ในบริบทชุมชนท้องถิ่นให้แก่ผู้เรียน

หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อคณะครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจ ในการนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือและพื้นที่นวัตกรมให้ก้าวหน้าสืบไป

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
นวัตกรรมการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการคิด เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชาสังคมศึกษา สาระสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	1
ภาคผนวก	8

**นวัตกรรม**  
**สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1**  
**กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**

**1.ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางสาวสุพธิตา ท้าวแก้ว

**2.ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการคิด เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชาสังคมศึกษา สาระสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ปีการศึกษา 2568

**ประเภทของนวัตกรรม**

- 1. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- 2. ด้านการเรียนการสอน
- 3. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- 4. ด้านการวัดและประเมินผล
- 5. ด้านหลักสูตร
- 6. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- 7. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 8. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนาองค์กร

**3.ระยะเวลาในการดำเนินการ**

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง 31 มีนาคม 2569

**4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5.หลักการและเหตุผลความจำเป็น**

ในการเรียนการสอนส่วนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และความเข้าใจในเรื่อง แผนที่ การจดจำชื่อสถานที่ หน้าที่ของบุคคลในอาชีพต่างๆ หรือกฎระเบียบในชุมชน บางครั้งเป็นเรื่องที่เข้าใจยากและไม่น่าสนใจหากอ่านและเรียนเพียงแคในตำรา ทำให้นักเรียนบางคนไม่เข้าใจถึงความเชื่อมโยงว่าแต่ละสถานที่ที่พึ่งพากันอย่างไร ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของตนเองกับชุมชน และเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพ สถานที่ต่าง ๆ ในชุมชน

การจัดการเรียนรู้แบบเดิม เป็นการสอนเรื่องแผนที่ชุมชน ในปัจจุบัน มักเน้นการบรรยาย การอ่าน การท่องจำ หรือการทำแบบฝึกหัดจากแผนที่สำเร็จรูป ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ไม่กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และขาดความท้าทาย ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้สู่บริบทจริงในชุมชนได้ บอร์ดเกมการศึกษาถูกนำมาใช้เป็นฐาน เนื่องจากเป็นสื่อที่ช่วยสร้าง แรงจูงใจ และความสนุกสนาน ในการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเรียนรู้เนื้อหาและทักษะผ่าน กลไกของเกม เช่น การทอยลูกเต๋า การวางแผนการเดินทาง และการตอบคำถามจากการ์ดเกมบนกระดาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นการพัฒนาวัตกรรมการนี้จะส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเข้าใจในเนื้อหา เรื่องแผนที่ชุมชน การจดจำชื่อสถานที่ หน้าที่ของบุคคลในอาชีพต่างๆ หรือกฎระเบียบในชุมชน ได้อย่างเข้าใจ มี

สมรรถนะความสามารถในการคิด ในระดับสูงขึ้น โดยเฉพาะการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดแก้ปัญหา มีทักษะการทำงานร่วมกัน และการสื่อสารจากการเล่นเกมน่วมกับผู้อื่น มีเจตคติที่ดีและสนุกสนาน กับการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา มีสมรรถนะความสามารถในการคิด ที่จำเป็น เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และการคิดเชิงกลยุทธ์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21

จากเหตุผลข้างต้น ผู้จัดทำนวัตกรรมจึงคิดหาแนวทางที่จะสามารถพัฒนานักเรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของทางโรงเรียนต้องการ ซึ่งผลจากการศึกษาทำให้พบแนวทางการพัฒนานักเรียนที่ใช้การบูรณาการการจัดการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง แผนที่ชุมชน

## 6.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน

## 7.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประจำปีการศึกษา 2568  
โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

