

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๑/๕๗๕๓



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขต ๖
เลขที่รับ: 13951
วันที่: 20 ส.ค. 2562
เวลา: 14.01
<input type="checkbox"/> ขก. <input type="checkbox"/> กก. <input type="checkbox"/> บค. <input type="checkbox"/> นค. <input type="checkbox"/> ศค.
<input type="checkbox"/> ศน. <input type="checkbox"/> คณ. <input type="checkbox"/> พก. <input type="checkbox"/> พค.

๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกสารประชาสัมพันธ์โครงการ ๑ ชุด

ด้วย คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ร่วมมือกับ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ดำเนินโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” โดยมุ่งเน้นการบ่มเพาะกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ หรือระดับ ปวช.๑ เพื่อสร้างทักษะที่สำคัญต่อการเป็นนวัตกรรมทางสังคม ผ่านกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การออกแบบเกมการเรียนรู้” ที่ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาหรือในชุมชนท้องถิ่น เพื่อนำมาสู่การแก้ปัญหาทางสังคมนั้นๆ ได้ โดยจัดอบรมในช่วงปิดภาคเรียนการศึกษา ซึ่งแบ่งเป็น ๔ ช่วง เริ่มตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๒ ถึงเดือนมีนาคม ๒๕๖๔ (รายละเอียดดังแนบ)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์ให้หน่วยงานในสังกัดทราบ เพื่อเชิญชวนเข้าร่วมสมัครโครงการดังกล่าว โดยสามารถส่งใบสมัครออนไลน์ (shorturl.at/dqKMZ) ตั้งแต่วันนี้จนถึงวันศุกร์ที่ ๒๓ สิงหาคม ๒๕๖๒ และจะประกาศผลรอบแรกภายในวันที่ ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๒ ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทรศัพท์ ๐๖๒-๖๘๑๑๗๘๗ หรือทางอีเมล game_society@lsed.tu.ac.th หรือทาง Facebook (<https://www.facebook.com/tu.banpu>)

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายวัลลพ สงวนนาม)

ผู้อำนวยการคณะกรรมการกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักอำนวยการ

โทร.๐ ๒๒๘๘ ๕๕๑๑

โทรสาร ๐ ๒๒๘๒ ๒๗๑๘

THAMMASAT-BANPU

INNOVATIVE LEARNING PROGRAM

ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2

หลักการและเหตุผล

“บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์นวัตกรรม

สานต่อพลังนวัตกรรม”

จากความสำเร็จในการดำเนินโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่นที่ 1 (พ.ศ. 2559-2561) ได้รับการตอบรับ อย่างดี ทั้งจากกระทรวงศึกษาธิการ โรงเรียน ชุมชน ครูและ อาจารย์ในระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา รวมทั้ง กลุ่มผู้พัฒนาบอร์ดเกม ซึ่งเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการรุ่นแรกได้ พัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบผ่านการสร้าง “เกมการเรียนรู้” เกิดผลลัพธ์เป็นเกมการเรียนรู้ 20 เกม ทั้งนี้บอร์ดเกมดังกล่าวได้ มีการขยายผลและต่อยอด ทั้งการนำบอร์ดเกมไปใช้ในพื้นที่และ นำกระบวนการออกแบบเกมไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการ ทำการวิจัยควบคู่กัน

ตลอดระยะเวลาโครงการ เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการรุ่น แรกได้พัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ผ่านการสร้าง “เกมการเรียนรู้” ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการฯ ได้สะท้อน การเปลี่ยนแปลงของตัวเอง ทั้งทางด้านมุมมอง วิถีคิด การทำงาน ร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างกระบวนการออกแบบเกม เพื่อก้าวข้ามอุปสรรคทั้งใน ด้านข้อจำกัดของเวลา อารมณ์ และความรู้สึกกดดัน จนเกิดเป็น เกมการเรียนรู้ทั้ง 20 เกม ที่ครอบคลุม 4 ประเด็น ได้แก่ 1) เศรษฐกิจและการเงิน 2) สิ่งแวดล้อม 3) โลกของเด็กมัธยม และ 4) วิถีพลเมือง

