



## รายงานผลการดำเนินโครงการ

อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้

ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี



สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

กรมส่งเสริมการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ

## สารบัญ

	หน้า
สารบัญ	1
บทสรุป	2
รายงานผลการดำเนินงาน	3

### ภาคผนวก

1. กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการฯ
2. โครงการที่ได้รับการอนุมัติ
3. รายละเอียดของโครงการฯ
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการฯ
  - หนังสือเชิญเข้าร่วมโครงการฯ
  - กำหนดการเข้าร่วมโครงการฯ
  - หนังสือเชิญวิทยากร
  - หนังสือส่งคำสั่ง/คำสั่งโครงการฯ
  - ขออนุมัติไปราชการ
  - คำกล่าวรายงาน
  - คำกล่าวประธาน
  - หนังสือส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ จาก สกร.ระดับตำบล
5. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการ
  - แบบสอบถามความพึงพอใจ
  - แบบทดสอบก่อนการเข้าร่วมอบรม
  - แบบทดสอบหลังการเข้าร่วมอบรม
6. ภาพบรรยากาศการดำเนินโครงการ/กิจกรรมประกอบโครงการ
7. อื่น ๆ

## บทสรุป

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานสรุปผลการดำเนินงาน “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education” ซึ่งดำเนินการโดยสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ในระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี

โครงการดังกล่าวมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกม (Learning Board Games) ซึ่งเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ตอบโจทย์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยการใช้แนวคิด STEAM Education มาบูรณาการศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ เข้าด้วยกัน เพื่อกระตุ้นทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

การดำเนินงานโครงการในครั้งนี้ได้รับความร่วมมืออย่างดียิ่งจากคณะวิทยากร ผู้บริหาร และบุคลากรในสังกัด จนทำให้การดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเป็นฐานข้อมูลสำคัญในการต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษาต่อไป

(ลงชื่อ).....

(นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัดมน)

ผู้รับผิดชอบ

## รายงานสรุปผลการดำเนินงาน

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

### ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

**ชื่อโครงการ:** โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

**หน่วยงานที่รับผิดชอบ:** สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

**ผู้รับผิดชอบโครงการ:** นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิววัฒน์ ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษา

**ระยะเวลาการดำเนินงาน:** วันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

**สถานที่ดำเนินการ:** ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี

### ส่วนที่ ๒ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบาย

โครงการนี้มีความสอดคล้องกับจุดเน้นการดำเนินงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ในข้อที่ ๗ "ปลูกพลังการอ่านและการรู้หนังสือ" โดยมุ่งเน้น: การส่งเสริมการอ่านในทุกช่วงวัย การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ การนำการอ่านเป็นเครื่องมือต่อยอดองค์ความรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิต สอดคล้องกับพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖ มาตรา ๑๙

### ส่วนที่ ๓: วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

- วัตถุประสงค์**
๑. เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม
  ๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้ไปสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้จริง

### กลุ่มเป้าหมาย

ผู้บริหารสำนักงาน สกร. จังหวัดสุพรรณบุรี ๑ คน

ครูและบุคลากรทางการศึกษา ๕๐ คน

บุคลากรจังหวัด ๑๒ คน

คณะวิทยากร ๘ คน

(รวม ๗๑ คน)

## ส่วนที่ ๔ งบประมาณ

ใช้เงินงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๘ จากแผนงานยุทธศาสตร์สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา รวมทั้งสิ้น ๒๕๕,๐๒๔ บาท (สองแสนห้าหมื่นห้าพันยี่สิบสี่บาทถ้วน) โดยแบ่งเป็นค่าใช้จ่ายหลัก ดังนี้:

- ค่าอาหารและที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมและวิทยากร
- ค่าตอบแทนวิทยากร (๒๒ ชั่วโมง)
- ค่าวัสดุและน้ำมันเชื้อเพลิงในการดำเนินงาน

## ส่วนที่ ๕: ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด (KPIs)

**เชิงผลผลิต (Output):** ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม

**เชิงผลลัพธ์ (Outcome):** ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปผลิตสื่อบอร์ดเกมที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์

## ส่วนที่ ๖: การประเมินผลและติดตามโครงการ ดำเนินการผ่านเครื่องมือ ดังนี้

1. แบบประเมินความพึงพอใจ
2. แบบสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบ

### บทสรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education  
สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

#### 1. ภาพรวมการประเมิน

จากการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการฯ โดยมีผู้ตอบแบบประเมินรวมทั้งสิ้น 70 คน ซึ่งประกอบด้วยบุคลากรในตำแหน่ง ครูผู้ช่วย, ครู ศกร., บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง พบว่าภาพรวมความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับ "ดีมาก" โดยผู้เข้าร่วมโครงการส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี และอยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี เป็นกลุ่มหลัก

## 2. ผลการวิเคราะห์รายด้าน

**ด้านวิทยากร:** ได้รับคะแนนความพึงพอใจในระดับสูงที่สุด โดยผู้เข้าร่วมประทับใจในความสามารถด้านการถ่ายทอดความรู้ การอธิบายเนื้อหาที่ชัดเจน และการเปิดโอกาสให้มีการซักถามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง

**ด้านเนื้อหาและการเรียนรู้:** ผู้เข้าร่วมมีความเห็นว่าเนื้อหามีความเหมาะสมและสร้างความเข้าใจในเรื่องการบูรณาการ STEAM Education ผ่านบอร์ดเกมได้เป็นอย่างดี โดยผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ระบุว่าได้รับความรู้และความเข้าใจเพิ่มขึ้นหลังจากเข้ารับการอบรม

**ด้านการนำไปใช้ประโยชน์:** ผู้เข้าร่วมโครงการมีความมั่นใจในการนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานจริง รวมถึงมีความตั้งใจที่จะนำนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ไปเผยแพร่และขยายผลสู่เพื่อนร่วมงานและกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่

**ด้านการบริหารจัดการ:** ในส่วนของสถานที่จัดงาน วัสดุอุปกรณ์ โสตทัศนูปกรณ์ และการให้บริการของเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก ได้รับการประเมินอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ซึ่งส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่น

## 3. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

มีข้อสังเกตเล็กน้อยในส่วนของระยะเวลาและการปรับเนื้อหาให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ซึ่งควรพิจารณาเพิ่มระยะเวลาในส่วนของการฝึกปฏิบัติ (Workshop) ให้มากขึ้นในอนาคต เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดทักษะที่เชี่ยวชาญยิ่งขึ้น

**สรุปผลในภาพรวม:** โครงการนี้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สังเกตได้จากร้อยละของผู้เข้าร่วมที่ให้คะแนนในระดับ "ดีมาก" และ "มาก" เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสะท้อนถึงคุณภาพของหลักสูตรและศักยภาพของวิทยากรที่ตอบโจทย์ความต้องการของบุคลากร สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบ  
ก่อนการอบรม (Pre-test) และ หลังการอบรม (Post-test)**

**โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง  
ทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education  
สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

จากการประมวลผลคะแนนของผู้เข้ารับการอบรม สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

**คะแนนก่อนการอบรม (Pre-test)** ผู้เข้ารับการอบรมส่วนใหญ่มีพื้นฐานความรู้เดิมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ ๑๔ - ๑๖ คะแนน (จากคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน)

**คะแนนหลังการอบรม (Post-test)** ผู้เข้ารับการอบรมมีพัฒนาการอย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนส่วนใหญ่เพิ่มขึ้นมาอยู่ในช่วง ๑๘ - ๒๐ คะแนน ซึ่งคิดเป็นร้อยละที่เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

**ร้อยละความก้าวหน้า** พบว่าผู้เข้ารับการอบรมทุกคนมีคะแนนหลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรม โดยผู้ที่พัฒนาการสูงสุดสามารถทำคะแนนเพิ่มขึ้นได้ถึง ๗ คะแนน (จาก ๑๓ สู่ ๒๐ คะแนน) และมีผู้ที่สามารถทำคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนนได้เป็นจำนวนมากหลังจบการอบรม

**การวิเคราะห์รายประเด็นความรู้**

จากการตรวจสอบความถูกต้องรายชื่อ พบว่าผู้เข้ารับการอบรมมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นในหัวข้อสำคัญ ดังนี้

- ๑) กลไกการออกแบบ (Game Mechanics): เข้าใจโครงสร้างของกฎและการโต้ตอบในเกม
- ๒) กระบวนการ Prototype: เข้าใจความสำคัญของการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบสมดุล (Balancing) ของเกม
- ๓) การประยุกต์ใช้ STEAM Education: สามารถเชื่อมโยงการสร้างสื่อเข้ากับกระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการได้ถูกต้อง
- ๔) เทคนิคด้านทัศนศิลป์: มีความเข้าใจเรื่องการใช้ฟอนต์และกราฟิกที่เหมาะสมต่อการสื่อสารในสื่อการเรียนรู้

**ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ**

ผลการทดสอบชี้ให้เห็นว่า กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการฯ สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เข้ารับการอบรมมีความเข้าใจในหลักการสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพิ่มมากขึ้น และพร้อมที่จะนำไปขยายผลในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

**ภาคผนวก**

กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1	นางสาว จันทร์ทิพย์ สันธวงษานนท์	ผอ. สนง. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี	(ประธาน)
2	นางสาว ชลธิชา สืบวัฒนพงษ์กุล	นักวิชาการศึกษา	
3	นางสาว ศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวินน์	นักวิชาการศึกษา	
4	นางสาว ยศยา พลธร	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	
5	นางสาว สุมาลี ดาราเย็น	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	
6	นาย เดชาวัต ยอดมีกลิ่น	นักวิชาการศึกษา	
7	นางสาว วินัสจรรย์ ศรีเฮงไพบูลย์	นักจัดการงานทั่วไป	
8	นาย จิรเมธ คฤหบดี	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	
9	นาย สุวัฒน์ มะลินิน	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	
10	นางสาว ธฤชวรรณ คำประดับเพชร	นักจัดการงานทั่วไป	
11	นาย สุรพล โสไกร	พนักงานขับรถโมบาย	
12	นาย นายอัฐพล ศรีหิรัญ	นักวิชาการพัสดุ	
13	นาย นายณภพ เพ็ชรรัตน์	นิติกร	
14	นางสาว นางสาววรรณภา นาคยศ	ครูผู้ช่วย	เมือง
15	นางสาว ววิไลพร ผ่องโอย	ครูผู้ช่วย	เมือง
16	นาย กิตติพันธ์ ก้านขวา	ครูผู้ช่วย	เมือง
17	นางสาว สุภาพร สนธิเณร	บรรณารักษ์	เมือง
18	นางสาว พัชรอรวิญ ศรีสุวรรณ	บรรณารักษ์	เมือง
19	นาง รุ่งนภา แยมอุทัย	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	ดอนเจดีย์
20	นาย ชัยยศ แก้วมานพ	ครูผู้ช่วย	ดอนเจดีย์
21	นาย อนุกุล สาธุพันธุ์	ครู สกร.	ดอนเจดีย์
22	นางสาว ปิยธิดา สูงสง่า	เจ้าพนักงานห้องสมุด	ดอนเจดีย์
23	นางสาว กรรวิ สุดแสง	บรรณารักษ์	ดอนเจดีย์
24	นางสาว นัตติดา หล้าอามาตย์	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	ด่านช้าง
25	นาย ดิเรก ศรีสวัสดิ์	บรรณารักษ์	ด่านช้าง
26	นางสาว พัศญา ปิบัว	ครู สกร.	ด่านช้าง
27	นางสาว สมิตา อินอำพันธ์	ครู สกร.	ด่านช้าง
28	นางสาว ปุณิกา ลีสุขสาม	ครู สกร.	ด่านช้าง

กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม

เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
29	นาย สิทธิชัย ภู่วงษ์	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	เดิมบางนางบวช
30	นาย บุญใส ทาคำมูล	ครู ศกร.	เดิมบางนางบวช
31	นางสาว เจนจิรา หนูทอง	ครู ศกร.	เดิมบางนางบวช
32	นางสาว วิมลวรรณ โชติช่วงกาญจน์	ครู ศกร.	เดิมบางนางบวช
33	นาย ไพลิน จบศรี	บรรณารักษ์	เดิมบางนางบวช
34	นาย ขวัญชัย แสนตัน	ครูผู้ช่วย	บางปลาม้า
35	นางสาว ชลธิชา บุญประเสริฐ	ครู ศกร.	บางปลาม้า
36	นางสาว ทศนีย์ดำรงคฤทธิ	ครู ศกร.	บางปลาม้า
37	นาย อภิรักษ์ ขำสุวรรณ	ครู ศกร.	บางปลาม้า
38	นาย วรรณรัตน์ กมลชัยกุล	ครู ศกร.	บางปลาม้า
39	นางสาว นุชจรินทร์ พงษ์สุวรรณ	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	ศรีประจันต์
40	นางสาว สกุรัตน์ อุปชิต	ครู ศกร.	ศรีประจันต์
41	นาง วีรพงษ์ วีระวงษ์	ครู ศกร.	ศรีประจันต์
42	นาง พัชราภร ชี้อตรง	ครู ศกร.	ศรีประจันต์
43	นางสาว วีระเชษฐ์ ทองยิ้ม	เจ้าหน้าที่ห้องสมุด	ศรีประจันต์
44	นางสาว ศศิพิมพ์ เชื้อหนองปรong	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	สองพี่น้อง
45	นางสาว เอมอร ใจแจ้ง	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
46	นางสาว ดวงใจ ทศนสุวรรณ	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
47	นางสาว กัญญาณัฐกร คำภู่	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
48	นางสาว ศศิมา บ้านเกาะ	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
49	นางสาว รวีวรรณ วงศ์มณี	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	สามชุก
50	นาย ณัฐภัทร ปัญญามูล	ครู ศกร.	สามชุก
51	นางสาว ปัทมา อินทร์แหม่มช้อย	ครู ศกร.	สามชุก
52	นางสาว จตุพร สิงห์บุตร	บรรณารักษ์	สามชุก
53	นาย สุรศักดิ์ สว่างศรี	ครู ศกร.	สามชุก
54	นาง นงนภัส พันแอม	ครู	หนองหญ้าไซ
55	นางสาว ศิริรัตน์ ม่วงศิริ	ครู ศกร.	หนองหญ้าไซ
56	นางสาว กัญญาภัคพิมพ์ เกตุจำนงค์	ครู ศกร.	หนองหญ้าไซ

กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
57	นางสาว ภาริษา เจริญศิลป์	ครูผู้สอนคนพิการ	หนองหญ้าไซ
58	นางสาว ศิริรัตน์ เกื้อนเฉย	ครู ศกร.	หนองหญ้าไซ
59	นางสาว กรรภิรมย์ ทศนสุวรรณ	บรรณารักษ์	อุ้มทอง
60	นางสาว ชิตชนก ศรีโอฬารบุญ	ครู ศกร.	อุ้มทอง
61	นางสาว จรรย์ฉาย วงษ์	ครู ศกร.	อุ้มทอง
62	นางสาว เจนจิรา มณีภักดิ์	ครู ศกร.	อุ้มทอง
63	นางสาว อัญญลักษณ์ อนันต์สุข	ครู ศกร.	อุ้มทอง
64	นาย ธนวิทยา ต้นสาลี	ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา กาญจนบุรี	วิทยากร
65	นาย ณัฐกรณ์ ใจสิงห์	ครู	วิทยากร
66	นางสาว อณัญญา บุญเลิศ	นักวิชาการศึกษา	วิทยากร
67	นางสาว ภัคจิรา บุญมีคำ	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
68	นางสาว เกศา ส่องสว่าง	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
69	นางสาว ชนิตตา เนียมทอง	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
70	นางสาว รวีวรรณ บุญรอด	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
71	นางสาว กรองแก้ว แขกสินทร	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/๐๓๘

วันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุมัติโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี

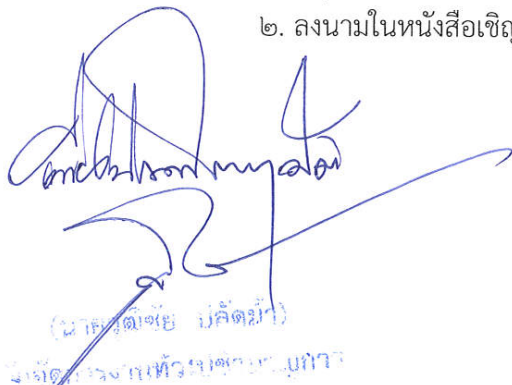
เรียน ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี



ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์ ใช้เงินงบประมาณ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี งบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๘ จากแผนงาน : ยุทธศาสตร์สร้างความเสมอภาคทางการศึกษาโครงการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาลจนจบการศึกษา ขั้นพื้นฐานกิจกรรม จัดการศึกษาจากระบบ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน งบเงินอุดหนุนเงินอุดหนุนทั่วไปค่าจัดการเรียนการสอน รหัส ๒๐๓๓๔๔๕๐๐๑๓๐๐๔๑๐๐๐๕๘ จำนวน ๒๕๕,๐๒๔.- บาท (สองแสนห้าหมื่นห้าพันยี่สิบสี่บาทถ้วน) ในการนี้ กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีได้ดำเนินการจัดทำโครงการ รายละเอียดของโครงการตามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

๑. อนุมัติโครงการ ดังแนบ

๒. ลงนามในหนังสือเชิญเข้าร่วมโครงการ และหนังสือเชิญเป็นวิทยากร ดังแนบ

  
(นางสาวจันทิพย์ สิ้นรุ่งชานนท์)  
ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

  
(นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวินน์)  
นักวิชาการศึกษา  
- เพื่อโปรดทราบ ตาม (สนอ)  
  
sthv  
(นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวินน์)

น  
๒๕๖๙/๑

 ๒๕๖๙

(นางสาวจันทิพย์ สิ้นรุ่งชานนท์)  
ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

## รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

## กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อโครงการ “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education”

## ฉบับขออนุมัติโครงการ

หน่วยงาน	สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี		
ผู้รับผิดชอบ	นางสาวศรีณภัทร์ เมธิวุฒิวัดน์	ตำแหน่ง	นักวิชาการศึกษา
โทรศัพท์สำนักงาน	มือถือ	e-Mail	

ฉบับขออนุมัติปรับแก้ไขรายละเอียดโครงการ ครั้งที่.....

S1 : ความเชื่อมโยง/สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบาย และภารกิจ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบายและข้อสั่งการ

\* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

## แผนส่งเสริมการเรียนรู้ของจังหวัด

จุดเน้นการดำเนินงาน ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ข้อ 7. ปลุกพลังการอ่านและการรู้หนังสือ

ด้านที่ 1 ส่งเสริมการอ่านในทุกช่วงวัย

ด้านที่ 2 พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ เข้าถึงง่าย

ด้านที่ 3 ให้การอ่านเป็นเครื่องมือในการต่อยอดองค์ความรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิต

ด้านที่ 4 ส่งเสริมการอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น

แผนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

ข้อสั่งการอื่น (ถ้ามี)

ความสอดคล้องกับภารกิจของหน่วยงานตามที่กฎหมายกำหนด

\* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566

มาตรา 19

กฎหมายอื่น เช่น ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง (ถ้ามี)

## S2 : สรุปเนื้อหาสำคัญของโครงการ

### 1. หลักการและเหตุผล

ตามนโยบายจุดเน้นการดำเนินงาน ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในข้อที่ 7 “ปลูกพลังการอ่านและการรู้หนังสือ” การอ่านและการรู้หนังสือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และขับเคลื่อนสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจังหวัดที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสูง แต่การเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้และการอ่านของประชาชนยังสามารถพัฒนาให้ครอบคลุมและเข้าถึงง่ายยิ่งขึ้น โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการส่งเสริมการอ่านในทุกช่วงวัย พร้อมไปกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ซึ่งการใช้องค์ความรู้จากการอ่านเพื่อนำไปต่อยอดอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีให้เป็นไปอย่างเป็นรูปธรรม และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ต้องการให้ “ประชาชนได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความสุข พร้อมเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

ในยุคศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาจากตำรา แต่เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้จากการดำรงชีวิตจริงในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ในการจัดการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนขาดความสนใจในเนื้อหาที่มีความซับซ้อน และขาดโอกาสในการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

เนื่องจากนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Learning Board Games) บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถเปลี่ยนบทเรียนที่ยากให้กลายเป็นสถานการณ์จำลองที่สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นความสนใจ (Engagement) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูก (Trial and Error) ภายใต้กติกาที่ออกแบบมาเพื่อสอดแทรกเนื้อหาวิชาการ ทำให้เกิดการจดจำและเข้าใจในระดับวิเคราะห์มากกว่าการท่องจำ เพราะการบูรณาการด้วยแนวคิด STEAM Education เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัยและครอบคลุมทักษะรอบด้าน การนำแนวคิด STEAM Education มาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยบูรณาการ 5 สาขาวิชา ได้แก่

S (Science): กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการตั้งคำถาม

T (Technology): การใช้เครื่องมือหรือกระบวนการแก้ปัญหา

E (Engineering): การออกแบบโครงสร้างและวางแผนอย่างเป็นระบบ

A (Arts): การใช้ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบสุนทรียภาพในเกม

M (Mathematics): การคำนวณ ตรรกะ และการวิเคราะห์สถิติ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงกำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education เพื่อพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกมที่ตอบโจทย์หลักสูตรและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม



**S3 : กิจกรรมและงบประมาณ**

5. **วิธีดำเนินการ** ระบุกิจกรรมหลักและงบประมาณ โดยต้องสะท้อนความเป็นไปได้ในการส่งต่อความสำเร็จของโครงการ ขั้นตอนของกิจกรรมต้องมีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกัน ตลอดจนงบประมาณที่คาดว่าจะใช้ในการดำเนินงานกิจกรรมต้องมีความเหมาะสมและคุ้มค่า

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณรวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภทเป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.-ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
1) ดำเนินการจัดโครงการ	1) ครูและบุคลากรทางการศึกษา 2) บุคลากรจังหวัดที่รับผิดชอบงาน 3) คณะวิทยากร	จำนวน 50 คน จำนวน 12 คน จำนวน 8 คน รวมทั้งสิ้น 70 คน	ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569 ณ โรงแรม เอกเทลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี	-	255,024.-	-	-	255,024.-
<b>งบประมาณรวมทั้งสิ้น</b>				-	255,024.-	-	-	255,024.-

\*ระบุกิจกรรมให้ครบทั้งกระบวนการ ทั้งที่ใช้งบประมาณ และไม่ใช้งบประมาณ

## 6. วงเงินงบประมาณ (ประมาณการค่าใช้จ่าย)

ใช้เงินงบประมาณ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี เงินงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. 2568 จากแผนงาน : ยุทธศาสตร์สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา โครงการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาลจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน กิจกรรม จัดการศึกษาจากระบบ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุนทั่วไป ค่าจัดการเรียนการสอน รหัส 20334450013004100058 จำนวน 255,024.- บาท (สองแสนห้าหมื่นห้าพันยี่สิบสี่บาทถ้วน) รายละเอียดดังนี้

ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569

### ค่าใช้จ่าย

6.1	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (70 คน x 50 บาท x 6 มื้อ)	21,000	บาท
6.2	ค่าอาหารกลางวัน (70 คน x 300 บาท x 3 มื้อ)	63,000	บาท
6.3	ค่าอาหารเย็น (70 คน x 350 บาท x 2 มื้อ)	49,000	บาท
6.4	ค่าที่พัก (700 บาท x 70 คน x 2 คืน)	98,000	บาท
6.5	ค่าคณะวิทยากร (600 บาท x 22 ชั่วโมง)	13,200	บาท
6.6	ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง นายเดชาวัต ยอดมีกลิ่น (103 กม. x 4 บาท x 2 เที่ยว )	824	บาท
	จากสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีไปยัง เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี		
6.6	ค่าวัสดุ	10,000	บาท
	รวมทั้งสิ้น (สองแสนห้าหมื่นห้าพันยี่สิบสี่บาทถ้วน)	255,024	บาท

**หมายเหตุ** ขอถัวจ่ายตามที่จ่ายจริงทุกรายการ

7. เครือข่าย (ถ้ามี) \*หน่วยงาน/องค์กรที่มีส่วนร่วมในการดำเนินโครงการ (ไม่ใช่หน่วยงานในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้)

8. โครงการที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี) \*โครงการที่มีความเกี่ยวข้องข้อภายใต้แผนงานเดียวกัน

8.1 โครงการพัฒนาบุคลากรด้านการสร้างสื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน สำนักงาน สกร. จังหวัดสุพรรณบุรี

9. การติดตามและประเมินผลโครงการ (วิธีการ/เครื่องมือ)

9.1 แบบประเมินความพึงพอใจ

9.2 แบบประเมินโครงการ

9.3 สรุปผลโครงการ

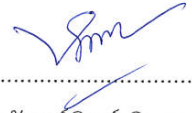
10. การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ ระบุปัจจัยที่จะทำให้เกิดความเสี่ยงที่โครงการจะดำเนินการไม่ได้ หรือดำเนินการแล้วไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย/ตัวชี้วัด และการบริหารจัดการ/แก้ไขความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

ความเสี่ยง	การบริหารความเสี่ยง
ไม่มี	ไม่มี

ลงชื่อ.....  .....ผู้เสนอโครงการ   
 (นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัดมน)  
 นักวิชาการศึกษา

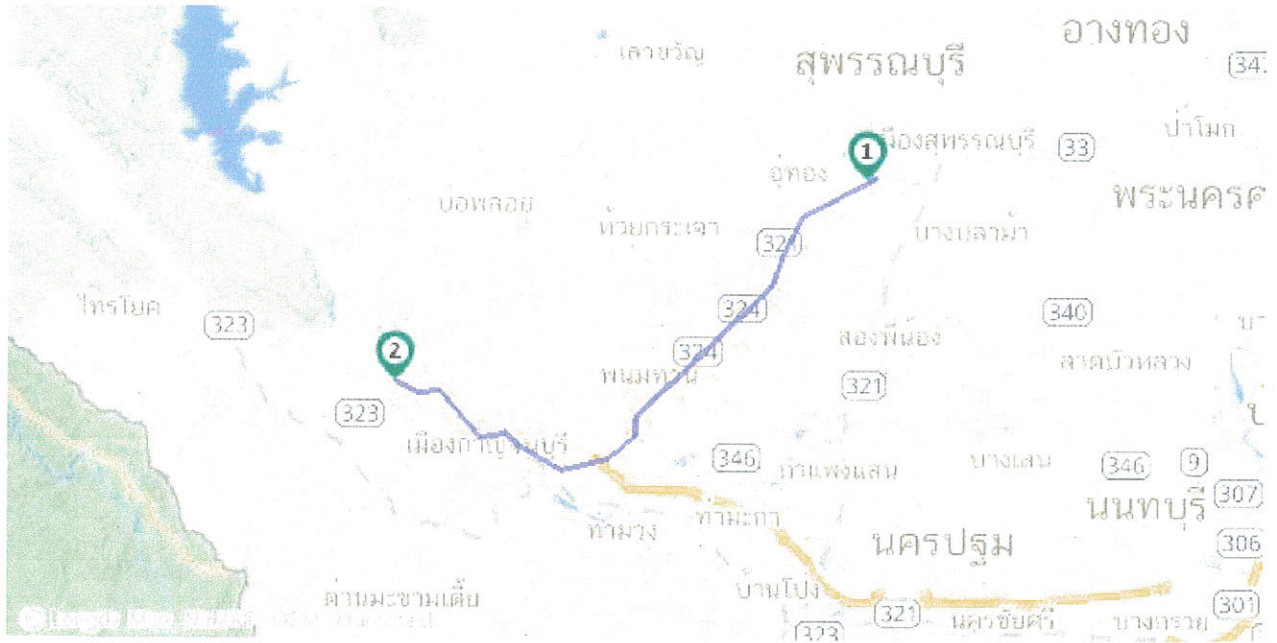
ลงชื่อ.....  .....ผู้เห็นชอบโครงการ  
 (นางสาวศุภยา พลธร)  
 นักวิเคราะห์นโยบายและแผน

ลงชื่อ.....  .....ผู้เห็นชอบโครงการ  
 (นายวุฒิชัย ปลัดม้า)  
 นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ

ลงชื่อ.....  .....ผู้อนุมัติโครงการ  
 (นางสาวจันทรทิพย์ สินธูวงษานนท์)  
 ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

## แนะนำเส้นทางโดย กรมทางหลวง กระทรวงคมนาคม

จาก สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี (สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี) ต.ศาลาขาว อ.เมืองสุพรรณบุรี จ.สุพรรณบุรี 72210 ถึง เอกไพลิน ริเวอร์แคว รีสอร์ท ทางหลวงจังหวัดหมายเลข 3199 ต.วังตั้ง อ.เมืองกาญจนบุรี จ.กาญจนบุรี 71190



เงื่อนไข ถนนหลัก (สั้นและตรง)

เวลาที่ใช้ 1 ชั่วโมง 30 นาที ระยะทาง 103.84 กิโลเมตร

ค่าประมาณการน้ำมันเชื้อเพลิงในการเดินทาง

อัตราสิ้นเปลืองน้ำมัน กิโลเมตร/ลิตร

ราคาน้ำมันที่ใช้ บาท/ลิตร

ค่าประมาณการ บาท

รายละเอียดเส้นทาง

**1** สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี (สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี)

↑ ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 321  
1.23 กิโลเมตร ใช้เวลา 1 นาที

↪ จุดกลับรถ  
14 เมตร ใช้เวลา < 1 นาที

## แนะนำเส้นทางโดย กรมทางหลวง กระทรวงคมนาคม

จาก สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี (สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี) ต.ศาลาขาว  
อ.เมืองสุพรรณบุรี จ.สุพรรณบุรี 72210 ถึง เอกไพลิน ริเวอร์แคว รีสอร์ท ทางหลวงจังหวัดหมายเลข 3199 ต.วังตั้ง  
อ.เมืองกาญจนบุรี จ.กาญจนบุรี 71190



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 321  
21.30 กิโลเมตร ใช้เวลา 17 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 324  
49.60 กิโลเมตร ใช้เวลา 40 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 367  
8.12 กิโลเมตร ใช้เวลา 6 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 323  
87 เมตร ใช้เวลา < 1 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 3199  
23.46 กิโลเมตร ใช้เวลา 25 นาที



ถนนเชื่อมต่อ  
20 เมตร ใช้เวลา < 1 นาที



เอกไพลิน ริเวอร์แคว รีสอร์ท

# สำเนาฉบับ



ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/๑๐๓๑

สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
๑๕๕ ม.๑ ต.ศาลาขาว อ.เมืองฯ  
จ.สุพรรณบุรี ๗๒๒๑๐

มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการ สกร. ระดับอำเภอทุกแห่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการฯ จำนวน ๑ ฉบับ  
๒. QR Code คู่มือสร้างบอร์ดเกมฯ และแบบตอบรับการเข้าร่วมโครงการฯ

ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์

ในการนี้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงขอให้ สกร. ระดับอำเภอ ดำเนินการ ดังนี้  
๑. ขอให้ท่านมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี โดยตอบแบบตอบรับฯ ที่ QR Code แนบท้ายหนังสือ ภายในวันที่ ๑๒ มกราคม ๒๕๖๙ สำหรับค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการ ให้เบิกจ่ายจากต้นสังกัด

๒. ให้ผู้เข้าร่วมโครงการ ปรีนเอกสารคู่มือสร้างบอร์ดเกมสำหรับผู้เริ่มต้น และจัดเตรียมข้อมูล พื้นฐาน ที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของอำเภอตนเอง สำหรับจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เครื่องคอมพิวเตอร์ (Note book) เครื่องปริ้นเตอร์ เครื่องเคลือบกระดาษ (ถ้ามี) พร้อมปลั๊กไฟ ไปในวันที่ จัดโครงการด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และเข้าร่วมโครงการตามวัน และเวลาที่กำหนด

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธวงษานนท์)

งานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต / ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

โทร. ๐ ๓๕๕๙ ๙๒๒๒

โทรสาร ๐ ๓๕๕๙ ๙๑๙๘

E-mail: Spb\_nfedc@dole.go.th



คู่มือสร้างบอร์ดเกมฯ

แบบตอบรับ

.....ร่าง

.....พิมพ์

.....ตรวจ

“เรียนดี มีคุณธรรม”



ที่ ศธ ๐๗๐๙๖ /๑๐๓๖

สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
๑๕๕ ม.๑ ต.ศาลาขาว อ.เมืองฯ  
จ.สุพรรณบุรี ๗๒๒๑๐

มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการ สกร. ระดับอำเภอทุกแห่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการฯ จำนวน ๑ ฉบับ  
๒. QR Code คู่มือสร้างบอร์ดเกมฯ และแบบตอบรับการเข้าร่วมโครงการฯ

ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์

ในการนี้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงขอให้ สกร. ระดับอำเภอ ดำเนินการ ดังนี้

๑. ขอให้ท่านมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี โดยตอบแบบตอบรับฯ ที่ QR Code แนบท้ายหนังสือ ภายในวันที่ ๑๒ มกราคม ๒๕๖๙ สำหรับค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการ ให้เบิกจ่ายจากต้นสังกัด

๒. ให้ผู้เข้าร่วมโครงการ ปิ่นเอกสารคู่มือสร้างบอร์ดเกมสำหรับผู้เริ่มต้น และจัดเตรียมข้อมูล พื้นฐาน ที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของอำเภอตนเอง สำหรับจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เครื่อง คอมพิวเตอร์ (Note book) เครื่องปริ้นเตอร์ เครื่องเคลือบกระดาษ (ถ้ามี) พร้อมปลั๊กไฟ ไปในวันที่จัดโครงการด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และเข้าร่วมโครงการตามวัน และเวลาที่กำหนด

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

งานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร. ๐ ๓๕๕๙ ๙๒๒๒

โทรสาร ๐ ๓๕๕๙ ๙๑๙๘

E-mail: Spb\_nfedc@dole.go.th



คู่มือสร้างบอร์ดเกมฯ



แบบตอบรับ

“เรียนดี มีคุณธรรม”



ที่ ศธ ๐๗๐๙๖

สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
๑๕๕ ม.๑ ต.ศาลาขาว อ.เมืองฯ  
จ.สุพรรณบุรี ๗๒๒๑๐

มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการ สกร. ระดับอำเภอทุกแห่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการฯ จำนวน ๑ ฉบับ  
๒. QR Code คู่มือสร้างบอร์ดเกมฯ และแบบตอบรับการเข้าร่วมโครงการฯ

ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์ ในกรณีนี้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงขอให้ สกร. ระดับอำเภอ ดำเนินการ ดังนี้

๑. ขอให้ท่านมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี โดยตอบแบบตอบรับฯ ที่ QR Code แนบท้ายหนังสือ ภายในวันที่ ๑๒ มกราคม ๒๕๖๙ สำหรับค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการ ให้เบิกจ่ายจากต้นสังกัด

๒. ให้ผู้เข้าร่วมโครงการ ปรีนเอกสารคู่มือสร้างบอร์ดเกมสำหรับผู้เริ่มต้น และจัดเตรียมข้อมูลพื้นฐาน ที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของอำเภอตนเอง สำหรับจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เครื่องคอมพิวเตอร์ (Note book) เครื่องปริ้นเตอร์ เครื่องเคลือบกระดาษ (ถ้ามี) พร้อมปลั๊กไฟ ไปในวันที่จัดโครงการด้วย  
จึงเรียนมาเพื่อทราบ และเข้าร่วมโครงการตามวัน และเวลาที่กำหนด

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวจันทรทิพย์ สินธวงษานนท์)

กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต **ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

โทร. ๐ ๓๕๕๙ ๙๒๒๒

โทรสาร ๐ ๓๕๕๙ ๙๑๙๘

E-mail: Spb\_nfedc@dole.go.th



คู่มือสร้างบอร์ดเกมฯ



แบบตอบรับ

“เรียนดี มีคุณธรรม”

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education  
ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569 ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี

\*\*\*\*\*

วันที่ 20 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 09.30 น.	ลงทะเบียน
09.30 – 10.00 น.	พิธีเปิดโครงการฯ พร้อมชี้แจงสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการจัดทำสื่อ และนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education (โดย นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธุ่งขานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี)
10.00 – 10.30 น.	ทดสอบก่อนเรียน
10.30 – 12.00 น.	- บรรยายให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกม ประเภทของบอร์ดเกมและการ ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 16.00 น.	- บรรยายและเรียนรู้บอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ และวิเคราะห์จุดเด่น - บรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลีและคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
16.00 – 18.00 น.	- กิจกรรมบรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบและจัดทำโครงร่างของบอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
18.00 – 19.00 น.	รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 20.00 น.	- บรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบและจัดทำโครงร่างของบอร์ดเกม (ต่อ) - บรรยายและปฏิบัติการ เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสร้างและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)

วันที่ 21 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 12.00 น.	- ปฏิบัติการจัดทำ ออกแบบกราฟิกและอาร์ตเวิร์ค Graphic Design and Artwork บอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 16.00 น.	- ปฏิบัติการจัดทำต้นแบบบอร์ดเกม (Prototype)

เวลา	เนื้อหาการอบรม
	(นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
16.00 – 18.00 น.	นำเสนอและการวิพากษ์ต้นแบบบอร์ดเกม (Prototype) (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
18.00 – 19.00 น.	รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 20.00 น.	- ปฏิบัติการ พัฒนา/ปรับปรุง/จัดทำสื่อบอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)

วันที่ 22 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 12.00 น.	- ปฏิบัติการ พัฒนา/ปรับปรุง/จัดทำสื่อบอร์ดเกม (ต่อ) (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 15.30 น.	- ปฏิบัติการทดสอบบอร์ดเกมที่จัดทำขึ้น และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
15.30 – 16.00 น.	ทดสอบหลังเรียน สรุปรกิจกรรม และถาม-ตอบ
16.00 – 16.30 น.	พิธีปิดโครงการ และมอบนโยบาย (โดย นางสาวจันทร์ทิพย์ สีนรุณชานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี)

หมายเหตุ:

1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
2. กำหนดการรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม (10.30 – 10.45 น. และ 14.30 – 14.45 น.)
3. นำคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก, เครื่องปริ้นสี และอุปกรณ์ต่อพ่วงที่จำเป็นพร้อมใช้งาน
4. สาระ/เนื้อหา ที่จะใช้ในการจัดทำบอร์ดเกมสำหรับใช้ในการปฏิบัติในวันเข้าร่วมโครงการ
5. การแต่งกาย : แต่งกายในชุดสุภาพ (สีขาว – ดำ)

# สำเนาฉบับ



ที่ ศธ ๐๗๐๙๖ / ๐๓๗

สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
๑๕๕ ม.๑ ต.ศาลาขาว อ.เมืองฯ  
จ.สุพรรณบุรี ๗๒๒๑๐

๕ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์วิทยากรบรรยาย

เรียน ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการโครงการฯ

จำนวน ๑ ฉบับ

๒. แบบตอบรับฯ

จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์ตอบโจทย์หลักสูตรและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในการนี้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงขอความอนุเคราะห์ นายธนวิทยา ต้นสาตี ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรีและคณะ เป็นวิทยากรบรรยายเกี่ยวกับการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย โดยเบิกค่าอาหารและค่าที่พักจากโครงการ และค่าพาหนะขอความอนุเคราะห์เบิกจ่ายจากต้นสังกัด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธวงษานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

งานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร. ๐ ๓๕๕๙ ๙๒๑๒

โทรสาร ๐ ๓๕๕๙ ๙๑๙๘

E-mail: [Spb\\_nfedc@dole.go.th](mailto:Spb_nfedc@dole.go.th)

ครุฑ pat ๕-๕ ร่าง  
พิมพ์  
ตรวจ

“เรียนดี มีคุณธรรม”

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education  
ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569 ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี

\*\*\*\*\*

วันที่ 20 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 09.30 น.	ลงทะเบียน
09.30 – 10.00 น.	พิธีเปิดโครงการฯ พร้อมชี้แจงสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการจัดทำสื่อ และนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education (โดย นางสาวจันทร์ทิพย์ สีนุวงษานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี)
10.00 – 10.30 น.	ทดสอบก่อนเรียน
10.30 – 12.00 น.	- บรรยายให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกม ประเภทของบอร์ดเกมและการ ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาตี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 16.00 น.	- บรรยายและเรียนรู้บอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ และวิเคราะห์จุดเด่น - บรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาตีและคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
16.00 – 18.00 น.	- กิจกรรมบรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบและจัดทำโครงร่างของบอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาตี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
18.00 – 19.00 น.	รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 20.00 น.	- บรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบและจัดทำโครงร่างของบอร์ดเกม (ต่อ) - บรรยายและปฏิบัติการ เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสร้างและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาตี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)

วันที่ 21 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 12.00 น.	- ปฏิบัติการจัดทำ ออกแบบกราฟิกและอาร์ตเวิร์ค Graphic Design and Artwork บอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาตี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 16.00 น.	- ปฏิบัติการจัดทำต้นแบบบอร์ดเกม (Prototype)

เวลา	เนื้อหาการอบรม
	(นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
16.00 – 18.00 น.	นำเสนอและการวิพากษ์ต้นแบบบอร์ดเกม (Prototype) (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
18.00 – 19.00 น.	รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 20.00 น.	- ปฏิบัติการ พัฒนา/ปรับปรุง/จัดทำสื่อบอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)

วันที่ 22 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 12.00 น.	- ปฏิบัติการ พัฒนา/ปรับปรุง/จัดทำสื่อบอร์ดเกม (ต่อ) (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 15.30 น.	- ปฏิบัติการทดสอบบอร์ดเกมที่จัดทำขึ้น และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
15.30 – 16.00 น.	ทดสอบหลังเรียน สรุปลักษณะ และถาม-ตอบ
16.00 – 16.30 น.	พิธีปิดโครงการ และมอบนโยบาย (โดย นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี)

- หมายเหตุ:
1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
  2. กำหนดการรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม (10.30 – 10.45 น. และ 14.30 – 14.45 น.)
  3. นำคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก, เครื่องปริ้นสี และอุปกรณ์ต่อพ่วงที่จำเป็นพร้อมใช้งาน
  4. สารระ/เนื้อหา ที่จะใช้ในการจัดทำบอร์ดเกมสำหรับใช้ในการปฏิบัติในวันเข้าร่วมโครงการ
  5. การแต่งกาย : แต่งกายในชุดสุภาพ (สีขาว – ดำ)

หนังสือตอบรับวิทยากรบรรยาย โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง  
ทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙  
ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี

ชื่อ-นามสกุล (นาย/นาง/นางสาว).....  
ตำแหน่ง.....  
หน่วยงาน.....  
สถานที่ติดต่อ.....  
หมายเลขโทรศัพท์.....  
E-Mail.....

(โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่อง ( ) ที่ต้องการ)

( ) สามารถเข้าร่วมเป็นวิทยากรได้ (กรณีที่สามารรถเข้าร่วมเป็นวิทยากรได้ ทั้ง ๓ วัน ให้ทำเครื่องหมาย / ทุกช่อง)

วันที่ ๒๐ มกราคม ๒๕๖๙

วันที่ ๒๑ มกราคม ๒๕๖๙

วันที่ ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙

( ) ไม่สามารถเข้าร่วมเป็นวิทยากรได้

( ) อื่นๆ โปรดระบุ

.....  
.....

(ลงชื่อ).....

(.....)



# บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ งานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/๐๙๕

วันที่ ๑๔ มกราคม ๒๕๖๙

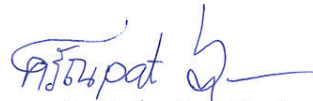
เรื่อง ขอให้ลงนามในคำสั่งโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์ นั้น

ในการนี้ กลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ งานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้ดำเนินการจัดทำคำสั่งโครงการฯ รายละเอียดตามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ลงนามในคำสั่ง และหนังสือแจ้งสถานศึกษาดังแนบ



(นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวินัย)

นักวิชาการศึกษา

๑๕.๑๓.๖๙

จพ

๑๕.๑๓.๖๙



14๖๑ ๑๕

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธูรงชานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี



ที่ ศธ ๐๗๐๙๖ / ๑๐๖๕

สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
๑๕๕ ม.๑ ต.ศาลาขาว อ.เมืองฯ  
จ.สุพรรณบุรี ๗๒๒๑๐

๖๕

มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ส่งคำสั่งโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

เรียน ผู้อำนวยการ สกร. ระดับอำเภอทุกแห่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ส่งคำสั่งโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์

ในการนี้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงส่งคำสั่งโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

งานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๙๒๒๒

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๙๑๙๘

E-mail: Spb\_nfedc@dole.go.th

“เรียนดี มีคุณธรรม”

# สำเนาฉบับ



ที่ ศธ ๐๗๐๙๖ /๑๐๖๕

สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
๑๕๕ ม.๑ ต.ศาลาขาว อ.เมืองฯ  
จ.สุพรรณบุรี ๗๒๒๑๐

๑๕ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ส่งคำสั่งโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดย การบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

เรียน ผู้อำนวยการ สกร. ระดับอำเภอทุกแห่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ส่งคำสั่งโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์

ในการนี้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงส่งคำสั่งโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดย การบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธูชานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

งานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๙๒๒๒

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๙๑๙๘

E-mail: Spb\_nfedc@dole.go.th

๑๕ มค ๒๕๖๙  
รับ  
ร่าง  
พิมพ์  
ตรวจสอบ  
ตรวจสอบ

“เรียนดี มีคุณธรรม”



คำสั่งสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ที่ ๑๒ /๒๕๖๙

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

.....

ด้วย สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อขับเคลื่อนสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจังหวัดสุพรรณบุรีเป็น จังหวัดที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสูง แต่การเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ และการอ่านของประชาชนยังสามารถพัฒนาให้ครอบคลุมและเข้าถึงง่ายยิ่งขึ้น โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการส่งเสริม การอ่านในทุกช่วงวัย พร้อม ๆ กับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ซึ่งการใช้ข้อดีความรู้ จากการอ่านเพื่อนำไปต่อยอดอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีให้เป็นไป อย่างเป็นรูปธรรม และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ต้องการให้ “ประชาชนได้รับการ ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความสุข พร้อมเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ในการนี้ เพื่อให้การ ดำเนินงานโครงการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามคำสั่งกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ ๓/๒๕๖๖ เรื่องมอบอำนาจให้ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดและผู้อำนวยการส่งเสริม การเรียนรู้กรุงเทพมหานครปฏิบัติราชการแทน ลงวันที่ ๒๙ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ สำนักงาน สกร.ประจำ จังหวัดสุพรรณบุรี จึงแต่งตั้งบุคคลต่อไปนี้เป็นคณะกรรมการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ดังนี้

๑. คณะกรรมการอำนวยการ มีหน้าที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ส่งเสริมสนับสนุน อำนวยความสะดวกและ แก้ไขปัญหาให้การดำเนินงานสำเร็จลุล่วงด้วยความเรียบร้อย ประกอบด้วย

๑.๑	นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นรุจขานนท์	ผู้อำนวยการ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี	ประธานกรรมการ
๑.๒	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอ ทุกแห่ง		กรรมการ
๑.๓	นางสาวชลธิชา สืบวัฒนพงษ์กุล	นักวิชาการศึกษา	กรรมการ
๑.๔	นางสาวศยา พลธร	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	กรรมการ
๑.๕	นายเดชาวัต ยอดมีกลิ่น	นักวิชาการศึกษา	กรรมการ
๑.๖	นางสาวสุมาลี ดาราเย็น	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	กรรมการ
๑.๗	นางสาวสมจิตรี สีนาค	เจ้าพนักงานธุรการ	กรรมการ
๑.๘	นายจิรเมธ คฤหบดี	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	กรรมการ
๑.๙	นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัฒน์	นักวิชาการศึกษา	กรรมการและเลขานุการ

**๒. คณะกรรมการตรวจสอบคุณภาพบอร์ดเกม มีหน้าที่ตรวจสอบคุณภาพสื่อและนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกม ก่อนนำไปจัดการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education**

๒.๑	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภออุททอง	ประธานกรรมการ
๒.๒	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอเมืองสุพรรณบุรี	รองประธานกรรมการ
๒.๓	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอสองพี่น้อง	กรรมการ
๒.๔	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอดำน้ำ	กรรมการ
๒.๕	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช	กรรมการ
๒.๖	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอบางปลาม้า	กรรมการ
๒.๗	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอศรีประจันต์	กรรมการ
๒.๘	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอสามชุก	กรรมการ
๒.๙	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอหนองหญ้าไซ	กรรมการ
๒.๑๐	ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอดอนเจดีย์	กรรมการและเลขานุการ
๒.๑๑	นางสาวปิยะนุช ศรีนุวัฒน์ ครู สกร.ระดับอำเภออุททอง	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

**๓. คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ มีหน้าที่จัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง ทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education**

**๓.๑ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

๓.๑.๑	นายเดชาวัต ยอดมีกลิ่น	นักวิชาการศึกษา	ประธานกรรมการ
๓.๑.๒	นายอภัยพล ศรีหิรัญ	นักวิชาการพิเศษ	กรรมการ
๓.๑.๓	นางสาววินัสจรรย์ ศรีเฮงไพบูลย์	นักจัดการงานทั่วไป	กรรมการ
๓.๑.๔	นางสาวสุมาลี ดาราเย็น	นักวิเคราะห์	
		นโยบายและแผน	กรรมการ
๓.๑.๕	นายณภพ เพ็ชรรัตน์	นิติกร	กรรมการ
๓.๑.๖	นางสาวธฤชวรรณ คำประดับเพชร	นักจัดการงานทั่วไป	กรรมการ
			และเลขานุการ

**๓.๒ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอเมือง**

๓.๒.๑	นางสาววรรณภา นาคยศ	ครูผู้ช่วย	ประธานกรรมการ
๓.๒.๒	นางสาววิไลพร ผ่องไอย	ครูผู้ช่วย	กรรมการ
๓.๒.๓	นายกิตติพันธ์ ก้านขวา	ครูผู้ช่วย	กรรมการ
๓.๒.๔	นางสาวสุภาพร สนธิณเณร	บรรณารักษ์	กรรมการ
๓.๒.๕	นางสาวพัชรอรวิญ ศรีสุวรรณ	บรรณารักษ์	กรรมการ
			และเลขานุการ

**๓.๓ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอศรีประจันต์**

๓.๓.๑	นางนุชจรินทร์ พงษ์สุวรรณ	ครู	ประธานกรรมการ
๓.๓.๒	นางสาวสกุลรัตน์ อูปชิต	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๓.๓	นายวีรพงษ์ วีระวงษ์	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๓.๔	นางสาวพัชรภกร ชี้อตรง	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๓.๕	นายวีรเชษฐ์ ทองยิ้ม	เจ้าพนักงานห้องสมุด	กรรมการ
			และเลขานุการ

**๓.๔ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอสองพี่น้อง**

๓.๔.๑ นางสาวศศิพิมพ์ เชื้อหนองปรุง	บรรณารักษ์	ประธานกรรมการ
๓.๔.๒ นางสาวเอมอร ใจแจ้ง	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๔.๓ นางสาวดวงใจ ทิศนสุวรรณ	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๔.๔ นางสาวกัญญาณัฐกร คำภู	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๔.๕ นางสาวศศิมา บ้านเกาะ	ครู ศกร.	กรรมการ และเลขานุการ

**๓.๕ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอสามชูก**

๓.๕.๑ นางสาววิวรรณ วงค์มณี	ครู	ประธานกรรมการ
รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอสามชูก		
๓.๕.๒ นางสาวปัทมา อินทร์เข้มซ้อย	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๕.๓ นายสุรศักดิ์ สว่างศรี	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๕.๔ นายณัฐภัทร ปัญญามูล	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๕.๕ นางจตุพร สิงห์บุตร	บรรณารักษ์	กรรมการ และเลขานุการ

**๓.๖ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช**

๓.๖.๑ นายสิทธิชัย ภู่วงษ์	ครู	ประธานกรรมการ
รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช		
๓.๖.๒ นายบุญไส้ ทาคำมูล	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๖.๓ นางสาวเจนจิรา หนูทอง	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๖.๔ นางสาววิมลวรรณ โชติช่วงกาญจน์	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๖.๕ นายไพลิน จบศรี	บรรณารักษ์	กรรมการ และเลขานุการ

**๓.๗ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอบางปลาม้า**

๓.๗.๑ นายขวัญชัย แสนตัน	ครูผู้ช่วย	ประธานกรรมการ
๓.๗.๒ นายวรรณรัตน์ กมลชัยกุล	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๗.๓ นางสาวทัศนีย์ดำรงค์ฤทธิ์	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๗.๔ นายอภิรักษ์ ขำสุวรรณ	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๗.๕ นางสาวชลธิชา บุญประเสริฐ	บรรณารักษ์	กรรมการ และเลขานุการ

**๓.๘ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอดอนเจดีย์**

๓.๘.๑ นางรุ่งนภา แยมอทัย	ครู	ประธานกรรมการ
รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอดอนเจดีย์		
๓.๘.๒ นายชัยยศ แก้วมานพ	ครูผู้ช่วย	กรรมการ
๓.๘.๓ นายอนุกุล สาธูปันธุ์	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๘.๔ นางสาวปิยธิดา สูงสง่า	เจ้าพนักงานห้องสมุด	กรรมการ
๓.๘.๕ นางสาวกรรวิ สุดแสวง	บรรณารักษ์	กรรมการ และเลขานุการ

**๓.๙ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอด้านช่าง**

๓.๙.๑	นางสาวนันทิดา หล้าอามาตย์	ครู	ประธานกรรมการ
	รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอด้านช่าง		
๓.๙.๒	นายดิเรก ศรีสวัสดิ์	บรรณารักษ์	กรรมการ
๓.๙.๓	นางสาวพศุญา ปิ๋ว	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๙.๔	นางสาวปุณิกา ลีสุขสาม	นักจัดการงานทั่วไป	กรรมการ
๓.๙.๕	นางสาวสมิตา อินอำพันธ์	ครู ศรช.	กรรมการ
			และเลขานุการ

**๓.๑๐ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภอหนองหญ้าไซ**

๓.๑๐.๑	นางนงนภัส พันเอม	ครู	ประธานกรรมการ
๓.๑๐.๒	นางสาวศิริรัตน์ ม่วงศิริ	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๑๐.๓	นางสาวกัญญ์ภักคิมพ์ เกตุจำนงค์	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๑๐.๔	นางสาวศิริรัตน์ เกื้อนเฉย	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๑๐.๕	นางสาวภาวิษา เจริญศิลป์	ครูผู้สอนคนพิการ	กรรมการ
			และเลขานุการ

**๓.๑๑ คณะกรรมการจัดทำบอร์ดเกมฯ ของ สกร.ระดับอำเภออู่ทอง**

๓.๑๑.๑	นางสาวกรรณิรมย์ ทศนสุวรรณ	บรรณารักษ์	ประธานกรรมการ
๓.๑๑.๒	นางสาวชิตชนก ศรีโอฬารบุญ	นักจัดการงานทั่วไป	กรรมการ
๓.๑๑.๓	นางสาวจรรย์ชญ์ ฉายวงษ์	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๑๑.๔	นางสาวเจนจิรา มณีภักย์	ครู ศกร.	กรรมการ
๓.๑๑.๕	นางสาวธัญญลักษณ์ อนันต์สุข	ครู ศกร.	กรรมการ
			และเลขานุการ

**๔. คณะกรรมการรับรายงานตัว และจัดทำเอกสารประกอบการประชุม มีหน้าที่ รับรายงานตัว จัดทำเอกสารในการรับรายงานตัว และลงทะเบียนรับรายงานตัว จัดทำเอกสารโครงการ ประกอบด้วย**

๔.๑	นางสาวธฤชวรรณ คำประดับเพชร	นักจัดการงานทั่วไป	ประธานกรรมการ
๔.๒	นางสาววินัสจรรย์ ศรีเฮงไพบูลย์	นักจัดการงานทั่วไป	กรรมการ
๔.๓	นางสาวสุมาลี ดาราเย็น	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	กรรมการ
๔.๔	นางสาวชลธิชา สืบวัฒนพงษ์กุล	นักวิชาการศึกษา	กรรมการและเลขานุการ

**๕. คณะกรรมการฝ่ายพิธีกร เป็นพิธีกรดำเนินรายการตามกำหนดการโครงการ ประสานงานกับฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย และปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ประกอบด้วย**

๕.๑	นางสาวชลธิชา สืบวัฒนพงษ์กุล	นักวิชาการศึกษา	ประธานกรรมการ
๕.๒	นายเดชาวัต ยอดมีกลิ่น	นักวิชาการศึกษา	กรรมการและเลขานุการ

๖. คณะกรรมการฝ่ายบันทึกภาพ และบันทึกเสียงการประชุม บันทึกภาพกิจกรรมของโครงการเผยแพร่กิจกรรม ประสานงานกับฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย และปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ประกอบด้วย

๖.๑	นายจิรเมธ	คฤหบดี	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	ประธานกรรมการ
๖.๒	นายสุวัฒน์	มะลินิน	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	กรรมการและเลขานุการ

๗. คณะกรรมการฝ่ายการเงิน บัญชี และพัสดุ มีหน้าที่รับ – จ่ายเงินตามที่ขออนุมัติโครงการ และเบิกจ่ายเงินงบประมาณให้ถูกต้องตามระเบียบของทางราชการ ประสานงานกับฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย และปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ประกอบด้วย

๗.๑	นายวุฒิชัย	ปลัดม้า	นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ	ประธานกรรมการ
๗.๒	นายพงศ์พันธ์	ฉิมวัย	นักจัดการงานทั่วไป	กรรมการ
๗.๓	นายอัฐพล	ศรีหิรัญ	นักวิชาการพัสดุ	กรรมการ
๗.๔	นางสาวปารีสสา	ยกระบัตร	นักจัดการงานทั่วไป	กรรมการ
๗.๕	นางสาวภคอร	ไกรพัฒน์	นักวิชาการเงินและบัญชี	กรรมการ
๗.๖	นางสาวอัจฉราพรรณ	ศรีเหรา	นักวิชาการตรวจสอบภายใน	กรรมการ
๗.๗	นางสาวละอองดาว	กรุณากร	นักวิชาการเงินและบัญชี	กรรมการและเลขานุการ

๘. คณะกรรมการประเมินผลและสรุปรายงานผล มีหน้าที่ออกแบบการประเมินผลการจัดโครงการจัดทำแบบประเมิน สรุปจัดทำรายงานผลการดำเนินงาน ประกอบด้วย

๘.๑	นางสาวชลธิชา	สีบัวฉนพชกุล	นักวิชาการศึกษา	ประธานกรรมการ
๘.๒	นายเดชาวัต	ยอดมีกลิ่น	นักวิชาการศึกษา	กรรมการ
๘.๓	นายสุวัฒน์	มะลินิน	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	กรรมการ
๘.๔	นางสาวศรัณภัสร์	เมธีวุฒิวัฒน์	นักวิชาการศึกษา	กรรมการและเลขานุการ

ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และคำนึงถึงประโยชน์ของทางราชการเป็นสำคัญ

สั่ง ณ วันที่ ๑๔ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙



(นางสาวจันทรรทิพย์ สินธุ์ชานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี



# บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ ๑๑๙ วันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๙  
เรื่อง ขออนุมัติไปราชการ

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ด้วย ข้าพเจ้า ศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัฒน์ ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษา กลุ่มส่งเสริมและพัฒนา  
การเรียนรู้ มีความประสงค์ขออนุมัติให้บุคลากรไปราชการเพื่อ เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และ  
นวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙  
ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เป็นเวลา ๓ วัน

อาศัยคำสั่งกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ ๓/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๒๙ พฤษภาคม ๒๕๖๖ เรื่อง มอบอำนาจให้  
ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดและผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้กรุงเทพมหานคร ปฏิบัติ  
ราชการแทน ข้อ ๑๐ เรื่อง การอนุมัติให้เดินทางไปราชการภายในราชอาณาจักรของตนเอง ข้าราชการ  
พนักงานราชการ และลูกจ้างในสังกัดฯ จำนวน ๑๓ คน ดังนี้

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| ๑. นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธวงษานนท์ | ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี |
| ๒. นางสาวชลธิชา สีบัวผันพงษกุล     | นักวิชาการศึกษา                                |
| ๓. นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัฒน์   | นักวิชาการศึกษา                                |
| ๔. นางสาววินัสจรรย์ ศรีเฮงไพบูลย์  | นักจัดการงานทั่วไป                             |
| ๕. นายจิรเมธ คฤหบดี                | นักเทคโนโลยีสารสนเทศ                           |
| ๖. นางสาวธฤชวรรณ คำประดับเพชร      | นักจัดการงานทั่วไป                             |
| ๗. นายสุวัฒน์ มะลินิน              | นักเทคโนโลยีสารสนเทศ                           |
| ๘. นายอภิสกุล ศรีหิรัญ             | นักวิชาการพัสดุ                                |
| ๙. นายณภพ เพ็ชรรัตน์               | นิติกร โดยรถยนต์ส่วนตัว                        |



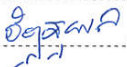
หมายเลขทะเบียน ขม๒๕๕๕ พระนครศรีอยุธยา  
นักวิชาการศึกษา โดยรถยนต์ส่วนตัว

หมายเลขทะเบียน ขม๒๕๕๕ พระนครศรีอยุธยา  
นักวิเคราะห์นโยบายและแผน โดยรถยนต์ส่วนตัว

หมายเลขทะเบียน ๙กฐ๘๙๐๙ กรุงเทพมหานคร

ทั้งนี้ ลำดับที่ ๑ เดินทางโดยรถยนต์ของทางราชการ หมายเลขทะเบียน...๔ ขง ๗๑๑๑  
กรุงเทพมหานคร โดยมี นายอินทรี จันทร์ทอง เป็นพนักงานขับรถ และ ลำดับที่ ๒ - ๙ เดินทางโดยรถยนต์ของ  
ทางราชการ หมายเลขทะเบียน ๑ นม ๘๑๐๗ กรุงเทพมหานคร โดยมี นายสุรพล ไสไกร เป็นพนักงานขับรถ


จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

 งานการเงิน  
 งานบุคลากร  
 งานยานพาหนะ

  
ลงชื่อ.....ผู้ขออนุมัติ  
( นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัฒน์ )

ความเห็น ผู้อำนวยการ ฯ

- อนุมัติ  
 ไม่อนุมัติ

  
ลงชื่อ.....  
(นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธวงษานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/๐๓๘

วันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุมัติโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี

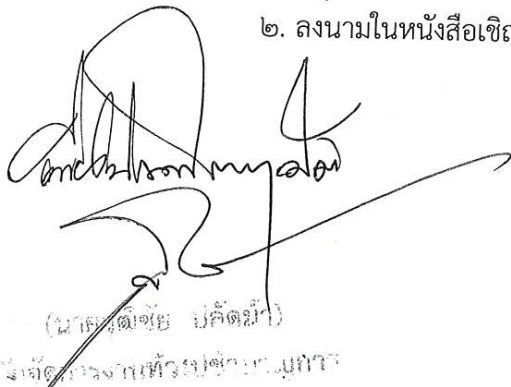
เรียน ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี


ด้วย สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์ ใช้เงินงบประมาณ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี งบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๘ จากแผนงาน : ยุทธศาสตร์สร้างความเสมอภาคทางการศึกษาโครงการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาลจนจบการศึกษา ขั้นพื้นฐานกิจกรรม จัดการศึกษาอนุกระบบ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน งบเงินอุดหนุนเงินอุดหนุนทั่วไปค่าจัดการเรียนการสอน รหัส ๒๐๓๓๔๔๕๐๐๓๐๐๔๑๐๐๕๘ จำนวน ๒๕๕,๐๒๔.- บาท (สองแสนห้าหมื่นห้าพันยี่สิบสี่บาทถ้วน) ในกรณี กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีได้ดำเนินการจัดทำโครงการ รายละเอียดของโครงการตามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

๑. อนุมัติโครงการ ดังแนบ

๒. ลงนามในหนังสือเชิญเข้าร่วมโครงการ และหนังสือเชิญเป็นวิทยากร ดังแนบ

  
(นายสุชาติ ปัตตมา)  
ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

  
(นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัฒน์)  
นักวิชาการศึกษา  
- เพื่อไปโปรดทราบ ตาม (สนอ  
สท)  
(นางสกล ชัยยศ พิศัย)

ท  
๓๑๑๒/๒๐

 ๘๒๐๑๖



(นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นสุวงษานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อโครงการ “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education”

ฉบับขออนุมัติโครงการ

หน่วยงาน สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ผู้รับผิดชอบ นางสาวศรีณภัทร์ เมธีวุฒิวัฒน์ ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษา

โทรศัพท์สำนักงาน มือถือ e-Mail

ฉบับขออนุมัติปรับแก้ไขรายละเอียดโครงการ ครั้งที่.....

S1 : ความเชื่อมโยง/สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบาย และภารกิจ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบายและข้อสั่งการ

\* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

แผนส่งเสริมการเรียนรู้ของจังหวัด

จุดเน้นการดำเนินงาน ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ข้อ 7. ปลุกพลังการอ่านและการรู้หนังสือ

ด้านที่ 1 ส่งเสริมการอ่านในทุกช่วงวัย

ด้านที่ 2 พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ เข้าถึงง่าย

ด้านที่ 3 ให้การอ่านเป็นเครื่องมือในการต่อยอดองค์ความรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิต

ด้านที่ 4 ส่งเสริมการอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น

แผนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

ข้อสั่งการอื่น (ถ้ามี)

ความสอดคล้องกับภารกิจของหน่วยงานตามที่กฎหมายกำหนด

\* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566

มาตรา 19

กฎหมายอื่น เช่น ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง (ถ้ามี)



## S2 : สรุปเนื้อหาสำคัญของโครงการ

### 1. หลักการและเหตุผล

ตามนโยบายจุดเน้นการดำเนินงาน ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในข้อที่ 7 “ปลูกพลังการอ่านและการรู้หนังสือ” การอ่านและการรู้หนังสือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และขับเคลื่อนสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจังหวัดที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสูง แต่การเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้และการอ่านของประชาชนยังสามารถพัฒนาให้ครอบคลุมและเข้าถึงง่ายยิ่งขึ้น โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการส่งเสริมการอ่านในทุกช่วงวัย พร้อมไปกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ซึ่งการใช้องค์ความรู้จากการอ่านเพื่อนำไปต่อยอดอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีให้เป็นไปอย่างเป็นรูปธรรม และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ต้องการให้ “ประชาชนได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพมีความสุข พร้อมเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

ในยุคศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาจากตำรา แต่เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้จากการดำรงชีวิตจริงในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ในการจัดการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนขาดความสนใจในเนื้อหาที่มีความซับซ้อน และขาดโอกาสในการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

เนื่องจากนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Learning Board Games) บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถเปลี่ยนบทเรียนที่ยากให้กลายเป็นสถานการณ์จำลองที่สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นความสนใจ (Engagement) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูก (Trial and Error) ภายใต้กติกาที่ออกแบบมาเพื่อสอดแทรกเนื้อหาวิชาการ ทำให้เกิดการจดจำและเข้าใจในระดับวิเคราะห์มากกว่าการท่องจำ เพราะการบูรณาการด้วยแนวคิด STEAM Education เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัยและครอบคลุมทักษะรอบด้าน การนำแนวคิด STEAM Education มาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยบูรณาการ 5 สาขาวิชา ได้แก่

S (Science): กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการตั้งคำถาม

T (Technology): การใช้เครื่องมือหรือกระบวนการแก้ปัญหา

E (Engineering): การออกแบบโครงสร้างและวางแผนอย่างเป็นระบบ

A (Arts): การใช้ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบสุนทรียภาพในเกม

M (Mathematics): การคำนวณ ตรรกะ และการวิเคราะห์สถิติ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี จึงกำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education เพื่อพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกมที่ตอบโจทย์หลักสูตรและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม

สมิพัทธ์ ๕

## 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์

## 3. กลุ่มเป้าหมาย/เป้าหมายและตัวชี้วัด ระบุผลที่จะได้จากการดำเนินโครงการโดยตรงเมื่อสิ้นสุดโครงการ

### 3.1 กลุ่มเป้าหมาย

- |   |             |
|---|-------------|
| 1) ผู้บริหารสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี | จำนวน 1 คน  |
| 2) ครูและบุคลากรทางการศึกษา                                   | จำนวน 50 คน |
| 3) บุคลากรจังหวัด   | จำนวน 12 คน |
| 4) คณะวิทยากร   | จำนวน 8 คน  |

รวมทั้งสิ้น

จำนวน 71 คน

### 3.2 เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
เชิงผลผลิต (Output)		
ผู้เข้าร่วมโครงการร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน	ร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน	
เชิงผลลัพธ์ (Outcomes)		
1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน 2. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์	1) ร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจ 2) ร้อยละ 80 สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ	

## 4. ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569 ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี



## S3 : กิจกรรมและงบประมาณ

5. วิธีดำเนินการ ระบุกิจกรรมหลักและงบประมาณ โดยต้องสะท้อนความเป็นไปได้ในการส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของโครงการ ขั้นตอนของกิจกรรมต้องมีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกัน ตลอดจนงบประมาณที่คาดว่าจะใช้ในการดำเนินงานมีความเหมาะสมและคุ้มค่า

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณรวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภทเป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.-ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
1) ดำเนินการจัดโครงการ	1) ครูและบุคลากรทางการศึกษา 2) บุคลากรจังหวัดที่รับผิดชอบงาน 3) คณะวิทยากร	จำนวน 50 คน จำนวน 12 คน จำนวน 8 คน รวมทั้งสิ้น 70 คน	ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569 ณ โรงแรม เอกเทลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี		255,024.-	-	-	255,024.-
งบประมาณรวมทั้งสิ้น				-	255,024.-	-	-	255,024.-

\*ระบุกิจกรรมให้ครบทั้งกระบวนการ ทั้งที่ใช้งบประมาณ และไม่ใช้งบประมาณ

*Signature*

## 6. งบประมาณ (ประมาณการค่าใช้จ่าย)

ใช้เงินงบประมาณ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี เงินงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. 2568 จากแผนงาน : ยุทธศาสตร์สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา โครงการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาลจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน กิจกรรม จัดการศึกษาจากระบบ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุนทั่วไป ค่าจัดการเรียนการสอน รหัส 20334450013004100058 จำนวน 255,024.- บาท (สองแสนห้าหมื่นห้าพันยี่สิบสี่บาทถ้วน) รายละเอียดดังนี้

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

### ค่าใช้จ่าย

6.1	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (70 คน x 50 บาท x 6 มื้อ)	21,000	บาท
6.2	ค่าอาหารกลางวัน (70 คน x 300 บาท x 3 มื้อ)	63,000	บาท
6.3	ค่าอาหารเย็น (70 คน x 350 บาท x 2 มื้อ)	49,000	บาท
6.4	ค่าที่พัก (700 บาท x 70 คน x 2 คืน)	98,000	บาท
6.5	ค่าคณะวิทยากร (600 บาท x 22 ชั่วโมง)	13,200	บาท
6.6	ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง นายเดชาวัต ยอดมิกลิน (103 กม. x 4 บาท x 2 เที่ยว )	824	บาท
	จากสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีไปยัง เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี		
6.6	ค่าวัสดุ	10,000	บาท
	รวมทั้งสิ้น (สองแสนห้าหมื่นห้าพันยี่สิบสี่บาทถ้วน)	255,024	บาท

หมายเหตุ ขอถัวจ่ายตามที่จ่ายจริงทุกรายการ

7. เครือข่าย (ถ้ามี) \*หน่วยงาน/องค์กรที่มีส่วนร่วมในการดำเนินโครงการ (ไม่ใช่หน่วยงานในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้)

8. โครงการที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี) \*โครงการที่มีความเกี่ยวข้องภายใต้แผนงานเดียวกัน

8.1 โครงการพัฒนาบุคลากรด้านการสร้างสื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน สำนักงาน สกร. จังหวัดสุพรรณบุรี

9. การติดตามและประเมินผลโครงการ (วิธีการ/เครื่องมือ)

9.1 แบบประเมินความพึงพอใจ

9.2 แบบประเมินโครงการ

9.3 สรุปผลโครงการ

*Signature*


10. การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ ระบุปัจจัยที่จะทำให้เกิดความเสี่ยงที่โครงการจะดำเนินการไม่ได้ หรือ ดำเนินการแล้วไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย/ตัวชี้วัด และการบริหารจัดการ/แก้ไขความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

ความเสี่ยง	การบริหารความเสี่ยง
ไม่มี	ไม่มี

ลงชื่อ..... ..... ผู้เสนอโครงการ 

(นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัฒน์)

นักวิชาการศึกษา

ลงชื่อ..... ..... ผู้เห็นชอบโครงการ

(นางสาวศยขย พลธร)

นักวิเคราะห์นโยบายและแผน

ลงชื่อ..... ..... ผู้เห็นชอบโครงการ

(นายวุฒิชัย ปลัดม้า)

นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ

ลงชื่อ..... ..... ผู้อนุมัติโครงการ

(นางสาวจันทรทิพย์ สิ้นธวงษานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี



## แนะนำเส้นทางโดย กรมทางหลวง กระทรวงคมนาคม

จากสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี (สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี) ต.ศาลาขาว อ.เมืองสุพรรณบุรี จ.สุพรรณบุรี 72210 ถึง เอกไพลิน ริเวอร์แคว รีสอร์ท ทางหลวงจังหวัดหมายเลข 3199 ต.วังตั้ง อ.เมืองกาญจนบุรี จ.กาญจนบุรี 71190



เงื่อนไข ถนนหลัก (สั้นและตรง)

เวลาที่ใช้ 1 ชั่วโมง 30 นาที ระยะทาง 103.84 กิโลเมตร

ค่าประมาณการน้ำมันเชื้อเพลิงในการเดินทาง

อัตราสิ้นเปลืองน้ำมัน

กิโลเมตร/ลิตร

ราคาน้ำมันที่ใช้

บาท/ลิตร

ค่าประมาณการ

บาท

รายละเอียดเส้นทาง



สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี (สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี)



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 321

1.23 กิโลเมตร ใช้เวลา 1 นาที



จุดกลับรถ

14 เมตร ใช้เวลา < 1 นาที

*Signature*

แนะนำเส้นทางโดย กรมทางหลวง กระทรวงคมนาคม

จากสำนักงานกรมการ เรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี (สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี) ต.ศาลาขาว  
อ.เมืองสุพรรณบุรี จ.สุพรรณบุรี 72210 ถึง เอกไพลิน ริเวอร์แคว รีสอร์ท ทางหลวงจังหวัดหมายเลข 3199 ต.วังตั้ง  
อ.เมืองกาญจนบุรี จ.กาญจนบุรี 71190



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 321  
21.30 กิโลเมตร ใช้เวลา 17 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 324  
49.60 กิโลเมตร ใช้เวลา 40 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 367  
8.12 กิโลเมตร ใช้เวลา 6 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 323  
87 เมตร ใช้เวลา < 1 นาที



ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 3199  
23.46 กิโลเมตร ใช้เวลา 25 นาที



ถนนเชื่อมต่อ  
20 เมตร ใช้เวลา < 1 นาที



เอกไพลิน ริเวอร์แคว รีสอร์ท

*Signature*

กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1	นางสาว จันทร์ทิพย์ สิ้นจรวงษานนท์	ผอ. สนง. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี	(ประธาน)
2	นางสาว ชลธิชา สืบวัฒนพงษ์กุล	นักวิชาการศึกษา	
3	นางสาว ศรัณภัสร์ เมธีวุฒิววัฒน์	นักวิชาการศึกษา	
4	นางสาว ยศยา พลธร	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	
5	นางสาว สุมาลี ดาราเย็น	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	
6	นาย เดชาวัต ยอดมีกลิ่น	นักวิชาการศึกษา	
7	นางสาว วินัสจรรย์ ศรีเองไพบูลย์	นักจัดการงานทั่วไป	
8	นาย จิรเมธ คฤหบดี	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	
9	นาย สุวัฒน์ มะลินิน	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ	
10	นางสาว ธฤชวรรณ คำประดับเพชร	นักจัดการงานทั่วไป	
11	นาย สุรพล ไสไกร	พนักงานขับรถโมบาย	
12	นาย นายอัฐพล ศรีหิรัญ	นักวิชาการพัสดุ	
13	นาย นายณภพ เพ็ชรรัตน์	นิติกร	
14	นางสาว นางสาววรรณภา นาคยศ	ครูผู้ช่วย	เมือง
15	นางสาว ววิไลพร ผ่องไอย	ครูผู้ช่วย	เมือง
16	นาย กิตติพันธ์ ก้านขวา	ครูผู้ช่วย	เมือง
17	นางสาว สุภาพร สนธิเนตร	บรรณารักษ์	เมือง
18	นางสาว พัชรอรวิญ ศรีสุวรรณ	บรรณารักษ์	เมือง
19	นาง รุ่งนภา แยมอุทัย	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	ดอนเจดีย์
20	นาย ชัยยศ แก้วมานพ	ครูผู้ช่วย	ดอนเจดีย์
21	นาย อนุกุล สารุพันธ์ุ	ครู สกร.	ดอนเจดีย์
22	นางสาว ปิยธิดา สูงสง่า	เจ้าพนักงานห้องสมุด	ดอนเจดีย์
23	นางสาว กรรวิ สุดแสง	บรรณารักษ์	ดอนเจดีย์
24	นางสาว นัทธิดา หล้าอำมาตย์	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	ด่านช้าง
25	นาย ดิเรก ศรีสวัสดิ์	บรรณารักษ์	ด่านช้าง
26	นางสาว พัศญา ปีบัว	ครู สกร.	ด่านช้าง
27	นางสาว สมิตา อินอำพันธ์	ครู สกร.	ด่านช้าง
28	นางสาว ปุณิกา ลีสุขสาม	ครู สกร.	ด่านช้าง

กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม

เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
29	นาย สิทธิชัย ภู่งษ์	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	เดิมบางนางบวช
30	นาย บุญใส ทาคำมูล	ครู ศกร.	เดิมบางนางบวช
31	นางสาว เจนจิรา หนูทอง	ครู ศกร.	เดิมบางนางบวช
32	นางสาว วิมลวรรณ โชติช่วงกาญจน์	ครู ศกร.	เดิมบางนางบวช
33	นาย ไพลิน จบศรี	บรรณารักษ์	เดิมบางนางบวช
34	นาย ขวัญชัย แสนตัน	ครูผู้ช่วย	บางพลาม้า
35	นางสาว ชลธิชา บุญประเสริฐ	ครู ศกร.	บางพลาม้า
36	นางสาว ทศนีย์ดำรงคฤทธิ	ครู ศกร.	บางพลาม้า
37	นาย อภิรักษ์ ขำสุวรรณ	ครู ศกร.	บางพลาม้า
38	นาย วรรณรัตน์ กมลชัยกุล	ครู ศกร.	บางพลาม้า
39	นางสาว นุชจรินทร์ พงษ์สุวรรณ	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	ศรีประจันต์
40	นางสาว สกุรัตน์ อุปชิต	ครู ศกร.	ศรีประจันต์
41	นาง วีรพงษ์ วีระวงษ์	ครู ศกร.	ศรีประจันต์
42	นาง พัชรภร ชีอตรง	ครู ศกร.	ศรีประจันต์
43	นางสาว วีระเชษฐ์ ทองยิ้ม	เจ้าหน้าที่ห้องสมุด	ศรีประจันต์
44	นางสาว ศศิพิมพ์ เชื้อหนองปรง	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	สองพี่น้อง
45	นางสาว เอมอร ใจแจ่ม	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
46	นางสาว ดวงใจ ทศนสุวรรณ	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
47	นางสาว กัญญาณัฐกร คำภู	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
48	นางสาว ศศิมา บ้านเกาะ	ครู ศกร.	สองพี่น้อง
49	นางสาว รวีวรรณ วงค์มณี	ผู้อำนวยการ สกร.อำเภอ และรักษาการ	สามชุก
50	นาย ณ์ฐภัทร ปัญญามูล	ครู ศกร.	สามชุก
51	นางสาว ปัทมา อินทร์เข้มช้อย	ครู ศกร.	สามชุก
52	นางสาว จตุพร สิงห์บุตร	บรรณารักษ์	สามชุก
53	นาย สุรศักดิ์ สว่างศรี	ครู ศกร.	สามชุก
54	นาง นงนภัส พันแอม	ครู	หนองหญ้าไซ
55	นางสาว ศิริรัตน์ ม่วงศิริ	ครู ศกร.	หนองหญ้าไซ
56	นางสาว กัญญภัคพิมพ์ เกตุจำนงค์	ครู ศกร.	หนองหญ้าไซ

กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม

เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
57	นางสาว ภาริษา เจริญศิลป์	ครูผู้สอนคนพิการ	หนองหญ้าไซ
58	นางสาว ศิริรัตน์ เกื้อนเฉย	ครู ศกร.	หนองหญ้าไซ
59	นางสาว กรรภิรมย์ ทศนสุวรรณ	บรรณารักษ์	อู่ทอง
60	นางสาว ชิตชนก ศรีโอฬารบุญ	ครู ศกร.	อู่ทอง
61	นางสาว จนรรจ์ ฉายวงษ์	ครู ศกร.	อู่ทอง
62	นางสาว เจนจิรา มณีกันภัย	ครู ศกร.	อู่ทอง
63	นางสาว ธัญญลักษณ์ อนันต์สุข	ครู ศกร.	อู่ทอง
64	นาย ธนวิทยา ต้นสาตี	ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา กาญจนบุรี	วิทยากร
65	นาย ธีรานุกรณ์ ใจสิงห์	ครู	วิทยากร
66	นางสาว อณัญญา บุญเลิศ	นักวิชาการศึกษา	วิทยากร
67	นางสาว ภัคจิรา บุญมีคำ	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
68	นางสาว เกศฯ ส่องสว่าง	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
69	นางสาว ชนิตตา เนียมทอง	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
70	นางสาว รวีวรรณ บุญรอด	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร
71	นางสาว กรองแก้ว แหกสินทร	นักวิชาการวิทยาศาสตร์	วิทยากร

ศกนพต ๒

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education  
ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569 ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี

\*\*\*\*\*

วันที่ 20 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 09.30 น.	ลงทะเบียน
09.30 – 10.00 น.	พิธีเปิดโครงการฯ พร้อมชี้แจงสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการจัดทำสื่อ และนวัตกรรม การเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education (โดย นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธรมชานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี)
10.00 – 10.30 น.	ทดสอบก่อนเรียน
10.30 – 12.00 น.	- บรรยายให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกม ประเภทของบอร์ดเกมและการ ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 16.00 น.	- บรรยายและเรียนรู้บอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ และวิเคราะห์จุดเด่น - บรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลีและคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
16.00 – 18.00 น.	- กิจกรรมบรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบและจัดทำโครงร่างของบอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
18.00 – 19.00 น.	รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 20.00 น.	- บรรยายและปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบและจัดทำโครงร่างของบอร์ดเกม (ต่อ) - บรรยายและปฏิบัติการ เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสร้างและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)

วันที่ 21 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 12.00 น.	- ปฏิบัติการจัดทำ ออกแบบกราฟิกและอาร์ตเวิร์ค Graphic Design and Artwork บอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 16.00 น.	- ปฏิบัติการจัดทำต้นแบบบอร์ดเกม (Prototype)

ศิริกมล ๕

เวลา	เนื้อหาการอบรม
	(นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
16.00 – 18.00 น.	นำเสนอและการวิพากษ์ต้นแบบบอร์ดเกม (Prototype) (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
18.00 – 19.00 น.	รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 20.00 น.	- ปฏิบัติการ พัฒนา/ปรับปรุง/จัดทำสื่อบอร์ดเกม (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)

วันที่ 22 มกราคม 2569

เวลา	เนื้อหาการอบรม
09.00 – 12.00 น.	- ปฏิบัติการ พัฒนา/ปรับปรุง/จัดทำสื่อบอร์ดเกม (ต่อ) (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 15.30 น.	- ปฏิบัติการทดสอบบอร์ดเกมที่จัดทำขึ้น และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (นายธนวิทยา ต้นสาลี และคณะจากศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี)
15.30 – 16.00 น.	ทดสอบหลังเรียน สรุปรกิจกรรม และถาม-ตอบ
16.00 – 16.30 น.	พิธีปิดโครงการ และมอบนโยบาย (โดย นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธุวงษานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัด สุพรรณบุรี)

- หมายเหตุ:
1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
  2. กำหนดการรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม (10.30 – 10.45 น. และ 14.30 – 14.45 น.)
  3. นำคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก, เครื่องปริ้นสี และอุปกรณ์ต่อพ่วงที่จำเป็นพร้อมใช้งาน
  4. สารระ/เนื้อหา ที่จะใช้ในการจัดทำบอร์ดเกมสำหรับใช้ในการปฏิบัติในวันเข้าร่วมโครงการ
  5. การแต่งกาย : แต่งกายในชุดสุภาพ (สีขาว – ดำ)

*ศิริпат ก.*

## คำกล่าวรายงาน

พิธีเปิดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569

ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี

---

เรียน ผอ.จันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ดิฉัน นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิวัฒน์ ตำแหน่งนักวิชาการศึกษา ในนามของคณะกรรมการ  
จัดโครงการตลอดจนผู้เข้าร่วมโครงการทุกคน ขอขอบคุณ “ผอ.จันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์  
ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี” เป็นอย่างสูงที่ให้เกียรติ มาเป็นประธาน  
ในพิธีเปิดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง  
ทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ในวันนี้ ดิฉันขอเรียน  
ความเป็นมาและวัตถุประสงค์ของโครงการโดยสังเขปดังนี้

ตามนโยบายจุดเน้นการดำเนินงาน ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ  
พ.ศ. 2569 ในข้อที่ 7 “ปลูกพลังการอ่านและการรู้หนังสือ” การอ่านและการรู้หนังสือเป็นรากฐาน  
สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และขับเคลื่อนสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจังหวัด  
สุพรรณบุรีเป็นจังหวัดที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสูง แต่การเข้าถึงและการใช้  
ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้และการอ่านของประชาชนยังสามารถพัฒนาให้ครอบคลุมและเข้าถึง  
ง่ายยิ่งขึ้น โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการส่งเสริมการอ่านในทุกช่วงวัย พร้อมไปกับการพัฒนา  
แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ซึ่งการใช้องค์ความรู้จากการอ่านเพื่อนำไปต่อยอด  
อาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีให้เป็นไปอย่างเป็นรูปธรรม  
และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่ต้องการให้ “ประชาชนได้รับการส่งเสริม  
การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความสุข พร้อมเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

ซึ่งนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Learning Board Games) เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงรุก  
(Active Learning) ที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถเปลี่ยนบทเรียนที่ยากให้กลายเป็นสถานการณ์  
จำลองที่สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองฝึกทดลอง ภายใต้อาจารย์

ที่ออกแบบมาเพื่อสอดแทรกเนื้อหาวิชาการ ทำให้เกิดการจดจำและเข้าใจในระดับวิเคราะห์มากกว่าการท่องจำ เพราะการบูรณาการด้วยแนวคิด STEAM Education เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มีความทันสมัยและครอบคลุมทักษะรอบด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีกำหนดการจัดโครงการระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569 เป็นเวลา 3 วัน

สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วย ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคน รวมทั้งสิ้น จำนวน 60 คน

บัดนี้ ได้เวลาอันสมควรแล้ว ดิฉันขอเรียนเชิญ “ผอ.จันทร์ทิพย์ สินธูวงษานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี” กล่าวเปิดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ขอเรียนเชิญค่ะ

คำกล่าวของประธาน  
พิธีเปิดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education  
ระหว่างวันที่ 20 – 22 มกราคม 2569  
ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี

---

เรียน ผอ.ธนวิทยา ต้นสาลี ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษากาญจนบุรี และคณะวิทยากร  
ผู้บริหารสถานศึกษา และ ผู้เข้าร่วมโครงการทุกท่าน

ดิฉันมีความยินดีเป็นอย่างยิ่งที่มีโอกาสมาเป็นประธานในพิธีเปิดโครงการอบรม  
เชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ในวันนี้

จากคำกล่าวรายงาน ของ นางสาวศรัณภัสร์ เมธีวุฒิมิวัฒน์ ตำแหน่งนักวิชาการศึกษา ทำให้  
ทราบว่าการจัดโครงการนี้ จัดให้มีขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ  
การจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำสื่อ  
และนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ  
อันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

โครงการนี้ จึงมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก และคาดว่าผู้เข้าร่วมโครงการทุกคนได้ร่วมกัน  
จัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม จนส่งผลให้สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
และสถานศึกษา มีสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมที่มีประสิทธิภาพ ทันสมัย สามารถ  
ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด

ทั้งนี้ ขอขอบคุณ ผอ.ธนวิทยา ต้นสาลี ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา  
กาญจนบุรี คณะวิทยากร ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้เข้าร่วมโครงการทุกท่าน ที่ช่วยสนับสนุนทำ  
ให้เกิดกิจกรรมในครั้งนี้ ดิฉันขอให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ

บัดนี้ ได้เวลาอันสมควรแล้ว ดิฉันขอเปิดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ  
และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้  
ด้วย STEAM Education ณ บัดนี้

office



สนง. สกร.ประจำ จ.สท.  
 เลขที่รับ..... 0245  
 ว/ด/ป..... 13 ม.ค. 2569  
 เวลา..... 10:50 น.  
 อำนวยการ  
 ยุทธศาสตร์และการพัฒนา  
 การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 การเรียนรู้ตลอดชีวิต  
 นิเทศติดตามและประเมินผล

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๒/๐๑๐

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตอนเจดีย์  
เลขที่ ๗๕๙ หมู่ที่ ๕ ตำบลตอนเจดีย์  
อำเภอตอนเจดีย์ สท. ๗๒๑๓๐

๑๒ มกราคม ๒๕๖๙

13 ม.ค. 2569

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/๐๓๑ ลงวันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๙

ตามที่ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education ของสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี จึงให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตอนเจดีย์ ดำเนินการมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการฯ ดังกล่าว พร้อมรายงานให้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีทราบ นั้น

ในการนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตอนเจดีย์ ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการฯ ดังนี้

๑. นางรุ่งนภา แยมอุทัย ตำแหน่ง ครู สกร.ระดับอำเภอสองพี่น้อง รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอตอนเจดีย์
๒. นายชัยยศ แก้วมานพ ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
๓. นายอนุกุล สารพันธ์ุ ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้
๔. นางสาวปิยธิดา สูงสง่า ตำแหน่ง เจ้าพนักงานห้องสมุด
๕. นางสาวกรรวิ สุดแสง ตำแหน่ง บรรณารักษ์จ้างเหมาบริการ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน. ยอ. ลกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี.

ด้วย. ลกร. ระดับอำเภอ. ตอนเจดีย์. ส่งรายชื่อ

ผู้เข้าร่วมโครงการ. จัดทำบอร์ดเกม. ๕. เรียนมายังขอ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ.