## 8.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) หลักการพื้นฐานที่สุดคือนวัตกรรมนี้ใช้ เกม เป็นสื่อหลักและเป็นโครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเกมถูกออกแบบมาให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ไปพร้อมกับการเรียนรู้เนื้อหาวิชา และการฝึก โดยการนำองค์ประกอบของเกม เช่น กฎ กติกา เป้าหมาย ความท้าทาย และผลตอบรับทันที มาผนวกเข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ โดยเน้นที่ กระบวนการเล่นในการนำไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผ่านการเคลื่อนไหว การสื่อสาร และการใช้กลยุทธ์ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการที่ว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องมาจากการลงมือปฏิบัติ

การเรียนรู้คือกระบวนการที่ผู้เรียน สร้างองค์ความรู้ แต่เรียนรู้ผ่านเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเดินตามแผนที่ระบุความสำคัญของสถานที่และอาชีพในชุมชนได้อย่างถูกต้องในขณะที่เล่นเกม เพื่อวางแผนและแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลองบนกระดาน เนื่องจากบอร์ดเกมส่วนใหญ่เป็นการเล่นแบบกลุ่ม จึงต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการ สังเกต การเลียนแบบ การสื่อสาร และ การทำงานร่วมกัน ผู้เล่นต้องสื่อสารและเจรจาเพื่อวางแผนการเล่น ฝึกการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้กลยุทธ์ใหม่ ๆ จากการสังเกตเพื่อนร่วมทีมหรือคู่แข่ง เมื่อจบเกม ผู้เรียนจะเกิดการ สะท้อนคิด ถึงกลยุทธ์ที่ใช้และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้และนำไปสู่การปรับปรุงในครั้งถัดไป

## 9.การออกแบบกระบวนการนวัตกรรม

### ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และทำความเข้าใจ

ขั้นตอนนี้คือการทำความเข้าใจเป้าหมายการเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียน

1.1 วิเคราะห์หลักสูตร ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดวิชาสังคมศึกษา สารภูมิศาสตร์ ชั้น ป.3 โดยเน้นที่เนื้อหาเรื่องแผนที่ สถานที่สำคัญ อาชีพในชุมชน และกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในชุมชน การทำหน้าที่อาชีพที่แตกต่างกัน การปฏิบัติตนเพื่อช่วยให้ชุมชนขับเคลื่อนไปได้และมีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

1.2 วิเคราะห์สมรรถนะ กำหนดสมรรถนะความสามารถในการคิดที่ต้องการส่งเสริมอย่างชัดเจน เช่น นักเรียนได้ลงมือทำ (ทอยลูกเต๋า, เดินหมาก, แลกเปลี่ยนเงินจำลอง) การคิดเชิงวิเคราะห์ และการคิดแก้ปัญหา

1.3 วิเคราะห์ผู้เรียน ศึกษาลักษณะของนักเรียนชั้น ป.3 โดยเฉพาะด้านความสนใจต่อการเล่นเกม ระดับความรู้พื้นฐาน และทักษะที่เกี่ยวข้อง

### ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและกำหนดแนวคิด

ขั้นตอนนี้คือการแปลงเนื้อหาการเรียนรู้ให้เป็นบอร์ดเกม

2.1 ตั้งชื่อที่น่าสนใจและสอดคล้องกับเรื่องแผนที่ชุมชน "นักสำรวจน้อย สำรวจชุมชนของเรา" เป้าหมายของเกม กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และเป้าหมายการเล่นที่ชัดเจน

2.2 ออกแบบกระดานเกมให้เป็น แผนที่ชุมชนจำลอง ที่มีสถานที่สำคัญและอาชีพต่าง ๆ ออกแบบการ์ดคำถาม/ภารกิจ ที่ผู้เล่นต้อง อ่าน ตอบคำถามเกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพื่อช่วยให้ชุมชนขับเคลื่อนไปได้และมีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน หรือกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในชุมชนบนแผนที่เพื่อหาคำตอบหรือกำหนดการ์ดเกมตอบคำถามเพื่อเกิดความท้าทาย

2.3 การออกแบบสื่อ/อุปกรณ์ กำหนดส่วนประกอบของบอร์ดเกม เช่น กระดานเดิน การ์ดคำถาม/ภารกิจ ตัวเดิน และลูกเต๋า

