

รายละเอียดการประดิษฐ์

ชื่อที่แสดงถึงการประดิษฐ์

สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม

สาขาวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับการประดิษฐ์

- 5 ศึกษาศาสตร์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม

ภูมิหลังของศิลปะหรือวิทยาการที่เกี่ยวข้อง

- สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ในปัจจุบัน ทำให้หลายโรงเรียนในประเทศต่าง ๆ หยุดการเรียนการสอนในห้องเรียน (On site) เปลี่ยนเป็นรูปแบบออนไลน์ (Online) จึงส่งผลให้เด็กนักเรียนกว่า 1 ใน 3 ไม่สามารถเรียนทางไกลในระบบออนไลน์ได้ ทำให้มีเด็กนักเรียนที่หายออกจากระบบการศึกษาเพิ่มขึ้นถึง 24 ล้านคน ซึ่งเป็นระดับที่สูงที่สุดในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เด็กวัยเรียนเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบ จึงทำให้การเรียนรู้ดำเนินต่อไปอย่างช้ากว่าเมื่อก่อน และส่งผลให้เกิดภาวะสภาวะเรียนรู้ถดถอยเพิ่มมากขึ้น
- 10

- ผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ส่งผลให้เด็กนักเรียนเกิดสภาวะเรียนรู้ถดถอย คือ เด็กนักเรียนสูญเสียการเรียนรู้ทางด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านอารมณ์จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา โดยในด้านร่างกาย เด็กนักเรียนอาจสูญเสียการเรียนรู้เกี่ยวกับโภชนาการ การเรียนรู้เกี่ยวกับอารมณ์จิตใจ เช่น การควบคุมอารมณ์ การอดทนรอคอย การคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น ในด้านสังคมเด็กนักเรียนอาจสูญเสียการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ทักษะชีวิต การทำงานร่วมกับผู้อื่น สอดคล้องกับการศึกษาสถานการณ์จากการสอบถามเด็กนักเรียนหลังจากหยุดเรียน และเรียนในระบบออนไลน์มาเป็นเวลานาน พบว่าเมื่อกลับมาศึกษาที่โรงเรียนอีกครั้ง เด็กนักเรียนมีความกังวลในการเข้าสังคม และการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญที่เด็กนักเรียนควรพัฒนาผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงบริหาร
- 15
- 20

- การคิดเชิงบริหาร (Executive Functions) คือ ความสามารถของสมองส่วนหน้า (Prefrontal cortex) ในการบริหารจัดการ ชุดกระบวนการทางความคิด (mental process) ที่ช่วยให้เด็กคิดเป็นมีเหตุมีผล ยับยั้งชั่งใจได้ กำกับอารมณ์และพฤติกรรมตนเองได้ วางแผนทำงานเป็น ใจจดจ่อผลกระทบโดยธรรมชาติของเด็กวัยเรียนจะเรียนรู้จากการเล่นจึงควรส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อสร้างประสบการณ์โดยตรง จากพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็กวัยเรียน เด็กวัยนี้จะชอบการแข่งขัน บอร์ดเกม (Board game) เป็นหนึ่งในตัวเลือกที่สำคัญที่เด็กในวัยนี้ให้ความสนใจ
- 25

- บอร์ดเกม (Board game) เป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้ตัวหมาก โมเดล หรือเม็ดเงินจำนวน นำมาเล่นกระดานที่ออกแบบมาเพื่อเกมนั้นๆ ซึ่งบอร์ดเกม (Board game) จะมีหลายรูปแบบ ซึ่งต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์ และไหวพริบในการแก้ปัญหา เป็นเกมที่ต้องแข่งขันกัน จึงเหมาะกับการนำมาใช้ในการส่งเสริมการคิดเชิงบริหารและแก้ปัญหาสภาวะเรียนรู้ถดถอยในเด็กวัยเรียน จากการสืบค้นข้อมูลพบการประดิษฐ์เกี่ยวกับบอร์ดเกม (Board game) ที่หลากหลายดังนี้
- 30

คำขอรับอนุสิทธิบัตรไทย เลขที่คำขอ 2003001015 ชื่อการประดิษฐ์ สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้กลุ่มประเทศอาเซียน เป็นสื่อการเรียนการสอนประเภทเกมสำหรับเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักรู้เกี่ยวกับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งประกอบด้วย บอร์ดเกม (Board game) การ์ดประเทศ การ์ดสถานการณ์ การ์ดข้อมูลประเทศ การ์ดโหวต การ์ดภารกิจ ป้ายชื่อประเทศ ลูกเต๋า และคู่มือการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องบริหารจัดการการ์ดที่มีอยู่ เพื่อการลงทุน รวมถึงการทำภารกิจให้บรรลุตามเป้าหมาย

บอร์ดเกม (Board game) ที่มีเผยแพร่ในท้องตลาด มีหลายรูปแบบ เช่น เกมเศรษฐี เกมสร้างเมือง นครสนุก ได้ถูกสร้างขึ้นมาเป็นบอร์ดเกม (Board game) เพื่อการวางแผนโดยเน้นการสร้างบ้านหรือสร้างเมือง โดยวิธีการเล่น เป็นการทอยลูกเต๋าเพื่อให้ผู้เล่นใช้หมากเป็นตัวเดิน โดยในบอร์ดเกม (Board game) จะมีแผนที่หรือตารางแสดงที่ดินของเมืองหรือสถานที่เพื่อให้เดินผ่าน โดยผู้เล่นสามารถซื้อที่ดินที่ไม่มีเจ้าของ และเมื่อเดินหมากตกช่องที่ดินของคนอื่น จำเป็นต้องชำระค่าที่ดินให้กับเจ้าของที่ดินนั้น โดยเกมดังกล่าว จะมีการใช้ธนบัตรเงินตราที่ตั้งขึ้นมาเป็นตัวแทนในการแลกเปลี่ยนค้าขาย ซึ่งเกมเหล่านี้จะประกอบไปด้วย ตัวบอร์ดเกม การ์ดโฉนดที่ดิน ธนบัตรที่สมมุติขึ้น หมาก โมเดลสิ่งก่อสร้าง การ์ดคำสั่งหรือการ์ดจำลองเหตุการณ์ต่างๆ เกมเหล่านี้ฝึกการซื้อขาย-แลกเปลี่ยนเงินตราและการจบเกมคือการนับธนบัตรที่สมมุติขึ้น ถ้าใครมีมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

จากข้อมูลดังกล่าวมา พบว่ายังไม่มีสื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคมในรูปแบบบอร์ดเกม (Board game) ดังนั้นผู้ประดิษฐ์และคณะจึงมีความสนใจพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคมในรูปแบบบอร์ดเกม (Board game) เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนที่จะเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ ทักษะการเข้าสังคม การควบคุมอารมณ์ จิตใจตนเอง การสร้างสัมพันธภาพร่วมกับเพื่อน สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น ฝึกความเป็นผู้นำ และการพัฒนาการคิดในเชิงบริหาร (Executive Functions) ในเด็กวัยเรียน

ลักษณะและความมุ่งหมายของการประดิษฐ์

สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม ประกอบด้วย บอร์ดเกม (Board game) การ์ดสถานการณ์ การ์ดวิธีการแก้ปัญหา การ์ดช่วยเหลือ แผ่นโฆษณา ตัวเดิน และช่อง โดยที่ บริเวณบอร์ดเกม (Board game) มีช่องจำนวน 30 ช่อง สำหรับวางตัวเดิน ซึ่งตัวเดินเริ่มเดินบนช่องในบอร์ดเกม (Board game) หลังการจับคู่แก้ไขปัญหาระหว่างการ์ดสถานการณ์ การ์ดวิธีการแก้ปัญหา หรือการ์ดช่วยเหลือ การจบของเกม คือผู้เล่นเดินไปจนถึงแท่นรับรางวัลที่อยู่ตรงช่องที่ 30 ของช่อง จากการบวกคะแนนในการแก้ปัญหา

วัตถุประสงค์ เพื่อประดิษฐ์สื่อการเรียนการสอนที่จะเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการเข้าสังคม การพัฒนาการคิดในเชิงบริหาร (Executive Functions) ในเด็กวัยเรียน การเรียนรู้ในด้านการใช้ชีวิตในสังคม การควบคุมอารมณ์ และจิตใจตนเอง การสร้างสัมพันธภาพร่วมกับเพื่อน และสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น ฝึกความเป็นผู้นำ การบริหาร และการวิเคราะห์การ์ดที่มีอยู่อย่างจำกัด ให้สามารถใช้

ประโยชน์ได้สูงสุด โดยจะต้องบริหารจัดการการ์ดสถานการณ์ที่มีอยู่ เพื่อให้สามารถไปถึงยังสันชัยได้เร็วที่สุด รวมถึงการทำภารกิจ แก้ไขสถานการณ์ เพื่อให้ได้คะแนนในการเดินถึงเส้นชัย จึงจะเป็นผู้ชนะในเกมนี้ อีกทั้งยังสามารถแลกเปลี่ยนการ์ดในมือกับการ์ดของเพื่อน เพื่อให้ได้การ์ดที่สามารถแก้สถานการณ์ได้ เป็นการเพิ่มโอกาสในการชนะเพิ่มมากขึ้นพร้อมกับความสนุกไปพร้อมกัน

5 การเปิดเผยการประดิษฐ์โดยสมบูรณ์

สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม ตามรูปที่ 1-6 ประกอบด้วย บอร์ดเกม (Board game) (1) การ์ดสถานการณ์ (2) การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) การ์ดช่วยเหลือ (4) แผ่นโซนว่าง (5) ตัวเดิน (6) และช่อง (7) โดยที่

- บริเวณบอร์ดเกม (Board game) (1) มีช่อง (7) จำนวน 30 ช่อง สำหรับวางตัวเดิน (6) ซึ่งตัวเดิน (6) เริ่มเดินบนช่อง (7) ในบอร์ดเกม (Board game) (1) หลังการจับคู่แก้ไขปัญหาระหว่างการ์ดสถานการณ์ (2) การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) หรือการ์ดช่วยเหลือ (4)

- บอร์ดเกม (Board game) (1)** มีลักษณะเป็นแผ่น ที่พิมพ์ลวดลายเมืองเวทมนต์ โดยมีลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์อยู่กลางบอร์ดเกม (Board game) (1) ด้านบนของลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์มีลวดลายสภาเวทมนต์อยู่ บริเวณด้านข้างของลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์มีลวดลายเกาะน้ำตก อีกด้านของลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์มีลวดลายโรงเรียนเวทมนต์อยู่ โดยด้านล่างของลวดลายเกาะน้ำตกมีลวดลายบ้านและสะพานอยู่

ທີ່ซึ่งมีลักษณะพิเศษคือ

- การ์ดสถานการณ์ (2)** มีลักษณะเป็นแผ่น จำนวน 22 ใบ โดยการ์ดสถานการณ์ (2) แต่ละใบระบุถึงสถานการณ์ปัญหาที่เด็กในช่วงอายุ 10-15 ปี พบเจอได้ในชีวิต โดยเฉพาะปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในสังคม และการควบคุมอารมณ์ ซึ่งแต่ละการ์ดสถานการณ์ (2) มีการระบุวิธีการแก้ปัญหาไว้ข้างล่าง 2 วิธีการ ซึ่งหยิบได้จากการดวิธีการแก้ปัญหา (3) อีกทั้งยังระบุคะแนนของแต่ละวิธีการแก้ปัญหาไว้ เพื่อนำไปนับคะแนนรวมในการเดินไปในแต่ละช่อง (7) ของการเดินเกม และการ์ดสถานการณ์ (2) แต่ละใบนั้นมีคะแนนในการเดินใบละ 1 คะแนน แต่ต้องผ่านการแก้ไขปัญหาก่อนจึงจะนับคะแนน

- การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3)** มีลักษณะเป็นแผ่น จำนวน 44 ใบ เป็นการ์ดที่นำไปใช้ในการแก้ไขการ์ดสถานการณ์ (2) ซึ่งคะแนนของการดวิธีการแก้ปัญหา (3) แต่ละใบสามารถดูได้จากการสถานการณ์ (2) ที่เราแก้ไขไป โดยวิธีการแก้ปัญหาแรก คือสิ่งที่ผู้เล่นควรเลือกเป็นอันดับแรกในการแก้ไขปัญหา จะได้รับคะแนน 2 คะแนน และวิธีการแก้ปัญหาที่สอง คือสิ่งที่ผู้เล่นสามารถเลือกรองลงมาในการแก้ไขปัญหา จะได้รับคะแนน 1 คะแนน ต้องจับคู่การ์ดสถานการณ์ (2) และการ์ดวิธีแก้ปัญหา (3) ให้ถูกต้อง ถึงได้รับคะแนน และเดินต่อไปได้

