

11/10/52

เกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านการสาธิตให้ผู้สนใจได้ทดลองเล่นในกิจกรรมต่างๆ ของมูลนิธิสยามกัมมาจล อาทิ ภายในงานมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 1 "ร่วมสร้างประเทศไทย...ด้วยการให้" ระหว่างวันที่ 9 -11 ตุลาคม 2552 ภายในศูนย์การค้าสยามเซ็นเตอร์



8/5/54

เกม Give and Take รู้ให้รู้รับ และเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านการสาธิตให้ผู้สนใจได้ทดลองเล่นในกิจกรรมต่างๆ ของมูลนิธิสยามกัมมาจล อาทิ ภายในงานมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 6 -8 พฤษภาคม 2554 ณ หอจดหมายเหตุพุทธทาส อินทปัญโญ กรุงเทพฯ



การจัดแข่งขันเกม The Leader ผู้นำพอเพียง ในงานมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์

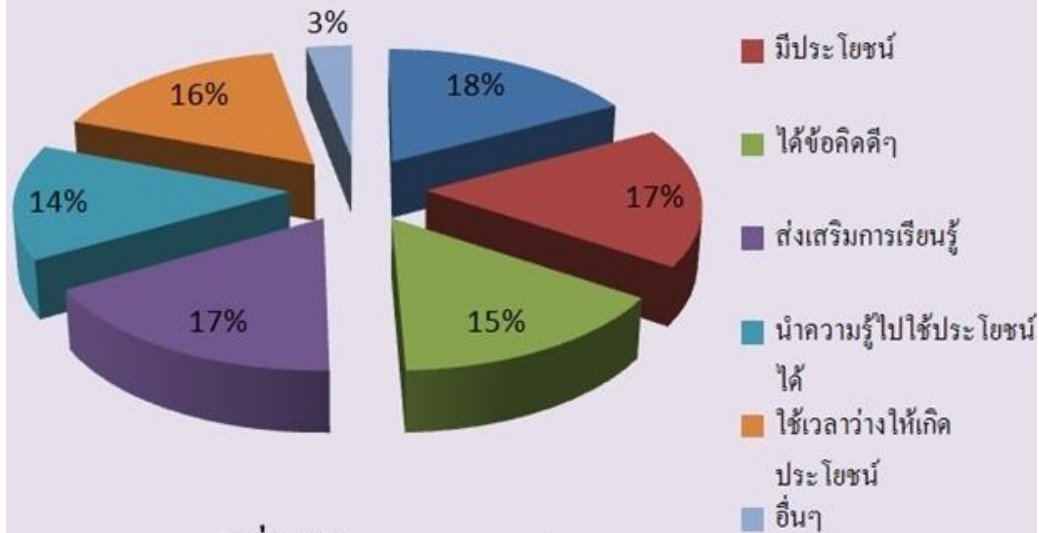
- เพื่อเผยแพร่และปลูกฝังแนวคิดด้านปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงแก่เยาวชน
- เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การบริหารจัดการทรัพยากร การปลูกฝังความสามัคคีผ่านการเล่นเกม

- เยาวชนสามารถนำความรู้จากการเล่นเกม “ผู้นำพอเพียง” ไปต่อยอดกระบวนการเรียนรู้ ภายใต้แนวคิดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้ด้วยตนเอง

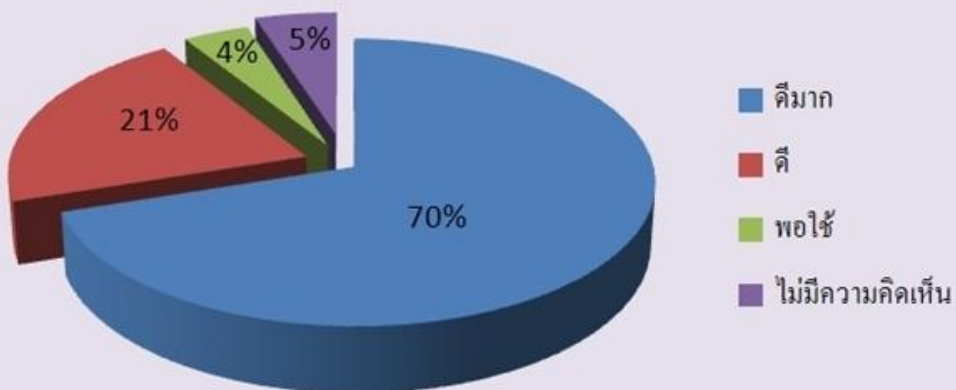
กลุ่มเป้าหมาย	
• ผู้ลงทะเบียนทางอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าร่วมเรียนรู้ผ่านเกมเศรษฐกิจพอเพียง	40 ทีม (80 คน)
• ผู้เข้าร่วมเรียนรู้ผ่านเกมเศรษฐกิจพอเพียงจริงหน้างาน	92 ทีม (174 คน) อายุ 10 – 72 ปี

ความคิดเห็นของผู้ร่วมเรียนรู้ / ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาเกม
• เป็นกิจกรรมที่ดี ทำให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิดของตนเอง สามารถวางแผนในการดำเนินชีวิตของตนเองได้
• ควรมีการจัดกิจกรรมทุกๆ ปี และขยายไปจัดทั่วประเทศ เพื่อให้เยาวชนได้เข้าร่วมอย่างทั่วถึง และมีความเข้าใจเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงเพิ่มมากขึ้น
• หลังการเล่น เจ้าหน้าที่ควรสรุปข้อคิดจากการเล่นเกมว่าได้อะไร แล้วนำไปใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน
• อยากให้พัฒนาเกมให้เป็นที่นิยมยิ่งขึ้น เพราะมีประโยชน์ต่อคนทุกเพศทุกวัย
• อยากให้มีเวลาในการเล่นเกมนานกว่านี้
• น่าจะเพิ่มอาชีพในเกมให้หลากหลาย เช่น ตำรวจ พระสงฆ์ คุณครู เป็นต้น
• ควรจัดโต๊ะประชุมเพิ่ม
• พื้นที่ในการจัดกิจกรรมเล็กเกินไป
• ควรจัดให้ใหญ่ขึ้นเพื่อทุกคนจะได้เรียนรู้หรือส่งเสริมการเรียนรู้ให้ตนเองได้
• อยากให้มีเวลาในการแข่งขันนานกว่านี้
• อยากให้แจกอุปกรณ์การเล่นให้กับเด็กๆ ในโรงเรียน Half day school เด็กด้อยโอกาสตามชายแดน

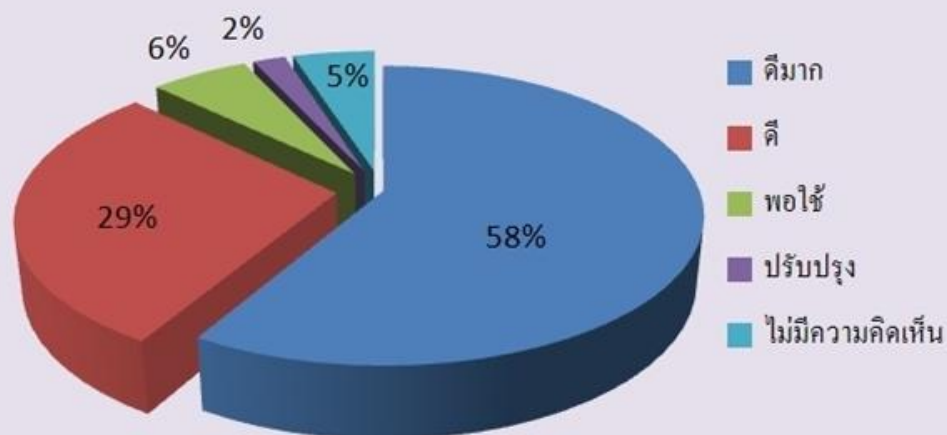
สิ่งที่ได้รับจากการเล่นเกม



สาระความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม



ความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่นเกม



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

ความคิดเห็นของผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศการเล่นเกมส์เศรษฐกิจพอเพียง



ด.ญ.พัชราเพ็ญ ธรรมญาณรังสี อายุ 13 ปี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง(มัธยม) กรุงเทพฯ

“ตอนแข่งขันเกมต้องคิดวางแผนว่าจะทำอะไรให้ได้ตามเป้าหมาย
ปรึกษากันในทีมกับพี่ตลอดและตอนเจอบัตรสถานการณ์ร่วม ซึ่งฝั่ง
ตรงข้ามเปิดบัตรออกมาไม่ดี หนูคิดว่าเราต้องช่วยกันที่จะทำให้เกม
ผ่านอุปสรรคไปได้ สำหรับบัตรสถานการณ์หนูเขียนทุกหมวด สิ่ง
ที่หนูได้เรียนรู้จากเกม และจากการเขียนบัตรสถานการณ์ หนูจะ
นำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เช่นเรื่องการออม การใช้จ่ายอย่างรู้ค่า
ความมีน้ำใจในการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น และทำสิ่งที่เป็นประโยชน์
กับตนเองและสังคมค่ะ”



นายไพสิฐ โกสุม อายุ 21 ปี ปี 4 คณะแพทยศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร จ.พิษณุโลก

“เกมนี้เป็นเกมที่ดี เวลาเล่นต้องวางแผน คิดให้รอบคอบก่อน
ตัดสินใจ ผมเล่นกับบัตรสถานการณ์ว่าจะได้ดีหรือไม่ดี จะเจอคนเดียว
หรือเจอร่วมกัน ตอนเขียนบัตรสถานการณ์ ผมคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีมาก
ทำให้ผมสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดแนวคิดในการเรียน และ
การใช้ชีวิตได้ดียิ่งขึ้น”



**นางสาวสุภาภรณ์ ปัทมสนธิ์ อายุ 28 ปี คุณครู โรงเรียนราช
ประชานุเคราะห์ 30 จ.เชียงใหม่**

“ดิฉันเป็นคุณครูในศูนย์วิทยาศาสตร์ ดีใจที่ได้ประชันเกมฯ เพราะได้
ความรู้เรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงผ่านการเล่นเกม ทั้งในเรื่อง
ความพอประมาณ ความพอเพียง สำหรับแนวคิดเรื่องบัตร
สถานการณ์ ดิฉันจะนำไปต่อยอดการเรียนการสอนให้เด็กๆ ในชั้น
เรียนได้ ”