มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

BANPU

INNOVATIVE LEARNING

10 ตุลาคม 63
9.00-17.00 น.

ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ
ชั้น 7 สยามสแควร์วัน

Games & Learning 2020

ภายใต้โครงการ
ออกแบบเกม ออกแบบสังคม
รุ่นที่ 2

Mini Talks
ฟังเบื้องหลังการออกแบบ
กว่าจะมาเป็นบอร์ดเกม

Boardgames
ทดลองเล่น 14 เกม
ออกแบบโดยเยาวชน

สาธิตการเล่นบอร์ดเกมและ
ถอดบทเรียนโดยเยาวชน รุ่น 1

ภาคีเครือข่าย
พื้นที่พบปะ ทดลองเกม และจำหน่าย
สินค้าลิขสิทธิ์จากผู้ผลิตและผู้นำเข้าชั้นนำ

รายชื่อบอร์ดเกมโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่นที่ 2

Pick herb Up โรงเรียนปราจีนทัลยานี / E.F.D (Escape From Danger) โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ / Mentalism โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต Survivor from black snow โรงเรียนวัชรวิทยา / Me we world โรงเรียนโพธิสารพิทยากร / What happened in my school โรงเรียนสรรพวิทยาคม FINAL EXAM โรงเรียนบ้านหมากแข้ง / Save health Save Life โรงเรียนสรรพวิทยาคม / Trashia Island โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา LostinEros โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 / Nanny Fairy โรงเรียนปัญญาทีพย์ / Unplugged Coding โรงเรียนโพธาวัฒนาเสนี Sugar Addict โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร / Depresso สุข...ไม่เศร้า โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

Games & Learning 2020

โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่นที่ 2
โดย คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
วันเสาร์ที่ 10 ตุลาคม 2563 ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ชั้น 7 อาคารสยามสแควร์วัน

เวลา	รายละเอียดกิจกรรม
08.30 – 09.30 น.	ลงทะเบียน
09.30 – 10.00 น.	พิธีเปิดงานเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020) การแสดงโดยนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวรายงานโดย คณบดีคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ กล่าวต้อนรับโดย อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวแสดงเจตจำนงในการพัฒนานวัตกรรุ่นเยาว์โดย คุณชนินท์ ว่องกุศลกิจ ประธานกรรมการ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) กล่าวเปิดงานโดย ประธานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
10.00 – 10.30 น.	Mini Talks โดยตัวแทนเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ
10.30 – 11.00 น.	การสาธิตการเล่นบอร์ดเกมและถอดบทเรียน
11.00 – 11.30 น.	วิติทัศน์นำเสนอแนวคิดและกระบวนการทำงานของเยาวชนทั้ง14ทีมในโครงการ
11.30 – 17.00 น.	ร่วมชมนิทรรศการและทดลองเกม

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน

/tu.banpu

งานบริหารทรัพยากรมนุษย์
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มธ.
รับที่ 2094
วันที่ 28 ก.ย. 2563
เวลา 16.00 น.

บันทึกข้อความ

1082 16.06
29/9/63

ส่วนราชการ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ โทร. 6722 (ณัฐพงษ์)
ที่ อว.67.39/ว 1073 **วันที่** 22 กันยายน พ.ศ. 2563
เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมงานเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020)
เรียน คณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์

ด้วยคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ได้ดำเนินโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม มาเป็นรุ่นที่ 2 โดยมุ่งเน้นการบ่มเพาะกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5 หรือระดับ ปวช.1 สนับสนุนให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อสร้างทักษะที่สำคัญต่อการเป็นนวัตกรทางสังคม ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงออกแบบ การทำงานเป็นทีม การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และการใช้นวัตกรรม “เกมการเรียนรู้” และส่งเสริมการใช้ “เกมการเรียนรู้” เพื่อสร้างการตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคม

ทั้งนี้ โครงการฯ **กำหนดจัดงานเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020) ในวันเสาร์ที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2563 เวลา 09.00 น.– 17.00 น. ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ชั้น 7 อาคารสยามสแควร์วัน** โดยกิจกรรมภายในงานประกอบด้วย การทดลองเล่นบอร์ดเกมที่พัฒนาโดยเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการทั้ง 14 ทีม ซึ่งมีหัวข้อประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาสังคม การดูแลสุขภาพและวัยรุ่นศาสตร์ รายละเอียดดังเอกสารแนบ

ในการนี้ คณะฯ จึงขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมงานเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020) และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์บุคลากรในหน่วยงานของท่านเข้าร่วมงาน ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยผู้ที่สนใจสามารถลงทะเบียนได้ที่ https://forms.gle/YCwRemNaR14mvJAKA หรือ Scan QR Code ที่แนบมานี้ **ภายในวันจันทร์ที่ 5 ตุลาคม 2563** เพื่อร่วมทดลองเล่นเกมและติดตามความสามารถของแต่ละเกมที่ได้ถูกพัฒนาขึ้นโดยเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ หากท่านต้องการสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถติดต่อได้ที่ นายณัฐพงษ์ วิชัยวงค์ (ผู้ประสานงานโครงการ) โทรศัพท์ 083-336-3626 หรืออีเมล game_society@lsed.tu.ac.th จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาต่อไปด้วย จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)
คณบดีคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม

เรียน รองคณบดีฝ่ายการ ...
เพื่อโปรดพิจารณา ...
ให้นักศึกษาที่สนใจ

2/ต.ค./63

เรียนคุณกฤชชวัช
ในฐานะประสานพันธ์ ใน น.ศ. ทราบ
ครู 6 ตค 63

เกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020)

โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

.....

หลักการและเหตุผล

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ดำเนินงานพัฒนาเยาวชนให้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีทักษะที่เหมาะสมต่อการสร้างนวัตกรรม โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้และทักษะการคิดเชิงออกแบบ ผ่านการสร้าง "เกมการเรียนรู้" ภายใต้โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม (Thammasat-Banpu Innovative Learning Program) ซึ่งได้ดำเนินการมาเป็นรุ่นที่ 2 ด้วยเชื่อว่าการสนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นสิ่งสำคัญต่อเยาวชนในปัจจุบัน เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical and Analytical Thinking), การคิดและการสื่อสารความคิดอย่างสร้างสรรค์ (Communicating and Thinking Creatively) และภาวะผู้นำ (Leadership) โดยผ่านกระบวนการออกแบบเกมที่มีส่วนช่วยให้ผู้เข้าร่วมโครงการเห็นกระบวนการพัฒนานวัตกรรมอย่างเต็มรูปแบบในเวลาอันสั้น และเกมยังเป็นพื้นที่ปลอดภัยที่เปิดให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดของตนได้อย่างอิสระเสรี

ตลอดระยะเวลา 1 ปีกว่าที่ผ่านมา โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2 ได้ประชาสัมพันธ์โครงการในพื้นที่กรุงเทพและต่างจังหวัด ซึ่งมีผู้สนใจสมัครเข้าร่วมโครงการกว่า 132 ทีม และคัดเหลือเพียง 14 ทีมเข้าร่วมโครงการจากทั่วทั้งประเทศ โดยผู้ผ่านการคัดเลือกได้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ "การสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้" 2 ครั้ง คือช่วงเดือนตุลาคม 2562 และเดือนพฤษภาคม 2563 และกิจกรรมการติดตามหนุนเสริมการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ใน 4 พื้นที่ (On-site mentoring) ช่วงเดือนสิงหาคม ถึง เดือนกันยายน 2563

โครงการฯ เห็นถึงความสำคัญของการสร้างเครือข่ายผู้ที่สนใจในการพัฒนาเกมการเรียนรู้และเห็นความสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมในมิติใหม่ โดยทำการเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมโครงการทั้ง 14 ทีม ได้นำเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมาทดลองและนำเสนอเกมสู่สาธารณะชน โครงการฯ จึงได้จัดงานเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020) ในวันเสาร์ที่ 10 ตุลาคม 2563 ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ (Kbank Siam Pic-Ganesha) ชั้น 7 อาคาร สยามสแควร์วัน

ผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการทั้ง 14 ทีม แบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ๆ ดังนี้

1. **การพัฒนาสังคม** ได้แก่ 1) การกำจัดขยะอย่างเหมาะสม 2) การใช้พลังงานและทรัพยากร 3) การเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก
2. **การดูแลสุขภาพ** ได้แก่ 1) สมุนไพรสู่ชุมชน 2) ติดหวาน 3) เขม่าควันอ้อย 4) สุขลักษะของเด็กไทย
3. **วัยรุ่นศาสตร์** ได้แก่ 1) การ Bully 2) เพศสัมพันธ์ในวัยเรียน 3) การค้นหาตัวเอง 4) โรคซึมเศร้า 5) โกงข้อสอบ 6) การคุกคามทางเพศ 7) Coding

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ได้นำเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมาทดลอง
2. เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ได้นำเสนอเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสู่สาธารณะ
3. เพื่อสร้างเครือข่ายผู้ที่สนใจในการพัฒนาเกมการเรียนรู้และร่วมเป็นพลังในการขับเคลื่อนสังคมในมิติใหม่

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ที่ทดลองเล่นเกม เพื่อนำไปพัฒนาเกมตนเองต่อไป
2. ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ได้นำเสนอเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสู่สาธารณะ
3. เกิดเครือข่ายผู้ที่สนใจในการพัฒนาเกมการเรียนรู้และร่วมเป็นพลังในการขับเคลื่อนสังคมในมิติใหม่

ผู้เข้าร่วมงาน

จำนวนประมาณ 200-300 คน ประกอบด้วย ครู นักเรียน บุคลากรทางการศึกษา และประชาชนที่สนใจ

วันที่จัดกิจกรรม

วันเสาร์ที่ 10 ตุลาคม 2563

สถานที่จัดกิจกรรม

โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ (Kbank Siam Pic-Ganesha) ชั้น 7 อาคาร สยามสแควร์วัน

กำหนดการเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020)
โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2 คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ในวันเสาร์ที่ 10 ตุลาคม 2563 ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ชั้น 7 อาคารสยามสแควร์วัน

เวลา	รายละเอียดกิจกรรม
08.30 – 09.30 น.	ลงทะเบียน ณ จุดลงทะเบียน
09.30 – 10.00 น.	พิธีเปิดงานเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020) การแสดงของนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวรายงานโดย คณบดีคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ กล่าวต้อนรับโดย อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวแสดงเจตจำนงในการพัฒนานวัตกรรุ่นเยาว์ โดย คุณชนินท์ ว่องกุศลกิจ ประธานกรรมการ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) กล่าวเปิดงานโดย ประธานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
10.00 – 10.30 น.	Mini Talks โดยตัวแทนเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ 2 ทีม
10.30 – 11.00 น.	เยาวชนสาธิตการเล่นบอร์ดเกมและถอดบทเรียน
11.00 – 11.30 น.	วีดิทัศน์นำเสนอที่มา แนวคิด และกระบวนการทำงานของเยาวชนทั้ง 14 ทีม ในโครงการ
11.30 – 17.00 น.	ร่วมชมนิทรรศการและร่วมทดลองเกม

หมายเหตุ: กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

แนวความคิดและที่มาของ 14 เกม 3 ประเด็นหลัก

โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน)