### ขั้นตอนที่ 3 การสร้างและพัฒนาต้นแบบ

ขั้นตอนนี้คือการนำแผนการออกแบบไปสู่การสร้างชิ้นงานจริง

3.1 สร้างบอร์ดเกมต้นแบบที่มีองค์ประกอบครบถ้วน

3.2 สร้างคู่มือการเล่น และ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ชัดเจน เพื่อให้ครูและผู้เรียนเข้าใจวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นที่สอดคล้องกับการเรียนการสอน

### ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้และประเมินผล

ขั้นตอนนี้คือการทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรมและเก็บข้อมูลเพื่อนำไปปรับปรุง

4.1 การนำบอร์ดเกมไปใช้จริงกับนักเรียน ป.3 กลุ่มเป้าหมาย การเก็บข้อมูล ใช้เครื่องมือวัดสมรรถนะการคิด ทั้งก่อนและหลังการเล่นเกมและใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเพื่อดูการมีส่วนร่วมและการแก้ปัญหา

4.2 การประเมินและสะท้อนผล วิเคราะห์ผลนำบอร์ดเกมไปใช้และการวัดสมรรถนะความสามารถในการคิด เพื่อหาข้อบกพร่องและจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

### ขั้นตอนที่ 5 การปรับปรุงและเผยแพร่

ขั้นตอนนี้คือนำผลการวิเคราะห์ จากการนำบอร์ดเกมไปใช้มาปรับปรุงแก้ไขและเผยแพร่

5.1 การปรับปรุงต้นแบบของบอร์ดเกม หากมีข้อบกพร่องและจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

5.2 เผยแพร่ร่นวัตกรรมและผลการใช้กิจกรรมให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้รับทราบ เพื่อให้เกิดการต่อยอดหรือการนำไปประยุกต์ใช้

## 10. โครงสร้างและองค์ประกอบนวัตกรรม

โครงสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ "แผนที่ชุมชน"

1. ส่วนการสำรวจพื้นที่ (Maps & Landmarks) เด็กวัย ป.3 เริ่มเรียนรู้เรื่องทิศทางและสัญลักษณ์เบื้องต้น นวัตกรรมใช้เป็น "แผนที่ภาพชุมชน" ที่ลดทอนความซับซ้อนลง มีเนื้อหาเกี่ยวกับชุมชนของเรา สถานที่สำคัญในชุมชนเช่น โรงเรียน, วัด, ตลาด, สถานีตำรวจ, ร้านค้า เป็นต้น

2. ส่วนวิถีชีวิตและบุคคล (People in Community) เน้นการสร้างการเข้าใจเรื่องความหลากหลายของกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ร่วมกัน กลุ่มคน ครอบครัวเดี่ยว ครอบครัวขยาย รวมถึงผู้สูงอายุและเด็ก การอยู่ร่วมกัน กฎระเบียบของชุมชน และการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

3. ส่วนอาชีพ (Occupations) เชื่อมโยงสถานที่กับอาชีพเพื่อให้เด็กเห็นภาพว่า "ใคร ทำอะไร ที่ไหน" อาชีพต่าง ๆ เช่น ครู (โรงเรียน), หมอ/พยาบาล (อนามัย), ตำรวจ (สถานีตำรวจ) เป็นต้น

องค์ประกอบนวัตกรรม

เพื่อให้เข้ากับบริบทนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จึงออกแบบบอร์ดเกมง่าย ๆ รายละเอียดบนแผนที่ไม่ซับซ้อน เน้นสถานที่ที่สำคัญและใช้ตัวเดินเป็นอาชีพต่าง ๆ ในชุมชน มีองค์ประกอบบอร์ดเกมดังนี้

1. กระดานเกม
2. การ์ดภารกิจ/การ์ดทายปัญหา
3. ใบเฉลยการ์ดทายปัญหา
4. ตัวเดินและลูกเต๋า
5. คู่มือเกม

