

# 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” เกิดผลลัพธ์ที่เป็นเกมการเรียนรู้ 20 เกม ทั้งนี้บอร์ดเกมดังกล่าวได้ มีการขยายผลและต่อยอด ทั้งการนำบอร์ดเกมไปใช้ในพื้นที่และ นำกระบวนการออกแบบเกมไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการ ทำการวิจัยควบคู่กัน

ตลอดระยะเวลาโครงการ เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการรุ่น แรกได้พัฒนาทักษะ **การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)** ผ่านการสร้าง “เกมการเรียนรู้” ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการฯ ได้สะท้อน การเปลี่ยนแปลงของตัวเอง ทั้งทางด้านมุมมอง วิธีคิด 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

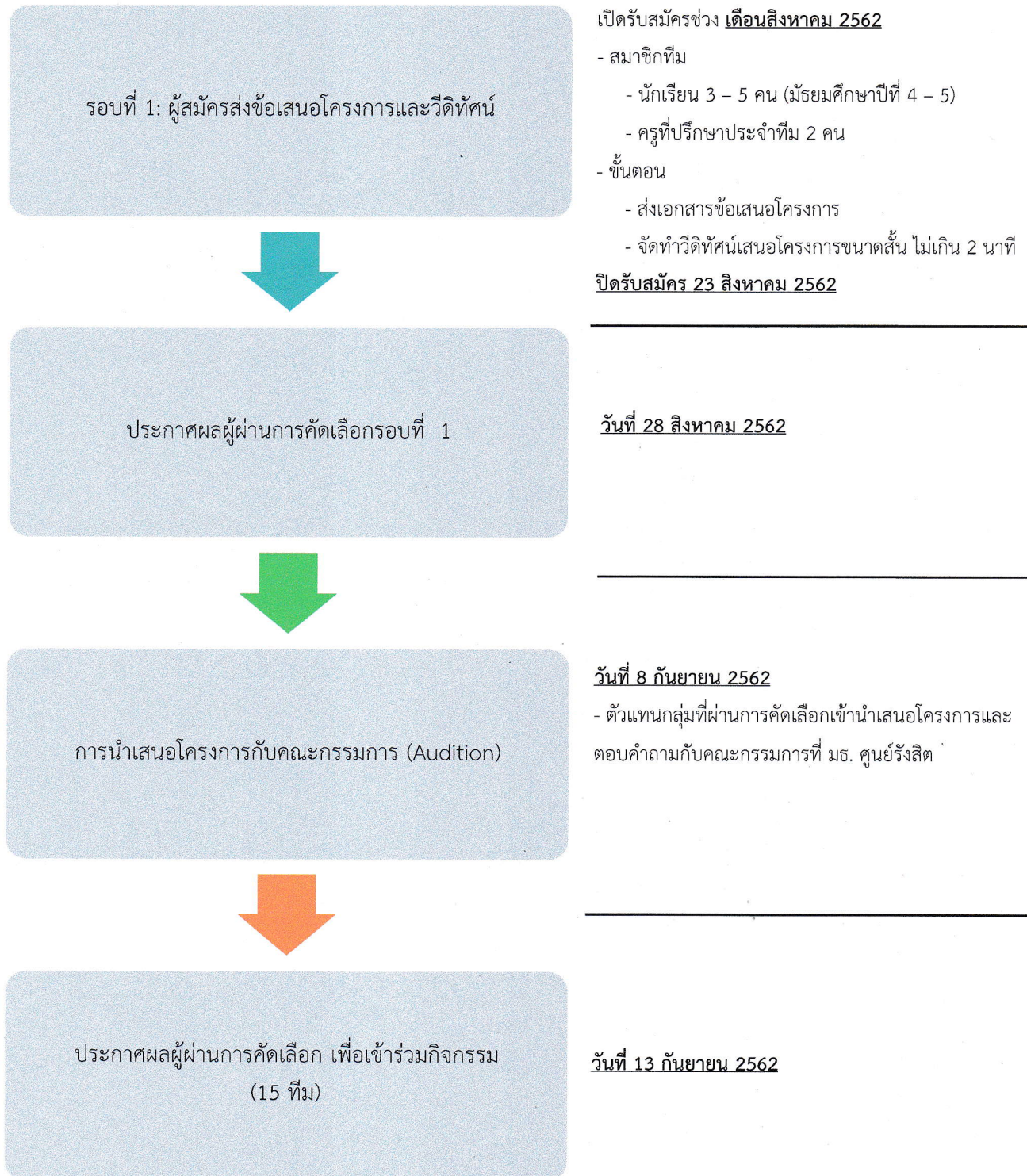
#### เงื่อนไขการรับสมัคร

- **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/kijK7U8qWMHTfma9>



## กระบวนการคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการ

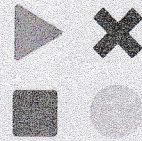


## กิจกรรมของโครงการในรุ่นที่ 2 ( กรกฎาคม 2562 – มิถุนายน 2564):

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

**หมายเหตุ:** กิจกรรมและกำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม หากมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ซึ่งทางโครงการจะแจ้งการเปลี่ยนแปลงให้ทราบล่วงหน้า