1. การพัฒนาสังคม				
ลำดับ	ชื่อเกม	ประเด็น	ชื่อโรงเรียน	แนวความคิดและที่มา
1	Trashia Island	การกำจัดขยะอย่างเหมาะสม	สุราษฎร์พิทยา	ในชุมชนท่าทองที่อาศัยอยู่ยังคงมีปัญหาขยะ เนื่องจากไม่มีหน่วยงานไหนมาแก้ไขปัญหาและให้ความรู้เกี่ยวกับการกำจัดขยะอย่างถูกต้อง จึงส่งผลให้ปริมาณขยะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และส่งกลิ่นเหม็น ทั้งยังทำให้เกิดปัญหามากมายตามมา ทีมของพวกเราจึงอยากสร้างการตระหนักรู้ให้กับผู้คน ในการแยกขยะให้ถูกถังและกำจัดขยะให้ถูกวิธีแบบยั่งยืนตามหลัก 5R
2	Me we world	การใช้พลังงานและทรัพยากร	โพธิสารพิทยากร	ในปัจจุบันคนมีความเห็นแก่ตัวและขาดจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากยิ่งขึ้น สังเกตจากข่าวที่มีการรุกล้ำผืนป่า การลักลอบตัดต้นไม้ หรือการทิ้งขยะไม่เป็นที่ ทำให้ส่งผลกระทบต่อตนเองและสังคม ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบด้านสุขภาพ เศรษฐกิจและสัตว์ป่า ถึงเวลาแล้วที่พวกเราจะต้องลุกขึ้นเพื่อแก้ปัญหานี้เพื่อประเทศของเรา
3	Nanny Fairy	การเสริมสร้างพัฒนาการให้เด็ก	ปัญญาทิพย์	ปัญหาการเลี้ยงเด็กยุคใหม่ในปัจจุบันนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมในการเลี้ยงดูเด็กอย่างแพร่หลาย ซึ่งอาจจะเกิดจากผู้ปกครองไม่มีเวลามากพอ หรือตัดความรำคาญที่จะเลี้ยงดูเด็ก โดยทีมพวกเราได้ค้นคว้าหาข้อมูลการเลี้ยงดูเด็กให้มีคุณภาพได้นั้น เด็กจะต้องไม่ได้รับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากหรือน้อยจนเกินไป เพราะอาจจะทำให้เด็กมีบุคลิกหรือความคิดความกล้าตัดสินใจ ความฉลาดทางอารมณ์ต่าง ๆ มากหรือน้อยลง ควรเสริมสร้างการทำกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เช่น การพูดคุยสื่อสาร จะทำให้เกิดความสนิทสนมระหว่างเด็กกับผู้ปกครองทั้งยังสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับเด็กอีกด้วย

2. การดูแลสุขภาพ				
ลำดับ	ชื่อเกม	ประเด็น	ชื่อโรงเรียน	แนวความคิดและที่มา
1	Pick herb up	สมุนไพรสู่ชุมชน	ปราจีนกัลยาณี	จังหวัดปราจีนบุรีมีแหล่งผลิตสินค้าจากสมุนไพรที่เกี่ยวกับสุขภาพมากมาย ไม่ว่าจะเป็นยารักษาโรค ยาบำรุง และเครื่องสำอาง แต่ปัญหาคือ เยาวชนรุ่นใหม่มองว่าสมุนไพรเป็นเรื่องไกลตัวและไม่น่าสนใจ ทีมของพวกเราจึงหยิบยกประเด็นนี้ขึ้นมา เพื่อที่จะให้บุคคลทั่วไปมีความรู้ความเข้าใจและเข้าถึงเรื่องสมุนไพรได้ง่ายมากขึ้น

2	Sugar Addict	ติดหวาน	สาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร	ปัจจุบันสารให้ความหวานเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เช่นในเครื่องดื่มที่มีรสหวาน น้ำตาลช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง เพราะสมองเราใช้พลังงานจากน้ำตาลเป็นหลัก เมื่อรับประทานเข้าไปแล้วเราจะรู้สึกตื่นตัว แต่พอเราใช้พลังงานในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ปริมาณน้ำตาลก็จะลดลง เมื่อถึงจุด ๆ หนึ่ง ที่สมองขาดน้ำตาล อันเป็นแหล่งพลังงานที่สมองต้องการ จะทำให้เราบริโภคน้ำตาลเข้าไปอีกใน “ปริมาณที่มากขึ้นจนเกินความจำเป็น” น้ำตาลที่ล้นเกินในกระแสเลือดก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพมากมาย ทั้งเบาหวาน ความดัน ไขมันในเส้นเลือด ทีมของพวกเราจึงอยากนำเสนอประเด็นนี้ให้เห็นถึงผลเสียที่ตามมาหลังจากที่เรา “ติดหวาน” มากจนเกินไป
3	Survivor from black snow	เขม่าควันอ้อย	วัชรวิทยา	จังหวัดกำแพงเพชรเป็นจังหวัดที่มีการปลูกอ้อยเป็นจำนวนมากและในทุก ๆ ปีเมื่อถึงฤดูการเก็บเกี่ยว จะมีการเผาอ้อยเกิดขึ้น ซึ่งปัญหาการเผาอ้อยนั้นจะเกิดขึ้นในช่วยปลายปีถึงต้นปี ปัญหานี้มีความเกี่ยวข้องกับทีมพวกเราเป็นอย่างมาก เพราะการเผาอ้อยทำให้เกิดมลพิษทางอากาศและส่งผลเสียต่อสุขภาพ ซึ่งถ้าหากเราได้มลพิษจากเขม่าควันอ้อยเป็นจำนวนมากจะส่งผลกระทบต่อระบบทางเดินหายใจ ทั้งยังส่งผลเสียต่อสุขภาพในระยะยาว หลายๆ คนจึงรู้จักและเรียกปัญหานี้ว่า “มลพิษจากหิมะสีดำ”
4	Save health Save Life	สุขลักษะณะของเด็กไทยและเด็กพลัดถิ่นในอำเภอแม่สอด	สรรพวิทยาคม	ในอำเภอแม่สอดมีกลุ่มคนมากมายที่อพยพมาตั้งถิ่นฐานใหม่ตามเขตชายแดนด้วยหลากหลายสาเหตุ อาทิเช่น ชาวเมียนมา ชาวกระเหรี่ยง หรือชนกลุ่มน้อยอื่น ๆ ซึ่งอาจนำโรคต่าง ๆ เข้ามาด้วย เช่น โรคท้องร่วง มาลาเรีย โรคชิคุนกุนยา เป็นต้น ทีมของพวกเราจึงเห็นความสำคัญ และหยิบยกประเด็นที่อยู่ใกล้ตัวมาสร้างการรับรู้ด้านสุขลักษณะที่ถูกต้อง ให้กับเด็กไทยและเด็กพลัดถิ่นในอำเภอแม่สอด

3. วัยรุ่นศาสตร์				
ลำดับ	**ชื่อเกม**	**ประเด็น**	**ชื่อโรงเรียน**	**แนวความคิดและที่มา**
1	What happened in my school	การ bully ในโรงเรียน	สรรพวิทยาคม	“Bully” เป็นสิ่งที่ถูกยกขึ้นมาพูดถึงมากในปัจจุบัน เพราะเป็นการกระทำรุนแรง ทั้งทางทางร่างกาย คำพูด ทรัพย์สินและทางจิตใจ เช่น เสียดสีหรือด่าทอ รวมไปถึงขั้นการทำร้ายร่างกาย ซึ่งปัจจุบันการกระทำเช่นนี้ได้ทวีคูณขึ้นไปอีกขั้นจนเกิดคำว่า “Cyberbullying” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อ Social Media ด้วยการโพสต์ข้อความ ภาพหรือวิดีโอ ให้อีกฝ่ายเกิดความเสียหายและอับอาย การกระทำเหล่านี้ผู้กระทำคิดว่าเป็นเพียงการหยอกล้อ แต่ในทางกลับกันอาจจะส่งผลกระทบและสร้างบากแผลทางจิตใจของอีกฝ่าย ทีมของพวกเราจึงอยากสร้างการตระหนักรู้ในเรื่องนี้ ให้กับผู้คนที่อาจจะ Bully คนอื่นแบบที่ยังไม่รู้ตัว

2	#LostinEros	เพศสัมพันธ์ในวัยเรียน	บดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2	“การมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน” เป็นประเด็นที่เกิดปัญหาและ ไม่สามารถแก้ไขได้อย่างจริงจัง เพราะผู้ใหญ่ส่วนมากในประเทศ มองว่าเป็นเรื่องที่ผิดทางจารีตประเพณี หรือวัฒนธรรม จึงส่งผลให้ผู้ใหญ่ไม่ได้ให้ความรู้ด้านเพศศึกษาแก่เยาวชนมากพอ และเยาวชนเองก็ไม่กล้าที่จะถามในเรื่องที่ตนอยากรู้ ซึ่งทำให้เยาวชนเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยตัวเองผ่านจากสื่อหรือประสบการณ์จริง และด้วยความที่ขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องจึงนำมาซึ่งปัญหาไม่ว่าจะเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์หรือการท้องไม่พร้อม พวกเราจึงอยากสร้างการตระหนักรู้ถึงเรื่องการมีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัยและถูกต้องให้กับเยาวชนในวงกว้าง
3	Mentalism	การค้นหาตัวเอง	สวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต	ในขณะที่พวกเรากำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นช่วงที่คนส่วนมากพยายามเรียนหนังสือเพื่อที่จะได้ทำงานในอาชีพที่ต้องการ แต่ก็มีคนส่วนมากเช่นกันที่ยัง “ไม่รู้ว่าตนเองอยากทำอาชีพอะไร” ซึ่งอาจส่งผลในอนาคต เช่น การทำงานที่ตนเองไม่ชอบ ทำให้เกิดความเบื่อ ความเครียด หรือปัญหาอื่น ๆ ตามมา ทีมของพวกเราจึงอยากให้ทุกคนค้นหาตัวเองเจอตั้งแต่เนิ่น ๆ เพื่อที่จะได้เดินไปในทิศทางของตนเอง
4	Depresso สุข..ไม่เศร้า	โรคซึมเศร้า	สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม	“โรคซึมเศร้าที่อาจนำไปสู่การฆ่าตัวตาย” ปัญหานี้สามารถพบได้ในสังคมปัจจุบันและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ในสังคมไทยอาจจะยังไม่รับรู้และเข้าใจถึงปัญหานี้ หรือคิดว่าเป็นปัญหาที่ไม่ร้ายแรงและไม่ส่งผลกระทบต่อคนส่วนใหญ่ แต่ในความเป็นจริงแล้วปัญหานี้ส่งผลกระทบในวงกว้าง หรือในระดับประเทศ เช่น ทำให้ประเทศขาดทรัพยากรบุคคลที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาประเทศ เป็นต้น ทีมของพวกเราจึงอยากนำเสนอประเด็นนี้ผ่านรูปแบบบอร์ดเกม เพื่อให้บุคคลทั่วไปได้เข้าใจเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าได้ง่ายยิ่งขึ้น
5	FINAL EXAM	โกงข้อสอบ	บ้านหมากแข้ง	การทุจริตในการสอบเป็นสิ่งที่สามารถพบเจอได้บ่อยครั้ง เพราะเยาวชนคิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่ผิดหรือน่าอายแต่อย่างไร จึงกลายเป็นเรื่องที่สนุก ตื่นเต้นแทน ทั้งยังไม่ต้องเตรียมตัวหรืออ่านหนังสือเยอะ แต่กลับได้คะแนนในการสอบที่ดี ทีมพวกเราจึงอยากนำประเด็นนี้มาพัฒนาเป็นบอร์ดเกม เพราะเคยทุจริตการสอบมาก่อนเข้าใจถึงความรู้สึกกดดัน ละแวง เครียด และความยากลำบาก
6	E.F.D. (Escape From Danger)	การคุกคามทางเพศ	สตรีวัดอัปสรสวรรค์	เราทุกคนกำลังตกเป็นเหยื่อของ “การคุกคามทางเพศ” อยู่หรือไม่? ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางวาจา กริยาท่าทาง หรือการสัมผัสทางร่างกาย เช่น ถูกแซวโดยกลุ่มผู้ชายในวงเหล้า การถูกจ้องหน้าอกหรือขาอ่อน การถูกเนื้อต้องตัว และการถามไถ่เรื่องส่วนตัว จากพฤติกรรมที่กล่าวมานี้ อาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมที่ร้ายแรงมากขึ้น เช่น ถูกชิงทรัพย์ ถูกฉุด สะกดรอยตาม จนอาจนำไปสู่การถูกข่มขืนหรือฆ่าปิดปากได้ ทีมของพวกเราจึงอยากให้ความรู้ในการป้องกันการคุกคามทางเพศแก่บุคคลทั่วไป ได้เห็นถึงแนวทางในการป้องกันกันตัวเอง

7	Unplugged Coding	Coding	โพธาวัฒนาเสนี	โลกมีการเปลี่ยนแปลงและมีความท้าทายอยู่ตลอดเวลา เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ ระบบการศึกษาที่ได้รับผลกระทบเช่นกัน นับว่าเป็นความท้าทายของประเทศกับโจทย์ที่ว่า เราจะพัฒนานักเรียนให้ก้าวทันเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างไร เช่นเดียวกับการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณที่มุ่งเน้นให้เข้าใจกระบวนการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลบางครั้ง โดยไม่จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ (Unplugged) เช่น การแก้ปัญหาโดยการเขียนอัลกอริทึม ไม่ว่าจะเป็นแบบภาษาธรรมชาติ การเขียนผังงาน การเขียนซูโดโค้ด การเล่นเกม หรือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย ทีมของพวกเราจึงอยากพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อในการสอนรายวิชาวิทยาการคำนวณ เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจง่ายมากขึ้น

แบบตอบรับเข้าร่วมงาน Games & Learning 2020

โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน)

.....

ชื่อ.....นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....หน่วยงาน.....

ที่อยู่ .....

..... ไปรษณีย์ .....

โทรศัพท์ ..... โทรสาร .....

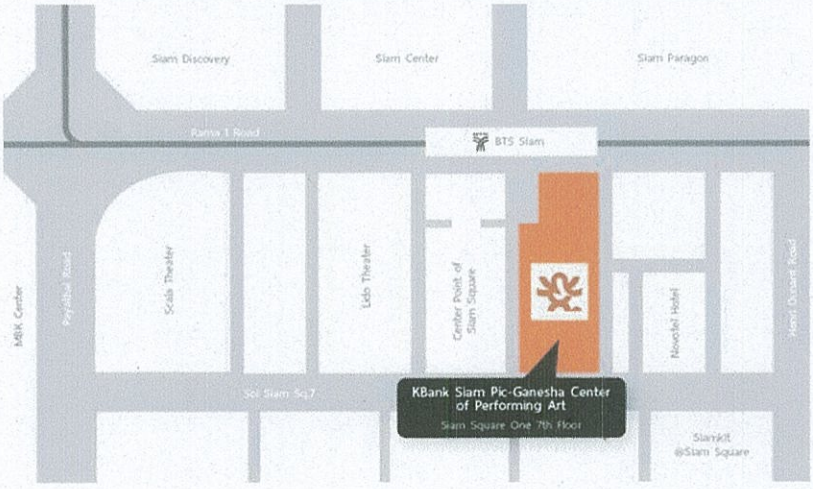
อีเมล.....

☐ ยินดีเข้าร่วมกิจกรรม

☐ ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้

แผนที่จัดงานเกมและการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 (Games & Learning 2020) ในวันเสาร์ที่ 10 ตุลาคม 2563

ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ชั้น 7 อาคารสยามสแควร์วัน



หมายเหตุ: ให้ท่านสแกนแบบฟอร์มตอบรับนี้แล้วส่งกลับมาที่อีเมล game_society@lsed.tu.ac.th หรือ Scan QR code ด้านล่างนี้เพื่อลงทะเบียนออนไลน์ สอบถามรายระเอียดเพิ่มเติมได้ที่คุณณัฐพงษ์ วิชัยวงค์ (ผู้ประสานงานโครงการ) โทรศัพท์ 083-336-3626 **ภายในวันจันทร์ที่ 5 ตุลาคม 2563**

ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม