

รายงานผลกิจกรรม

11/10/52

การทดสอบและสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ภาคีเครือข่ายคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่เข้าร่วมงานมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 1 “ร่วมสร้างประเทศไทยด้วยการให้” วันที่ 9-11 ตุลาคม 2555



26/8/53

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ภาคีเครือข่ายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียง ในสถานศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ และมูลนิธิสยามกัมมาจล ภายใต้นงานตลาดนัดความรู้เศรษฐกิจพอเพียงครั้งที่ 2 “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง : จากหลักคิดสู่วิถีปฏิบัติ” วันที่ 26 -27 สิงหาคม 2553 ณ ศูนย์การประชุม ไบเทค บางนา กรุงเทพฯ



28/1/54

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ผู้เข้าร่วมภายในงานศิลปหัตถกรรม นักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 60 ประจำปีการศึกษา 2553 จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ระหว่างวันที่ 26 -28 มกราคม 2554 ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุมเมืองทองธานี จ.นนทบุรี



ความคิดเห็นของผู้ร่วมเล่นเกมเศรษฐกิจพอเพียง

นางสาวชลิตา ณ ตะกั่วทุ่ง นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระนครเหนือ



"เกมนี้เป็นเกมที่ดี ระหว่างเล่นตนได้ใช้การคิดวิเคราะห์ เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ต้องใช้ความคิดในการวางแผน และได้เรียนรู้เลยว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตเราล้วนแต่ไม่แน่นอน ทั้งเรื่องการเมือง เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมทำให้ต้องเตรียมพร้อมรับมือทั้งบุคลากรและการใช้จ่ายเงิน รวมถึงการใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่ามากที่สุด ซึ่งเกมนี้จะมีความแตกต่างจากเกมอื่นๆ ตรงที่มีมากกว่าความสนุกคือได้ทั้งการวางแผนและการคิดวิเคราะห์ ขณะที่เกมอื่นๆ มีแต่ความสนุกเท่านั้น ซึ่งหากได้เกมนี้ไปก็ต้องการนำไปสอนน้องๆ ในชุมชนพืฒนสังคม"



อาจารย์จินตนา อุ่นอบ จากโรงเรียนนิคมสงเคราะห์

"เกมนี้สอนให้เรารู้จักการวางแผนการดำเนินชีวิต รู้จักการประมาณตนเอง อย่าหลงฟุ้งเฟ้อกับรายได้ที่เข้ามาจากโอกาส แต่ต้องใช้โอกาสนั้นแสวงหารายได้ โดยที่ต้องไม่ทำให้ใครเดือดร้อน และต้องรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่คนอื่น ซึ่งสิ่งนี้ทำให้เรารู้ว่าเราไม่สามารถอยู่ตามลำพังได้ ต้องมีสังคม ต้องช่วยเหลือตัวเองช่วยสังคมจะทำให้ประเทศชาติน่าอยู่มากขึ้น"

จินตนา อุ่นอบ



อาจารย์สุกัญญา E ๑ สุภาภรณ์ โรงเรียนชุมชนนางว้างพัฒนาศึกษา

"เกมนี้สอนให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันหากเราช่วยกันทำให้สามารถผ่านปัญหาต่างๆ ไปได้ นอกจากนี้ยังพบว่าทุกๆ อาชีพ มีบทบาทของตนเองพอถึงสถานการณ์ต่างๆ ตอนนั้นเราจะเห็นคุณค่าของคนในอาชีพต่างๆ กันไป เป็นเกมที่สอนด้านการใช้ภาษา คณิตศาสตร์ ฝึกการคิดวิเคราะห์ การได้เกมนี้ไปจะนำไปให้นักเรียนระดับประถมได้เล่นในช่วงเวลาว่าง และจะถือโอกาสนี้สอดแทรกการสอนเรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปด้วย"