ในขณะเดียวกัน ครูที่ปรึกษาประจำกลุ่มได้เรียนรู้การใช้การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ในบทบาทของผู้อำนวยความสะดวก มากกว่าการสั่งสอนและควบคุม โดยเน้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ระหว่างทำโครงการมากกว่าผลลัพธ์ที่ปลายทาง นอกจากนี้ ครูยังได้รับโอกาสในการสร้างเครือข่ายกลุ่มครูและกลุ่มผู้นำชุมชน ที่มีความสนใจร่วมกัน

ทั้งนี้ เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนและครูทั่วประเทศได้มี

โอกาสเรียนรู้เช่นเดียวกับรุ่นที่ 1 คณะวิทยาการเรียนรู้และ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และบริษัทบ้านปูจำกัด มหาชน จึงได้เปิดรับสมัคร เยาวชนร่วมออกแบบบอร์ดเกมการ เรียนรู้ ใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ทักษะชีวิต (เด็กและเยาวชน) 2) นวัตกรรมในห้องเรียน และ 3) การพัฒนาชุมชน โดยมี กลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 5 หรือเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ปวช. จากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ จำนวน 15 ทีม ทีมละ 3 – 4 คน

“เกมการเรียนรู้” นับเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการ จำลองสถานการณ์เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้แก่ผู้เล่น ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยังรากลึก ยิ่งไปกว่านั้น เกมการเรียนรู้ยังสามารถเผยแพร่สู่ผู้เรียนและชุมชนได้ง่ายและสามารถขยายผลสู่ สังคมวงกว้าง

วัตถุประสงค์

- พัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบและการสร้างนวัตกรรม ให้กับเยาวชนรุ่นที่ 2 จำนวน 15 ทีม ผ่านกระบวนการ ออกแบบบอร์ดเกมการเรียนรู้ใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ทักษะ ชีวิต (เด็กและเยาวชน) 2) นวัตกรรมในห้องเรียน และ 3) การพัฒนาชุมชน

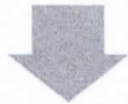
เงื่อนไขการรับสมัคร

- สมัครเป็นทีม ประกอบด้วย
 - นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 5 หรือ เยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ปวช. จาก สถาบันการศึกษาทั่วประเทศ
 - สมัครเป็นทีม ทีมละ 3 – 4 คน
 - แต่ละทีมมี ครูประจำทีม ทีมละไม่เกิน 2 คน
- กรอกแบบฟอร์มสมัครผ่านระบบออนไลน์ ภายในวันที่ 23 สิงหาคม 2562 ที่

<https://forms.gle/kiyK7U8qWMHTfnma2>

กระบวนการคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการ

รอบที่ 1: ผู้สมัครส่งข้อเสนอโครงการและวีดิทัศน์



ประกาศผลผู้ผ่านการคัดเลือกรอบที่ 1



การนำเสนอโครงการกับคณะกรรมการ (Audition)



ประกาศผลผู้ผ่านการคัดเลือก เพื่อเข้าร่วมกิจกรรม
(15 ทีม)

เปิดรับสมัครช่วง เดือนสิงหาคม 2562

- สมาชิกทีม
 - นักเรียน 3 – 5 คน (มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 5)
 - ครูที่ปรึกษาประจำทีม 2 คน
- ขั้นตอน
 - ส่งเอกสารข้อเสนอโครงการ
 - จัดทำวีดิทัศน์เสนอโครงการขนาดสั้น ไม่เกิน 2 นาที

ปิดรับสมัคร 23 สิงหาคม 2562

วันที่ 28 สิงหาคม 2562

วันที่ 8 กันยายน 2562

- ตัวแทนกลุ่มที่ผ่านการคัดเลือกเข้านำเสนอโครงการและตอบคำถามกับคณะกรรมการที่ มธ. ศูนย์รังสิต