## 11. สื่ออุปกรณ์ เครื่องมือ

ลำดับ	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1.	กระดานเกมแผนที่ชุมชน ลักษณะการออกแบบเป็นตารางช่องเดิน ตารางสี่เหลี่ยม หรือเส้นทางเดินที่กำหนดช่องไว้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเคลื่อนที่ตามจำนวนที่ลูกเต๋ากำหนดได้ และการควบคุมการเดินตามกฎ มีการนำสถานที่ในชุมชนที่หลากหลายแตกต่างกันลงบนแผนที่ ใช้ตัวเดินเกมเป็นตัวละครอาชีพต่าง ๆ
2.	กระดานความรู้เรื่อง แผนที่ชุมชน แผนที่ที่แสดงรายละเอียดของคนในชุมชนของเรา เช่น 1. สถานที่ต่าง ๆ ชื่อสถานที่ในชุมชนลงไปในแต่ละช่อง (เช่น บ้าน, ร้านขายของ, โรงพยาบาล, วัด, โรงเรียน) 2. อาชีพ บอกว่าแต่ละคนมีหน้าที่ต่างกัน การสอนให้เด็กๆ เข้าใจถึงโครงสร้างสังคมและการพึ่งพากัน เพื่อให้ชุมชนมีความสุขและสะอาด และปลูกฝังจิตสำนึกในการทำหน้าที่ของตนเองเพื่อพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การพัฒนานวัตกรรมนี้จะส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### 1. ด้านผู้เรียน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แผนที่ชุมชน ในรายวิชาสังคมศึกษาสูงขึ้น

1.2 นักเรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะความสามารถในการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์พื้นที่, การวางแผน และการแก้ปัญหา ผ่านกระบวนการเล่นเกมการศึกษาอย่างเป็นระบบ

1.3 นักเรียนมีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยเปลี่ยนการเรียนรู้แบบท่องจำเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สนุกสนาน

## 2. ด้านครูและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

2.1 ได้้นวัตกรรมบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง แผนที่ชุมชน ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 ครูผู้สอนมีแนวทางและคู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ที่สามารถนำไปปรับใช้กับเนื้อหาอื่น ๆ หรือเผยแพร่ให้แก่เพื่อนครูในสถานศึกษาได้

## 3. ด้านสถานศึกษาและพื้นที่นวัตกรรม

3.1 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ มีโมเดลการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม ที่เน้นการสร้างนวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนตามบริบทท้องถิ่น

3.2 เกิดสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ในโรงเรียน ซึ่งส่งผลต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในภาพรวมของสถานศึกษาประจำปีการศึกษา 2568

## 4. ด้านชุมชนและท้องถิ่น

1. นักเรียนมีความเข้าใจในอัตลักษณ์และลักษณะทางกายภาพของชุมชนตนเองผ่านการทำกิจกรรมแผนที่ชุมชน ส่งเสริมให้เกิดความรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่น

## 13.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าใช้จ่ายด้วยเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ(ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการคิด เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชาสังคมศึกษา สาระสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ค่าวัสดุ	1.กระดาษ A4 70g	6 รีม	624
		2.เครื่องปริ้น CANON เครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ท รุ่น G2010	1 เครื่อง	5,100
		3.กรรไกร 7 นิ้ว	1 อัน	102
		4.พลาสติกเคลือบ A4 แอลเฟน	2 กล่อง	700
		5.ฟิวเจอร์บอร์ด	2 แผ่น	40
		6.กระดาษกาวย่น	3 ม้วน	99
		7.กาว 2 หน้าบาง 3M	2 ม้วน	60
		8.เทปผ้ากาว	5 ม้วน	160
		9.กระดาษสติ๊กเกอร์ 50 แผ่น	1 ห่อ	11
		<b>รวม</b>	<b>7,000</b>	