สุกัญญา สุภาภรณ์

6/5/54

การทดสอบและสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ภาคีเครือข่ายคนทำงานด้านเด็ก และเยาวชน เด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่เข้าร่วมมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 2 “แบ่งปัน เพื่อ...เปลี่ยนแปลง” วันที่ 6-8 พฤษภาคม 2555 ณ หอจดหมายเหตุนครหลวง อินทปัญญ์ กรุงเทพฯ



การจัดแข่งขันเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ในงานมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 2

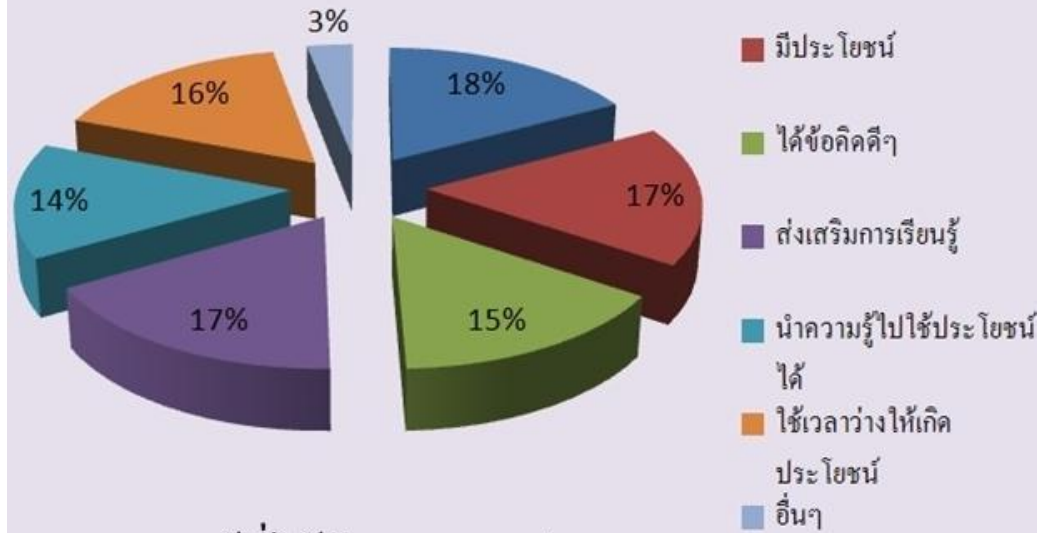
วัตถุประสงค์

- เพื่อเผยแพร่และปลูกฝังแนวคิดด้านปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงแก่เยาวชน
- เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การบริหารจัดการทรัพยากร การปลูกฝังความสามัคคีผ่านการเล่นเกม
- เยาวชนสามารถนำความรู้จากการเล่นเกม “ผู้นำพอเพียง” ไปต่อยอดกระบวนการเรียนรู้ ภายใต้อาณาเขตหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้ด้วยตนเอง

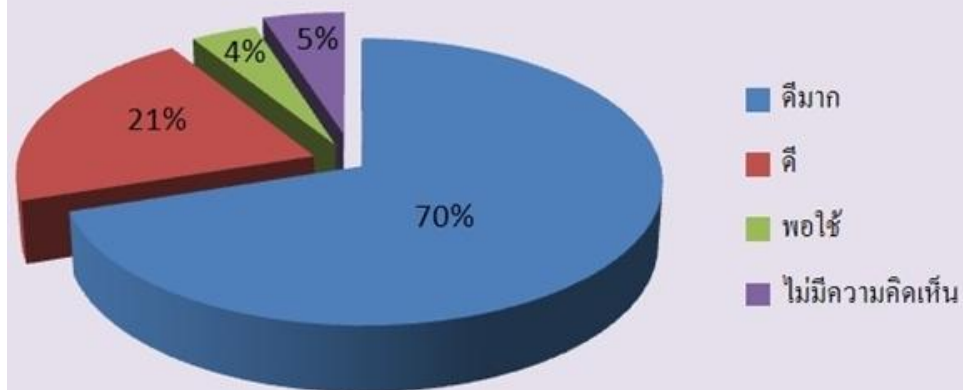
กลุ่มเป้าหมาย	
- ผู้ลงทะเบียนทางอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าร่วมเรียนรู้ผ่านเกมเศรษฐกิจพอเพียง	40 ทีม (80 คน)
- ผู้เข้าร่วมเรียนรู้ผ่านเกมเศรษฐกิจพอเพียงจริงในงาน	92 ทีม (174 คน) อายุ 10 – 72 ปี

ความคิดเห็นของผู้ร่วมเรียนรู้ / ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาเกม
- เป็นกิจกรรมที่ดี ทำให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิดของตนเอง สามารถวางแผนในการดำเนินชีวิตของตนเองได้
- ควรมีการจัดกิจกรรมทุกๆ ปี และขยายไปจัดทั่วประเทศ เพื่อให้เยาวชนได้เข้าร่วมอย่างทั่วถึง และมีความเข้าใจเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงเพิ่มมากขึ้น
- หลังการเล่น เจ้าหน้าที่ควรสรุปข้อคิดจากการเล่นเกมว่าได้อะไร แล้วนำไปใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน
- อยากให้พัฒนาเกมให้เป็นที่นิยมยิ่งขึ้น เพราะมีประโยชน์ต่อคนทุกเพศทุกวัย
- อยากให้มีเวลาในการเล่นเกมนานกว่านี้

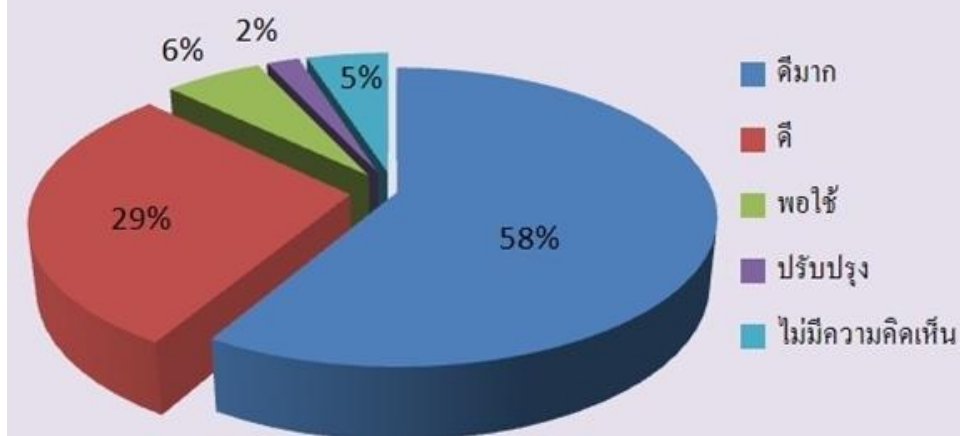
สิ่งที่ได้รับจากการเล่นเกม



สาระความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม



ความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่นเกม



ผู้ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน รางวัลชนะเลิศ 5 รางวัล		
ด.ญ.พัชราเพ็ญ ธรรมณารังสี	ม.1	ร.ร.สาธิตมหาวิทยาลัย รามคำแหง(มัธยม) กทม.
นายศักดา เหลาเกตุ	ปี1	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ขอนแก่น
น.ส.สุภาพร ปัทมสุนันท์	ครูผู้สอน	ร.ร.ราชประชานุเคราะห์ 30 เชียงใหม่
นายไพสิฐ โกสุม	ปี4	มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก
นายสุรัชย์ ทองทวี	ปี2	มหาวิทยาลัยรามคำแหง สุรินทร์

ความคิดเห็นของผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศการเล่นเกมส์เศรษฐกิจพอเพียง

**ด.ญ.พัชราเพ็ญ ธรรมณารังสี อายุ 13 ปี โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยรามคำแหง(มัธยม) กรุงเทพฯ**



“ตอนประชันเกมต้องคิดวางแผนว่าจะทำอย่างไรให้ได้ตามเป้าหมาย ปรึกษากันในทีมกับพี่ตลอดและตอนเจอบัตรสถานการณ์ร่วม ซึ่งฝั่งตรงข้ามเปิดบัตรออกมาไม่ดี หนูคิดว่าเราต้องช่วยกันที่จะทำให้เกมผ่านอุปสรรคไปได้ สำหรับบัตรสถานการณ์หนูเขียนทุกหมวด สิ่งที่หนูได้เรียนรู้จากเกม และจากการเขียนบัตรสถานการณ์ หนูจะนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เช่นเรื่องการออม การใช้จ่ายอย่างรู้ค่า ความมีน้ำใจในการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น และทำสิ่งที่ เป็นประโยชน์กับตนเองและสังคมค่ะ”



**นายไพสิฐ โกสุม อายุ 21 ปี ปี 4 คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร จ.พิษณุโลก**

“เกมนี้เป็นเกมที่ดี เวลาเล่นต้องวางแผน คิดให้รอบคอบก่อนตัดสินใจ ผมลุ้นกับบัตรสถานการณ์ว่าจะได้ดีหรือไม่ดี จะเจอคนเดียวหรือเจอร่วมกัน ตอนเขียนบัตรสถานการณ์ ผมคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีมาก ทำให้ผมสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดแนวคิดในการเรียน และการใช้ชีวิตได้

ยิ่งขึ้น”



นางสาวสุภาภรณ์ บัฒมสุคนธ์ อายุ 28 ปี คุณครู โรงเรียนราช
ประชานุเคราะห์ 30 จ.เชียงใหม่

“ดิฉันเป็นคุณครูในศูนย์วิทยาศาสตร์ ดิจิทัลได้ประสบการณ์
เพราะได้ความรู้เรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงผ่านการเล่นเกม ทั้งในเรื่อง
ความพอประมาณ ความพอเพียง สำหรับแนวคิดเรื่องบัตรสถานการณ์
ดิฉันจะนำไปต่อยอดการเรียนการสอนให้เด็กๆ ในชั้นเรียนได้ ”

27/5/54

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ภาคีเครือข่ายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ
พอเพียงในสถานศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ และมูลนิธิ
สยามกัมมาจล ภายในตลาดนัดความรู้ "เครือข่ายเรียนรู้สู่ความพอเพียง" ครั้งที่ 3 "ขับเคลื่อนปรัชญาของ
เศรษฐกิจพอเพียง ด้วยหลัก "เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา" วันที่ 27 -28 พฤษภาคม 2554 ณ โรงแรมมิราเคิล แกร
นด์ คอนเวนชั่น



17/6/54

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่เด็กและเยาวชน รวมถึงเจ้าหน้าที่มูลนิธิแม่ฟ้าหลวง เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2554 ณ มูลนิธิแม่ฟ้าหลวง จ.เชียงราย



10/9/54

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่เครือข่ายคนทำงานด้านเด็กและเยาวชนในเขตภาคเหนือ ตลอดจนบุคคลทั่วไปผู้เข้าร่วมงานงาน "เทศกาลเยาวชนภาคเหนือ" (Northern Youth Festival) ภายใต้แนวคิด "จุดชนวน" สืบทอด สานพลัง สร้างสุข จัดโดยเครือข่ายคนทำงานพัฒนาเด็กและเยาวชนในเขตภาคเหนือ 17 จังหวัด นำโดยมูลนิธิพะเยาเพื่อการพัฒนา ระหว่างวันที่ 10 - 12 กันยายน 2554 ณ โรงเรียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา จังหวัดเชียงใหม่



10/10/54

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง แก่คุณครูพอเพียงในโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ "ปลูกความคิด สาธิตผ่านศูนย์เศรษฐกิจพอเพียง" จัดโดย บริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด โดยการสนับสนุนของมูลนิธิสยามกัมมาจล ระหว่างวันที่ 10-11 ตุลาคม 2554 ณ คำแสด ริเวอร์แคว รีสอร์ท จ.กาญจนบุรี



25/12/54

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่เยาวชนในกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการ "พลังเด็กและเยาวชนกับการขับเคลื่อนการประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ร่วมกับภาคีเครือข่าย วันที่ 25-27 ธันวาคม 2554 ณ อุทยานสิ่งแวดล้อมนานาชาติสิรินธร จังหวัดเพชรบุรี



14/1/55

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมงานวันเด็ก
แห่งชาติ ประจำปี 2555 วันที่ 14 มกราคม 2555 ณ อบต.หัวไผ่ จ.สิงห์บุรี



23/1/55

การสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่เยาวชน
นักเรียน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนอาจารย์ที่ปรึกษาเยาวชน “กล้าใหม่...ไผ่รู้” ที่เข้าร่วมในงานประกาศผล
โครงการ “กล้าใหม่...ไผ่รู้” ปี 6 จัดโดยธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) วันที่ 23 มกราคม 2555 ณ
ศูนย์การประชุมไบเทค บางนา



27/1/55

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ผู้เข้าร่วมภายในงานศิลปหัตถกรรม นักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 61 ประจำปีการศึกษา 2554 จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ระหว่างวันที่ 25 -27 มกราคม 2555 ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุมเมืองทองธานี จ.นนทบุรี



งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 61

วันที่ 25 - 27 มกราคม 2555 เวลา 09:00 – 17:00 น.

ณ ชาเลนเจอร์ 1 - 3 เมืองทองธานี



“เพื่อนๆที่ทุกท่านคะ...ขอเชิญมาเรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านการเล่นเกมนำพอเพียง

และเกมรู้ให้รู้รับกันเออะกะ

แล้วพบกันที่...บ้านพอเพียงหลังที่ 4

บูธมูลนิธิสยามกัมมาจลนะคะ”





บรรยากาศในบูธ...

อาจารย์สุรพิชญ์ พิทวัน
ศึกษานเทศก์ สุพรรณบุรี เขต 3
"ข้อมูลที่น่าสนใจน่าสนใจมากค่ะ"

บรรยากาศในบูธ
ช่วงเช้า 10:00 น.



ช่วงบ่าย เด็กนักเรียน คุณครูจากหลายโรงเรียน
สนใจเข้าร่วมกิจกรรมกันแน่นบูธ



เล่นตามเสร็จ

นั่งจดข้อมูลต่อ



ขอรู้ความรู้อื่นๆ
และคุณครู ให้ความ
สนใจอย่างมาก

จากทางเข้างาน เดินเลี้ยวขวานิดเดียว
เจอบูธมูลนิธิแล้วค่ะ



ทีมงานจาก ร.ร.เบญจมราชูทิศ
ราชบุรี จ.ฉะเชิงเทรา
ตอบคำถามหลังจากการเล่น
เกมได้ประทับใจสุดๆ

ถึงชนะการแข่งขันและตอบคำถามได้อย่างชัดเจน
แจ่มแจ้ง... แต่พี่จาก ร.ร.ศรีวิชัย จ.สุราษฎร์ธานี
แสดงน้ำใจ มอบเกมให้ทีมงาน ร.ร.ชาณุวิทยา
กำแพงเพชร



ข้าว+ไก่ ได้ 12 เพื่อ
...ผมขอสร้างถนนด้วย
ครับ...



น้องกานต์ ชั้นป.5
ร.ร.อนุบาลปทุมธานี
ชวนคุณพ่อมาร่วม
เล่นเกมด้วย



...สุดชด



ถึงมาจากต่าง
โรงเรียนก็ร่วม
ช่วยกันค่ะ

ประทับใจเกมมาก สนุก
ต้องควางแผน และ
ช่วยเหลือกัน เจริญ
ต่อเรื่อง...การแก้ปัญหา



ทีมคุณครูจาก ร.ร.วัดเข็ญออก

คุณครูกำลังเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้
จากกิจกรรม...

และ ร.ร.วัดช้างค้ำ จ.เชียงใหม่





สรุปโรงเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม...

1. โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จ.สิงห์บุรี
2. โรงเรียนชาวนาวิทยา ลำปาง
3. โรงเรียนศรีวิชัย สุราษฎร์ธานี
4. โรงเรียนวัดจตุรพักตรพิมาน หนองบัวลำภู
5. โรงเรียนวัดช้างเผือก หนองบัวลำภู
6. โรงเรียนบูรณะราษฎร์ นครราชสีมา
7. โรงเรียนอนุบาลปทุมธานี ปทุมธานี
8. โรงเรียนชุมชนวัดตะเคียนงาม ระยอง
9. โรงเรียนครุฑราชบุรี ราชบุรี
10. โรงเรียนดาราสมุทร ภูเก็ต
11. โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๓ นครราชสีมา

12. โรงเรียนชาวนาวิทยา ลำปาง
13. โรงเรียนศรีวิชัย สุราษฎร์ธานี
14. โรงเรียนวัดบางหลวง จ.สุโขทัย
15. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ

(หมายเหตุ: ข้อมูลบางส่วนเฉพาะวันที่ 25-26/1/55
จากโรงเรียน และนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและสถานที่อื่นๆ)

21/2/55

การสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่
คณาจารย์เครือข่ายโรงเรียนจังหวัดอยุธยา และนักเรียนโรงเรียนจิระศาสตร์วิทยา ในการอบรมเขียนแผนการ
จัดการเรียนการสอนบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เครือข่ายโรงเรียนพอเพียงจังหวัดอยุธยา
วันที่ 21 ก.พ. 2555 ณ โรงเรียนจิระศาสตร์วิทยา จ.อยุธยา



3/3/55

การสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่เด็ก
นักเรียนโรงเรียนสามวาวิทยา ในกิจกรรมห้องสมุดเพื่อน้อง โรงเรียนสามวาวิทยา อ.ลาดหลุมแก้ว จ.
ปทุมธานี โดยกลุ่มเยาวชนคณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์และสวัสดิการสังคม มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระ
เกียรติ ในโครงการเยาวชนอาสา...ร่วมพลิกฟื้นชุมชนพื้นvikฤติอุทกภัย วันที่ 3 มีนาคม 2555



20/3/55

การสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง แก่คุณครู
อาจารย์ นักเรียน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปผู้เข้าร่วมงานมหกรรมประกวดเทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสารแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 11 หรือ Thailand ICT Contest Festival 2012 จัดโดย
กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค)
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ร่วมกับภาคีเครือข่าย ระหว่างวันที่ 20 -22 มีนาคม
2555 ณ หอประชุมมหิศร อาคารเอสซีบีพาร์ค ธนาการ์ไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ถนนรัชดาภิเษก เขต
จตุจักร กรุงเทพมหานคร



28/3/55

การสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ผู้เข้าร่วมงานการประชุมประจำปี และจัดแสดงนิทรรศการเรื่อง “อะไร คือเศรษฐกิจพอเพียง” จัดโดยมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ วันพุธที่ 28 มีนาคม 2555 ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุม อิมแพ็ค เมืองทองธานี



31/3/55

การสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่ผู้เข้าร่วมงานตลาดนัดอาสาสมัคร ครั้งที่ 2 "Volunteer Street Fair 2012" ระหว่างวันที่ 31 มีนาคม - 1 เมษายน 2555 ณ อุทยานเบญจสิริ



การสาธิตการเล่นเกม Give and Take รู้ให้รู้รับ ให้แก่คณาจารย์ในเครือข่ายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียงในสถานศึกษาผู้เข้าร่วมการอบรมการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ "อยู่อย่างพอเพียง" จัดโดยความร่วมมือของกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ และมูลนิธิสยามกัมมาจล ระหว่างวันที่ 20 -22 เมษายน 2555 ณ โรงแรมเอเชีย แอร์พอร์ท



สะท้อนการเรียนรู้หลังเล่นเกมเศรษฐกิจพอเพียง



"รู้สึกประทับใจค่ะ เพื่อนจับได้การ์ดสถานการณ์ที่ไม่ดี เป็นการดีสีแดง แต่ได้ผลคนเดียว เขากลับร้องเฮตีใจขึ้นมา เพราะว่าไม่อยากให้คนอื่นได้รับผลเสียไปด้วย แสดงให้เห็นว่าเขามีน้ำใจ เล่นไปแล้วเราก็กู้ว่าจะสร้างถนนได้สำเร็จหรือเปล่าหรือน้ำจะท่วมไหม ระหว่างเล่น ทุกคนก็ไม่ได้หวังที่จะเอาชนะกัน คือเล่นกันโดยไม่เอาวัดเอาเปรียบกัน ช่วยเหลือกัน มีน้ำใจต่อกัน บางทียังคิดว่าเราจะเอาเงินไปเพิ่มให้เพื่อนได้ไหม เขาจะได้ซื้อถนนได้ แต่ก็ทำไม่ได้ เพราะกติกาไม่ได้กำหนดเอาไว้ให้ทำได้"



"ประทับใจในความมีน้ำใจของเพื่อนในกลุ่ม รู้จัก
แบ่งปัน เสียสละ ยอมแลกผลผลิตกับเพื่อน ให้เขาประสบความสำเร็จแล้วจบเกมได้ก่อนเรา เพื่อให้ชุมชนของเรา
ทุกคนจะไม่โดนน้ำท่วม "



"เกมนี้สามารถนำไปแนะนำให้นักเรียนของเรารู้จัก
การแบ่งปันมากขึ้น รวมถึงเรื่องของการอยู่ร่วมกันในสังคม
ฝึกฝนการคิดอย่างรอบคอบ มีการวางแผน"



"การเล่นเกมนี้นำทำให้เราได้เรียนรู้ไปโดยไม่รู้ตัว
เรียนรู้ที่จะให้ (to give) ที่จะรัก (to love) ที่จะช่วย (to
help) ที่จะใส่ใจ (to care) และที่จะเสียสละ (to sacrifice)"



"การเล่นเกมนำทำให้เราเห็นว่าชุมชนของเราต้องมี
เป้าหมายร่วมกัน วางแผนร่วมกัน มีเหตุผล ความ
รอบคอบ เพื่อทำอย่างไรให้ชุมชนของเราพัฒนาได้ดี ที่
สำคัญคือการมีเป้าหมายร่วมกัน"



"เกมส่วนใหญ่มักเป็นเกมเพื่อความสนุกสนาน
สำหรับเกมนี้ได้ก็เล่นยังจะได้ฝึกฝนเพิ่มเติมในเรื่องของ
ความมีคุณธรรม คือ เรื่องของความซื่อสัตย์ และเรื่องของ
การแบ่งปัน คือการให้"



"ถึงแม้ว่าจะเป็นบทบาทสมมติ แต่เราก็สามารถ
นำบทเรียนที่ได้จากการเล่นเกมนี้ไปปรับใช้ในชีวิตจริง
พัฒนาคุณครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนได้"

16/6/55

การสาธิตการเล่นเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ให้แก่คณะผู้บริหารและคุณครู ในโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ "การออกแบบการเรียนรู้การสอนโดยบูรณาการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" ครั้งที่ 2 จัดโดยโครงการเสริมศักยภาพการขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษาพอเพียงต้นแบบในเขตภาคกลาง นครนายก ออยุธยา และกรุงเทพฯ วันที่ 16 -17 มิถุนายน 2555 ณ โรงแรมริเวอร์ไซด์ กรุงเทพฯ