วันที่ 13 กันยายน 2562

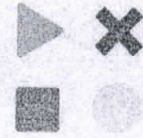
กิจกรรมของโครงการในรุ่นที่ 2 (กรกฎาคม 2562 - มิถุนายน 2564):

กิจกรรม
ปีที่ 1 (กรกฎาคม 62 - มิถุนายน 63)
<p><u>ส.ค. - ต.ค. 62</u> ประชาสัมพันธ์โครงการและเปิดรับสมัคร จัดกิจกรรมโครงการเพื่อการสื่อสารกับสาธารณะชน และส่งสารไปยังกลุ่มเป้าหมายที่จะเป็นผู้เข้าร่วมโครงการ</p>
<p><u>15-18 ต.ค. 62</u> อบรมโมดูลที่ 1: แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การอบรมเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ และ 2) การอบรมโค้ชสำหรับครูผู้เข้าร่วมโครงการ โดยโมดูลนี้จะเน้นการทำความเข้าใจโครงการร่วมกัน หลักคิดและแนวทางในการออกแบบเกมเบื้องต้น ทักษะการทำงานในพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโครงการร่วมทดลองเล่นเกมและออกแบบเกมอย่างง่ายเพื่อพัฒนามุมมองในการออกแบบต่อไป</p>
<p><u>มี.ค. 63</u> อบรมโมดูลที่ 2: เน้นการพัฒนาเกมต้นแบบ การให้คำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในประเด็นที่นำมาพัฒนาเป็นเกมและการให้คำปรึกษาจากผู้พัฒนาเกม การทดลองเกมต้นแบบเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้เล่นในการพัฒนาเกมครั้งต่อไป</p>
<p><u>เม.ย. 63 - มิ.ย. 63</u> การติดตามผลและการให้คำแนะนำเพื่อให้การพัฒนาเกมเป็นไปด้วยความต่อเนื่องด้วยการจัดกิจกรรมให้คำแนะนำในการพัฒนา และเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมในการนำเล่นเกมและการพัฒนาคู่มือเกม</p>
ปีที่ 2 (กรกฎาคม 63 - มิถุนายน 64)
<p><u>ต.ค. 63</u> มหกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ Games & Learning Festival ครั้งที่ 2 จัดขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการและเกมการเรียนรู้ที่ถูกพัฒนาขึ้นในโครงการ และสร้างการรับรู้แก่สาธารณะชน</p>
<p><u>ธ.ค. 63 - ก.พ. 64</u> การจัดกิจกรรมการนำเกมไปใช้ในพื้นที่จริง การนำเกมการเรียนรู้ไปทดลองใช้ภายใต้บริบทของพื้นที่จริงเพื่อรับฟังเสียงสะท้อนของผู้ร่วมกิจกรรมและเพื่อกำหนดแนวทางในการขยายผลการใช้เกมการเรียนรู้ในวงกว้าง</p>
<p><u>มี.ค. 64</u> การมอบรางวัลและการจัดกิจกรรมถอดบทเรียนจากการเข้าร่วมโครงการ</p>

หมายเหตุ: กิจกรรมและกำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม หากมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ซึ่งทางโครงการจะแจ้งการเปลี่ยนแปลงให้ทราบล่วงหน้า