ศก.ปต. ๕

ขอแสดงความนับถือ

ทพ. ๒๐๐-๖๖๓๓ ๓๖.๖๖

(นางรุ่งนภา แยมอุทัย)

ครู สกร.ระดับอำเภอสองพี่น้อง

รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอตอนเจดีย์

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นรุ่งขานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

กลุ่มอำนวยการ

โทร. ๐ ๓๕๕๙ ๑๖๐๘

“เรียนดี มีคุณธรรม”

Office



สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
 เลขที่รับ..... 0318  
 ว/ด/ป..... 14.ม.ค. 2569  
 เวลา..... 16:26 น.  
 ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอศรีประจันต์  
 อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๑๕๐  
 วัตถุประสงค์และการพัฒนา  
 การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 นิเทศติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน  
 14 ม.ค. 2569

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๖/๙๗

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอศรีประจันต์  
อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๑๕๐

๑๕ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๐๓๑ ลงวันที่ ๙ มกราคม ๒๕๖๙

ตามที่ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี จึงให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอศรีประจันต์ ดำเนินการมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด ๕ คน เข้าร่วมโครงการ ฯ ดังกล่าว พร้อมรายงานให้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีทราบ นั้น

ในการนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอศรีประจันต์ ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ ฯ ดังนี้

- |                             |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| ๑. นางนุชจรินทร์ พงษ์สุวรรณ | ครู                 |
| ๒. นางสาวสุกฤษรัตน์ อุปชิต  | ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๓. นายวีรพงษ์ วีระวงษ์      | ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๔. นางสาวพัชราภร ชี้อตรง    | ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๕. นายวีรเชษฐ์ ทองยิ้ม      | เจ้าพนักงานห้องสมุด |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ขอแสดงความนับถือ

ด้วย ลักข. ระดับอำเภอศรีประจันต์  
 ส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ จัดทำบอร์ดเกม (นางสาวกานันท์ อุนนาทรวงกูร)  
 เรียบร้อยแล้ว  
 จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ  
 ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สกร.ระดับอำเภอศรีประจันต์  
 รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอศรีประจันต์

กลุ่มอำนวยการ  
 โทร ๐-๓๕๕๘-๑๐๐๐  
 E-mail : spb.asp\_nfedc@dole.go.th

Signature

Signature

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธุวงษานนท์)

“เรียนดี มีคุณธรรม”  
 ผู้ช่วยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

19/๑๐/19

Office



สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
 เลขที่รับ..... 0308  
 ว/ค/ป..... 14 ม.ค. 2569  
 เวลา..... 14:18 น.  
 อำนวยการ  
 อำนวยการพัฒนา  
 อำนวยการบริหาร  
 การเรียนรู้อัตนศึกษา  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 การเรียนรู้ตลอดชีวิต  
 นิเทศติดตามและประเมินผล

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๔/๒๗

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช หมู่ ๓ ตำบลเขาพระ อำเภอเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๑๒๐

๑๕ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้าง ทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education 14 ม.ค. 2569

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๐๓๑ ลงวันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๙

ตามหนังสือที่อ้างถึง สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการ อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้โดยการบูรณาการ ความรู้ด้วย STEAM Education ของสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ในระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี จึงให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช ดำเนินการมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการ ฯ ดังกล่าว พร้อมรายงานให้ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีทราบ นั้น

ในการนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ ฯ ดังนี้

- ๑. นายสิทธิชัย ภู่วงษ์ ตำแหน่ง ครู รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริม การเรียนรู้ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช
- ๒. นายบุญใส ทาคำมูล ตำแหน่ง ครู ศูนย์การเรียนรู้
- ๓. นางสาวเจนจิรา หนูทอง ตำแหน่ง ครู ศูนย์การเรียนรู้
- ๔. นางสาววิมลวรรณ โชติช่วงกาญจน์ ตำแหน่ง ครู ศูนย์การเรียนรู้
- ๕. นายไพลิน จบศรี ตำแหน่ง บรรณารักษ์ (จ้างเหมาบริการ)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน. ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ทศย สกช. ระดับ อำเภอ เดิมบางนางบวช. ขอแสดงความนับถือ

ส่งรายชื่อ ผู้เข้าร่วมโครงการฯ จัดทำบอร์ดเกม

เขียนร้อย.แล้ว.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ.

( นายสิทธิชัย ภู่วงษ์ )

ครู รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช

ทพ มจร นกช สกช 15/๑/11

กลุ่มจัดการเรียนรู้ ศกช.๒๕๖๙  
สกร.ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช  
โทร ๐-๓๕๔๔-๖๙๑๗

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวานานนท์)  
ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

Office



สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
เลขที่รับ 0304  
ว/ด/ป 14 ม.ค. 2569  
เวลา 13:10 น.

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๘/๓๔

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสามชุก  
หมู่ ๑ ตำบลสามชุก อำเภอสามชุก  
จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๑๓๐

๑๔ มกราคม ๒๕๖๙

อำนวยความสะดวก  
 ยึดคำขอรับและการพัฒนา  
 ที่ส่งเสริมเพื่อคุณวุฒิตามระดับ  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 การเรียนรู้ตลอดชีวิต  
 โทษคดีคดีและประเมินผล

14 ม.ค. 2569

เรื่อง การเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๓๓๑ ลงวันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๙

ตามที่ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education ของสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี จึงให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสามชุกดำเนินการมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด ๕ คน เข้าร่วมโครงการฯ ดังกล่าว พร้อมรายงานให้ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ทราบนั้น

ในการนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสามชุก ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการฯ ดังนี้

- ๑. นางสาววิวรรณ วงศ์มณี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอสามชุก
- ๒. นายสุรศักดิ์ สว่างศรี ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้
- ๓. นายณัฐภัทร ปัญญามูล ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้
- ๔. นางสาวปัทมา อินทร์เข้มซ้อย ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้
- ๕. นางจตุพร สิงห์บุตร ตำแหน่ง บรรณารักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน. ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ด้วย. สกร. ระดับอำเภอสามชุก. ส่งรายชื่อ

ขอแสดงความนับถือ

ผู้เข้าร่วมโครงการจัดทำบอร์ดเกม. เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ.

*(Signature)*

*(Signature)*

(นางสาววิวรรณ วงศ์มณี)

ครู วิทยฐานะชำนาญการ สกร.ระดับอำเภอสามชุก  
รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอสามชุก

กลุ่มจัดการเรียนรู้

โทรศัพท์/โทรสาร. ๐ ๓๕๕๗ ๒๔๒๒

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ spb.asc\_nfe@nfe.go.th

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นธวงษานนท์)

“เรียนดี มีคุณธรรม” ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

office

5



สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
 เลขที่รับ 0291  
 ว/ด/ป. 14 ม.ค. 2569  
 เวลา 10:43 น.

การเรียนรู้อัตโนมัติตามระดับ  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 การเรียนรู้ตลอดชีวิต  
 นวัตกรรมบูรณาการ

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๗/๐๙

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสองพี่น้อง  
 ๖๘/๑ ถ.บางลี่-หนองวัลย์เปรียง ต.สองพี่น้อง อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี ๓๒๑๑๐

๑๓ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง แจ้งรายชื่อบุคลากรเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

14 ม.ค. 2569

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๐๓๑ ลงวันที่ ๙ มกราคม ๒๕๖๙

ตามหนังสือที่อ้างถึง สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บูรณาการ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี และขอให้ สกร.ระดับอำเภอสองพี่น้อง ดำเนินการมอบหมายให้ ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการฯ นั้น

ในการนี้ สกร.ระดับอำเภอสองพี่น้อง ขอแจ้งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าว ดังนี้

- |                     |               |                              |
|---------------------|---------------|------------------------------|
| ๑. นางสาวเอมอร      | ใจแจ้         | ตำแหน่ง ครู ศูนย์การเรียนรู้ |
| ๒. นางสาวดวงใจ      | ทัศนสุวรรณ    | ตำแหน่ง ครู ศูนย์การเรียนรู้ |
| ๓. นางสาวกัญญาณัฐกร | คำภู          | ตำแหน่ง ครู ศูนย์การเรียนรู้ |
| ๔. นางสาวศศิมา      | บ้านเกาะ      | ตำแหน่ง ครู ศูนย์การเรียนรู้ |
| ๕. นางสาวศศิพิมพ์   | เชื้อหนองปรัง | ตำแหน่ง บรรณารักษ์           |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เขียน. ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ขอแสดงความนับถือ

ด้วย สกร. ระดับ อำเภอ สองพี่น้อง  
 ส่งรายชื่อ ผู้เข้าร่วมโครงการ จัดทำนวัตกรรม  
 เรียนร้อยแล้ว

(นางสาวจันทวรรณ พันมูล)

ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสองพี่น้อง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

งานการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร. ๐-๓๕๕๓-๑๓๗๙

โทรสาร. ๐-๓๕๕๓-๒๓๒๔

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ spb.asn\_nfedc@dole.go.th

๓  
๒๖๖๗๖ ๑๖๒๖

1520 17.

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์)  
 ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

“เรียนดี มีคุณธรรม”

Office



สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
 เลขที่รับ..... 0292  
 ว/ด/ป..... 14 ม.ค. 2569  
 เวลา..... 11:28 น.

ยทศศาสตร์และการพัฒนา  
 การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 การเรียนรู้ตลอดชีวิต  
 ในหศติดตามผลประเมินผล

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๓/๐๒๑

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตำบลช้าง  
 ตำบลหนองมะค่าโมง อำเภอตำบลช้าง  
 จังหวัดสุพรรณบุรี รหัสไปรษณีย์ ๗๒๑๕๐

๑๔ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง  
 ทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๐๓๑ ลว. ๙ มกราคม ๒๕๖๙

ตามที่ หนังสือสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการอบรมเชิง  
 ปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ด้วย  
 STEAM Education ในระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี  
 อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี จึงให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตำบลช้าง ดำเนินการมอบหมาย ครู บรรณารักษ์  
 และนักจัดการงานทั่วไป รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการฯ ดังกล่าว พร้อมรายงานให้ สำนักงาน สกร.ประจำ  
 จังหวัดสุพรรณบุรีทราบ

ในกรณีนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตำบลช้าง ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการฯ ดังนี้

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| ๑. นางสาวนัตติดา หล้าอามาตย์ | ตำแหน่ง ครู วิชาการ ผอ. สกร.ระดับอำเภอตำบลช้าง |
| ๒. นางสาวพัศญา ปิ๋ว          | ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้                    |
| ๓. นายดิเรก ศรีสวัสดิ์       | ตำแหน่ง บรรณารักษ์                             |
| ๔. นางสาวสมิตา อินอำพันธ์    | ตำแหน่ง บรรณารักษ์ (จ้างเหมาบริการ)            |
| ๕. นางสาวปุณิกา ลีสุขสาม     | ตำแหน่ง นักจัดการงานทั่วไป                     |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

เรียน ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ขอแสดงความนับถือ

ด้วย สกร. ระดับ อำเภอ ตำบลช้าง ส่งรายชื่อ  
 ผู้เข้าร่วมโครงการจัดทำบอร์ดเกม  
 เรียนร้อยแล้ว

(นางสาวนัตติดา หล้าอามาตย์)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ. ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตำบลช้าง

รักษาการในตำแหน่ง

ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตำบลช้าง

งานอำนวยการ

โทร. ๐ ๓๕๕๐ ๙๖๖๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๙ ๕๖๙๑

“เรียนดี มีคุณธรรม”

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์)  
 ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

office

๗



สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
 เลขที่รับ..... 0347  
 ว/ด/ป..... 15 ม.ค. 2569  
 เวลา..... 10:57น.

อำนวยการ  
 ยุทธศาสตร์และการพัฒนา  
 การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ  
 การเรียนรู้ออนไลน์  
 การเรียนรู้ออนไลน์  
 การเรียนรู้ออนไลน์  
 การเรียนรู้ออนไลน์

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๑๐/๐๓๑

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภออุททอง  
 ม.๖ ต.อุททอง อ.อุททอง จ.สุพรรณบุรี  
 ๗๒๑๖๐

๑๓ มกราคม ๒๕๖๙

15 ม.ค. 2569

เรื่อง ส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๐๓๑ ลงวันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๙

ตามที่ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ของ สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี จึงให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภออุททอง ดำเนินการมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมด จำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการ ฯ ดังกล่าว พร้อมรายงานให้สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีทราบ นั้น

ในการนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภออุททอง ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ ฯ ดังนี้

- |                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| ๑. นางสาวกรรภิรมย์ ทิศนสุวรรณ | ตำแหน่ง บรรณารักษ์          |
| ๒. นางสาวชิตชนก ศรีโฬารบุญ    | ตำแหน่ง นักจัดการงานทั่วไป  |
| ๓. นางสาวจรรย์ฉาย วงษ์        | ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๔. นางสาวธัญญลักษณ์ อนันต์สุข | ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๕. นางสาวเจนจิรา มณีภักย์     | ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้ |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ขอแสดงความนับถือ

ด้วย สกร. ระดับ อำเภอ อุททอง ส่งรายชื่อ

ผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ บอร์ดเกม

เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

งานการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๓๐๓๘

โทรสาร ๐ ๓๕๕๖ ๔๗๒๙

Pat

[Signature]

(นางชิตชนก กังแฮ)

ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภออุททอง

[Signature]

[Signature]

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์)  
 ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี



ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๕/๓๑

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบางปลาม้า  
หมู่ ๕ ตำบลโคกคราม อำเภอบางปลาม้า  
จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๑๕๐

๑๕ มกราคม ๒๕๖๙

สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
เลขที่รับ.....0532.....  
ว/ด/ป..... 20 ม.ค. 2569  
เวลา..... 11:56 น.  
 ผู้รับทราบ  
 ผู้ที่เกี่ยวข้อง  
 การเรียนรู้อื่นๆ  
 การเรียนรู้อื่นๆ

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

20 ม.ค. 2569

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๐๓๑ ลงวันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๙

ตามหนังสือที่อ้างถึง สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี จึงขอให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบางปลาม้า ดำเนินการมอบหมาย ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เข้าร่วมโครงการดังกล่าว นั้น

ในการนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบางปลาม้า จึงขอจัดส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าว ดังนี้

๑. นายขวัญชัย แสนตัน ตำแหน่ง ครู
๒. นางสาวทัศนีย์ ดำรงฤทธิ์ ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้
๓. นายอภิรักษ์ ขำสุวรรณ ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้
๔. นายวรรณรัตน์ กมลชัยกุล ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้
๕. นางสาวชลธิชา บุญประเสริฐ ตำแหน่ง บรรณารักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน. ผอ. สกร. ประจำ จ.สุพรรณบุรี

ขอแสดงความนับถือ

ด้วย. ผอ. ระดับ อ.บางปลาม้า ส่งรายชื่อ

ผู้เข้าร่วมอบรม. ขอนัดตาม. ในจังหวัดเดียวกันแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ.

กนกพร ๒-  
๒๐. ๒๑. ๒๕.

(นางปภาวรรณ เทียบฤทธิ์)

ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอเมืองสุพรรณบุรี  
รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอบางปลาม้า

(นางสาวศรีณภัสร์ เมธีคุณธรรม)

นักวิชาการศึกษา

กลุ่มจัดการเรียนรู้ (งานการเรียนรู้ตลอดชีวิต)

โทร. ๐-๓๕๕๘-๖๔๑๕

โทรสาร ๐-๓๕๕๘-๖๔๑๕

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ spb.abp\_nfedc@nfe.go.th

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สิ้นจรวงษา)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

“เรียนดี มีคุณธรรม”



ศธ ๐๓๐๙๖.๐๑/๓๖

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองสุพรรณบุรี  
ตำบลท่าพี่เลี้ยง อำเภอเมืองสุพรรณบุรี  
จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๑๕ มกราคม ๒๕๖๘

สนง. สกร.ประจำ จ.สพ.  
เลขที่รับ.....**0366**.....  
ว/ค/ป.....**15 ม.ค. 2569**.....  
เวลา.....**14:29 น.**.....

การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 การเรียนรู้ตลอดชีวิต

15 ม.ค. 2569

เรื่อง เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๓๐๙๖/ว๐๓๓ ลงวันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๘

ตามหนังสือที่อ้างถึง สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ได้กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้โดยการบูรณาการความรู้ด้วย STEAM Education ของสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ ๒๐-๒๒ มกราคม ๒๕๖๘ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี จึงให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองสุพรรณบุรี ดำเนินการมอบหมาย ครู บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด รวมทั้งหมดจำนวน ๕ คน เข้าร่วมโครงการฯ ดังกล่าว พร้อมรายงานให้ สำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรีทราบ นั้น

ในการนี้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองสุพรรณบุรี ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการฯ ดังนี้

- |                              |         |                          |
|------------------------------|---------|--------------------------|
| ๑. นางสาววรรณภา นาคยศ        | ตำแหน่ง | ครูผู้ช่วย               |
| ๒. นางสาววิไลพร ผ่องไอย      | ตำแหน่ง | ครูผู้ช่วย               |
| ๓. นายกิตติพันธ์ ก้านขวา     | ตำแหน่ง | ครูผู้ช่วย               |
| ๔. นางสาวสุภาพร สนธิเนตร     | ตำแหน่ง | บรรณารักษ์จ้างเหมาบริการ |
| ๕. นางสาวพัชรอรีย์ ศรีสุวรรณ | ตำแหน่ง | บรรณารักษ์จ้างเหมาบริการ |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ด้วย สกร. ระดับ อ. เมืองสุพรรณบุรี ขอแสดงความนับถือ  
ส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมอบรม บอร์ดเกม เรียนบอร์ดเกม  
จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ.

*(Handwritten signature)*  
๒๓.๑๐.๖๕

(นางปภาวรรณ เทียบฤทธิ์)  
ผู้อำนวยการ สกร.ระดับอำเภอเมืองสุพรรณบุรี

*(Handwritten signature)*

งานการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร.๐ ๓๕๕๒ ๑๖๒๒

(นางสาวศรีณภัทร์ เมธีวัฒน์)  
นักวิชาการศึกษา

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธูรงษานนท์)

“เรียนดี มีคุณธรรม”  
ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

office



สนง. สกร.ประจำ จ.สท.  
 เลขที่รับ 0620  
 ว/ด/ป 23.ม.ค. 2569  
 เวลา 15:09 น.  
 อำนวยการ  
 ศึกษานิเทศก์  
 การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ  
 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง  
 การเรียนรู้ตลอดชีวิต  
 นิเทศติดตามและประเมินผล

ที่ ศธ ๐๗๐๙๖.๐๙/๐๓๑

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอหนองหญ้าไซ  
 ตำบลหนองหญ้าไซ อำเภอหนองหญ้าไซ  
 จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๒๔๐

๑๓ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง การส่งรายชื่อเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง ทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

อ้างถึง หนังสือสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ ศธ ๐๗๐๙๖/ว๑๐๓๑ ลงวันที่ ๙ มกราคม ๒๕๖๙

ตามหนังสือที่อ้างถึง สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี เชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้าง ทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๒ มกราคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรม เอกไพลิน ริเวอร์แคว กาญจนบุรี ความละเอียดแจ้งแล้ว นั้น

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอหนองหญ้าไซ จึงขอจัดส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าวข้างต้นดังนี้

- |                                   |                             |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| ๑. นางนงนภัส พันธม                | ตำแหน่ง ครู                 |
| ๒. นางสาวศิริรัตน์ เกื้อนเฉย      | ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๓. นางสาวกัญญภัคพิมพ์ เกตุจางันต์ | ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๔. นางสาวศิริรัตน์ ม่วงศิริ       | ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้ |
| ๕. นางสาวภาริษา เจริญศิลป์        | ตำแหน่ง ครูผู้สอนคนพิการ    |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เย็น. ผอ. สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี ขอแสดงความนับถือ

ด้วย สกร. ระดับอำเภอ หนองหญ้าไซ ส่งรายชื่อ  
 ผู้เข้าร่วมโครงการ อบรมเชิงปฏิบัติการ  
 จัดวิทยากรเพื่อโปรดทราบ.

(นางสาววรรณวิภา มูลปราโมกษ์)  
 ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอหนองหญ้าไซ

รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอหนองหญ้าไซ

งานบุคลากร

โทร ๐-๓๕๕๗-๗๑๖๘

(นางสาวศรีธรรมาภรณ์ เมธีวุฒิวัฒน์)

นักวิชาการศึกษา

26.26.17

(นางสาวจันทร์ทิพย์ สินธุวงษานนท์)

ผู้อำนวยการสำนักงาน สกร.ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

“เรียนดี มีคุณธรรม”









**แบบประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

1 22 2026 13:33:49	ครูศกร. ระดับ ตำบล	หญิง	ปริญญาตรี	51 ปีขึ้นไป	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:33:50	นัก จัดการ งาน ทั่วไป	หญิง	ปริญญาตรี	31-40 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:33:57	บรรณารักษ์	หญิง	ปริญญาตรี	20-30 ปี	ดี	ปาน กลาง	ปาน กลาง	ดี	ปาน กลาง	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ปาน กลาง	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ปาน กลาง	ปาน กลาง	ปาน กลาง	น้อย	ปาน กลาง	น้อย	ปาน กลาง
1 22 2026 13:34:02	ครู	ชาย	ปริญญาตรี	31-40 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:34:19	ครู ศูนย์ การ เรียนรู้	หญิง	ปริญญาตรี	41-50 ปี ขึ้นไป	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ปาน กลาง	ดี	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:34:27	ครู	หญิง	ปริญญาโท	31-40 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ดีมาก	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:34:39	ครู ศกร.	หญิง	ปริญญาตรี	31-40 ปี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดีมาก	ดี	ดี	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ปาน กลาง	ปาน กลาง	ดีมาก
1 22 2026 13:35:09	ครูศูนย์ การ เรียนรู้	หญิง	ปริญญาตรี	20-30 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:35:48	ครู	หญิง	ปริญญาโท	31-40 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ปาน กลาง	ดี	ดีมาก	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:36:23	ครูศูนย์ การ เรียนรู้	หญิง	ปริญญาตรี	31-40 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ปาน กลาง	ดีมาก	ดี	ดี	ดี	ดีมาก	ดี

แบบประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

1 22 2026 13:36:24	ครู คศ.1	หญิง	ปริญญาตรี	41-50 ปี ขึ้นไป	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:38:18	เจ้า พนักงาน ห้องสมุด	หญิง	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	31-40 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ปาน กลาง	ดีมาก	ดี	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 13:39:43	บรรณารั กษ์	หญิง	ปริญญาตรี	20-30 ปี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดีมาก	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ปาน กลาง	ดี	ปาน กลาง	ปาน กลาง	ปาน กลาง	ดี	ดี
1 22 2026 13:42:37	นักวิชา การศึกษา	ชาย	ปริญญาตรี	20-30 ปี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
1 22 2026 18:32:39	ครู	หญิง	ปริญญาโท	41-50 ปี ขึ้นไป	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ดี	ดี	ดีมาก	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ปาน กลาง	ดีมาก	ดี	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ดี

แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

ประ ทับ เวลา	คะ แนน	คำ นำหน้า	ชื่อ- สกุล	สถาน ศึกษา	ข้อใด คือเป้า หมาย หลัก ของ การ สร้าง บอร์ด เกม?	ข้อใด คือองค์ ประกอบ พื้นฐาน ของ บอร์ด เกม?	กลไก เกม (Game Mech anics) มีบท บาท อย่างไร ในการ ออกแบบ บอร์ด เกม?	การ ทดลอง เล่น เกม (Playt esting) มี เป้าหมาย เพื่อ อะไร?	"The me" หรือ ธีมของ เกม ถึง อะไร?	ข้อใด ไม่ใช่ ประเภท ของ บอร์ด เกม ตาม จุดประ สงค์?	ข้อใด คือ เงื่อนไข สำคัญ ที่ ทำ ให้ เกม น่า เล่น?	การ วางแผน การ จัด การ ทรัพยากร และ การ เจรจา ต่อรอง เป็น ตัว อย่าง ของ อะไร?	Meep le หมายถึง ถึง อะไร ใน บอร์ด เกม?	"Prototy pe" มี หน้าที่ ใด ในการ ออก แบบ เกม?	ข้อใด คือข้อดี ของ การ สร้าง บอร์ด เกม เอง?	ข้อใด ไม่ใช่วิธี ในการ รวบรวม คำติชม จากการ ทดลอง เล่น?	อุปกรณ์ พื้นฐานที่ ใช้สร้าง ต้น แบบเกม มีอะไร บ้าง?	ข้อใด คือบทบาท ของ เกม มาสเตอร์?	ข้อใด คือลักษณะ ของ คู่มือ เกมที่ ดี?	อะไร คือ "การ ออกแบบ การเรียนรู้" ใน บริบท ของ บอร์ด เกม?	ข้อใด เป็น ตัวอย่าง ของ กลไก เกม แบบ "สุ่ม"?	ข้อใด คือ จุดเด่น ของ การ ออกแบบ กราฟิก ใน บอร์ด เกม?	การ เลือก ฟอนต์ ที่ เหมาะ สม ใน เกม มี ผล อย่างไร ?	การ ศึกษา ต่อ เนื่อง (R&D) มี ความ ส คัญ ต่อ การ ออก แบบ เกม อย่างไร ?
20 1 2026	20 / 20	นางสาว	วิไลพร ผ่อง โอ	สกร. ระดับ อำเภอ เมืองสุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร้าง ของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ดาษ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ร่าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	18 / 20	นาย	สุรศักดิ์ สว่าง ศรี	สกร. ระดับ อำเภอ สามชุก	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และ ความ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร ร่างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Famil y Game	มีการ ชื่นชม กัน	เทคนิ คการ ตลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ดาษ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ร่าง การ เรียนรู้	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

					สนุกให้ ผู้เล่น			ของ เกม											ผ่าน เกม		ความ เข้าใจ			
20 1 2026	17 / 20	นางสาว	ชิต ชนก ศรี โอहार บุญ	สกร. ระดับ อำเภอ อุทอง	เพื่อ แสดง ทักษะ ด้าน ศิลปะ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	13 / 20	นางสาว	ศศิมา บ้าน เกาะ	สกร. ระดับ อำเภอ สองที่ น้อง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Party Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	สังเกต พฤติกรรม ผู้เล่น	ดินสอ ทดสอบ ไฟ	เขียน หนังสือ	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	16 / 20	นางสาว	วรรณ ภา นาคยศ	สกร. ระดับ อำเภอ เมืองสุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	18 / 20	นาย	กิตติ พันธ์ ก้าน ขวา	สกร. ระดับ อำเภอ เมืองสุ	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก	Famil y Game	มีการ ชื่นชม กัน	เทคนิค การต ลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ

แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

				พรรณ บุรี	ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ โต้ตอบ	ภาพ ของ เกม	ของ เกม										เล่น เกม	เรียนรู้ ผ่าน เกม		ความ เข้าใจ	อย่าง ต่อเนื่อง		
20 1 2026	13 / 20	นางสาว	จรรยา ฉาย วงษ์	สกร. ระดับ อำเภอ อุทอง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Strate gy Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	ไม่ต้อง ทดลอง เล่น	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	ดินสอ ทดสอบ ไฟ	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การคำ นวน คะ แนน	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	ขยาย ตลาด อัตโนมัติ
20 1 2026	12 / 20	นางสาว	กัญญา ณัฐกร คำภู	สกร.ส องพี น้อง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ซับซ้อน กัน	เทคนิ การต ลาด	เครื่อง ดื่มระ หว่าง เล่น	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	เล่นคน เดียว เท่านั้น	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	เน้น การ เขียน อธิบาย	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	ทำให้ เกม หมดอา ยุข์าลง
20 1 2026	17 / 20	นางสาว	เจนจิ รา มณี กัญญ์	สกร. ระดับ อำเภอ อุทอง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Party Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	แจก ของ รางวัล	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	14 / 20	นางสาว	กัญญ์ ภัค พิมพ์	สกร. ระดับ อำเภอ	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์	การ์ด เกม ลูกเต๋า	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ	ทดสอบ สมดุล และ	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก	Strate gy Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

			เกตุ จันทน์	หนอง หญ้าไซ	และ สนุกให้ ผู้เล่น	กระดา นเกม	การ โต้ตอบ	ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	ของ เกม					สร้าง สรรค์			เล่น เกม	การ เรียนรู้ ผ่าน เกม		เพิ่ม ความ เข้าใจ		อย่าง ต่อเนื่อง		
20 1 2026	17 / 20	นางสาว	กรรภิร มย์ ทัศน สุวรรณ	สกร. ระดับ อำเภอ อุทอง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	ภคิภา ชัยช้อ น	เทคนิ ค การต ลาด	ตัว หมาก รูปคน	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	19 / 20	นางสาว	พัชรา ภร ชื้อตรง	สกร. ระดับ อำเภอ ศรีประ จันต์	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	เทคนิ ค การต ลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	14 / 20	นางสาว	ศิริรัตน์ ม่วงศิริ	สกร. ระดับ อำเภอ หนอง หญ้าไซ	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	ไม่มี เป้าหมาย	วัสดุ อุปกรณ์	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	สังเกต พฤติกรรม ผู้เล่น	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	แจก ของ รางวัล	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	วาง แผน ล่วงหน้า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	18 / 20	นางสาว	ธัญญ ลักษณ์	สกร. ระดับ ประสบ	เพื่อ สร้าง ประสบ	การ์ด เกม ลูกเต๋า	เป็น โครงสร างของ	ทด สอบ สมดุล	แนวคิด หรือ เรื่องราว	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	วัสดุ อุปกรณ์	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ	แสดง ความ คิด	พิมพ์ ใบปลิว	กระดาษ การ์ด	นำ และ อธิบา	กระ ชับ	การ วาง โครงสร	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ	ทำให้ผู้ เล่น	พัฒนา แนวคิด และ

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

			อนันต์ สุข	อำเภอ อุททอง	การณ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	กระดา นเกม	กฎและ การ โต้ตอบ	และ ประสิท ธิภาพ ของ เกม	หลัก ของ เกม					ทดสอบ เกม	สร้าง สรรค์	ประชา สัมพันธ์	ลูกเต๋า กรรไกร	ยการ เล่น เกม	เข้าใจ ง่าย	ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม		และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	อ่านได้ ง่ายขึ้น	ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	17 / 20	นางสาว	สุภาพร สนธิ ณเณร	สกร. ระดับ อำเภอ เมืองสุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุ ลและ ประสิท ธิภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่อ รา หลัก ของ เกม	Party Game	มีการ ขึ้นช มกัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดา ษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ แบ่ง ทีม	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	20 / 20	นาย	สิทธิชัย ภู่วงษ์	สกร. ระดับ อำเภอ เดิม บาง นาง บวช	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุ ลและ ประสิท ธิภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่อ รา หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ขึ้นช มกัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดา ษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	18 / 20	นางสาว	วินัส จรรย์ ศรีเฮง ไพบุลย์	สำนัก งาน สกร. ประจำ จังหวัด สุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุ ลและ ประสิท ธิภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่อ รา หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ขึ้นช มกัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดา ษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ คัดเลือก ผู้เล่น	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

20 1 2026	17 / 20	นางสาว	นัดธิดา หล้าอา มาตย์	สกร. ระดับ อำเภอ ด้าน ข้าง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว ของ เกม	Famil y Game	ไม่มี เป้าหมาย	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	16 / 20	นาย	นาย อนุกุล สาธุ พันธุ์	สกร. ระดับ อำเภอ ตอน เจดีย์	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว ของ เกม	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	เทคนิค การต ลาด	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	15 / 20	นางสาว	เอมอร ใจแจ่ม	สกร. ระดับ อำเภอ สองที่ น้อง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เพื่อ กำหนด ระยะเว ลาใน การ เล่น	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	บทบาท ของผู้ เล่น	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	ถาม คำถาม เฉพาะเ จะจง	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	16 / 20	นาย	ณัฐ ภัทร ปัญญา มูล	สกร. ระดับ อำเภอ สามชุก	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ	วัสดุที่ ใช้สร้าง เกม	Party Game	มีการ ชื่นชม กัน	เทคนิค การต ลาด	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

					สนุกให้ ผู้เล่น			ของ											ผ่าน					
20 1 2026	18 / 20	นางสาว	นางสาว วรมิตา อินอำ พันธ์	สกร. ระดับ อำเภอ ด้าน ช่าง	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว ของ เกม	Famil y Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาน การ์ด ลูกเต๋า กระกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น ต่อเนื่อง	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	18 / 20	นาง	นางจตุ พร สิงห์ บุตร	สกร. ระดับ อำเภอ สามชุก	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว ของ เกม	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาน การ์ด ลูกเต๋า กระกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การคำ นวน คะแนน	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น ต่อเนื่อง	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	16 / 20	นางสาว	ภาวิศา เจริญ ศิลป์	สกร. ระดับ อำเภอ หนอง หญ้าไซ	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	โครงสร้ างของ กฎ	Strate gy Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาน การ์ด ลูกเต๋า กระกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น ต่อเนื่อง	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	17 / 20	นางสาว	นางสาว วิวิรร ณ	สกร. ระดับ อำเภอ สามชุก	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน เกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาน การ์ด ลูกเต๋า กระกร	นำ และ อธิบาย การเล่น	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

			วงศ์ มณี		ความ สนุกให้ ผู้เล่น		การ โต้ตอบ	ภาพ ของ เกม	ของ เกม									เล่น เกม		เรียนรู้ ผ่าน เกม		ความ เข้าใจ	อย่าง ต่อเนื่อง	
20 1 2026	17 / 20	นาย	เดชา วัต ยอคมมี กลิ่น	สำนัก สกร. ประจำ จังหวัด สุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Strate gy Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	8 / 20	นาย	นาย อภิรักษ์ ชา สุวรรณ	สกร. บาง ปلام้า	เพื่อใช้ วัสดุ เหลือ ใช้ให้ เกิด ประโยชน์	โทรศัพท์ มือถือ อ	เพื่อ กำหนด ระยะเว ลาใน การ เล่น	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	โครงสร้ างของ กฎ	Strate gy Game	ไม่มี กล ยุทธ์	กลไก ของ เกม	เครื่อง ดื่ม ระหว างเล่น	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	ถาม คำถาม เฉพาะ เจาะจง	ดินสอ ทดสอบ ไฟ	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ คำนวณ คะแนน	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ลด ต้นทุน การ ผลิต	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	13 / 20	นางสาว	ปัทมา อินทร์ เข้ม ซอย	สกร. สามชุก	เพื่อใช้ วัสดุ เหลือ ใช้ให้ เกิด ประโยชน์	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	วัสดุที่ ใช้สร้าง เกม	Party Game	มีการ ชื่นชม กัน	เทคนิค การต ลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	ควบคุม เครื่อง เสียง	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ คัดเลือก ผู้เล่น	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

20 1 2026	9 / 20	นาย	ดิเรก ศรี สวัสดิ์	สกร. ระดับ อำเภอ ด้าน ข้าง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	บทบาท ของผู้ เล่น	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	เครื่อง คิดเลข	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	เครื่องชั่ง น้ำหนัก	ควบคุม เครื่อง เสียง	ใช้ พอนต์ เล็กๆ	การ ขาย บัตร เกม	การคำ นวน คะ แนน	ใช้ เฉพาะ สีเทา	ไม่มีผล	ขยาย ตลาด อัตโนมัติ
20 1 2026	17 / 20	นางสาว	ชลธิชา บุญ ประเสริฐ	สกร. ระดับ อำเภอ บาง ปلام้า	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ซักข้อ น	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	สังเกต พฤติกรรม ผู้เล่น	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร้ าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	14 / 20	นางสาว	พัชร์ อริย ศรี สุวรรณ	สกร. ระดับ อำเภอ เมือง สุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	บทบาท ของผู้ เล่น	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ คัดเลือ กผู้ เล่น	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	20 / 20	นางสาว	ศศิ พิมพ์ เชื้อ หนอง ปรัง	สกร. ระดับ อำเภอ สองพี่ น้อง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร้ าง การ เรียนรู้	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

