



## การประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game)

เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก

ภายใต้โครงการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรสารสนเทศที่ทันสมัยเพื่อการเรียนรู้สู่ชุมชน

จัดโดย สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

### ๑. หลักการและเหตุผล

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ได้มีการจัดกิจกรรม “การประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก” ภายใต้โครงการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรสารสนเทศที่ทันสมัยเพื่อการเรียนรู้สู่ชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และส่งเสริมทักษะการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมสำหรับครูในการพัฒนาผู้เรียน และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาสร้างต้นแบบนวัตกรรมทางการศึกษาเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านการเล่นเกม ตลอดจนเพื่อสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาและสร้างสรรค์สื่อการเรียนการเรียนรู้บอร์ดเกม (Board Game) ซึ่งเป็นวิธีการที่ได้รับการยอมรับในวงการการศึกษาว่ามีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะในการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม การคิดเชิงวิพากษ์และความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ การเล่นบอร์ดเกมยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เล่นผ่านการใช้เวลาและทำกิจกรรมร่วมกัน ส่งผลให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ ตลอดจนเป็นประโยชน์ทางการศึกษาและนำแนวทางในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมไปประยุกต์ใช้สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน กระตุ้นและส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

นวัตกรรมทางการศึกษา คือ ผู้ที่มีแนวคิด วิธีการกระบวนการใหม่ๆ พัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือบริการใหม่ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้ความรู้ สร้างสรรค์ในการทำให้เกิดนวัตกรรม นอกจากนี้ในการประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาและสร้างสรรค์สื่อการเรียนการเรียนรู้บอร์ดเกม

### ๒. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาและสร้างสรรค์สื่อการเรียนการเรียนรู้บอร์ดเกม (Board Game)

### ๓. คุณสมบัติของผู้ส่งผลงาน

๓.๑ ระดับบุคลากรทางการศึกษา ได้แก่ ครูประจำการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถม/มัธยมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาพิเศษโลกและสุขโขทัย และผู้ปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับการสอนในเขตพื้นที่การศึกษาพิเศษโลกและสุขโขทัย

๓.๒ ระดับอุดมศึกษา นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามเท่านั้น

๓.๓ ผู้สมัครสามารถสมัครได้ทั้งแบบเดี่ยวหรือแบบทีม (ทีมละไม่เกิน ๓ คน) ต่อจำนวน ๑ ผลงาน

### ๔. การรับสมัคร

๔.๑ หลักฐานประกอบการสมัคร

๔.๑.๑ ใบสมัครการประกวด (ส่งไฟล์ในรูปแบบ PDF เท่านั้น)

๔.๑.๒ คลิปวิดีโอ Clip VDO การนำเสนอ นามสกุล.mp4 (ความยาว ไม่เกิน ๕ นาที)

๔.๑.๓ หนังสือยินยอมให้ใช้และเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน ๑ ชุด (โปรดระบุทุกท่าน)

๔.๑.๔ การนำไปใช้ประโยชน์

๑) ผู้สมัครระดับบุคลากรทางการศึกษา ประกอบด้วย แบบรายงานผลการติดตามและประเมินผลด้วยกระบวนการ PLC (ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : Professional Learning Community) และถอดบทเรียนการนำบอร์ดเกมไปใช้จริงในชั้นเรียน

๒) ผู้สมัครระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมบอร์ดเกม จากชุมชน/องค์กร หรือหน่วยงานภายในของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

๔.๒ ส่งเอกสารหลักฐานประกอบการสมัคร แนบส่งใน Google Form ได้ที่ <https://bit.ly/BG-Innovation2025> พร้อมคลิปวิดีโอ Clip VDO มีความละเอียด ระดับ FULL HD ความละเอียด ๑๙๒๐ x ๑๐๘๐ พิกเซล ภาพชัดเสียงชัด

๔.๓ กรณีส่งเอกสารหลักฐานประกอบการสมัครด้วยตนเอง ส่งเอกสารตามข้อที่ (๑) ในวันและเวลาราชการ ตั้งแต่วันนี้ – วันอังคารที่ ๘ เมษายน ๒๕๖๘ ณ สำนักงานผู้อำนวยการ ชั้น ๑ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

๔.๔ กรณีผู้ส่งผลงานเข้าประกวดจัดส่งเอกสารและหลักฐานการสมัครตามที่กล่าวไม่ครบถ้วน คณะกรรมการ จัดการประกวดขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์การเข้าร่วมประกวด โดยจะแจ้งให้ทราบด้วยวาจา

### ๕. กติกาและเงื่อนไขการส่งผลงานเข้าประกวด

๕.๑ หลักเกณฑ์การประกวด กำหนดการ และเข้าถึงข้อมูลการประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) ได้ที่ <https://library.psru.ac.th>

๕.๒ ผลงานที่นำมาประกวด

๕.๒.๑ ผู้สมัครระดับบุคลากรทางการศึกษา

เป็นผลงานพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านการเล่นบอร์ดเกมมีการติดตามประเมินผลด้วยกระบวนการ PLC (ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : Professional Learning Community) และถอดบทเรียนการนำไปใช้จริงในชั้นเรียน

### ๕.๒.๒ ผู้สมัครระดับอุดมศึกษา

เป็นผลงานพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยแนบหนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมบอร์ดเกม

๕.๓ เอกสารนำเสนอผลงาน ที่บันทึกในรูปแบบไฟล์ Presentation นามสกุล .pdf ประกอบด้วย ชื่อเกม ประเภทของเกม แนวคิดการออกแบบบอร์ดเกม กรอบเนื้อหาและความสอดคล้องกลุ่มสาระการเรียนรู้ กติกาการเล่นเกมเบื้องต้น ระยะเวลาและจำนวนผู้เล่น และสิ่งที่ผู้เล่นจะได้เรียนรู้จากเกม

๕.๔ ทีมที่ผ่านรอบคัดเลือกต้องนำเสนอผลงานบอร์ดเกมที่ส่งเข้าประกวดต่อหน้าคณะกรรมการ ใช้ระยะเวลาไม่เกิน ๑๐ นาที ประกอบไปด้วย

๕.๔.๑ การแนะนำตัวและชื่อทีม

๕.๔.๒ วัตถุประสงค์ แนวคิดของการออกแบบเกม และเนื้อเรื่อง-เนื้อหา ที่ต้องการสื่อจากเกม

๕.๔.๓ Board Game Develop Canvas : ประเภทของเกม แกนเรื่อง กลไก กลุ่มเป้าหมาย กติกาการเล่นเบื้องต้น ระยะเวลา จำนวนผู้เล่น และสิ่งที่ผู้เล่นจะได้เรียนรู้จากเกม

๕.๔.๔ การนำไปใช้ประโยชน์

๑) ผู้สมัครระดับบุคลากรทางการศึกษา ประกอบด้วย แบบรายงานผลการติดตามและประเมินผลด้วยกระบวนการ PLC (ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : Professional Learning Community) และถอดบทเรียนการนำบอร์ดเกมไปใช้จริงในชั้นเรียน

๒) ผู้สมัครระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมบอร์ดเกม จากชุมชน/องค์กร หรือหน่วยงานภายนอกของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

๕.๕ ผลงานส่งเข้าร่วมประกวดจะต้องได้มีการละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นหรือส่วนหนึ่งส่วนใด หากพบการละเมิดดังกล่าวข้างต้น สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จะไม่มีส่วนรับผิดชอบใด ๆ ต่อการละเมิดดังกล่าว และถูกตัดสิทธิ์ให้ได้รับรางวัล

๕.๖ เงื่อนไขอื่น ๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการโดยผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดไม่มีสิทธิ์อุทธรณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น

## ๖. สิทธิในผลงาน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม มีสิทธิในการนำผลงานที่ส่งเข้าประกวดไปใช้เผยแพร่ผ่านช่องทางการสื่อสารใด ๆ ได้ตามความเหมาะสม รวมถึงมีสิทธิในการนำผลงานไปศึกษาและต่อยอด โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการมุ่งเน้นการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้แบบเชิงรุก โดยไม่มีระยะเวลาสิ้นสุด

### ๓. หลักเกณฑ์การประกวดและพิจารณาตัดสิน

#### รอบคัดเลือก

๑. นำเสนอแนวคิดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก
๒. แนวทางการพัฒนาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
๓. ผลงานมีประโยชน์ต่อการศึกษา
๔. มีการนำเสนอผลงาน ด้วยคลิปวิดีโอ (ความยาว ไม่เกิน ๕ นาที)
๕. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องมีได้ทำซ้ำ คัดลอก เลียนแบบ หรือตัดแปลงของผู้อื่น อันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
๖. ผลการตัดสินของคณะกรรมการตัดสินถือเป็นขั้นสุดท้าย

หมายเหตุ : คัดเลือกจากคลิปวิดีโอเพื่อหาตัวแทนเข้ารอบต่อไป และเตรียมการนำเสนอแบบ Pitching

#### เกณฑ์การให้คะแนน : รอบคัดเลือก

หัวข้อการตัดสิน		คะแนน
๑	<b>ส่วนที่ ๑ นวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (๘๐ คะแนน)</b>	
	<b>๑.๑ ด้านแนวคิดของบอร์ดเกม</b>	
	๑) ความสอดคล้องของการนำเสนอหากกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาเป็นบอร์ดเกม และสามารถสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ได้ถูกต้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	๑๕
	<b>๑.๒ ด้านรูปแบบ ความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นนวัตกรรม</b>	
	๑) ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลำดับเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ	๑๐
	๒) เงื่อนไข กติกา และความสอดคล้องของวิธีการเล่น การทำคำอธิบายวิธีการเล่นในรูปแบบที่ผู้ใช้งานเข้าใจได้ง่าย	๑๐
	<b>๑.๓ ด้านเทคนิคและกลไกการเล่น</b>	
	๑) กลไกในการเล่นสนับสนุนให้ผู้เล่นทุกคนได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	๑๐
	๒) กลไกมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและมีความสมบูรณ์ในการนำไปใช้เล่นจริง	๑๐
	<b>๑.๔ ด้านคุณภาพของเกม</b>	
๑) คุณภาพ ความสมบูรณ์ สวยงามของการออกแบบบอร์ดเกม อุปกรณ์ประกอบ และคู่มือการเล่น	๑๕	
๒) ระดับความพร้อมของผลงานนวัตกรรม	๑๐	
๒	<b>ส่วนที่ ๒ การนำเสนอ : วิดีโอและเอกสารแนบ (๒๐ คะแนน)</b>	
	๒.๑ ความน่าสนใจของสื่อที่ใช้ในการนำเสนอ คุณภาพของภาพและเสียงคลิปวิดีโอ	๑๐
	๒.๒ สามารถอธิบาย / แนวคิดไอเดียการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาได้อย่างชัดเจน	๑๐
<b>รวม</b>		<b>๑๐๐</b>

## รอบตัดสิน

๑. ทีมที่ผ่านรอบการคัดเลือกเข้ารอบตัดสินให้จัดเตรียมการนำเสนอผลงานนวัตกรรมบอร์ดเกมด้วยรูปแบบ Pitching ต่อคณะกรรมการ ณ ห้องประชุม Meeting Hall ชั้น ๔ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ส่วนทะเลแก้ว)

๒. ลำดับการนำเสนอจะทำการสุ่มในวันที่จัดการแข่งขัน
๓. จัดเตรียมไฟล์เพื่อนำเสนอในรูปแบบ ppt / pdf / Canva
๔. นำเสนอไม่เกิน ๗ นาที และตอบข้อซักถามของกรรมการ ๓ นาที
๕. ผลการตัดสินของคณะกรรมการตัดสินถือเป็นที่สุด

## เกณฑ์การให้คะแนน : รอบตัดสิน

หัวข้อการตัดสิน		คะแนน
๑	<b>ส่วนที่ ๑</b> นวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (๘๐ คะแนน)	
	<b>๑.๑</b> ด้านแนวคิดของบอร์ดเกม	
	๑) ความสอดคล้องของการนำเสนอเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้พัฒนาเป็นบอร์ดเกม และสามารถใช้สร้างสื่อการเรียนรู้ได้ถูกต้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	๑๕
	<b>๑.๒</b> ด้านรูปแบบ ความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นนวัตกรรม	
	๑) ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลำดับเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ	๑๐
	๒) เงื่อนไข กติกา และความสอดคล้องของวิธีการเล่น การทำคำอธิบายวิธีการเล่นในรูปแบบที่ผู้ใช้งานเข้าใจได้ง่าย	๑๐
	<b>๑.๓</b> ด้านเทคนิคและกลไกการเล่น	
	๑) กลไกในการเล่นสนับสนุนให้ผู้เล่นทุกคนได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	๑๐
	๒) กลไกมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและมีความสมบูรณ์ในการนำไปใช้เล่นจริง	๑๐
	<b>๑.๔</b> ด้านคุณภาพของเกม	
๑) คุณภาพ ความสมบูรณ์ สวยงามของการออกแบบบอร์ดเกม อุปกรณ์ประกอบ และคู่มือการเล่น	๑๕	
๒) ระดับความพร้อมของผลงานนวัตกรรม	๑๐	
๒	<b>ส่วนที่ ๒</b> การนำเสนอ (๒๐ คะแนน)	
	๒.๑ การนำเสนอ ตรงต่อเวลา ความชัดเจน มีทักษะการสื่อสารอธิบาย / แนวคิดไอเดียเดียว การสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาได้อย่างน่าสนใจและเข้าใจง่าย	๑๐
	๒.๒ ความสามารถในการตอบคำถาม	๑๐
<b>รวม</b>		<b>๑๐๐</b>

#### ๘. รางวัลการประกวด

๘ ระดับบุคลากรทางการศึกษา (ครูประจำการทั่วไป บุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง และศิษย์เก่า)

##### รางวัลชนะเลิศ

เงินรางวัล ๔,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑

เงินรางวัล ๓,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒

เงินรางวัล ๒,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลชมเชย

เงินรางวัล ๑,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์

เงินรางวัล ๑,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมด้วยเกียรติบัตร

๘ ระดับอุดมศึกษา (นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม)

##### รางวัลชนะเลิศ

เงินรางวัล ๓,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑

เงินรางวัล ๒,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒

เงินรางวัล ๑,๕๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลชมเชย

เงินรางวัล ๑,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร

##### รางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์

เงินรางวัล ๑,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล พร้อมด้วยเกียรติบัตร

หมายเหตุ ผู้เข้าร่วมการประกวดทุกท่านจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรม

## ๙. กำหนดการ

กิจกรรม	วันที่
๑. เปิดรับสมัครผ่านระบบออนไลน์ พร้อมส่งคลิปวิดีโอ ความยาวตามเกณฑ์ที่กำหนด ในหัวข้อ นวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก	ตั้งแต่วันนี้เป็นต้นไป - วันอังคารที่ ๘ เมษายน ๒๕๖๔
๒. คณะกรรมการพิจารณาตัดสินผลงานนวัตกรรมบอร์ดเกมรอบคัดเลือก	วันศุกร์ที่ ๑๔ เมษายน ๒๕๖๔
๓. ประกาศทีมที่ผ่านเข้ารอบตัดสิน ผ่านเพจ Facebook : สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม Website: <a href="https://library.psru.ac.th/web/">https://library.psru.ac.th/web/</a>	วันจันทร์ที่ ๒๑ เมษายน ๒๕๖๔ (ภายในเวลา ๑๖.๓๐ น.)
๔. รอบตัดสิน ทีมที่ผ่านรอบคัดเลือกจะทำการนำเสนอผลงานนวัตกรรมบอร์ดเกมต่อคณะกรรมการตัดสิน ณ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ส่วนทะเลแก้ว)	วันพฤหัสบดีที่ ๘ พฤษภาคม ๒๕๖๔ (กำหนดการ ๑ วัน)
๕. ติดต่อผู้ประสานงาน นางสาวอัมรินทร์ บุญพลอย บรรณารักษ์ชำนาญการ หัวหน้างานเทคนิคสารสนเทศและการจัดการทรัพยากร โทรศัพท์ ๐๕๕-๒๖๓๒๒๔ ต่อ ๓๖๓๑	

หมายเหตุ : ทั้งนี้กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลง ตามที่คณะกรรมการผู้จัดงานเห็นสมควร

## ๑๐. ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ส่วนทะเลแก้ว)

เลขที่ ๑๕๖ หมู่ ๕ ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

เบอร์โทรศัพท์/โทรสาร : ๐๕๕-๒๖๓๒๒๔ ต่อ ๓๖๓๑

e-mail : lib\_pibul@live.psru.ac.th