



รายงานผลโครงการ
เรื่อง บอร์ดเกมสร้างสรรค์ Kingdom Tales

บอร์ดเกมสร้างสรรค์ Kingdom Tales

จัดทำโดย

นายภูชิต ชื่นบาน

นายสุทัศน์ สุ่มมาตร

นายพีระณัฐ เรืองโรจน์

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/11

ครูที่ปรึกษา

อาจารย์พรทิพย์ สุทธิเจริญ

อาจารย์สมเกียรติ คล่องแคล่ว

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
(Independent Study : IS) ด้วยทักษะในศตวรรษที่ 21 สู่อชีพและการมีงานทำ
ประจำปี 2562

โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการศึกษาครั้งนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายๆ ท่านซึ่งมีท่านแรก อาจารย์พรทิพย์ สุทธิเจริญ และอาจารย์สมเกียรติ คล่องแคล่ว อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการนี้ ผู้ให้ความรู้ คำแนะนำในการค้นคว้า ข้อมูล คำแนะนำ ตรวจสอบ และช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ทุกขั้นตอน เพื่อให้การเขียนรายงานค้นคว้าฉบับนี้สมบูรณ์ที่สุด ขอขอบคุณทางโรงเรียน ที่ช่วยสนับสนุนในด้านงบประมาณตลอดเวลาที่ได้ทำรายงานการศึกษาครั้งนี้ และขอขอบคุณบุคคลอีกหลายๆท่านผู้ให้การช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการทำงานซึ่งผู้จัดทำไม่อาจจะกล่าวมาได้ทั้งหมด ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

บทคัดย่อ

เนื่องจากปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่เต็มไปด้วยโซเชียลเน็ตเวิร์ก เรียกได้เลยว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไปแล้วทั้งการศึกษา หรือแม้แต่การผ่อนคลาย จึงมีปัญหาคิดโซเชียลเกิดขึ้นในผู้ใหญ่ และปัญหาคิดเกมสำหรับเด็ก จากการศึกษาค้นคว้าพบว่าในปี 2560 นายแพทย์บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต ได้ทำการวิจัยและวิเคราะห์สถานการณ์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ทำให้พบว่ามีเด็กป่วยเป็นโรคคิดเกมถึง 429 ราย และมีแนวโน้มว่าจะมากขึ้นด้วย ในปีถัดๆไป โดยการติดเกมจะขัดขวางพัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม เกิดผลเสียกับอนาคตของเด็กยกตัวอย่างเช่น การเสียดายตา มีปัญหาในการเข้าสังคม เป็นโรคซึมเศร้า มีเหตุการณ์ร้ายแรงที่สุดก็คือ การฆ่าตัวตาย จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นอนาล็อก ไม่ได้มีรูปแบบดิจิทัลเช่นเกมที่เราพบเห็นในปัจจุบัน โดยเหตุที่เราต้องเรียกว่าบอร์ดเกมก็เพราะว่าเกมจำพวกนี้จะต้องเล่นบนกระดานเกมของแต่ละเกมเท่านั้น รวมทั้งยังต้องประกอบไปด้วยอุปกรณ์ต่างๆ มากมาย และจุดเด่นของ บอร์ดเกม ที่เกมในปัจจุบันเทียบไม่ได้เลยก็คือ การที่ผู้เล่นจะต้องนั่งล้อมวงเล่นกับกลุ่มเพื่อนแบบเห็นหน้าค่าตากัน การเล่นบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันเป็นการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม ได้เรียนรู้นิสัยใจคอที่แท้จริงของเพื่อนเราเอง อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะและไหวพริบ การเจรจาต่อรอง

ดังนั้นกลุ่ม Kingdom Tales จึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์บอร์ดเกม Kingdom Tale ขึ้นมาเพื่อช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันและเป็นการพัฒนาทักษะทางด้านการเข้าสังคม และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