					สนุกให้ ผู้เล่น			ของ เกม												ผ่าน เกม					
20 1 2026	14 / 20	นางสาว	นางสาว วจนจิ รา หนู ทอง	สกร. ระดับ อำเภอ เดิม บาง นาง บวช	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิภาพ ของ เกม	โครงสร้ างของ กฎ	Strate gy Game	ไม่มี เป้าหมาย	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ซับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น ต่อเนื่อง	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง	
20 1 2026	13 / 20	นาย	ชัยยศ แก้ว มานพ	สกร. ระดับ อำเภอ ดอน เจดีย์	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เพื่อ กำหนด ระยะเวลา การเล่น	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิภาพ ของ เกม	บทบาท ของผู้ เล่น	Strate gy Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	ทำสถิติ การขาย เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	แจก ของ รางวัล	กระซ ับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น ต่อเนื่อง	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง	
20 1 2026	15 / 20	นางสาว	สกุล รัตน์ อุปชิต	สกร. ศรีประ จันต์	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระซ ับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ แบ่ง ทีม	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น ต่อเนื่อง	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง	
20 1 2026	13 / 20	นางสาว	นางสาว วิมล วรรณ โชติ ช่วง	สกร. ระดับ อำเภอ เดิม บาง	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิภาพ	โครงสร้ างของ กฎ	Strate gy Game	ไม่มี เป้าหมาย	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น	กระ ซับ เข้าใจ ง่าย	การ ขาย บัตร เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น ต่อเนื่อง	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ	

แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

			กาญจ นั	นาง บวช	ความ สนุกให้ ผู้เล่น		การ โต้ตอบ	ภาพ ของ เกม										เล่น เกม			ความ เข้าใจ		อย่าง ต่อเนื่อง	
20 1 2026	15 / 20	นางสาว	ดวงใจ	ทัศน สุวรรณ	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่อง ราว หลัก ของ เกม	Party Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาด การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	ควบคุม เครื่อง เสียง	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	5 / 20	นาย	ไพสิน. จบศรี	สกร. ระดับ อำเภอ เดิม บาง นาง บวช	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	เครื่อง เสียง	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	โครง สร้าง ของกฎ	Strate gy Game	ไม่มี กล ยุทธ์	วัสดุ อุปกรณ์	เครื่อง คิดเลข	ทำสถิติ การขาย เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	ถาม คำถาม เฉพาะแ จจะจง	กล่อง วงจรถัด	ควบคุม เครื่อง เสียง	ไม่มี ภาพป ระกอบ	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การคำ นวน คะ แนน	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ เกม เล่น ยากขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	13 / 20	นาย	ขวัญ ชัย แสน ตัน	สกร. ระดับ อำเภอ บาง ปลาม้า	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น ตัวกำหนด ชื่อ ของ เกม	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	โครง สร้าง ของกฎ	Famil y Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	ทำสถิติ การขาย เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาด การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	เขียน หนังสือ	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ เกม เล่น ยากขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	19 / 20	นาง	รุ่งนภา แย้ม อุทัย	ศูนย์ ส่งเสริม การเรียนรู้	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์	การ์ด เกม ลูกเต๋า	เป็น โครงสร างของ กฎและ	ทดสอบ สมดุล และ	แนวคิด หรือ เรื่อง ราว	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ	แสดง ความ คิด	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาด การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ

แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

				ระดับ อำเภอ ดอน เจดีย์	และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	กระดา นเกม	การ โต้ตอบ	ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	หลัก ของ เกม					ทดสอบ เกม	สร้าง สรรค์			เล่น เกม	การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	เพิ่ม ความ เข้าใจ		อย่าง ต่อเนื่อง		
20 1 2026	11 / 20	นางสาว	นางสาว วศิรี รัตน์ เถื่อน เฉย	สกร. ระดับ อำเภอ หนอง หญ้าไซ	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	โทรศัพท์ มือถือ	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	บทบาท ของผู้ เล่น	Famil y Game	กติกา ซับซ้อน	เทคนิค การต ลาด	เครื่อง คิดเลข	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	วาง แผน สว่าง หน้า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	12 / 20	นางสาว	ทัศนีย์ ดำรงค ฤทธิ	สกร ระดับ อำเภอ บาง ปลาม้า	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	หาผู้ ร่วมทีม	บทบาท ของผู้ เล่น	Strate gy Game	ไม่มี กฎ ยู่	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กล่อง วงจรถัด	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ ทำ โฆษณา	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ เกม เล่น ยากขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	2 / 20	นาย	บุญ ไส หาคำ มูล	สกร. ระดับ อำเภอ เดิม บาง นาง บัวช วน	เพื่อใช้ วัสดุ เหลือ ใช้ให้ เกิด ประโยชน์	บัตร ประชาชน	เป็น ตัวกำหนด ชื่อของ เกม	สร้าง ชื่อเสียง ให้ เกม	วัสดุที่ ใช้สร้าง เกม	Famil y Game	กติกา ซับซ้อน	แบบพ อร์ม การ สมัคร	เครื่อง ตี ระหว างเล่น	แสดงโล โก้ของ เกม	ไม่ต้อง ทดลอง เล่น	สังเกต พฤติกรรม ผู้เล่น	ดินสอ ทดสอบ ไฟ	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	ใช้ ฟอนต์ เล็กๆ	การ คัดเลือก ผู้เล่น	การ ทอย ลูกเต๋า	ใช้ เฉพาะ สีเทา	ทำให้ เกม เล่น ยากขึ้น	เพิ่ม ราคา ขาย
20 1 2026	19 / 20	นางสาว	ชลธิชา สีบัว วัฒน พงษ์ กุล	สำนั ง สกร. ประจำ	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์	การ์ด เกม ลูกเต๋า	เป็น โครงสร างของ กฎและ	ทดสอบ สมดุล และ	แนวคิด หรือ เรื่อง ราว	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

				จังหวัด สุ พรรณ บุรี	และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	กระดา นเกม	การ โต้ตอบ	ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	หลัก ของ เกม					สร้าง สรรค์			เล่น เกม	การ เรียนรู้ ผ่าน เกม		เพิ่ม ความ เข้าใจ		อย่าง ต่อเนื่อง		
20 1 2026	10 / 20	นางสาว	พิศญา ปีบัว	สกร. ระดับ อำเภอ ด้าน ข้าง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เพื่อให้ เกมดูมี สีสัน	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่อง ราว หลัก ของ เกม	Party Game	กติกาก ซับซ้อน	แบบพ อร์ม การ สมัคร	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	ทำสถิติ การขาย เกม	เล่นคน เดียว เท่านั้น	ถาม คำถาม เฉพาะ เจาะจง	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ลด ต้นทุน การ ผลิต	ทำให้ เกม หมดอา ยุช้ำลง
20 1 2026	11 / 20	นาย	วีรพงษ์ วีระ พงษ์ วงศ์	สกร. ระ ดับ อำเภอ ศรีประ จันต์	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ตรวจสอบ การ สะกด คำใน คู่มือ	แนวคิด หรือ เรื่อง ราว หลัก ของ เกม	Famil y Game	มีการ ซับซ้อน กัน	เทคนิ คการ ตลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	ใช้ ฟอนต์ เล็กๆ	การ ขาย บัตร เกม	การ คำนวณ คะแนน	ใช้ เฉพาะ สีเทา	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	ขยาย ตลาด อัตโนมัติ
20 1 2026	17 / 20	นาง	นุชจ รินทร์ พงษ์ สุวรรณ	สกร. ระดับ อำเภอ ศรีประ จันต์	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Strate gy Game	มีการ ซับซ้อน กัน	เทคนิ คการ ตลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชาสัมพันธ์	กระดาษ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	ควบคุม เครื่อง เสียง	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	13 / 20	นางสาว	ปิยธิดา สูงสง่า	สกร. ระดับ อำเภอ	เพื่อ สร้าง ประสบ	การ์ด เกม ลูกเต๋า	เป็น โครงสร างของ	ทดสอบ สมดุล	บทบาท ของผู้ เล่น	Party Game	ไม่มี กฎ ยู่ท์	เทคนิ ค	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด	พิมพ์ ใบปลิว	กระดาษ การ์ด	เขียน หนังสือ	กระ ซับซ้อน	การ วาง โครงสร	การ แบ่ง ทีม	ดึงดูด ความ สนใจ	ทำให้ผู้ เล่น	พัฒนา แนวคิด และ

แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

				ตอน เจดีย์	การ ณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	กระดา นเกม	กฎและ การ โต้ตอบ	และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม			การ ลาด			สร้าง สรรค์	ประชา สัมพันธ์	ลูกเต๋า กรรไกร		เข้าใจ ง่าย	ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม		และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	อ่านได้ ง่ายขึ้น	ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง	
20 1 2026	16 / 20	นางสาว	กรรวิ สุด แสง	สกร. ระดับ อำเภอ ตอน เจดีย์	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	บทบา ทของผู้ เล่น	Gamb ling Game	ไม่มี กล ยุทธ์	เทค นิก การ ตลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาช การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	เขียน หนังสือ	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครง สร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	10 / 20	นาย	วรรณ รัตน์. กมลชัย กุล	สกร. ระดับ อำเภอ บาง ปلام้า	เพื่อ แข่งขัน กับเกม ออนไลน์ นี้	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	บัตร ผ่าน เข้า เล่น	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	สังเกต พฤติกรรม ผู้เล่น	ดินสอ ทดสอบ ไฟ	ควบคุ ม เครื่อง เสียง	ไม่มี ภาพ ประ กอบ	การ ทำ โฆษณา	วางแผน ล่วงหน้า	เน้น การ เขียน อธิบาย	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	19 / 20	นางสาว	ธฤชว รณ คำ ประดับ เพชร	สำนัก งาน สกร. ประจำ จังหวัด สุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาช การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

**แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี**

20 1 2026	12 / 20	นาย	วีร เชษฐ์ ทองยิ้ม	ศกร. อ. ศิริประ จันต์	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	บัตร ประชา ชน	เพื่อ กำหนด ระยะเว ลาใน การ เล่น	ตรวจสอบ การ สะกด คำใน คู่มือ	โครงสร้าง ของ กฎ	Strate gy Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	รวบรวม ความ คิดเห็น หลังเล่น	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ค่านว ณ คะแนน	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	19 / 20	นางสาว	ศรัณภ ศรี เมธิ วุฒิวิน ณ์	สำนัก งาน สกร. ประจำ จังหวัด สุ พรรณ บุรี	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องรา วหลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	15 / 20	นางสาว	ปุณิกา ลีสุข สาม	สกร. ระดับ อำเภอ ด้าน ช่าง	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	วัสดุที่ ใช้สร้าง เกม	Party Game	มีการ ชื่นชม กัน	เทค นิก การ ตลาด	ตัว หมาก รูปคน	สร้าง ต้นแบบ เพื่อ ทดสอบ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	แจก ของ รางวัล	กระ ชับ เข้าใจ	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ เกม เล่น ยากขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง
20 1 2026	19 / 20	นาย	อัญญ พล ศรี หิรัญ	สำนัก งาน สกร. ประจำ จังหวัด สุ	เพื่อ สร้าง ประสบ การณ์ และ ความ	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดา นเกม	เป็น โครงสร างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทด สอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ	แนวคิด หรือ เรื่องรา วหลัก ของ เกม	Gamb ling Game	มีการ ชื่นชม กัน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	แสดงโล โก้ของ เกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบา ยการ เล่น เกม	กระ ชับ เข้าใจ	การ วาง โครงสร ร้าง การ เรียนรู้	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

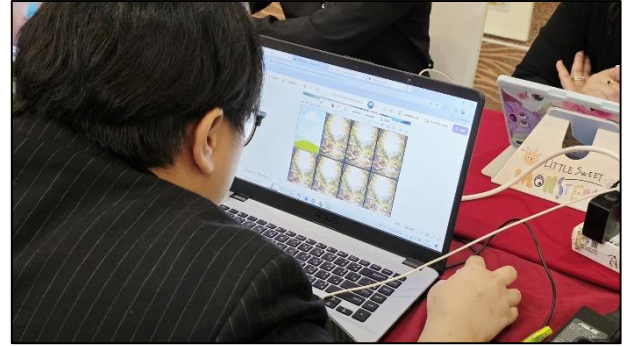
แบบทดสอบก่อนการอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้  
 โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education สำนักงาน สกร. ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี

				พรรณ บุรี	สนุกให้ ผู้เล่น			ของ เกม												ผ่าน เกม				
20 1 2026	17 / 20	นาง	นงนภัส พันเอม	สกร. ระดับ อำเภอ หนอง หญ้าไซ	เพื่อ สร้าง ประสบการณ์ และความ สนุกให้ ผู้เล่น	การ์ด เกม ลูกเต๋า กระดาน นเกม	เป็น โครงสร้ างของ กฎและ การ โต้ตอบ	ทดสอบ สมดุล และ ประสิทธิ ภาพ ของ เกม	แนวคิด หรือ เรื่องราว หลัก ของ เกม	Party Game	กติกา ซับซ้อน	กลไก ของ เกม	ตัว หมาก รูปคน	เขียน เรื่องย่อ ของเกม	แสดง ความ คิด สร้าง สรรค์	พิมพ์ ใบปลิว ประชา สัมพันธ์	กระดาศ การ์ด ลูกเต๋า กรรไกร	นำ และ อธิบาย การเล่น เกม	กระ ซับซ้อน เข้าใจ ง่าย	การ วาง โครงสร ้าง การ เรียนรู้ ผ่าน เกม	การ ทอย ลูกเต๋า	ดึงดูด ความ สนใจ และ เพิ่ม ความ เข้าใจ	ทำให้ผู้ เล่น อ่านได้ ง่ายขึ้น	พัฒนา แนวคิด และ ทักษะ อย่าง ต่อเนื่อง

รูปภาพประกอบกิจกรรมในโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยการบูรณาการความรู้ ด้วย STEAM Education  
ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569 ณ โรงแรมเอกไพลิน ริเวอร์แคว จังหวัดกาญจนบุรี



จากภาพ : บรรยากาศระหว่างการดำเนินกิจกรรม



จากภาพ : บรรยากาศระหว่างการทำกิจกรรม

11:30



◀ **อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อฯ (board game)** ✕  
https://padlet.com

Padlet

เปิดในแอป



kan Director + 34 • 5 วัน



## อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อฯ (board game)

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

ต้นแบบเกม 20/1/69 ⋮

product 2



อุ๋ทอง รอยล้อเมืองโบราณ



จัดอันดับ

0



เพิ่มความคิดเห็น



Playful Peacock

6 วัน ที่แล้ว

สกร.ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช



ศรประจันต์

5 วัน ที่แล้ว

สกร.ระดับอำเภอเดิมบางนางบวช



PDF

ศกร.ระดับตำบล

เกม SRI SPY



จัดอันดับ



เพิ่มความคิดเห็น



11:30



◀ **อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อฯ (board game)** ✕  
https://padlet.com

Padlet

เปิดในแอป



kan Director + 34 • 5 วัน



## อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อฯ (board game)

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569



product 21/01/69



ไม่เปิดเผยชื่อ

5 วัน ที่แล้ว



สกร.ระดับอำเภอสองพี่น้อง



จัดอันดับ

5



ไม่เปิดเผยชื่อ

5 วัน ที่แล้ว

[https://drive.google.com/file/d/1W3\\_c3xbs5sPwXSMAhKI7Q6evF6botUAK/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1W3_c3xbs5sPwXSMAhKI7Q6evF6botUAK/view?usp=drivesdk)



ไม่เปิดเผยชื่อ



11:31



ดอกกระเจียวบาน

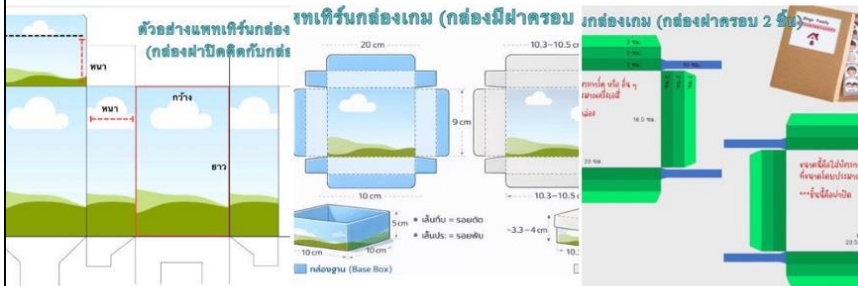
AD · LINE MELODY

# ตัวอย่างแพทเทิร์นกล่อง ใส่บอร์ดเกม

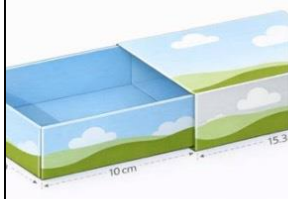
4 รูป  
21/1/69



1



## แพทเทิร์นกล่องใส่บอร์ดเกม (กล่องฝาพับ)



11:32



# อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อฯ (board game)

https://padlet.com



Padlet

เปิดในแอป



kan Director + 34 • 5 วัน



## อบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำสื่อฯ (board game)

ระหว่างวันที่ 20 - 22 มกราคม 2569

mood board 20/1/69

ต้นแบบเก



### จังหวัด

ชื่อเกม Sweet Hurricane (รสหวานพายุ)

ศกร.ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑๒ โรงเรียน...

<b>ประเภทของเกม</b> เกมทายใบ	<b>จำนวนผู้เล่น</b> 3 คน / 18 คน
<b>กลไกเกม</b> ดูภาพ - ๑ รอบ	<b>วิธีการเล่น</b> 1. ผู้เล่น 1 คน จะเป็นคนตั้งคำถาม ๑ ข้อ 2. ผู้เล่นที่เหลือจะตอบคำถาม - ถ้าตอบผิด (๑ คะแนน) - ถ้าตอบถูก (๑ คะแนน) (๑ รอบ) - ใครตอบถูกมากที่สุด (๑ รอบ) ถ้ามีผู้ชนะก็จะได้รางวัล ถ้ามีผู้ชนะก็จะได้รางวัล
<b>องค์ความรู้</b> - วัฒนธรรม - ศิลปะ - ความรู้เกี่ยวกับ...	<b>วัตถุประสงค์</b> 1. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ... 2. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ... 3. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ...
<b>ผลที่เกี่ยวกับผู้เล่น</b> 1. ได้รู้เกี่ยวกับ... 2. ได้รู้เกี่ยวกับ... 3. ได้รู้เกี่ยวกับ...	<b>วิธีชนะเกม</b> 1. ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดจะชนะ (๑ รอบ) ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดจะชนะ (๑ รอบ)

บางปلامั 6 วัน ที่แล้ว

ศกร.ระดับมั





จากภาพ : การสาธิตการเล่นบอร์ดเกม



จากภาพ : การสาธิตการเล่นบอร์ดเกม



จากภาพ : การสาธิตการเล่นบอร์ดเกม



สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี  
กรมส่งเสริมการเรียนรู้  
กระทรวงศึกษาธิการ