การ์ดช่วยเหลือ (4) มีลักษณะเป็นแผ่น จำนวน 3 ใบ แบ่งลักษณะการ์ดออกเป็น 3 แบบ คือ

- การ์ดช่วยเหลือ (4) แบบช่วยเหลือ เป็นการ์ดที่สามารถจับคู่การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) กับการ์ดสถานการณ์ (2) ได้ 1 ใบ

การ์ดช่วยเหลือ (4) แบบแลกเปลี่ยน เป็นการ์ดที่สามารถช่วยผู้เล่นในการแลกเปลี่ยนการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) ในมือของตนกับผู้เล่นคนอื่นได้

การ์ดช่วยเหลือ (4) แบบโชคดี เป็นการการ์ดที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถสุมหยิบการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) จากกองสำรองกลางได้

แผ่นโซนว่าง (5) มีลักษณะเป็นแผ่น ซึ่งจะใช้ในการวางการ์ดสถานการณ์ (2) และการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) หลังการจับคู่คะแนนเรียบร้อยแล้ว หรือหากผู้เล่นไม่สามารถจับคู่การ์ดบนมือได้ สามารถเลือกทั้งการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) บนมือไป 1 ใบ โดยนำไปวางไว้ที่แผ่นโซนว่าง (5) แล้วหยิบการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) ขึ้นมาใหม่ได้ 1 ใบแทน

ตัวเดิน (6) มีลักษณะเป็นรูปมังกร ประกอบด้วย มังกรสีม่วง มังกรสีเหลือง มังกรสีแดง และมังกรสีเขียว

วิธีการใช้สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้การเข้าสังคม

- เริ่มแรกจับกลุ่มผู้เล่นให้ครบจำนวน แล้วนำตัวเดิน (6) ที่เลือกไปวางไว้ที่จุดเริ่มต้นบนบอร์ดเกม (Board game) (1)

- ผู้เล่นจะเจรจาตกลงกัน เพื่อให้คนใดคนหนึ่งเป็นผู้เริ่มเล่นเป็นคนแรก หลังการเจรจาเมื่อได้ผู้เล่นคนแรกแล้วให้ผู้เล่นคนแรกสุมเลือกการ์ดสถานการณ์ (2) จำนวน 3 การ์ด ตั้งไว้หน้าด้านหน้าของตนเอง แล้วเวียนให้ผู้เล่นทุกคนได้สุมหยิบการ์ดสถานการณ์ (2) จำนวน 3 การ์ดเช่นเดียวกัน และให้ผู้เล่นทุกคนหยิบการ์ด

วิธีแก้ปัญหา (3) จำนวน 2 การ์ด

- หลังจากนั้นให้ผู้เล่นจับคู่การ์ดสถานการณ์ (2) และการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) ที่เป็นคู่กันจากการ์ดที่อยู่บนมือ มาจำนวน 1 คู่ แล้วให้ผู้เล่นนำคะแนนจากการ์ดสถานการณ์ (2) และการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) มาบวกกัน เพื่อเป็นแต้มในการเดินตัวเดิน (6) ในช่อง (7) ของบอร์ดเกม (Board game) (1)

- แล้วหยางการ์ดที่เลือกขึ้นให้สมาชิกในกลุ่มดู เพื่อเป็นการยืนยันว่า ผู้เล่นได้จำนวนแต้มการเดินเท่าไร เมื่อได้เดินแล้วให้นำการ์ดไปวางไว้ที่ แผ่นโซนว่าง (5) โดยแยกการ์ดสถานการณ์ (2) กับการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) ออกจากกัน

- หากผู้เล่นไม่สามารถจับคู่การ์ด การ์ดสถานการณ์ (2) กับการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) บนมือได้ ให้เลือกทั้งการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) บนมือไป 1 ใบ โดยนำไปวางไว้ที่แผ่นโซนว่าง (5) แล้วจั่วการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) ขึ้นมาใหม่ได้ 1 ใบ แล้วจบการเล่นในรอบนั้น

- ในการเล่นรอบถัดไปให้ผู้เล่นจั่วการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) มาเพิ่มได้ 2 ใบ แต่ในมือผู้เล่นไม่สามารถมีการวิธีการแก้ปัญหา (3) เกิน 3 ใบได้ หากไพ่บนกองหมด ให้นำไฟจากแผ่นโซนว่าง (5) มาสับใหม่แล้วนำไปวางที่ตำแหน่งกองสำรองการ์ดทั้งหมด อีกทั้งการใช้การ์ดช่วยเหลือ (4) สามารถใช้ในรอบของผู้เล่นคนนั้น โดยสามารถใช้การ์ดช่วยเหลือ (4) ก่อนแล้วจึงจับคู่การ์ดเพื่อเดินต่อไปได้

การจบของเกม คือผู้เล่นเดินไปจนถึงแท่นรับรางวัลที่อยู่ตรงช่องที่ 30 ของช่อง (7) บนบอร์ดเกม (Board game) (1) จากการบวกคะแนนในการแก้ปัญหา

การชนะของเกม

- การชนะเป็นรายบุคคล หมายถึงผู้เล่นที่ได้ผลรวมของคะแนนสูงสุด และเดินถึงเส้นชัยในช่องที่ 30 ของช่อง (7) บนบอร์ดเกม (Board game) (1) ก่อนเป็นคนแรก (โดยคิดคะแนนรวมจากการจับคู่แก้ไขปัญหาสถานการณ์)

5 - ในการจับคู่จะมีการตีวิธีการแก้ไขปัญหา (3) หลัก และการตีวิธีการแก้ไขปัญหา (3) รอง โดยการนับคะแนนจะเป็นการ์ดสถานการณ์ (2) ทุกใบจะมีคะแนน 1 คะแนน นำไปรวมกับการตีวิธีการแก้ไขปัญหา (3) โดยจะคิดค่าคะแนนเป็น

การตีวิธีการแก้ไขปัญหา (3) (หลัก) 2 คะแนน + การ์ดสถานการณ์ (2) 1 คะแนน = ได้เดิน 3 ช่อง

การตีวิธีการแก้ไขปัญหา (3) (รอง) 1 คะแนน + การ์ดสถานการณ์ (2) 1 คะแนน = ได้เดิน 2 ช่อง

การ์ดช่วยเหลือ (4) 0 คะแนน + การ์ดสถานการณ์ (2) 1 คะแนน = ได้เดิน 1 ช่อง

10 **สิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับสื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้การเข้าสังคมคือ**

- ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ และเข้าใจการเลือกวิธีการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ที่เหมาะสม เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้ เมื่อเกิดสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งในเกมได้มีการหาข้อมูลและแนวทางต่างๆ จากหนังสือ วารสาร และวรรณกรรมเพื่อเป็นทางเลือกให้เด็กสามารถนำไปใช้ได้ทันที

15 - ฝึกทักษะการตัดสินใจ และการมองหาโอกาสในการแก้ไขสถานการณ์ของตนเอง เพื่อสามารถเดินไปถึงเส้นชัยได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงการบริหารจัดการการตีวิธีแก้ปัญหาของตนเองที่มีอยู่

- ฝึกการพัฒนาการคิดในเชิงบริหาร (Executive Functions) ในเด็กวัยเรียน การวิเคราะห์การ์ดที่มีอยู่อย่างจำกัดให้สามารถใช้ประโยชน์ได้สูงสุด โดยจะต้องบริหารจัดการการ์ดสถานการณ์ที่มีอยู่ เพื่อให้สามารถไปถึงยังเส้นชัยได้เร็วที่สุด

20 - ฝึกการเรียนรู้ในด้านการใช้ชีวิตในสังคม การควบคุมอารมณ์ และจิตใจตนเองในเด็กวัยเรียน สร้างสัมพันธภาพร่วมกับเพื่อน และสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นของเด็กวัยเรียน

คำอธิบายรูปเขียนโดยย่อ

รูปที่ 1 แสดงลักษณะบอร์ดเกม (Board game) (1) ตามการประดิษฐ์นี้

รูปที่ 2 แสดงลักษณะตัวอย่างการ์ดสถานการณ์ (2) ตามการประดิษฐ์นี้

รูปที่ 3 แสดงลักษณะตัวอย่างการตีวิธีการแก้ไขปัญหา (3) ตามการประดิษฐ์นี้

25 รูปที่ 4 แสดงลักษณะตัวอย่างการ์ดช่วยเหลือ (4) ตามการประดิษฐ์นี้

รูปที่ 5 แสดงลักษณะตัวอย่างแผ่นโฆษณา (5) ตามการประดิษฐ์นี้

รูปที่ 6 แสดงลักษณะตัวอย่างตัวเดิน (6) ตามการประดิษฐ์นี้

วิธีการในการประดิษฐ์ที่ดีที่สุด

เหมือนกับที่ได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อการเปิดเผยการประดิษฐ์โดยสมบูรณ์

ข้อถกเถียง

1. สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม ประกอบด้วย บอร์ดเกม (Board game) (1) การ์ดสถานการณ์ (2) การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) การ์ดช่วยเหลือ (4) แผ่นโฆษณา (5) ตัวเดิน (6) และช่อง (7) โดยที่

- 5 บริเวณบอร์ดเกม (Board game) (1) มีช่อง (7) จำนวน 30 ช่อง สำหรับวางตัวเดิน (6) ซึ่งตัวเดิน (6) เริ่มเดินบนช่อง (7) ในบอร์ดเกม (Board game) (1) หลังการจับคู่แก้ไขปัญหาระหว่างการ์ดสถานการณ์ (2) การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) หรือการ์ดช่วยเหลือ (4)

ที่มีลักษณะพิเศษคือ การ์ดสถานการณ์ (2) มีลักษณะเป็นแผ่น จำนวน 22 ใบ โดยการ์ดสถานการณ์ (2) แต่ละใบระบุถึงสถานการณ์ปัญหาที่เด็กในช่วงอายุ 10-15 ปี พบเจอได้ในชีวิต โดยเฉพาะ
10 ปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในสังคม และการควบคุมอารมณ์ ซึ่งแต่ละการ์ดสถานการณ์ (2) มีการระบุวิธีการแก้ปัญหาไว้ข้างล่าง 2 วิธีการ ซึ่งหยิบได้จากการดวิธีการแก้ปัญหา (3) อีกทั้งยังระบุคะแนนของแต่ละวิธีการแก้ปัญหาไว้ เพื่อนำไปนับคะแนนรวมในการเดินไปในแต่ละช่อง (7) ของการเดินเกม และการ์ดสถานการณ์ (2) แต่ละใบนั้นมีคะแนนในการเดินใบละ 1 คะแนน แต่ต้องผ่านการแก้ไขปัญหาก่อนจึงจะนับคะแนน

- 15 **การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3)** มีลักษณะเป็นแผ่น จำนวน 44 ใบ เป็นการ์ดที่นำไปใช้ในการแก้ไขการ์ดสถานการณ์ (2) ซึ่งคะแนนของการ์ดวิธีการแก้ไขปัญห (3) แต่ละใบสามารถดูได้จากการสถานการณ์ (2) ที่เราแก้ไขไป โดยวิธีการแก้ปัญหาแรก คือสิ่งที่ผู้เล่นควรเลือกเป็นอันดับแรกในการแก้ไขปัญห จะได้รับคะแนน 2 คะแนน และวิธีการแก้ปัญหาที่สอง คือสิ่งที่ผู้เล่นสามารถเลือกรองลงมาในการแก้ไขปัญห จะได้รับคะแนน 1 คะแนน ต้องจับคู่การ์ดสถานการณ์ (2) และการ์ดวิธีแก้ปัญห (3) ให้ถูกต้อง ถึงได้รับคะแนน และเดินต่อไปได้

- 20 **การ์ดช่วยเหลือ (4)** มีลักษณะเป็นแผ่น จำนวน 3 ใบ แบ่งลักษณะการ์ดออกเป็น 3 แบบ คือ
 การ์ดช่วยเหลือ (4) แบบช่วยเหลือ เป็นการ์ดที่สามารถจับคู่การ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) กับการ์ดสถานการณ์ (2) ได้ 1 ใบ

 การ์ดช่วยเหลือ (4) แบบแลกเปลี่ยน เป็นการ์ดที่สามารถช่วยผู้เล่นในการแลกเปลี่ยนการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) ในมือของตนกับผู้เล่นคนอื่นได้