Abstract

Because today is an era that is full of social networks. Can be called a part of life, including education Or even relaxation Therefore, there are social problems in adults. And problems with addicted games for children From the study found that in 2017, Dr. Boonruang Tri Rueang Worawat Director-General of the Department of Mental Health Conducted research and analysis of the situation of the mental health institution for children and adolescents in Bangkok Resulting in 429 cases of sick children And will likely increase in the coming years, with addiction to games will hinder the mental, emotional, social development, affecting the future of the child, for example, vision loss, social problems Depressive The most serious incident is suicide. Studies have shown that The game board is an analog game. Does not have a digital format, such as games that we see today Nowadays, the reason we have to call it board games is because these types of games have to be played on the game board of each game only. As well as having to be equipped with many devices and the strengths of the game board that today's games can't match The players will have to sit around and play with a group of friends, face to face. Playing board games is an activity that helps increase interaction between players together, improving social skills. Learned the true temperament of our friends It is also a skill and cunning practice. negotiation

Therefore, the Kingdom Tales group is interested in researching and creating Kingdom Tale board games to help increase interaction between players and develop social skills. And instill morality, ethics, and philosophy of sufficiency economy.

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอโครงการ การงานอาชีพและเทคโนโลยีระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหัวข้อ “บอร์ดเกมสร้างสรรค์” คณะผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาจากหนังสือและเว็บไซต์ เกี่ยวกับปัญหาเรื่องเด็กติดเกมและมีปัญหาในการเข้าสังคม และตั้งใจแก้ปัญหาด้วยโครงการชิ้นนี้เพื่อหวังว่าจะเป็นประโยชน์ในอนาคตอันไกลอย่างตั้งใจและแข็งขัน ในการนำเสนอโครงการชิ้นนี้ เพื่อให้ได้ประโยชน์โดยทั่วไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

| เรื่อง | หน้า |
|-------------------------------------|------|
| กิตติกรรมประกาศ | ก |
| บทคัดย่อ | ข |
| Abstact | ค |
| คำนำ | ง |
| สารบัญ | จ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ที่มาและความสำคัญของโครงการ | 1 |
| วัตถุประสงค์ของการศึกษา | 1 |
| ขอบเขตของการศึกษา | 1 |
| สมมติฐานการศึกษา | 2 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 2 |
| ผู้ดำเนินกิจกรรม | 2 |
| บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง | 3 |
| เอกสารอ้างอิง | 3 |
| บทที่ 3 วิธีการดำเนินโครงการ | 9 |
| ระยะเวลาการดำเนินการ | 9 |
| สถานที่ดำเนินการ | 9 |
| งบประมาณ | 9 |
| ขั้นตอนการดำเนินงาน | 11 |
| การประเมินผลการดำเนินการ | 11 |
| บทที่ 4 ผลการศึกษา | 12 |
| ผลการศึกษา | 12 |
| บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา | 13 |
| สรุปผลการศึกษา | 13 |
| ข้อเสนอแนะ | 13 |
| บรรณานุกรม | 14 |
| ภาคผนวก | 16 |

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่เต็มไปด้วยโซเชียลเน็ตเวิร์ก เรียกได้เลยว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไปแล้วทั้งการศึกษา หรือแม้แต่การผ่อนคลาย จึงมีปัญหาคิดโซเชียลเกิดขึ้นในผู้ใหญ่ และปัญหาคิดเกมสำหรับเด็ก จากการศึกษาค้นคว้าพบว่าในปี 2560 นายแพทย์บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต ได้ทำการวิจัยและวิเคราะห์สถานการณ์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ทำให้พบว่าเด็กป่วยเป็นโรคคิดเกมถึง 429 ราย และมีแนวโน้มว่าจะมากขึ้นด้วย ในปีถัดๆไป โดยการคิดเกมจะขัดขวางพัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม เกิดผลเสียกับอนาคตของเด็กยกตัวอย่างเช่น การเสียดายตา มีปัญหาในการเข้าสังคม เป็นโรคซึมเศร้า มีเหตุการณ์ร้ายแรงที่สุดก็คือ การฆ่าตัวตาย จากการศึกษาค้นคว้าพบว่าบอร์ดเกมเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นอนาล็อก ไม่ได้มีรูปแบบดิจิทัลเหมือนเกมที่เรพบเห็นในปัจจุบัน โดยเหตุที่เราต้องเรียกว่าบอร์ดเกมก็เพราะว่าเกมจำพวกนี้จะต้องเล่นบนกระดานเกมของแต่ละเกมเท่านั้น รวมทั้งยังต้องประกอบไปด้วยอุปกรณ์ต่างๆ มากมาย และจุดเด่นของ บอร์ดเกม ที่เกมในปัจจุบันเทียบไม่ได้เลยก็คือ การที่ผู้เล่นจะต้องนั่งล้อมวงเล่นกับกลุ่มเพื่อนแบบเห็นหน้าค่าตากัน การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันเป็นการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม ได้เรียนรู้นิสัยใจคอที่แท้จริงของเพื่อนเราเอง อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะและไหวพริบ การเจรจาต่อรอง

ดังนั้นกลุ่ม Kingdom Tales จึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์บอร์ดเกม Kingdom Tale ขึ้นซึ่งถูกจัดอยู่ในประเภทเกมวางแผน (Strategy Game) มาเพื่อช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันและเป็นการพัฒนาทักษะทางด้านการเข้าสังคม และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

วัตถุประสงค์ของการการศึกษา

1. ประดิษฐ์บอร์ดเกม Kingdom tales
2. เพื่อพัฒนาสมอง ความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มทักษะการวางแผนชีวิตอย่างเป็นระบบให้แก่ผู้เล่น
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นมีการทำงานเป็นทีมและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
4. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ในการปฏิบัติงานและ การดำรงชีวิต

ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาประเภทของบอร์ดเกม
2. ศึกษาวิธีการออกแบบบอร์ดเกม
3. ศึกษาวิธีการในการสร้างผลิตภัณฑ์

สมมติฐานการศึกษา

โครงการนี้สามารถพัฒนาทักษะ การคิด คำนวณ คาดเตา ได้จริง พร้อมทั้งยังสามารถสร้างความเพติดเพลิน ผ่อนคลาย และยังสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวและเพื่อนฝูงได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถพัฒนาทักษะทางการวางแผนแก่ผู้เล่นได้
2. สามารถพัฒนาทักษะทางการทำงานเป็นทีมได้
3. สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวและเพื่อนฝูงได้

ผู้ดำเนินกิจกรรม

กลุ่ม Kingdom Tales

1. นายภูชิต ชื่นบาน
2. นายสุทัศน์ สุ่มมาตร
3. นายพีระณัฐ เรืองโรจน์

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการทำโครงการ บอร์ดเกมสร้างสรรค์ เพื่อลดปัญหาของวัยรุ่นในปัจจุบัน ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาเอกสารและจากเว็บไซต์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 2.1 ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม
- 2.2 ประเภทของบอร์ดเกม
- 2.3 ภัยพิบัติ (Disaster)
- 2.4 ตำนานและนิทานพื้นบ้านของชาติต่างๆ
- 2.5 เศรษฐกิจพอเพียง

2.1 ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม

ความหมายของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม หรือ “เกมกระดาน” เป็นเกมประเภทหนึ่ง มีลักษณะการเล่นบนโต๊ะ หรือ บนพื้นที่เรียบ และกว้าง บอร์ดเกมมีทั้งเล่นคนเดียว จนถึง เล่น 10-20 คน แล้วแต่ตัวระบบเกมนั้นๆ บอร์ดเกมมีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นแนวกลยุทธ์หนักๆ สร้างเมือง ทำลายคู่แข่ง หรือปาร์ตี้เกมที่เล่นกันในกลุ่มเพื่อนและคนที่รู้จัก เพื่อความสนุกสนานและใช้สมองในการเล่นรวมกับการเสี่ยงโชค

ความสำคัญของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ทำด้วยกันไม่ว่าจะเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ ซึ่งช่วยในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อนและคนในครอบครัว

2.2 ประเภทของบอร์ดเกม

ประเภทของบอร์ดเกมสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

2.2.1 เกมครอบครัว (Family Game)

