



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา SOI3305 รายวิชา เกมการสอนสังคมศึกษา

สาขาวิชา สังคมศึกษา คณะ ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2569

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	SOI3305
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	เกมการสอนสังคมศึกษา
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Games for Social Studies Instruction

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต 3 (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2566
3.2 ประเภทของรายวิชา	วิชาเอก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์วีรพจน์ รัตนวาร์
4.2 อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์วีรพจน์ รัตนวาร์

5. สถานที่ติดต่อ

ห้องพักอาจารย์ 1134 อาคารครุศาสตร์

E – Mail :

Weerapoot.ru@ssru.ac.th

6. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 3

6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ 64 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)

.....

8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites) (ถ้ามี)

.....

9. สถานที่เรียน

วันศุกร์ 08.00-12.00 น. หมู่เรียน 02 ห้องเรียน 1136 อาคารคณะครุศาสตร์
วันศุกร์ 13.00-17.00 น. หมู่เรียน 01 ห้องเรียน 1136 อาคารคณะครุศาสตร์

10.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 1 เดือน กรกฎาคม พ.ศ.2569

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. อธิบายความหมาย ความสำคัญ ประวัติความเป็นมา ประเภท ทฤษฎี เทคนิค และหลักการเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาในบริบทของการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาได้อย่างถูกต้อง
2. วิเคราะห์และประเมินแนวคิด หลักการ และเทคนิคของเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
3. ออกแบบและพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning), Design Thinking และการเรียนรู้แบบบูรณาการ
4. แสดงออกถึงทัศนคติที่ดีและมีความสามารถในการจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการเพื่อนำเสนอเกมการศึกษาแก่สาธารณะอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของวิชาชีพครู

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องความหมาย ความสำคัญ ประวัติความเป็นมา ประเภทของเกม ทฤษฎี เทคนิค หลักการเกี่ยวกับกิจกรรมเกม เพื่อให้มีความสามารถในการออกแบบและพัฒนาเกมการศึกษาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning), Design Thinking ผสมผสานกับการจัดการเรียนการสอนรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีในการนำเกมการศึกษามาใช้ในการประกอบการจัดการเรียนรู้ และสามารถดำเนินการจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการเพื่อนำเสนอเกมการศึกษาแก่สาธารณะ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาด้วยเกม ประเภทของเกม เทคนิคและหลักการสำคัญในการเล่น การออกแบบและทดลองใช้เกมการสอนสังคมศึกษา

(ภาษาอังกฤษ) Theories and approaches of games for social studies instruction; types of games, techniques and principles of games; design games for social studies instruction and implementation.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30 ชั่วโมง	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3.1 ปรึกษาดด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ห้อง 1134 ชั้น 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

3.2 ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือหมายเลข 089-780-0335

3.3 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) Weerapoot.ru@ssru.ac.th

3.4 ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Line) Weerapojt

3.5 ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) Google Classroom, ssrudlp.ssru.ac.th/

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1.คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) รัก ศรัทธา และภูมิใจในวิชาชีพครู มีจิตวิญญาณ และอุดมการณ์ความเป็นครู และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู
- 2) มีจิตอาสา จิตสาธารณะ อดทนอดกลั้น มีความเสียสละ รับผิดชอบ และซื่อสัตย์ต่องานที่ได้รับมอบหมาย ทั้งด้านวิชาการ และวิชาชีพ และสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ศิษย์ ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ และเสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน
- 3) มีค่านิยม และคุณลักษณะเป็นประชาธิปไตย คือ การเคารพสิทธิ และให้เกียรติคนอื่น มีความสามัคคี และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ไขเหตุผล และปัญญาในการดำเนินชีวิต และการตัดสินใจ
- 4) มีความกล้าหาญ และแสดงออกทางคุณธรรมจริยธรรม สามารถวินิจัย จัดการ และคิดแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรมด้วยความถูกต้องเหมาะสมกับสังคม การทำงาน และสภาพแวดล้อม โดยอาศัยหลักการ เหตุผล และไขดุลยพินิจทางค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม ความรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม มีจิตสำนึกในการธำรงความโปร่งใสของสังคม และประเทศชาติ ต่อด้านการทุจริตคอร์รัปชัน และความไม่ถูกต้อง ไม่ซื่อซอมูลบิดเบือน หรือการลอกเลียนผลงาน