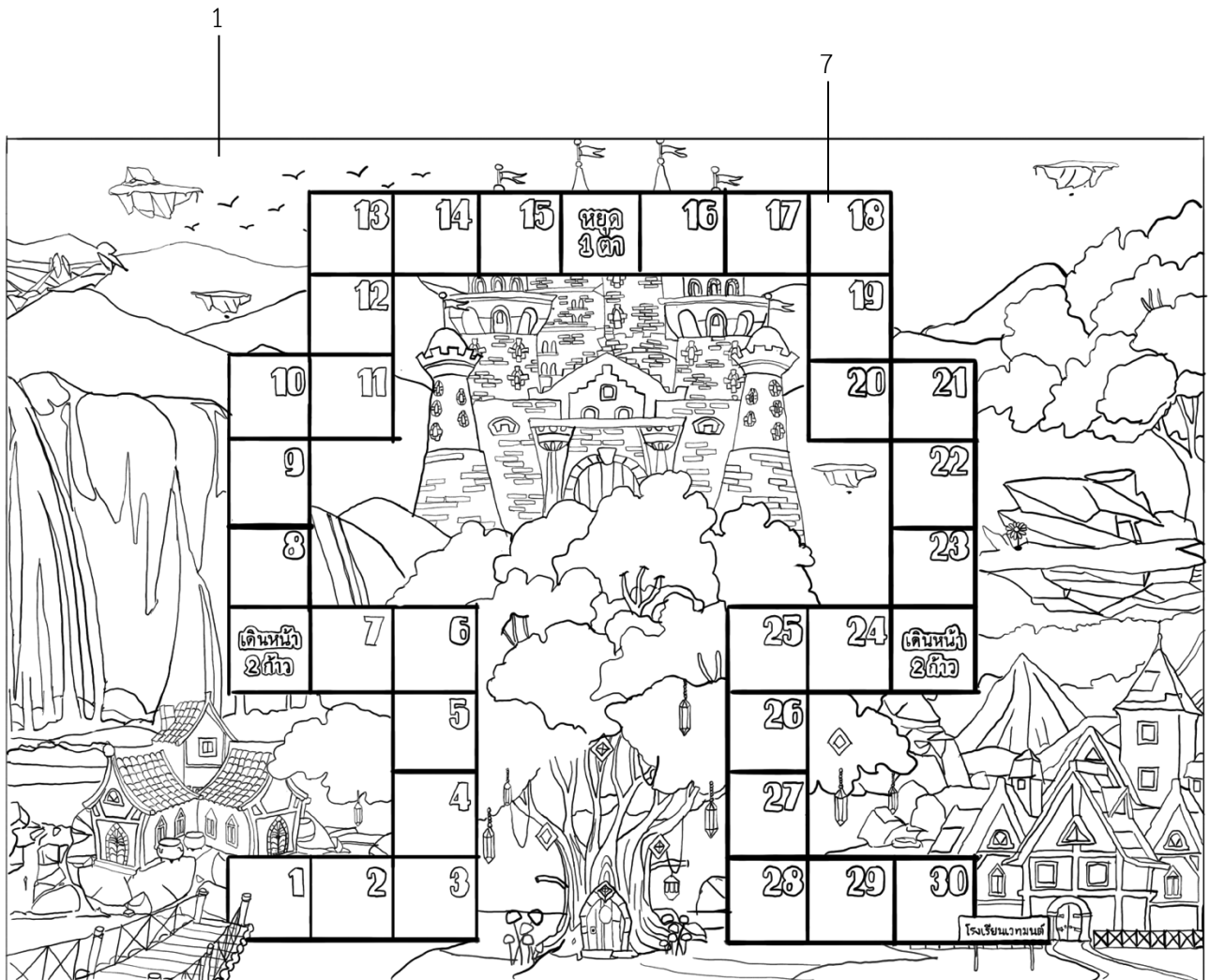
- 25 การ์ดช่วยเหลือ (4) แบบโชคดี เป็นการ์ดที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถสุ่มหยิบการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) จากกองสำรองกลางได้

- แผ่นโฆษณา (5)** มีลักษณะเป็นแผ่น ซึ่งจะใช้ในการวางการ์ดสถานการณ์ (2) และการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) หลังการจับคู่คะแนนเรียบร้อยแล้ว หรือหากผู้เล่นไม่สามารถจับคู่การ์ดบนมือได้ สามารถเลือกทั้งการ์ดวิธีการแก้ปัญหา (3) บนมือไป 1 ใบ โดยนำไปวางไว้ที่แผ่นโฆษณา (5) แล้วหยิบการ์ดวิธีการ
30 แก้ปัญหา (3) ขึ้นมาใหม่ได้ 1 ใบแทน

2. สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม ตามข้อถกเถียงที่ 1 ที่ซึ่ง บอร์ดเกม (Board game) (1) มีลักษณะเป็นแผ่น ที่พิมพ์ลวดลายเมืองเวทมนต์ โดยมีลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์อยู่กลาง บอร์ดเกม (Board game) (1) ด้านบนของลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์มีลวดลายสภาเวทมนต์อยู่ บริเวณด้านข้าง

ของลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์มีลวดลายเกาะน้ำตก อีกด้านของลวดลายต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์มีลวดลายโรงเรียนเวทมนตร์อยู่ โดยด้านล่างของลวดลายเกาะน้ำตกมีลวดลายบ้านและสะพานอยู่

3. สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม ตามข้อถ้อยสิทธิที่ 1 หรือ 2 ที่ซึ่ง ตัวเดิน (6) มีลักษณะเป็นรูปมังกร ประกอบด้วย มังกรสีม่วง มังกรสีเหลือง มังกรสีแดง และมังกรสีเขียว



รูปที่ 1



2

รูปที่ 2



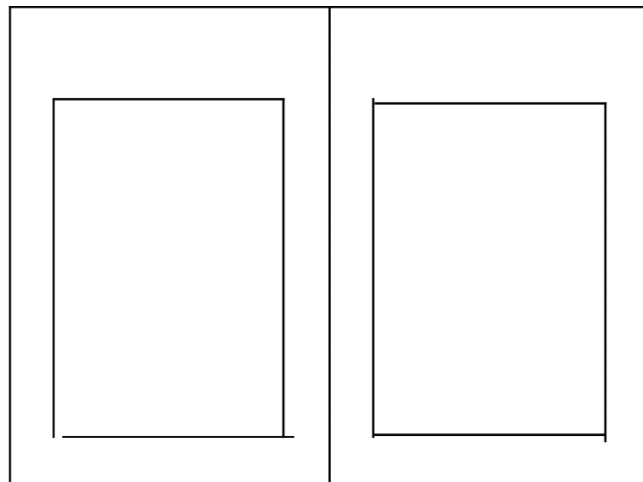
3

รูปที่ 3



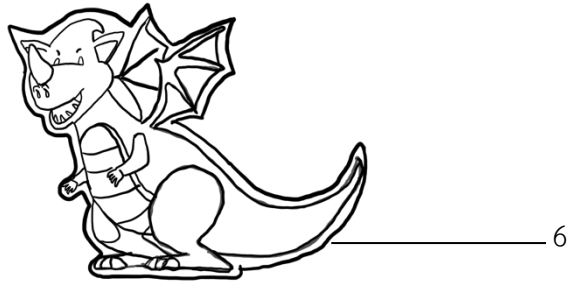
4

รูปที่ 4



5

รูปที่ 5



รูปที่ 6

บทสรุปการประดิษฐ์

5 สื่อการเรียนการสอนเสริมสร้างความรู้เรื่องทักษะการเข้าสังคม ประกอบด้วย บอร์ดเกม (Board game) การ์ดสถานการณ์ การ์ดวิธีการแก้ปัญหา การ์ดช่วยเหลือ แผ่นโน้ตว่าง ตัวเดิน และช่อง โดยที่ บริเวณ บอร์ดเกม (Board game) มีช่องจำนวน 30 ช่อง สำหรับวางตัวเดิน ซึ่งตัวเดินเริ่มเดินบนช่องในบอร์ดเกม (Board game) หลังการจับคู่แก้ไขปัญหาระหว่างการ์ดสถานการณ์ การ์ดวิธีการแก้ปัญหา หรือการ์ดช่วยเหลือ การจบของเกม คือผู้เล่นเดินไปจนถึงแท่นรับรางวัลที่อยู่ตรงช่องที่ 30 ของช่อง จากการบอกคะแนน ในการแก้ปัญหา ได้สื่อการเรียนการสอนที่จะเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการเข้าสังคม การเรียนรู้ ในด้านการใช้ชีวิตในสังคม การควบคุมอารมณ์ จิตใจตนเอง การสร้างสัมพันธภาพร่วมกับเพื่อน และสร้าง 10 ความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น ฝึกความเป็นผู้นำ และการพัฒนาการคิดในเชิงบริหาร (Executive Functions) ในเด็กวัยเรียน