บอร์ดเกมประเภทนี้เป็นประเภทที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สามารถเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที เป็นบอร์ดเกมที่มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีการพูดคุย และสามารถเล่นจบได้ภายใน 15-60 นาที จึงเป็นบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมที่สุดในประเภทบอร์ดเกมทั้งหมด

2.2.2 เกมวางแผน(Strategy Game)

เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดมากกว่าเกมประเภท ครอบครัว ใช้เวลาเล่นประมาณ 60-120 นาที โดยเนื้อเรื่องของเกมวางแผนส่วนใหญ่ จะเป็นการต่อรองการค้า และการทำสงคราม

2.2.3 ปาร์ตี้เกม (Party Game)

เกมประเภทนี้เป็นประเภทที่ถูกออกแบบมาเพื่อเล่นกันเป็นหมู่คณะ 8-20 คนหรือมากกว่า เป็นประเภทที่ต้องใช้มนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

2.3 ภัยพิบัติตามธรรมชาติ (Disaster)

ภัยพิบัติที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสภาพอากาศ เช่น พายุ แผ่นดินไหว หรือน้ำท่วม ล้วนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากสภาพอากาศ เช่นแผ่นดินไหวเกิดจากการการสั่นสะเทือนของโลก หรือแม้แต่สึนามิ ที่เกิดจากการทรุดตัวของชั้นหินที่อยู่ใต้น้ำทำให้เกิดเป็นสึนามิ

2.4 ตำนานและนิทานพื้นบ้านของชาติต่างๆ

ตำนานและนิทานพื้นบ้านของชาติต่างๆ ตำนานและนิทานต่างๆเป็นความเชื่อของคนในชาตินั้นๆไม่ว่าจะเป็นความเชื่อเกี่ยวกับมังกรหรือแม่มดในยุคอดีต เรื่องนิทานต่างๆของพี่น้องกริมม์ซึ่งเป็นนิทานที่เป็นต้นฉบับของการ์ตูนหลายๆเรื่อง เช่น

2.4.1 เรื่องจากตำนานของประเทศญี่ปุ่น

ตำนานเจ้าหญิงคางุยะ เป็นเรื่องเล่า ของกับหญิงสาวผู้มาจากดินแดนบนดวงจันทร์ ที่ชาวญี่ปุ่นเล่าต่อกันมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 10 ถือได้ว่าเป็นตำนานที่เก่าแก่ที่สุดเรื่องหนึ่งของญี่ปุ่น เรื่องราวนี้มีอยู่ว่า ในประเทศญี่ปุ่น เมื่อนาน มาแล้วมีชายชรา ผู้ยากจนคนหนึ่ง ชื่อว่า Taketori no Okina ซึ่งมักจะขึ้นไปตัดไม้ไผ่บนภูเขาอยู่เสมอๆ วันหนึ่งขณะที่เขากำลังตัดไม้ไผ่อยู่นั้น เขาก็เลื้อยไปเห็นไม้ไผ่ปล้องหนึ่ง มีแสงสว่างสีทองวาบขึ้นมา ด้วยความอยากรู้ ชายชราจึงเข้าไปดูใกล้ๆ แต่แล้วเขาก็ต้องรู้สึกประหลาดใจ เพราะไม้ไผ่ปล้องที่กำลังส่องแสงสว่างนั้นมีเด็กหญิงน้อยๆ ที่ช่างน่ารักอยู่ภายใน เนื่องจากเขาและภรรยาไม่มีลูก เขาจึงไม่ลังเลใจเลยที่จะนำเด็กหญิงผู้น่ารักคนนั้นกลับบ้าน พวกเขาเลี้ยงดูเด็กหญิงด้วยความรักใคร่เอาใจใส่ โดยให้ชื่อว่า Kaguya Hime หลังจากที่ชายชราได้พบกับ Kaguya Hime ทุกครั้งที่เขาเข้าไปในป่าเพื่อตัดไม้ไผ่ เขาก็จะพบทองคำจำนวนหนึ่งอยู่ในลำไม้ไผ่ที่เขาตัดเสมอ ซึ่งทำให้สองสามีภรรยา ร่ำรวยขึ้นในเวลาไม่นานนัก นำประหลาดใจเป็นอย่างมากที่ Kaguya Hime เติบโตจนเป็นหญิงสาวที่มีรูปร่างหน้าตางดงามภายในเวลาไม่กี่เดือน ความงามของเธออาจจะเป็นภัยกับตัวเอง ดังนั้นชายชราคนตัดไม้ไผ่จึงพยายามไม่ให้ผู้คนพบเห็นเธอมากนัก แต่ในไม่ช้าเรื่องราวของเธอก็ถูกกล่าวขานไปทั่วประเทศ ชายหนุ่มมากมายมาขอเธอแต่งงาน แต่ Kaguya Hime ก็ปฏิเสธทุกคำขอ มีเพียงชายหนุ่มสูงศักดิ์ 5 คนที่ไม่ละความพยายาม จนทำให้ Kaguya Hime ต้องหาหนทางให้พวกเขาตัดใจ โดยการขอของขวัญจากชายหนุ่มคนละหนึ่งชิ้น หากใครนำของขวัญมามอบให้เธอได้ เธอจึงจะยอมแต่งงานด้วย

หนึ่งคนทำของเลียนแบบมามอบให้ สองคนไม่สามารถหาของจริงมาให้ได้ อีกหนึ่งคนถอดใจระหว่างทาง และคนสุดท้ายได้รับบาดเจ็บสาหัสเสียชีวิตแต่ก็ไม่สามารถหาของที่ Kaguya Hime ต้องการมาได้ สุดท้ายพวกหนุ่มๆ จึงต้องหัวใจสลายและยอมแพ้กลับไป จักรพรรดิ Mikado ก็ได้ยินคำร่ำลือเกี่ยวกับความงามของ Kaguya Hime เช่นกัน และเมื่อได้พบกับเธอ พระองค์ก็ขอเธออภิเษกทันที แต่ก็ถูกปฏิเสธเช่นกัน เธอให้เหตุผลว่า เธอไม่ใช่คนของดินแดนแห่งนี้จึงไม่สมควรแต่งงานกับพระองค์ แต่เมื่อจักรพรรดิ Mikado ใช้กำลังบังคับ ญ่ๆ เธอก็หายวับไปต่อหน้าต่อตาของพระองค์ องค์จักรพรรดิจึงรับรู้ได้ว่านางไม่ใช่บุคคลธรรมดา พระองค์จึงยอมตัดใจกลับไป

3 ปีผ่านไป Kaguya Hime ก็ยังคงสวยงาม แต่เมื่อฤดูใบไม้ผลิมาถึง Kaguya Hime ก็เริ่มซึมเศร้า เอาแต่มองท้องฟ้ายามค่ำคืน เธอมักจะเพ่งมองดวงจันทร์และร้องไห้ ชายชราเป็นกังวลมาก จึงถาม Kaguya Hime ว่าเป็นอะไร เธอหันหน้าไปมองท้องฟ้าด้วยสายตาที่โศกเศร้า แล้วตอบว่า แท้จริงแล้วเธอนั้นมาจาก

ดินแดนบนดวงจันทร์ เธอถูกส่งให้มาใช้ชีวิตอยู่บนโลกมนุษย์ และตอนนี้ก็ถึงเวลาที่เธอจะต้องกลับไปแล้ว เธอรู้ว่าเมื่อจากไป เธอจะต้องคิดถึงชายชราและภรรยามาก นั่นเป็นเหตุผลที่ทำให้เธอทุกข์ใจ ชายชราตกใจมากที่ได้รับความจริง และไม่ต้องการที่จะปล่อยให้ลูกสาวสุดที่รักต้องจากไป เขาจึงไปปรึกษาองค์จักรพรรดิ Mikado เมื่อถึงคืนวันเพ็ญตามกำหนดที่ Kaguya Hime ต้องกลับไปยังดวงจันทร์ จักรพรรดิก็สั่งให้องครักษ์ของพระองค์ซ่อน Kaguya Hime ไว้ภายในบ้านอย่างมิดชิดและให้เฝ้าไว้เป็นอย่างดี แต่แล้วห้องฟ้ายามค่ำคืนก็กลับสว่างขึ้น มีขบวนทูตสวรรค์จากดวงจันทร์ แต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่สว่างไสวราวกับแสงจันทร์เต็มดวง ล่องลอยมาบนเมฆและ ร่อนลงบนพื้นดิน ในขณะที่เหล่าองครักษ์ก็ตาพร่ามัวไปด้วยแสงประหลาดนั้น ต้องหยุดนิ่งราวกับถูกสาบ และไม่ว่าจะทำอะไรทั้งสิ้น Kaguya Hime กล่าวว่าจะถึงเธอจะรักผู้คนที่เธอรู้จักบนโลกมากมายแค่ไหน เธอก็ต้องกลับไปยังบ้านที่แท้จริงของเธอ เธอมอบเสื้อคลุมของเธอให้ชายชราคนตัดไม้ไผ่และภรรยาเป็นที่ระลึก และก็นอบจดหมายพร้อมกับยาอายุวัฒนะจำนวนหนึ่งฝากองครักษ์ไปให้จักรพรรดิ Mikado จากนั้นทูตสวรรค์ก็นำเธอขึ้นเที่ยว สวมเสื้อคลุมขนนกให้เธอ และนำเธอจากไป ทิ้งให้พ่อแม่บนโลกมนุษย์มองตามอย่างหัวใจแหลกสลายอยู่เบื้องหลัง เมื่อ Kaguya Hime จากไป เหล่าองครักษ์ก็นำของที่นางมอบให้ไปถวายจักรพรรดิและรายงานถึงสิ่งที่เกิดขึ้น หลังจากอ่านจดหมายแล้วพระองค์ทรงรู้สึกเศร้าใจมาก ทรงถามข้าราชการบริพารว่าภูเขาภูไหนอยู่ใกล้กับท้องฟ้ามากที่สุด และมีผู้ตอบว่าเป็นภูเขาสูงลูกหนึ่งในจังหวัด Suruga พระองค์จึงสั่งให้นำจดหมายตอบของพระองค์ไปเฝ้าที่ยอดเขาแห่งนั้น โดยหวังว่าข้อความจะถูกส่งไปถึง Kaguya Hime แล้วพระองค์ยังสั่งให้เฝ้ายาอายุวัฒนะที่เธอมอบให้ด้วย เพราะพระองค์ไม่ปรารถนาจะมีชีวิตยืนยาวโดยที่ไม่มีโอกาสได้เห็นหน้า Kaguya Hime อีก