THAMMASAT-BANPU  
**INNOVATIVE  
LEARNING**  
PROGRAM

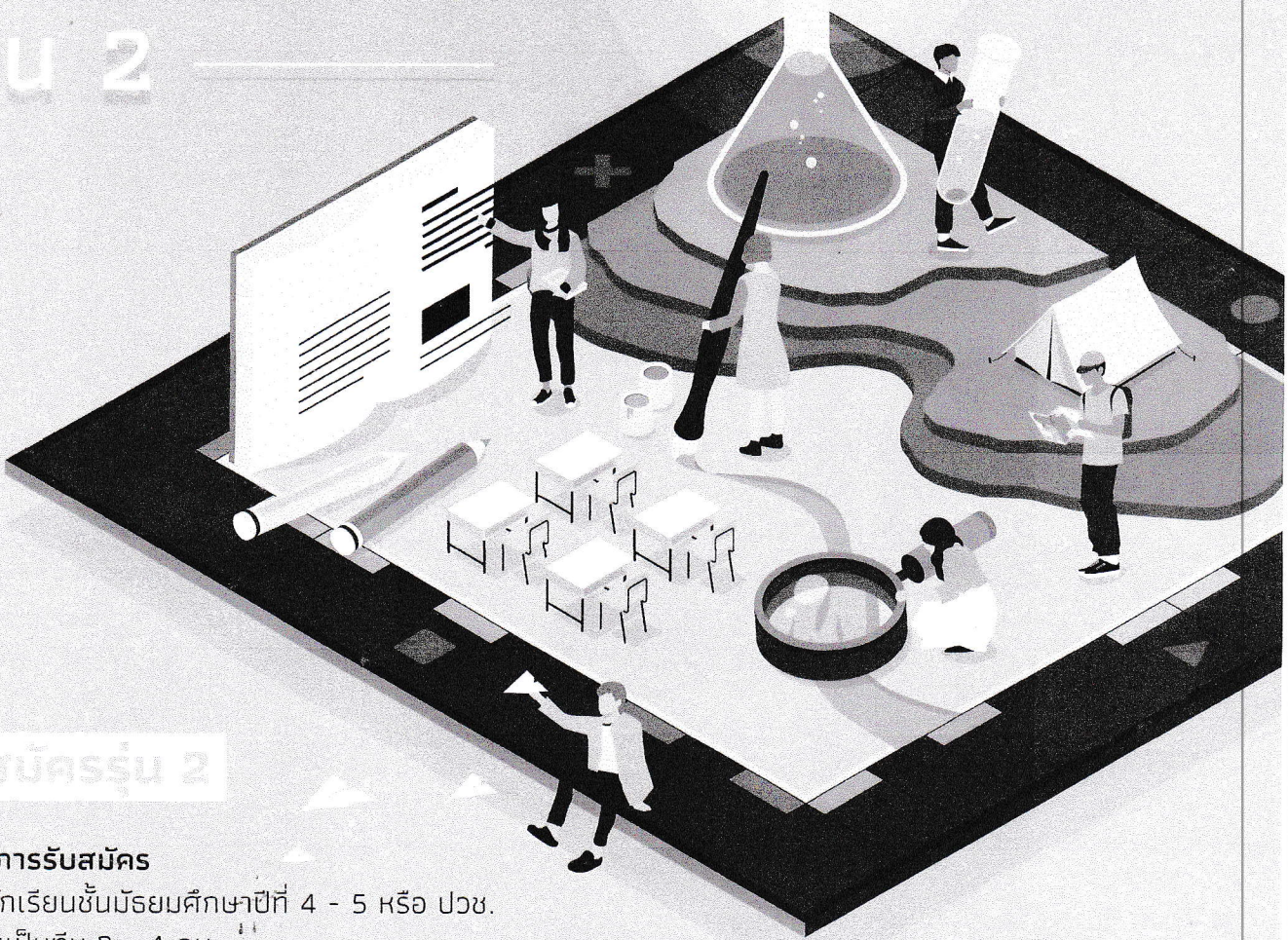


มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์



# ออกแบบ เกม ออกแบบ สังคม

รุ่น 2



## รับสมัครรุ่น 2

### 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 ▼