## 14.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ร้อยละของคะแนนที่ได้	คะแนนแบบทดสอบ	1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2) แบบสอบถาม
2. ระดับความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม	การสัมภาษณ์ , การสังเกต	1) แบบสังเกต 2) แบบสอบถาม

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

( นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว )

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

## 15.การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

## 15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

## 15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียน กำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

## 15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(.....) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ)

ผู้อนุมัติ

(นางวิภาดา สีหาบุตร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

# ภาคผนวก

# องค์ประกอบบอร์ดเกม



กระดานเกม



การ์ดตู้ไปรษณีย์เสียงทนาย



การ์ดหอกระจายข่าว

**เฉลย**  
**หอกระจายข่าว**

- คำถาม: คำขวัญใหม่ในชุมชน ต้องมีเครื่องหมายอะไร?  
(เฉลย: 199 / รางวัล: 300 บาท)
- คำถาม: ใครคือผู้นำชุมชนในหมู่บ้านที่อุดมสมบูรณ์ที่สุดของชาวบ้าน?  
(เฉลย: ผู้ใหญ่บ้าน / รางวัล: เงินหน้า 2 ช่อง)
- คำถาม: การตั้งชื่อของบ้านใหม่ให้พร้อมชื่อและเสียงอย่างไร?  
(เฉลย: นำน้ำมาผสม ดินร่วนจาก / รางวัล: ได้ใบมีดพกโลก 200 บาท)
- คำถาม: ถ้าต้องการทำบัตรประชาชนให้ใหม่ นักวิจัยต้องไปติดต่อที่ไหน?  
(เฉลย: ที่ว่าการอำเภอ หรือ สำนักงานเขต / รางวัล: ได้รับเงินขวัญถุง 500 บาท)
- คำถาม: วิชาสามัญที่สาธารณสุขประจำหมู่บ้าน มีชื่ออะไรบ้าง?  
(เฉลย: ดม. / รางวัล: เงินหน้า 3 ช่อง)
- คำถาม: การปฏิบัติตนของประชาชน เช่น อำนวยความสะดวก ช่วยชุมชนอย่างไร?  
(เฉลย: ลดอุบัติเหตุและการก่ออาชญากรรม / รางวัล: โทษถอนค่าตัว 1 ครั้ง)
- คำถาม: ประเพณี อมกนทศกฐิน และพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของในชุมชน?  
(เฉลย: ความสามัคคี หรือ การมีน้ำใจช่วยเหลือกัน / รางวัล: ได้รับขวัญถุง 300 บาท)
- คำถาม: สถานที่ในชุมชนที่ใครๆ ก็อยากไปเที่ยวชมที่บ้าน?  
(เฉลย: ศูนย์เรียนรู้ชุมชน หรือ กศน. / รางวัล: เงินค่าขนานในมือของตนเอง 100 บาท)
- คำถาม: การคิดและจะอย่างไร (จะเรียก ชะนิตี) มีประโยชน์อย่างไร?  
(เฉลย: ช่วยไม่ให้ชุมชนเกิดความขัดแย้ง / รางวัล: ได้รับใบมีดพก 200 บาท)
- คำถาม: หากพบเห็นผิดประเพณีชุมชนคนใด จึงควรทำอย่างไร?  
(เฉลย: แจ้งผู้ใหญ่บ้านหรือผู้ใหญ่ / รางวัล: ได้รับของขวัญของรางวัล 400 บาท)