2.4.2 นักเป่าปี่แห่งฮาเมลิน

คนเป่าปี่แห่งฮาเมลิน ปรากฏในนิทานพื้นบ้านของเยอรมันที่เล่าโดยสองพี่น้องกริมม์ เรื่องมีอยู่ว่า กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ที่เมืองฮาเมลินในภาคกลางของเยอรมัน ปี ค.ศ.1248 ได้ถูกกองทัพหนูเข้าก่อวุ่นโดย เตื่อรร้อนไปทุกบ้าน พวกมันแพร่พันธุ์เป็นจำนวนมาก แล้วกัดแทะเสียบึงอาหาร อีกทั้งพวกมันยังเป็นพาหะนำโรคร้ายมาอีกด้วย บรรดาชาวเมืองรับมือไม่ได้กับเหตุการณ์เหล่านี้ ต่างหาทางกันกำจัดพวกหนู โดยพากันออกเงินจนได้ก้อนหนึ่งเพื่อให้เป็นรางวัลแก่ผู้ที่จะมาปราบหนูเหล่านี้ได้ จากนั้นก็มีคนต่างเมืองเดินทางมาที่นี่และรับอาสากำจัดหนูให้ แต่จนบัดนี้ก็ไม่มีใครอาสาปราบฝูงหนูเหล่านี้เลยในยามนี้เองก็มีชายลึกลับผู้หนึ่งพร้อมกับปี่ที่เครื่องดนตรีคู่กายของเขาปรากฏตัว เขาอาสาจะปราบหนูให้ชาวเมืองแห่งนี้ และ ชาวเมืองก็ให้คำสัญญาว่าจะให้สิ่งตอบแทนใดๆ ก็ได้ตามที่เขาต้องการเมื่อตกลงกับชาวเมืองเรียบร้อยแล้ว ชายประหลาดก็หยิบปี่ออกมาและเป่าเพลงที่แปลกประหลาด พร้อมกับออกเดินไป ท่ามกลางสายตาสงสัยของชาวเมืองนั่นเอง กองทัพหนูทั้งหลายก็ออกมาจากที่ซ่อนจากบ้าน จากโบสถ์ ทุกหนทุกแห่งจนกลายเป็นขบวนแถวยาวเมื่อได้ฟังเพลงจากปี่ของเขาอย่างหลงใหล แล้วคนประหลาดคนนั้นก็เริ่มเดินตรงออกจากหมู่บ้านพร้อมกับกองทัพหนูที่วิ่งตามหลังเขา จนไปถึงแม่น้ำเวเซอร์ที่ไหลผ่านหมู่บ้านแห่งนี้ ชาย นักเป่าปี่ก็หยุดยืนอยู่ริมแม่น้ำ ในขณะที่ฝูงหนูพากันกระโจนลงน้ำไปเรื่อยๆ จนในไม่ช้าก็ไม่มีหนูเหลืออยู่แม้แต่ตัวเดียว และทั้งหมดก็จมน้ำตายในแม่น้ำนั่นเอง ทำให้หมู่บ้านแห่งนี้ปลอดภัยจากการรบกวนของหนูเป็นที่เรียบร้อยแล้วหลังจากนั้นชายประหลาดก็มาทวงรางวัลจากชาวบ้าน แต่ชาวบ้านทั้งหลายเกิดความเสียตายนเงินขึ้นมา จึงไม่ยอมจ่ายค่าตอบแทนให้ พร้อมกล่าวว่า “นายไม่ได้ ทำอะไรเสียหน่อย พวกหนูกระโดดลงน้ำไปเองต่างหาก” และยังคงจะจับขังนักเป่าปี่อีกด้วยถ้าเขายังมัวที่จะเอาเงินอยู่ ชายประหลาดโกรธมากเขากล่าวทิ้งท้ายว่า “พวกคุณต้องรักษาสัญญา ฉันจะเอาสิ่ง

สำคัญที่สุดของพวกคุณไป” แต่ก็ไม่มีใครสนใจ ยังกลับหัวเราะเยาะเขาเสียอีก เขาหายตัวไปจากหมู่บ้านแห่งนั้น และในวันที่ 26 มิถุนายน 1284 ชายประหลาดพร้อมปีกกลับมายังเมืองฮาเมลินอีกครั้ง เขาเริ่มเป่าปี่บทเพลงแปลกประหลาดบทใหม่บนถนน ซึ่งคราวนี้ผู้ติดตามเสียงปี่ของเขาที่ออกจากบ้านทุกหลัง กลับกลายเป็นเด็กๆ ที่ได้มารวมตัวกันและเดินตามเขาไปจนในไม่ช้าเด็กชายหญิงกว่า 130 คนต่างก็เต้นรำร้องเพลงตามทำนองของเสียงปี่ออกไปนอกเมือง และจากนั้นเป็นต้นมาก็ไม่มีใครพบเห็นชายประหลาดและเหล่าเด็กๆอีกเลย