23/9/55

มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ร่วมกับ อุทยานการเรียนรู้ TK Park เปิดพื้นที่ลานสานฝันให้เป็นลานเรียนรู้เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอย่างสนุกและสร้างสรรค์ ผ่านการเล่นเกม “The Leader : ผู้นำพอเพียง” และ “Give&Take : รู้ให้รู้รับ” พร้อมจัดอบรมการเล่นเกมให้กับผู้สนใจอย่างใกล้ชิด “แล้วจะรู้ว่าเศรษฐกิจพอเพียงไม่ได้ยากอย่างที่คิด” และสามารถนำไปเป็น “หลักคิด หลักปฏิบัติ” เพื่อพัฒนาชีวิต และการทำงานให้ประสบความสำเร็จ เกิดประโยชน์ทั้งต่อตัวเอง ครอบครัว และสังคม โดยงานนี้จัดขึ้นที่อุทยานการเรียนรู้ TK Park วันเสาร์ที่ 22 กันยายน 2555 - วันอาทิตย์ที่ 23 กันยายน 2555 เวลา 11.00 น.- 17:00 น.



2/12/55

เมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2555 มูลนิธิสยามกัมมาจลได้จัดกิจกรรมเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงขึ้น ณ ห้องโถงอาคารพิพิธภัณฑ์ธนาคารไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ สำนักงานใหญ่ รัชโยธิน ภายในงาน SCB Family Day 2012



12/1/56

เมื่อวันเสาร์ที่ 12 มกราคม 2556 ได้มีการจัดงานวันเด็กแห่งชาติประจำปี พ.ศ.2556 ขึ้นที่ พิพิธภัณฑ์ธนาคารไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ซึ่งมูลนิธิสยามกัมมาจลในฐานะหน่วยงานในสังกัดของธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ได้นำเกมเศรษฐกิจพอเพียง ได้แก่ เกม The Leader ผู้นำพอเพียง และเกม Give & Take รู้ให้รู้รับ มาจัดกิจกรรมให้น้องๆ ได้เรียนรู้หลักคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงผ่านเกมทั้ง 2 โดยมีน้องนักเรียนทุนเศรษฐกิจพอเพียง สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์มาเป็นพี่เลี้ยงใจดีชวนน้องเล่นเกมอย่างมีสีสัน และมีคุณพ่อคุณแม่ผู้ปกครองคอยลุ้นลูกๆ เล่นเกมไปด้วย



27/1/56

เมื่อวันเสาร์และวันอาทิตย์ที่ 26 - 27 มกราคม 2556 มูลนิธิสยามกัมมาจลได้รับเกียรติเชิญไปร่วม
จัดนิทรรศการและกิจกรรมการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงภายในงานฉลอง
ครบรอบ 8 ปีที่เค การเรียนรู้ไม่มีวันสิ้นสุด



4/4/56

เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2556 มูลนิธิสยามกัมมาจลได้รับเชิญจากสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ หรือที่เราคุ้นเคยกันในนาม "ทีเคพาร์ค" ให้ร่วมนำเกมเพื่อการเรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ได้แก่ เกม The Leader ผู้นำพอเพียง และเกม Give & Take รู้ให้รู้รับ ไปขยายผลแก่คุณครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดประชาชน และศูนย์การเรียนรู้ในเครือข่ายภาคตะวันออกของทีเคพาร์ค ณ ห้องสมุดประชาชนเทศบาลนครระยอง อ.เมือง จ.ระยองค่ะ โดยงานนี้มีคุณศศิณี ลิ้มพงษ์ ผู้จัดการโครงการพัฒนาเยาวชนโดยการเรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มูลนิธิสยามกัมมาจล รับหน้าที่เป็นวิทยากรชวนรู้ที่นำไปและทำความรู้จักกับเกมเศรษฐกิจพอเพียง รวมถึงการชวนคิดชวนคุยถอดบทเรียนจากการเล่นเกมท่ามกลางคุณครูที่เข้าร่วมราว 100 คนจากห้องสมุด 37 แห่ง ทั้งนี้ภายหลังการเล่นเกมที่มูลนิธิสยามกัมมาจลยังได้มอบชุดเกมเศรษฐกิจพอเพียง ทั้งเกม The Leader และเกม Give & Take ให้แก่ห้องสมุดแต่ละแห่งได้นำไปขยายผลสร้างการเรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงผ่านการเล่นเกมนี้นองกว้างยังพื้นที่ของตนต่อไป