วิธีการสอน

- 1) จัดการเรียนการสอนโดยผู้สอนสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณ เน้นความมีวินัย ตรงต่อเวลา การเคารพกติกา ความรับผิดชอบและการมีจิตสาธารณะ

วิธีการประเมินผล

- 1) วัดและประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกาและเงื่อนไข

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระด้านวิชาชีพของครู อาทิ ค่านิยมของครู คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณ จิตวิญญาณครู ปรัชญาความเป็นครู จิตวิทยา สำหรับครู จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนรู้และช่วยเหลือ แก้ไขปัญหา ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรและวิทยาการการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ การวัดประเมินการศึกษาและการเรียนรู้ การวิจัย และการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนและภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู ทักษะการนิเทศและการสอนงาน ทักษะเทคโนโลยีและดิจิทัล ทักษะการทำงานวิจัยและวัดประเมิน ทักษะการร่วมมือ สร้างสรรค์และทักษะศตวรรษที่ 21 มีความรู้ ความเข้าใจในการบูรณาการความรู้กับการปฏิบัติจริงและการบูรณาการข้ามศาสตร์ อาทิ การบูรณาการการสอน (TPACK) การสอนแบบ STEM ชุมชน แห่งการเรียนรู้ (PLC) และมีความรู้ในการประยุกต์ใช้
- 2) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาวิชาที่สอน สามารถ วิเคราะห์ความรู้และเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างลึกซึ้ง สามารถติดตามความก้าวหน้าด้านวิทยาการและนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามความรู้ของแต่ละสาขาวิชาตามเอกสารแนบท้าย
- 3) มีความรู้ เขาใจชีวิต เขาใจชุมชน เขาใจโลกและการอยู่ร่วมกันบนพื้นฐาน ความแตกต่างทางวัฒนธรรม สามารถเผชิญและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสามารถนำแนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียน

○ 4) มีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามมาตรฐาน

○ 5) ตระหนักรู้ เห็นคุณค่าและความสำคัญของศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตน พัฒนาผู้เรียน พัฒนางานและพัฒนาชุมชน

วิธีการสอน

1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเน้นหลักการ ทฤษฎีและการปฏิบัติเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ในด้านการศึกษาและวิชาชีพครู

2) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการอภิปราย เพื่อให้สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าและนำความรู้จากการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานวิชาชีพครูอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3) การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบด้วยตนเอง

4) การเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อประยุกต์และประเมินค่าองค์ความรู้ในสถานการณ์โลกแห่งความเป็นจริง

วิธีการประเมินผล

1) ประเมินผู้เรียนจากการร่วมอภิปรายและซักถาม

2) ประเมินผลจากการนำเสนองานเดี่ยวและงานกลุ่ม

3) ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย

4) ประเมินผลจากการทำแบบทดสอบ

3.ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

○ 1) คิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริงและประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างรู้เท่าทัน เป็นพลเมืองตื่นรู้ มีสำนึกสากล สามารถเผชิญและก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม (Platform) และโลกอนาคต นำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและวินิจฉัยแก้ปัญหาและพัฒนางานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ หลักการทางทฤษฎี ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ ค่านิยม แนวคิด นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ บรรทัดฐานทางสังคมและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

○ 2) เป็นผู้นำทางปัญญา สามารถคิดริเริ่มและพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์ มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์

● 3) สร้างและประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำวิจัยและสร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรม รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้แก่ชุมชนและสังคม

วิธีการสอน

1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเน้นหลักการ ทฤษฎีและการปฏิบัติเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ในด้านการศึกษาและวิชาชีพครู

2) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการอภิปราย เพื่อให้สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าและนำความรู้จากการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานวิชาชีพครูอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3) การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบด้วยตนเอง

4) การเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อประยุกต์และประเมินค่าองค์ความรู้ในสถานการณ์โลกแห่งความเป็นจริง

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินผู้เรียนจากการอภิปรายและซักถาม
- 2) ประเมินผลจากการนำเสนอผลงานกลุ่ม
- 3) ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

- ☐ 1) รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น มีความคิดเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และทางสังคม
- ☐ 2) ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ผู้ร่วมงาน ผู้ปกครองและคนในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม
- ☒ 3) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ต่อดตนเอง ต่อผู้เรียน ต่อผู้ร่วมงาน และต่อส่วนรวม สามารถช่วยเหลือ และแก้ปัญหาตนเอง กลุ่ม และระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์
- ☐ 4) มีภาวะผู้นำทางวิชาการ และวิชาชีพ มีความเข้มแข็ง และกล้าหาญทาง จริยธรรม สามารถชี้แนะ และถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคมอย่างสร้างสรรค์

วิธีการสอน

- 1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเน้นหลักการ ทฤษฎีและการปฏิบัติเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ในด้านการศึกษาและวิชาชีพครู
- 2) การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมปฏิบัติการ
- 3) การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม
- 4) การให้ความเห็นและการรับฟังความคิดเห็นแบบสะท้อนกลับของผู้เรียน

วิธีการประเมินผล

- 1) วัดและประเมินผู้เรียนจากแบบสังเกตความร่วมมือ การอภิปรายซักถาม
- 2) วัดและประเมินผลผู้เรียนจากการนำเสนอผลงานกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

- ☐ 1) วิเคราะห์เชิงตัวเลข สำหรับข้อมูล และสารสนเทศ ทั้งที่เป็นตัวเลขเชิงสถิติ หรือคณิตศาสตร์ เพื่อเข้าใจ องค์ความรู้ หรือประเด็นปัญหาได้อย่างรวดเร็ว และถูกต้อง
- ☐ 2) สื่อสารกับผู้เรียน บุคคลและกลุ่มต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพด้วยวิธีการ หลากหลายทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยี และนวัตกรรมที่เหมาะสม
- ☒ 3) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โปรแกรมสำเร็จรูปที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงาน การประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูล และสารสนเทศ รับ และส่งข้อมูล และสารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล และสารสนเทศ อีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ และการลอกเลียนผลงาน

วิธีการสอน

- 1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเน้นหลักการ ทฤษฎีและการปฏิบัติเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ในด้านการศึกษาและวิชาชีพครู
- 2) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการอภิปราย เพื่อให้สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าและนำความรู้จากการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานวิชาชีพครูอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3) การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่หลากหลายโดยใช้สถานการณ์ ปัญหา กรณีศึกษา สถานการณ์จริงในการเรียนรู้

4) การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบด้วยตนเอง

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินผู้เรียนจากการอภิปรายและซักถาม
- 2) ประเมินผลจากการนำเสนอผลงานกลุ่ม
- 3) ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย

6. ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้

ทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ต้องพัฒนา

● 1) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลายโดย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถออกแบบ และสร้างหลักสูตรรายวิชาในชั้นเรียน วางแผน และออกแบบ เนื้อหาสาระ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ บริหารจัดการชั้นเรียน วัสดุ และเทคโนโลยีสื่อสาร และเทคโนโลยีดิจิทัล และวัดประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์

○ 2) มีความสามารถในการนำความรู้ทางจิตวิทยาไปใช้ในการวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นรายบุคคล เพื่อนำไป ออกแบบ จัดเนื้อหาสาระ การบริหารชั้นเรียน และจัดกิจกรรมการต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือ แก้ไข และส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนตาม ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียนอย่าง หลากหลายตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งผู้เรียนปกติ และผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ

● 3) จัดกิจกรรม และออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์เรียนรู้ผ่านการลงมือ ปฏิบัติ และการทำงานในสถานการณ์จริง ส่งเสริมการพัฒนาการคิด การทำงาน การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ ฝึกการ ปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยบูรณาการการทำงานกับการเรียนรู้ และคุณธรรมจริยธรรม สามารถประยุกต์ความรู้มาใช้ เพื่อป้องกัน แก้ไข ปัญหา และพัฒนาด้วยความรู้ความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และรับผิดชอบต่องานโดยยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด

○ 4) สร้างบรรยากาศ และจัดสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน แหล่งวิทยาการ เทคโนโลยี วัฒนธรรม และภูมิ ปัญญาทั้งใน และนอกสถานศึกษาเพื่อการเรียนรู้ มีความสามารถในการประสานงาน และสร้างความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่ออำนวยความสะดวก และร่วมมือกันพัฒนาผู้เรียนใหม่มีความรอบรู้ มีปัญญาคิด และ เกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ให้เต็มตามศักยภาพ

● 5) นำทักษะศตวรรษที่ 21 และเทคโนโลยี มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน และพัฒนาตนเอง เช่น ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ทักษะการรู้เรื่อง (Literacy Skills) และทักษะชีวิต (Life Skills) ทักษะการทำงาน แบบร่วมมือ และดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง

วิธีการสอน

1) ผู้เรียนสามารถดำเนินการนำเกมประกอบการสอนไปเผยแพร่ให้แก่สถานศึกษาระดับการศึกษาขั้น พื้นฐานหรือดำเนินการจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการเพื่อนำเสนอเกมการศึกษาแก่สาธารณะ

2) ผู้เรียนสามารถนำเกมประกอบการสอนไปประกวดแข่งขันในเวทีระดับชาติและระดับนานาชาติ

วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินผู้เรียนจากความร่วมมือในการจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการเพื่อนำเสนอเกมการศึกษา
- 2) ประเมินผลจากการนำเสนอผลงานกลุ่ม
- 3) ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Hyflex

1. แผนการสอน

ลำดับ	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	- ปฐมนิเทศ นำเสนอ Introduction อธิบายลักษณะของรายวิชา รูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอน เป้าหมายและความสำคัญของรายวิชา กฎกติกาในการเรียนการสอน - นำเสนอเรื่อง Growth Mindset - นำเสนอเรื่อง ความหมาย ความสำคัญ ประวัติความเป็นมา และประเภทของเกมแบบต่างๆ (Bones to Brands) - ปฏิบัติการ ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	4	- แนะนำ DLP SSRU Google Classroom - สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	วีรพจน์
2	- นำเสนอเรื่อง ทฤษฎีเกมฉบับรวบรัด (Game Theory Decoded) - นำเสนอเรื่อง มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม - ปฏิบัติการ ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	4	- เอกสาร PDF สารฯ แกนกลาง - สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	วีรพจน์
3	- นำเสนอเรื่อง Game Design - นำเสนอเรื่อง Learning Game Design (Innovation Development Process) - ปฏิบัติการ ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	4	- สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	วีรพจน์
4	- นำเสนอเรื่อง บอร์ดเกม การเรียนแบบผสมผสานได้ความรู้พร้อมความสนุก or The Play Blueprint - มอบหมาย ผู้เรียนศึกษาค้นคว้ารูปแบบเกม ระดมสมอง อภิปรายแลกเปลี่ยนที่ตนเองสนใจจากอินเทอร์เน็ต	4	- สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	วีรพจน์
5	- นำเสนอ เรื่อง Design Thinking for Educational Game or Social Studies Game Blueprint - ปฏิบัติการ ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	4	- สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	วีรพจน์
6	- นำเสนอ เรื่อง ทฤษฎีเกม นำเสนอ เรื่อง Design Thinking Innovator - นำเสนอ เรื่อง Designing Learning Games - ปฏิบัติการ ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	4	- สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	วีรพจน์
7	- นำเสนอ เรื่อง Significant Implementation on Technology for 21st Century or Learning Experience Designs (LXD) - ปฏิบัติการ ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ - นักศึกษานำเสนองานรูปแบบเกมที่สนใจ	4	- สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ - กิจกรรมเดี่ยว	วีรพจน์

ลำดับ	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
8	- นำเสนอเรื่อง Game and Gamification Engagement -ปฏิบัติการ ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ -มอบหมายโครงการ Play & Learn เพลินเรียนรู้	4	- สื่อ Powerpoint - การอภิปรายร่วมกัน - ทดลองเล่นเกมประเภทต่างๆ	วีรพจน์
9	-นักศึกษานำเสนองานการออกแบบเกมประกอบการสอนสังคมศึกษา (ชิ้นงาน-Prototype)	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การอภิปรายร่วมกัน	วีรพจน์
10	-นักศึกษานำเสนองานการออกแบบเกมประกอบการสอนสังคมศึกษา (ชิ้นงาน-Prototype)	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การอภิปรายร่วมกัน	วีรพจน์
11	-นักศึกษานำเสนองานการออกแบบเกมประกอบการสอนสังคมศึกษา (ชิ้นงาน-Pre-Production)	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การอภิปรายร่วมกัน	วีรพจน์
12	-นักศึกษานำเสนองานการออกแบบเกมประกอบการสอนสังคมศึกษา (ชิ้นงาน-Pre-Production)	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การอภิปรายร่วมกัน	วีรพจน์
13	-การทดลองใช้เกมกับกลุ่มเป้าหมาย -ถอดบทเรียนด้วยเทคนิค AAR	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การอภิปรายร่วมกัน	วีรพจน์
14	-นักศึกษากำหนดและนำเสนองานการออกแบบเกมประกอบการสอนสังคมศึกษา (ชิ้นงาน-Production)	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การดำเนินโครงการ	วีรพจน์
15	-โครงการ Play & Learn เพลินเรียนรู้ เผยแพร่หรือนิทรรศการเพื่อนำเสนอเกมการศึกษาแก่สาธารณะ	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การอภิปรายร่วมกัน	วีรพจน์
16	-การนำเสนอเกมประกอบการสอนไปประกวดแข่งขันในเวทีระดับชาติและระดับนานาชาติ	4	- กิจกรรมกลุ่ม - การอภิปรายร่วมกัน	วีรพจน์
17	-ถอดบทเรียนการเรียนรู้การสอนด้วยเทคนิค PLC	4	-การนำเสนอสาธารณะ	วีรพจน์

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตรสัปดาห์ที่ประเมินและสัดส่วนของการประเมิน)

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (ร้อยละ)
1	1.1	- การเข้าชั้นเรียน - พฤติกรรมต่างๆ เช่น ความตรงต่อเวลา ระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ การร่วมมือปราย การมีส่วนร่วมในกิจกรรม	- ทุกสัปดาห์	5
2	2.2, 3.3, 4.3, 5.3, 6.1, 6.3 และ 6.5	- ประเมินจากผลงาน - การนำเสนองานรายบุคคล/ผลงาน - การนำเสนองานรายกลุ่ม/ผลงานรายกลุ่ม	- 7-12 และ 15	70
3	2.2, 3.3, 4.3, และ 6.3	- กิจกรรมนำเกมประกอบการสอนไปเผยแพร่ให้แก่สถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน - โครงการ Play & Learn เฟลลินเรียนรู้ เผยแพร่หรือนิทรรศการเพื่อนำเสนอเกมการศึกษาแก่สาธารณะ - กิจกรรมนำเกมประกอบการสอนไปประกวดแข่งขันในเวทีระดับชาติและระดับนานาชาติ	- 13-14 และ 17	25

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). ศิลปะการสอนเพื่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 2). วีพริ้นท์. ชาติรี เกิดธรรม. (2547). เทคนิคการสอนแบบโครงงาน. สุวีริยาสาส์น.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). Gamification เกมมิฟิเคชั่น จูงใจคนด้วยกลไกเกม. สำนักพิมพ์ Salt.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2567). Gamification2: Goal-Gap-Gamify หลักคิดในการออกแบบเกมมิฟิเคชั่น และ 54.5 กลไกเกม. บริษัท ซอลท์ พับลิชชิ่ง จำกัด.
- บรรจง อมรชีวิน. (2560). Thinking Teacher อยากสอนศิษย์ให้คิดเป็น. หจก.ภาพพิมพ์.
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์, เพียว ยินดีสุข, & ราชน มีศรี. (2553). การสอนคิดด้วยโครงงาน: การเรียนการสอนแบบบูรณาการ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์ & เพียว ยินดีสุข. (2558). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์ และคณะ. (2558). ศาสตร์การคิด. DPU Cool Print มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2562). ทักษะแห่งอนาคต: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 3). บุ๊คสเคป.
- วราภรณ์ ตระกูลสฤษดิ์. (2551). แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน. หจก. เอ็ม ไอ ที พรินต์ติ้ง.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). สนุกกับการเรียนในศตวรรษที่ 21. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). Board Game Universe จักรวาลกระดานเดียว. SALMON BOOKS
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2564). Board Game Universe V2 จักรวาลกระดานเดียว. สำนักพิมพ์ SALMON.
- สุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2560). ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0. หจก. 9119 เทคโนโลยีพรินต์ติ้ง.
- สุวิมล ร่องวางฉิม. (2563). การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถพล ประภาสโนบล. (2563). ห้องเรียนล้ำเส้น. อินสกรู.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- กิติ ยิ่งยงใจสุข. (2559). เกมมิฟิเคชั่นในการจัดการเรียนการสอนด้านศาสนา. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 39 (2), 111–119.
- ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เบญจกัศ จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร, & อรัญ ชูกระเดื่อง. (2563). เกมมิฟิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้. วารสาร Journal of Project in Computer Science and Information Technology, 4 (2), 34–43.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อักษรศักดิ์ ลาภานันต์. (2563). Learning by Playing เรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกม. วิทยากร วารสารเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู, 119(1), 108–111.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ผ่านการประเมินการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ประจำวิชาผ่านระบบการประเมินของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

นักศึกษาประเมินการนำเสนองานที่ได้รับมอบหมายโดยแบ่งเป็น

- ประเมินการมีส่วนร่วมและการทำงานเดี่ยวและงานกลุ่มของนักศึกษาโดยอาจารย์ประจำวิชา
- การประเมินผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ประจำวิชาในสัปดาห์ที่มีการนำเสนอ และการดำเนินกิจกรรมนำเกม

ประกอบการสอนไปเผยแพร่หรือในทฤษฎีการเพื่อนำเสนอเกมการศึกษาแก่สาธารณะ

3. การปรับปรุงการสอน

อาจารย์ประจำวิชานำผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนมาวิเคราะห์หาแนวทางพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดีขึ้น

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ทวนสอบจาก

- อาจารย์ประจำวิชาพิจารณาค่าระดับคะแนนของนักศึกษา
- อาจารย์ประจำวิชาพิจารณาจากการนำเสนองานทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่มที่ได้รับมอบหมายของนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำค่าระดับคะแนนของนักศึกษามาสรุปผลและพัฒนารายวิชาในภาคการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Program Specification) มคอ. 2

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้					ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			ทักษะด้านการจัดการเรียนรู้				
	● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง																							
หมวดวิชาเลือก	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5
รหัสวิชา SOI3305 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) เกมการสอนสังคมศึกษา (ภาษาอังกฤษ) Games for Social Studies Instruction	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●	●	○	●	○	●

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