**เฉลย**  
**การ์ดหอกระจายข่าว**

- คำถาม: สินค้า "ขยับ" อะไรบ้าง มีชื่ออะไรบ้าง?  
(เฉลย: OTOP / รางวัล: 300 บาท)
- คำถาม: หากพบคนขโมยทรัพย์สินจากหมู่บ้าน ควรโทรแจ้งเบอร์ฉุกเฉินเบอร์ใด?  
(เฉลย: 1669 / รางวัล: 500 บาท)
- คำถาม: จุดใดในแผนที่ที่ตั้งของชุมชนที่เห็นด้วยในโรงเรียน?  
(เฉลย: ครู / รางวัล: เงินหน้า 1 ช่อง)
- คำถาม: การเลือกตั้งในชุมชนมีความสำคัญอย่างไร?  
(เฉลย: เพื่อเลือกผู้แทนเข้าไปทำงานชุมชน / รางวัล: 200 บาท)
- คำถาม: ยานบินมีหน้าที่ดูแลความสะอาดของหมู่บ้านชุมชน?  
(เฉลย: พนักงานกวาดถนน / รางวัล: ได้รับเหรียญทอง 100 บาท)
- คำถาม: การปฏิบัติตนตามศีลธรรมและกฎหมายส่งผลดีอย่างไรต่อชุมชน?  
(เฉลย: อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข / รางวัล: ได้รับเงินขวัญถุง 300 บาท)
- คำถาม: ประเพณี "เหยียบทราย" มีกติกายืนในน้ำกี่ชั่วโมงทางทะเลในใจ?  
(เฉลย: วันเข้าพรรษา / รางวัล: 200 เหรียญ)
- คำถาม: ถ้าเราต้องการรักษาป่าชุมชน เราไม่ควรทำอะไร?  
(เฉลย: ไม้ตัดไม้ทำลายป่า และไม่ให้ของลงน้ำ / รางวัล: ได้รับใบมีดพก 1 ครั้ง)
- คำถาม: ชุมชนและเครือข่ายมีวัตถุประสงค์อย่างไร?  
(เฉลย: เพื่อชุมชนและเครือข่ายที่มีศักยภาพ / รางวัล: 300 บาท)
- คำถาม: ใครคือผู้นำชุมชน "หัวหน้า" ที่ทำงานร่วมกับทีมและผู้นำชุมชน?  
(เฉลย: นายก อบต. หรือ สมาชิก อบต. / รางวัล: เงินหน้า 3 ช่อง)

เฉลยการ์ดหอกระจายข่าว

# องค์ประกอบบอร์ดเกม



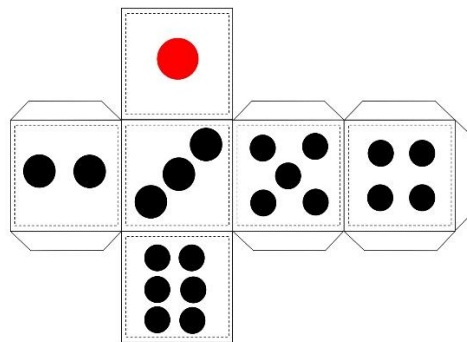
## ธนบัตร



## องค์ประกอบบอร์ดเกม



ตัวเดิน/หมากเดิน



ลูกเต๋า

### กติกาการเล่นบอร์ดเกม “นักสำรวจน้อย สำรวจชุมชนของเรา”

- 1.ผู้เล่นพร้อมกันที่จุดเริ่มต้น
- 2.รับเงินเบื้องต้นจาก “กองทุนชุมชน” คนละ 2,000 บาท
- 3.ผู้เล่นทอยลูกเต๋า จากนั้นเดินไปตามช่องเท่ากับจำนวนลูกเต๋าทิ้งได้
- 4.หากเดินไปตกที่ช่อง **ตู้ไปรษณีย์เสียหาย** ให้หยิบบัตรมา 1 ใบ
- 5.หากเดินไปตกที่ช่อง **หอกระจายข่าว** ให้หยิบบัตรมา 1 ใบ (หากทายผิดเสียค่าปรับ 100 บาท)
- 6.หากผู้ใดล้มละลายถือว่า แพ้ เล่นวนไปเรื่อยๆ หากผู้ใดมีเงินมากที่สุด ถือว่า เป็น ผู้ชนะ
- 7.หากผู้เล่นเดินผ่านจุดเริ่มต้นอีกรอบจะได้รับเงินเพิ่ม ครั้งละ 1,000 บาท

กติกาเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

กติกาการเล่น

# กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน



# กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน

