

กิจกรรมการสร้างเกมการศึกษาในรายวิชา เกมการสอนสังคมศึกษา

ประจำปีการศึกษา 2569

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

1. ชื่อเกมการศึกษา :

2. ผู้กำกับดูแลโครงการ : อาจารย์วีรพจน์ รัตนवार

3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ :

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	รหัสประจำตัวนักศึกษา
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

4. บุรณาการกับการจัดการเรียนการสอน

รหัสวิชา SOI3305

ชื่อวิชา เกมการสอนสังคมศึกษา

5. ลักษณะโครงการนี้จัดอยู่ในประเภท

- ☐ การฝึกอบรม สัมมนา ประชุมเชิงปฏิบัติการ
- ☒ การจัดการเรียนการสอน
- ☐ การบริหาร/การจัดการความรู้
- ☒ อื่นๆ โปรดระบุ.....สื่อนวัตกรรม เกมการสอนสังคมศึกษา.....

6. ปัญหาที่พบและต้องการแก้ไข

.....

.....

.....

7. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

8. ความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดการเรียนรู้ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัดที่ (ระบุได้มากกว่า 1 ข้อ) (ใส่เฉพาะ สัญลักษณ์ตัวชี้วัด เช่น ส 1.1 ม.1/2)
สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม	
☐ มาตรฐาน ส 1.1	
☐ มาตรฐาน ส 1.2	
สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม	
☐ มาตรฐาน ส 2.1	
☐ มาตรฐาน ส 2.2	
สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์	
☐ มาตรฐาน ส 3.1	
☐ มาตรฐาน ส 3.2	
สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์	
☐ มาตรฐาน ส 4.1	
☐ มาตรฐาน ส 4.2	
☐ มาตรฐาน ส 4.3	
สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์	
☐ มาตรฐาน ส 5.1	
☐ มาตรฐาน ส 5.2	

9. กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมโครงการ

- ☐ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- ☐ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- ☐ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

10. วัตถุประสงค์ของโครงการ (วัตถุประสงค์ของสื่อนวัตกรรม เกมการสอนสังคมศึกษา)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

11. สถานที่ดำเนินการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

12. ระยะเวลาโครงการ

เริ่มต้น สิงหาคม สิ้นสุด ตุลาคม 2569

13. แผนการดำเนินงาน (Design Thinking)

ที่	ขั้นตอน/กิจกรรม	Design Thinking	พ.ศ.2569															
			ก.ค.				ส.ค.				ก.ย.				ต.ค.			
1	Planning	Empathize																
2	Project Process	Define																
	2.1 Idea	Define																
	Concept																	
	2.2 Screening																	
	Project	Ideate																
	2.3 Design	Prototype																
	Prototype																	
	2.4 Test	Test																
	Pre-Production																	
	Production																	
	2.5 Launch	Play&Learn เฟลนเรียนรู้																
	Exhibition/ Show-case																	
3	Summary/Report	AAR																

14. แหล่งงบประมาณ

☐ นอกระบบงบประมาณ จำนวนเงิน บาท

15. งบประมาณในโครงการ (แบ่งเป็นหมวด)

รายการ	รายละเอียด	จำนวนเงิน(บาท)
ค่าตอบแทน		
หมวดค่าใช้สอย		
ค่าวัสดุ		
รวม		

(หมายเหตุ : ขอเบิกจ่ายในลักษณะถัวเฉลี่ยจ่ายตามรายการที่จ่ายจริงทุกประการ)

16. ผลที่คาดว่าจะได้รับ (ผลที่คาดว่าจะได้รับของเกมการสอน)

.....

.....

.....

.....

.....

17. ผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการและคำเป้าหมายของตัวชี้วัด

แบบประเมินสื่อนวัตกรรม เกมการสอนสังคมศึกษา ชื่อเกม

ที่	รายการ	ข้อพิจารณา	ผลการประเมิน				
			5	4	3	2	1
1	เนื้อหาของชิ้นงาน (Theme)						
	ด้านความรู้	มีความสอดคล้องกับความรู้ ความสามารถที่ผู้เรียนควรได้รับ ตามระดับชั้น					
	ด้านทักษะกระบวนการ	สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นให้กับผู้เรียน					
	ด้านเจตคติ	สามารถพัฒนาหรือยกระดับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับผู้เรียนได้					
2	ความคิดสร้างสรรค์ (Artwork)						
	ความเป็นต้นแบบ	การแสดงออกถึงความริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำชิ้นงาน					
	ความคิดสร้างสรรค์	การแสดงออกถึงความคิดที่แปลกใหม่					
	ความโดดเด่นเฉพาะ	ชิ้นงานมีลักษณะที่โดดเด่น มีความท้าทายและสร้างความน่าสนใจ					
	การออกแบบ	ชิ้นงานมีการออกแบบที่ดึงดูด น่าสนใจ เหมาะสม สวยงาม					
3	คุณภาพของสิ่งประดิษฐ์ (Game Play)						
	ระบบการเล่น	มีระบบการเล่น กฎ กติกา วิธีเล่นที่สามารถปฏิบัติได้จริง					
	จำนวนผู้เล่น	มีการกำหนดจำนวนผู้เล่นที่เหมาะสม					
	ความสนุกสนาน	สามารถสร้างความเพลิดเพลิน สร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนาน					
	เวลา	มีการใช้ระยะเวลาในการเล่นที่เหมาะสม					
	ความคุ้มค่า	มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสม มีคุณภาพเหมาะสมกับราคา					
4	คุณค่าของชิ้นงาน (Value)						
	ใช้งานได้และมีประโยชน์	มีการนำเสนอ สาธิต ทดลองสามารถใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ของชิ้นงาน					
	การต่อยอด	สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดหรือพัฒนางานได้กว้างขวาง					
	ประโยชน์ของชิ้นงาน	มีประโยชน์ในการช่วยการจัดการเรียนการสอน					