ออกแบบ เกม ออกแบบ สังคม

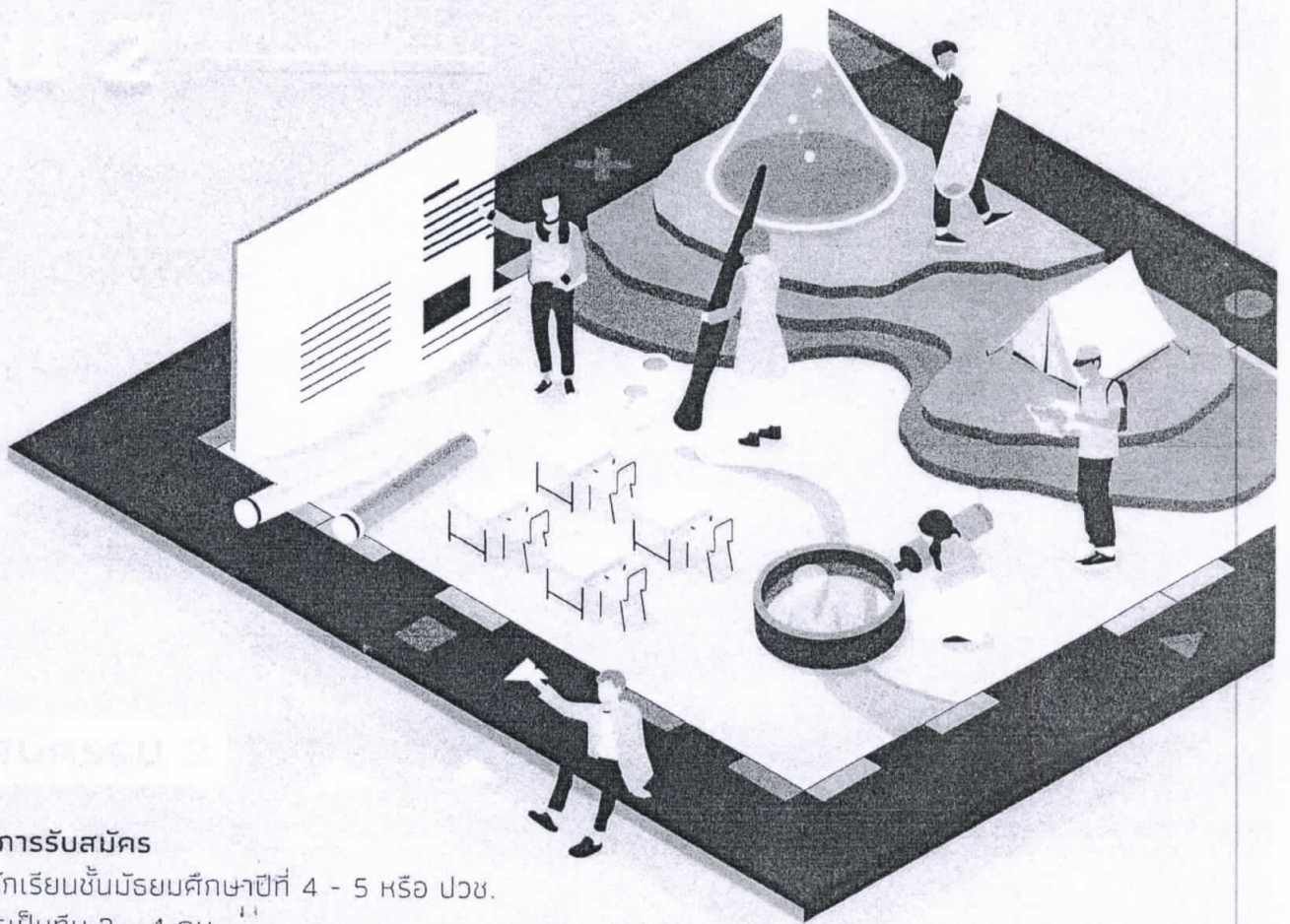


THAMMASAT-BANPU
**INNOVATIVE
LEARNING**
PROGRAM



มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

BANPU



เงื่อนไขการรับสมัคร

1. เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 5 หรือ ปวช.
 2. สมัครเป็นทีม 3 - 4 คน
 3. มีอาจารย์ที่ปรึกษาประจำทีม 1 - 2 คน
 4. เป็นผู้สนใจออกแบบบอร์ดเกมและสนใจประเด็นทางสังคม
- ระยะเวลาเข้าร่วมโครงการ ตุลาคม 2562 - มีนาคม 2564
ประกาศผลการคัดเลือกรอบที่ 1 วันที่ 28 สิงหาคม 2562

สมัครได้ที่ ▼

