



โรงเรียนบ้านป่างิ้ว

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
เชียงใหม่ เขต 1

PING HERITAGE TRADERS

เกมเศรษฐิกิจลุ่มน้ำปิง

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม
(Game-Based Learning Innovation)

“เปลี่ยนห้องเรียน
เศรษฐศาสตร์
ให้เป็นตลาดจำลอง
ลุ่มน้ำปิง”



กลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม



หน่วยการเรียนรู้
บทบาทของผู้ผลิต
และผู้บริโภค



ระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6



ปีการศึกษา
2569

1 แนวคิดของนวัตกรรม

เรียนรู้เศรษฐศาสตร์ผ่านการลงมือเล่นจริง
เชื่อมโยงกับบริบทและมรดกวัฒนธรรมลุ่มน้ำปิง

บูรณาการ เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมท้องถิ่น
ด้านการจำลองสถานการณ์การค้า การจัดการทรัพยากร
การแลกเปลี่ยน การตัดสินใจ และการสะท้อนผลการเรียนรู้
ด้วยแนวคิด Active Learning และ Game-Based Learning



2 เกมทำงานอย่างไร



วิเคราะห์สถานการณ์
วางแผนและกำหนดเป้าหมาย



ลงมือปฏิบัติ
จัดการทรัพยากร เล่นตามกติกา
และบริหารการค้า



แลกเปลี่ยนเรียนรู้
เจรจา แลกเปลี่ยนทรัพยากร
และทำงานร่วมกัน



ประมวลผล
สรุปบทเรียน วิเคราะห์การตัดสินใจ
และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

3 องค์ประกอบของเกม



กระดานเกม



การ์ดทรัพยากร



การ์ดเหตุการณ์



เหรียญทอง



ตัวเดิน



ลูกเต๋า



ถุงผ้า



คู่มือการเล่น



ใบงาน/
แบบประเมิน

ทรัพยากรลุ่มน้ำปิง 12 รายการ



4 ทักษะศตวรรษที่ 21



5 ผลลัพธ์เชิงประจักษ์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผู้เรียนผ่านเกณฑ์	การมีส่วนร่วม
10.50 → 14.62 / 20	37.50% → 100%	9.88 / 10
เพิ่มขึ้น 4.12 คะแนน	เพิ่มขึ้น 62.50%	★★★★ ระดับมากที่สุด
ผลงานผู้เรียน	คุณภาพเครื่องมือ	
15.00 / 20 คะแนน	IOC เฉลี่ย 0.88	
★★★★ ระดับมาก	ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ	

* ทดสอบให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คน

6 จุดเด่นของนวัตกรรม

- ✓ เรียนรู้จากบริบทจริงของลุ่มน้ำปิง
- ✓ Active Learning ผู้เรียนเป็นผู้คิดลงมือทำ และสะท้อนผล
- ✓ Game-Based Learning ใช้กติกาและสถานการณ์จำลองเป็นกลไกการเรียนรู้
- ✓ เชื่อมโยงมรดกท้องถิ่นสู่การเรียนรู้อย่างมีคุณค่า
- ✓ มีหลักฐานตรวจสอบได้
- ✓ ผลลัพธ์ชัดเจนและพัฒนาต่อเนื่อง

ข้อมูลผู้จัดทำ

นางสาวอัคราฐิ์ แก้วโก
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านป่างิ้ว
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1



7 พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เด่น

ร่วมกิจกรรม → วิเคราะห์ได้ → วางแผนเป็น → คิดได้ → รับผิดชอบ

จากการเล่น
→ สู่การเรียนรู้
→ สู่ทักษะชีวิต
PLAY LEARN GROW