



ที่ ศธ ๐๗๐๓๘/๑๑๔๕

สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดชลบุรี
๔๗/๓๒ ม. ๑ ถ.พระยาสุรเสนา ต.เสม็ด
อ.เมืองชลบุรี จ.ชลบุรี ๒๐๐๐๐

๑๓ สิงหาคม ๒๕๖๗

เรื่อง นำส่งบอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต”

เรียน ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอกวนสินนิคม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สำเนาหนังสือมูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาฯ
ที่ ม.ร.พ.ร.๑๐๓/๒๕๖๗ ลงวันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๗ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. บอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” จำนวน ๑ กล่อง
๓. บอร์ดเกม “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต” จำนวน ๑ กล่อง

ด้วยมูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาฯ แห่งนี้ ได้จัดทำโครงการมอบบอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต” เป็นกิจกรรมร่วมเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา ๖ รอบ ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๗ เพื่อใช้ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ การปกครอง และวัฒนธรรม ประชาธิปไตยสำหรับพลเมืองยุคใหม่ ตามพระบรมราชปณิธานในรัชกาลที่ ๖ และสนองพระบรมราโชบาย ด้านการศึกษาในรัชกาลปัจจุบัน การนี้ มูลนิธิ จึงขอมอบบอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” จำนวน ๒ กล่อง และ “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต” จำนวน ๒ กล่อง เพื่อนำไปขยายผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการต่อไป

ในการนี้ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดชลบุรี ขอนำส่งบอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” จำนวน ๑ กล่อง และ “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต” จำนวน ๑ กล่อง ให้สถานศึกษาของท่าน เพื่อมอบให้ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอกวนสินนิคม เพื่อนำไปขยายผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นางวิบูลผล พร้อมมูล)

ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดชลบุรี

กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โทร ๐ ๓๘๒๘ ๗๑๔๘/โทรสาร ๐ ๓๘๒๗ ๓๗๔๘

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ : cbi_nfedc@nfe.go.th

“เรียนดี มีความสุข”



มูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖
และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดา

ที่ ม.ร.พ.ร. ๑๐๓/ ๒๕๖๗

ทอวชิราวุธานุสรณ์

ถนนสามเสน แขวงวชิรพยาบาล

เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง นำส่งบอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต”

เรียน ผู้บริหารสถานศึกษา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. รายละเอียดโครงการมอบสื่อการเรียนรู้การสอนบอร์ดเกม “ดุสิตธานี – ท้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี - รัฐเนรมิต” แก่สถานศึกษาทั่วประเทศ เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา ๖ รอบ ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๗
 ๒. QR Code แบบตอบรับบอร์ดเกม “ดุสิตธานี – ท้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี - รัฐเนรมิต”
 ๓. บอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” จำนวน ๒ กล่อง
 ๔. บอร์ดเกม “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต” จำนวน ๒ กล่อง

ด้วย มูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาฯ ได้จัดทำโครงการมอบบอร์ดเกม “ดุสิตธานี – ท้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี - รัฐเนรมิต” เป็นกิจกรรมร่วมเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา ๖ รอบ ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๗ โดยได้งบประมาณสนับสนุนจากมูลนิธิเพชรรัตน-สุวัทนา เพื่อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การเมือง การปกครอง และวัฒนธรรมประชาธิปไตยสำหรับพลเมืองยุคใหม่ ตามพระบรมราชปณิธานในรัชกาลที่ ๖ และสนองพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในรัชกาลปัจจุบัน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑)

การนี้ มูลนิธิฯ จึงขอมอบบอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ท้องถิ่นวิวัฒน์” จำนวน ๒ กล่องและ “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต” จำนวน ๒ กล่อง ให้แก่ท่าน เพื่อโปรดนำไปขยายผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการสืบไป

ทั้งนี้ ขอให้ท่านโปรดตรวจสอบความเรียบร้อยของบอร์ดเกมฯ และกรุณานำส่งแบบตอบรับมาภายในวันที่ ๒๕ กรกฎาคม นี้ เพื่อเป็นหลักฐานในการรับมอบ (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๒) จักขอบคุณยิ่ง

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

พลเอก

(หม่อมเจ้าเฉลิมศึก ยุคล)

ประธานกรรมการ

โทร./โทรสาร ๐๒ ๒๘๒ ๒๘๘๖

อีเมล : info.v.beif@gmail.com



เอกสารเสนอโครงการของมูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาฯ

๑. ชื่อโครงการ : โครงการมอบสื่อการเรียนการสอนบอร์ดเกม “ดุสิตธานี – ท้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี-รัฐเนรมิต” แก่สถานศึกษาทั่วประเทศ เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา ๖ รอบ ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๗
๒. หน่วยงานที่รับผิดชอบ : มูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาฯ
๓. หลักการและเหตุผล

บอร์ดเกม (Boardgame) หรือเกมกระดาน เป็น “สื่อ” เพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการให้ผู้เล่นจดจ่อกับการเล่นเกม ในระหว่างนั้น เด็กได้เรียนรู้เนื้อหาที่อยู่ภายในเกมไปโดยอัตโนมัติ เช่น การจดจำแผนที่ประเทศใหญ่ ๆ ได้จากการเล่นเกมต่อรถไฟ การเรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ และเกิดการถกเถียงกับผู้เล่นเกมด้วยกัน สังเกตได้ว่าผู้เล่นเกมมักจะจดจ่อกับเกม และพูดคุยกับผู้เล่นในเกมเดียวกันได้ ในระยะเวลานาน ๆ จึงเริ่มมองแนวความคิดนำบอร์ดเกมมาเป็น “สื่อ” เพื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อหวังให้ผู้เล่นค่อย ๆ ซึมซับเนื้อหานั้นโดยไม่ใช้การยัดเยียด จึงได้รับการยอมรับให้เป็นสื่อสมัยใหม่เพื่อการศึกษาอย่างกว้างขวาง

บอร์ดเกมเป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีหลายกลุ่ม หลายองค์กรเริ่มนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาคุณภาพมนุษย์ เพราะเป็นเครื่องมือที่เข้าถึงได้ง่าย และนำไปใช้ได้ง่าย

ในแวดวงการศึกษาสามารถประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หรือกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ ให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย สะท้อนภาพของความคิดสร้างสรรค์ของ ผู้ออกแบบ นำไปสู่ความรู้ ทักษะ เจตคติ และความสุขของผู้เล่น รวมถึงเกิดความรู้แก่ผู้สอนที่พัฒนาบอร์ดเกมหรือทั้งผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันพัฒนาบอร์ดเกม ซึ่งเป็นการสร้างการเรียนรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ได้อย่างแยบยล ผ่านการเล่นบอร์ดเกมรวมทั้งสร้างปฏิสัมพันธ์ และการเรียนรู้แบบ Active Learning ระหว่างครูและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง

มูลนิธิฯ ได้เล็งเห็นโอกาสในการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการพัฒนาอุปนิสัยของเด็ก และเยาวชน ให้เป็นพลเมืองดีตามพระบรมราโชบายของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวในการปลูกฝังคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ของเยาวชน เป็นรากฐานในด้านการศึกษา และการปกครองระบอบประชาธิปไตย รวมถึง เป็นการสืบสานพระปณิธานของสมเด็จพระเจ้าภคินีเธอ เจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดา สิริโสภาพัณณวดี และ พระนางเจ้าสุวัทนา พระวรราชเทวี จึงพัฒนาบอร์ดเกม “ดุสิตธานี” ขึ้น เพื่อเสริมสร้างเสริมอุปนิสัยของเด็ก และเยาวชนให้เป็นพลเมืองดี และเป็นพื้นที่สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่สำหรับเด็ก และเยาวชน โดยใช้ กระบวนการเรียนรู้โดยไม่ต้องท่องจำ

เมื่อพิจารณาพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ทรง สร้างเมืองสมมติ “ดุสิตธานี” ขึ้น ด้วยแนวคิดหลักให้เป็นเมืองทดลอง และเผยแพร่ระบอบการปกครองแบบใหม่ (ประชาธิปไตย) พร้อมกับการสร้างอุปนิสัยของ “ทวยนาคร” ให้เป็นพลเมืองดีของชาติ และ การบูรณาการร่วมกับมิติในการพัฒนามนุษย์รอบด้าน เช่น สถาปัตยกรรม สุขาภิบาล หนังสือพิมพ์ สื่อสารมวลชน การแสดง ศิลธรรม ธรรมนุญ ในลักษณะการปกครองของคณะ “นคราภิบาล” ซึ่งมีผู้เปรียบว่า เป็นธรรมนูญการปกครองฉบับแรกของไทย กล่าวถึงทวยนาครทั้งหลาย และชายในการร่วมกันสร้าง เมืองในอุดมคติที่พึงปรารถนา นับเป็นกระบวนการสอนที่แยบยล และเป็น “สื่อ” นำเสนอเนื้อหาให้ทวยนาคร ค่อย ๆ ซึมซับโดยไม่ยัดเยียด

มูลนิธิฯ จึงนำเนื้อหาสาระหลักของ “ดุสิตธานี” นำมาพัฒนาเป็นสื่อบอร์ดเกมในสมมติ การสร้างเมือง “ดุสิตธานี” ด้วยตนเอง การแก้ไขปัญหา การบริหารบ้านเมือง เศรษฐกิจ บริบททางสังคม และ สถานการณ์ของโลก และการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ต่าง ๆ ของการเป็นพลเมืองในเมืองดุสิตธานี ความรับผิดชอบ ต่อส่วนรวม อีกทั้งรู้จักการใช้สิทธิหน้าที่ของตนเองในการเลือกตั้งตามระบบธรรมนูญ เพื่อสร้างเสริมอุปนิสัย ของเด็ก และเยาวชนให้เป็นพลเมืองดี ตามพระบรมราโชบายของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยพิจารณากลุ่มเป้าหมายได้แก่ ครู อาจารย์ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และนักศึกษาอาชีวศึกษา ซึ่งสามารถใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงวัย และสอดคล้อง กับกระแสของเด็กรุ่นใหม่จำนวนมากที่หันมาทำเวลาว่างให้เกิดประโยชน์ด้วยการเล่นเกม ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่มได้ดี รวมทั้งมีสถาบันการศึกษาจำนวนมากในปัจจุบัน พิจารณาเห็นว่า การนำบอร์ดเกม มาใช้ในห้องเรียน สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

บอร์ดเกมที่ผ่านการออกแบบ และพิจารณาอย่างถี่ถ้วนจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ทักษะประสบการณ์ในการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning รวมถึงการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกมเพื่อการเรียนรู้ ด้วยการนำหลักการของเกมมาใช้ผสมกับหลักการของดุสิตธานี สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่ดี และถูกหลักการ ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ และการเล่นผ่านอุปกรณ์ที่ดึงดูดใจ และสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น เช่น บอร์ดเกมแบบสร้างเมือง ที่สามารถเล่นได้ตั้งแต่ ๒-๗ คน เป็นเกมแนวใช้สมองผสมกับการวางแผนกลยุทธ์ หรือบอร์ดเกมเมืองในฝัน เพื่อสร้างเมืองในอุดมคติเล็ก ๆ ไปสู่การสร้างเมืองใหญ่ และพลเมืองที่ดี อีกทั้งช่วยเปิดมุมมองของผู้เรียนได้ปลูกฝังคุณลักษณะจิตอาสา หลายเกมต้องการถอดบทเรียนถึงเหตุผลว่าในช่วงเล่นเกมว่าเหตุใดแต่ละคนจึงตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ เหตุใดถึงคิดเช่นนั้น และสิ่งที่อยู่ในเกมสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้อย่างไร เปิดโอกาสให้เห็นมุมมองของกันและกัน ที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น

จากหลักการและเหตุผลข้างต้น กอปรกับเจตจำนงของมูลนิธิฯ ที่ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาอุปนิสัยของเด็ก และเยาวชนให้เป็นพลเมืองดี ด้วยกุศโลบายอันแนบกาย ช่วยให้เด็กและเยาวชนเข้าใจผู้อื่น และสังคม เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เด็กและเยาวชนอาศัยอยู่ เข้าใจที่มาภูมิสังคม และคุณค่าของคุณธรรมจริยธรรม ที่สำคัญที่สุด คือ สามารถเข้าใจตัวตนและรากเหง้าของตนเองตลอดจนชาติบ้านเมือง อันเป็นคุณสมบัติจำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองที่ดีตามพระบรมราชปณิธานในรัชกาลที่ ๖ พร้อมทั้งพระปณิธานของสมเด็จพระเจ้าภคินีเธอ เจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดา สิริโสภาพัณณวดี และพระนางเจ้าสุวัทนา พระวรราชเทวี โดยสามารถดำเนินการผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามความต้องการที่แท้จริงของสถานศึกษา

๔. วัตถุประสงค์โครงการ

- ๔.๑ เพื่อมอบสื่อการเรียนการสอนบอร์ดเกม “ดุสิตธานี-ห้องถิ่นวิวัฒน์” และ “ดุสิตธานี – รัฐเนรมิต” แก่สถานศึกษาทั่วประเทศ เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา ๖ รอบ ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๗
- ๔.๒ เพื่อให้ครู อาจารย์ นักเรียน/นักศึกษาในสถานศึกษาทั่วประเทศมีเครื่องมือการเรียนรู้เนื้อหาประวัติศาสตร์เรื่องดุสิตธานีในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ๔.๓ เพื่อให้ครู อาจารย์ นักเรียน/นักศึกษาในสถานศึกษาทั่วประเทศได้เรียนรู้กระบวนการประชาธิปไตยของดุสิตธานีอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน และเข้าใจสาระสำคัญของดุสิตธานีในรัชกาลที่ ๖ โดยสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบกับบริบทปัจจุบัน
- ๔.๔ เพื่อให้ครู อาจารย์ นักเรียน/นักศึกษา ในสถานศึกษาทั่วประเทศมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นในประวัติศาสตร์ไทย

- ๔.๕ เพื่อให้ครู อาจารย์ นักเรียน/นักศึกษาในสถานศึกษาทั่วประเทศมีศักยภาพทางสติปัญญา และทัศนคติต่อบ้านเมืองที่ดีขึ้นจากการเล่นเกม โดยใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ทำให้เยาวชนเป็นพลเมืองดีตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ส่งเสริมให้เยาวชนห่างไกลจากอบายมุข ยาเสพติด และการพนัน
- ๔.๖ สนองพระบรมราโชบายด้านการศึกษาของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ถูกต้องชาติบ้านเมือง มีความมั่นคงในสถาบันพระมหากษัตริย์ ปฏิบัติแต่สิ่งที่ดี และเป็นพลเมืองดี กล่าวคือเห็นสิ่งใดที่ตนจะสามารถปฏิบัติเพื่อชาติบ้านเมืองส่วนรวมได้ ก็พึงทำ

๕. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายสำหรับมอบบอร์ดเกมให้แก่ นักเรียน นักศึกษา ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาของ

๑. โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ ๑ ถึง ๙
๒. โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ จำนวน ๓๘ แห่ง
๓. โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ จำนวน ๑๔ แห่ง
๔. กลุ่มโรงเรียนในสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร จำนวน ๑๕ แห่ง
๕. โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน ๔๓๗ แห่ง
๕. สถาบันการศึกษาภาคีสุนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาฯ จำนวน ๒๓ แห่ง
๖. คณะครุศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย/วิทยาลัยทั่วประเทศจำนวน ๑๓๓ แห่ง
๗. โรงเรียนที่คณะฯ เลขาธิการฯ จัดตั้ง จำนวน ๗ แห่ง
๘. เครือโรงเรียนในทุนสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ จำนวน ๑๑ แห่ง
๙. สถานศึกษาในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) จำนวน ๗๗ แห่ง
๑๐. โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จำนวน ๔๐๑ แห่ง
๑๑. โรงเรียนจิตรลดา

- ๑๒. โรงเรียนจิตรลดาวิชาชีพ
- ๑๓. สถาบันเทคโนโลยีจิตรลดา
- ๑๔. โรงเรียนเตรียมทหาร
- ๑๕. โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า
- ๑๖. โรงเรียนนายเรือ
- ๑๗. โรงเรียนนายเรืออากาศนวมินทกษัตริยาธิราช
- ๑๘. โรงเรียนนายร้อยตำรวจ

รวมสถานศึกษาทั้งสิ้น ๑,๑๗๓ แห่ง ทั่วประเทศไทย

๖. งบประมาณ

ค่าใช้จ่ายและงบประมาณรวมทั้งสิ้น ๑๐,๐๐๐,๐๐๐ บาท

ที่	รายละเอียด	ราคา
๑	ค่าจัดซื้อจัดจ้างทำบอร์ดเกม “ดุสิตธานี – ท้องถิ่นวิวัฒน์” จำนวน ๔,๐๐๐ กล่อง ราคากล่องละ ๑,๒๕๐ บาท (รวมค่าจัดส่ง)	๕,๐๐๐,๐๐๐ บาท
๒	ค่าจัดซื้อจัดจ้างทำบอร์ดเกม “ดุสิตธานี – รัฐเนรมิต” จำนวน ๔,๐๐๐ กล่อง ราคากล่องละ ๑,๒๕๐ บาท (รวมค่าจัดส่ง)	๕,๐๐๐,๐๐๐ บาท
	รวม (สิบล้านบาทถ้วน)	๑๐,๐๐๐,๐๐๐ บาท

๗. ระยะเวลาดำเนินการ : วันที่ ๑ มกราคม ๒๕๖๗ ถึงวันที่ ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗

๘. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านความรู้

- นักเรียน/นักศึกษา ได้รับความรู้เนื้อหาสาระของดุสิตธานีด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน กระทั่งเข้าใจสาระสำคัญ เรื่อง การบริหารบ้างเมือง เศรษฐกิจ บริบททางสังคม และสถานการณ์ของโลก และการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ต่าง ๆ ของการเป็นพลเมืองในเมืองดุสิตธานีได้ โดยไม่ต้องท่องจำ

- นักเรียน/นักศึกษา ได้รับความรู้เกี่ยวกับหลักการคิด การบริหารจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ใช้องค์ความรู้มาป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง

- นักเรียน/นักศึกษา ได้รับความรู้เกี่ยวกับหลักการตัดสินใจ รู้จักเลือกสรรสิ่งที่เหมาะสม มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อตนเอง เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันที่จะปกป้องตนเองจากภัยร้ายซึ่งบั่นทอนคุณภาพชีวิตตน ได้นำไปสู่พัฒนาศักยภาพภายในของแต่ละบุคคล

- นักเรียน/นักศึกษา ได้รับความรู้ที่บูรณาการกับหลักสูตรการเรียนตามช่วงชั้นที่บูรณาการเนื้อหาในรายวิชาต่าง ๆ เช่น ภาษา, ศิลปะ, วัฒนธรรม, ประวัติศาสตร์, คณิตศาสตร์ ฯลฯ

ด้านทักษะ

- นักเรียน/นักศึกษาได้ฝึกทักษะด้านการฝึกสมอง เนื่องจากในระหว่างการเล่นสมอง จะถูกกระตุ้นทั้งในเรื่องความคิด และความจำ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหา และการตัดสินใจ ในเรื่องต่าง ๆ

- นักเรียน/นักศึกษาได้ฝึกทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ผ่านการสื่อสาร (Communication) การร่วมมือ (Collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ทำให้เกิดการพัฒนาความคิดให้มีเหตุผล รอบคอบ นำไปสู่ การตัดสินใจ เลือกใช้และปรับใช้ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนสามารถวิเคราะห์ข้อมูล ประเมินข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- นักเรียน/นักศึกษาได้ฝึกทักษะด้านการเสริมสร้างความมั่นใจ และความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากในการเล่นเกมนั้นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในการเล่นหรือการเล่นแสดงเป็นบทบาทสมมติ ทำให้ผู้เล่นกล้าที่จะแสดงออกในสิ่งที่ตนคิดระหว่างการเล่น และผู้เล่นสามารถใช้จินตนาการของตน ประกอบการเล่น และแสดงออกมาให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้รับรู้ ช่วยเสริมสร้างความคิดที่สร้างสรรค์อีกด้วย

- นักเรียน/นักศึกษาได้ฝึกทักษะด้านการสร้างเป้าหมายและการวางแผน เนื่องจากการเล่นบอร์ดเกม จะมีการตั้งเป้าหมายไว้ให้ว่า ต้องทำอะไรถึงจะเป็นผู้ชนะ หรือจะผ่านเกมนี้ไปได้อย่างไร ซึ่งนับเป็นฝึกนิสัยให้ผู้เล่นรู้จักสร้างเป้าหมายให้กับตนเอง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

- นักเรียน/นักศึกษาได้ฝึกทักษะด้านความสามัคคี เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นอุปกรณ์ที่ดีในการเชื่อมความสัมพันธ์ช่วยให้ผู้เล่นสนิทสนมคุ้นเคยอภัยภัยกันมากขึ้น เกิดปฏิสัมพันธ์กันผ่านการพูดคุย การแก้ไขปัญหา การแสดงความคิดเห็น จึงสร้างเสริมความสามัคคีในหมู่ผู้ร่วมเล่นด้วยกันเป็นทักษะสำหรับการเข้าสังคมหรือชุมชนที่ใหญ่ขึ้นในอนาคตได้

๙. ผู้รับผิดชอบโครงการ

มูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาฯ



มูลนิธิสถาบันการศึกษาในรัชกาลที่ ๖ และสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ขอสงวนลิขสิทธิ์ หุ่อกองศ์ประกอบในเล่มนี้ โดยไม่อนุญาตให้
คัดลอกทำซ้ำ และ คัดลอก ส่วนใดส่วนหนึ่งหรือเอกสารฉบับนี้ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้น