



ประกาศสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

เรื่อง ประกาศผลการประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก

.....

ตามที่ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี ได้ดำเนินการจัดโครงการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรสารสนเทศที่ทันสมัยเพื่อการเรียนรู้สู่ชุมชน : กิจกรรมการประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (รอบตัดสิน) เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ ๘ พฤษภาคม ๒๕๖๔ ที่ผ่านมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมในการพัฒนาผู้เรียนพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาสร้างต้นแบบนวัตกรรมทางการศึกษาเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านการเล่นเกม ตลอดจนเพื่อสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม (Board Game) สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนนักศึกษา คณะครุศาสตร์ นั้น

บัดนี้ การประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (รอบตัดสิน) ดำเนินงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการตัดสินถือเป็นที่สุด

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงขอประกาศผลการประกวดนวัตกรรมบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก ได้แก่ ระดับอุดมศึกษา จำนวน ๕ ทีม และระดับบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๕ ทีม มีรายละเอียด ดังนี้

๑. ระดับระดับอุดมศึกษา จำนวน ๕ ทีม ได้แก่

รางวัลชนะเลิศ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๓,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: WNK 64

ชื่อผลงาน: บอร์ดเกมศึกแห่งเจ้าพันธุ์ข้าวพิษณุโลก

(The Battle of Landrace Rice Trading in Phitsanulok)

สถาบันการศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๒,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: ตะลุยแดนยักษ์

ชื่อผลงาน: บอร์ดเกมตะลุยแดนยักษ์

(Giant Land Adventure)

สถาบันการศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๑,๕๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: เอเทรีย

ชื่อผลงาน: นักสรรค์สร้างสมการ

(Equation Creator)

สถาบันการศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี

รางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๑,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: JPP

ชื่อผลงาน: นักพิชิตแห่งท้องทะเล

(sea conqueror)

สถาบันการศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รางวัลชมเชย (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๑,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: B2P64

ชื่อผลงาน: ชักเย่อตัวเลข

(Number Tug of War)

สถาบันการศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

๒. ระดับบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๕ ทีม ได้แก่

รางวัลชนะเลิศ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๔,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: Three musketeers

ชื่อผลงาน: ฝ่าวิกฤตระบบประสาท

(Let's move)

สถาบันการศึกษา: โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาราชวิทยาลัย พิษณุโลก

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๓,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: Chef Quest

ชื่อผลงาน: เชฟเควส

(Chef Quest)

สถาบันการศึกษา: โรงเรียนวัดกรับพวง

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๒,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: ANUWAT

ชื่อผลงาน: การ์ดเกม การกิจตามล่าหาสมบัติ

(Treasure Hunter Card Game)

สถาบันการศึกษา: โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาลเมืองสวรรคโลก

รางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์ (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๑,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: Force Quest

ชื่อผลงาน: วิถีแห่งสายลม

(Force Quest)

สถาบันการศึกษา: โรงเรียนชุมชน ๓ บ้านเนินกุ่ม (ประชานุกูล)

รางวัลชมเชย (ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๑,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร) ได้แก่

ทีม: โรงเรียนวังทองพิทยาคม

ชื่อผลงาน: การ์ดเกม 子

(Word Zi – The Ultimate Word Battle)

สถาบันการศึกษา: โรงเรียนวังทองพิทยาคม

จึงประกาศมาเพื่อให้ทราบโดยทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๑๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

คณทมา ศาส์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนทยา สาส์)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