2.4.3 ฮันเซลกับเกรเทล

ฮันเซลและเกรเทลสองพี่น้องที่เกิดมาในครอบครัวสุดแสนยากจน จึงถูกรอครอบครัวนำไปทิ้งในป่า เพราะไม่มีกำลังเลี้ยง แม้ว่าเด็กทั้งสองจะพยายามทุกวิถีทางเพื่อกลับบ้านแต่ยังกลับทางเดิมก็ยังหลง สุดท้ายก็หลงป่าจนได้มาเจอกับบ้านหลังหนึ่ง บ้านหลังนี้เป็นบ้านที่ทำมาจากขนม ทุกๆส่วนของบ้านสามารถกินได้ แต่เด็กทั้งสองก็ต้องตกใจสุดขีดเมื่อเจ้าของบ้านเปิดประตูออกมาต้อนรับ เพราะเจ้าของบ้านคือแม่มดตาบอด และเป็นมนุษย์กินคน เด็กทั้งสองคนถูกจับ แม่มดบังคับให้เกรเทล (ผู้หญิง) ทำหน้าที่เป็นแม่บ้านคอยเก็บกวาดทำความสะอาดบ้านเยี่ยงทาส ส่วนฮันเซล (ผู้ชาย) ถูกแม่มดจับขังและบังคับให้กินขนมและอาหารต่างๆ เพื่อที่จะขุนให้ฮันเซลอ้วนพีเพื่อที่จะกินได้อย่างสำราญ และวันเชือดก็มาถึงแม่มด เตรียมเครื่องปรุง จุดไฟกองใหญ่ ต้มน้ำให้เดือด ซึ่งเกรเทลก็อาศัยจังหวะที่แม่มดผลอณี ผลักแม่มดเข้าไปในกองไฟ ผลคือแม่มดถูกไฟคลอกตายคาที่ เกรเทลรีบวิ่งไปช่วยฮันเซล ทั้งคู่ปลอดภัยหนีพ้นจากบ้านขนมได้ในที่สุด

2.4.4 นิทานอีสป เรื่อง กากับเหยือกน้ำ

ในวันที่อากาศร้อนจัด เจ้ากาน้อยตัวหนึ่งกำลังกระหายน้ำอย่างมาก ปีกของมันเริ่มอ่อนแรงลงทุกที มันจึงหยุดพักใต้ต้นไม้ มันหันไปเห็นเหยือกน้ำขนาดใหญ่วางอยู่แต่ในน้ำนั้นมีอยู่แค่ก้นเหยือก ซึ่งมันไม่สามารถเอางจะยอยปากของมันลงไปกินน้ำได้ ระหว่างที่เจ้ากากำลังคิดหาวิธีที่จะกินน้ำในเหยือกนั้น สายตาของมันก็เหลือบไปเห็นก้นกินมากมายบนพื้น มันจึงค่อย ๆ คาบก้นกินใส่ลงไปในเหยือกน้ำ น้ำก็ค่อย ๆ สูงขึ้น ๆ จนมาถึงปากเหยือก เจ้ากาน้อยแสนฉลาดจึงได้กินน้ำอย่างง่ายดาย

2.4.5 สโนว์ไวท์

สโนว์ไวท์คือเจ้าหญิงแสนงามผู้ถูกราชินีใจร้ายกลั่นแกล้งให้ทำงานหนักเพราะเกรงว่าสโนว์ไวท์จะงดงามกว่านาง ทุกวันราชินีจะเฝ้าถามกระจกวิเศษว่าใครงามเลิศในปฐพี และกระจกก็จะตอบกลับว่าพระนางงดงามที่สุด แต่ทว่าสิ่งที่พระนางกลัวที่สุดก็เกิดขึ้นเมื่อสโนว์ไวท์ได้กลายเป็นหญิงผู้งดงามที่สุดในปฐพี

ด้วยความริษยาราชินีเรียกนายพรานเข้าเฝ้าและบังคับให้เขาฆ่าสโนว์ไวท์ทิ้งแล้วควักเอาหัวใจใส่กล่องมายื่นย่นพระกับนาง แต่ทว่านายพรานไม่อาจทำร้ายเจ้าหญิงได้ เขาปล่อยเธอไปและนำหัวใจหมูมาให้ราชินีแทน สโนว์ไวท์วิ่งหนีเข้าไปในป่าที่ ต้นไม้ทุกต้นดูราวกับมีชีวิต มันยื่นกิ่งออกมาขุดรังสโนว์ไวท์เอาไว้ เธอรู้ตัวอีกทีก็มานอนร้องไห้อยู่กลางป่า ผู่งสัตว์พากันมุงดูเธอราวกับเป็นสิ่งประหลาด บัดนี้ชีวิตของสโนว์ไวท์ไม่ได้มีตมหนักแล้วเธอร้องเพลงอยู่กับเพื่อนสัตว์ป่าของเธอ พวกมันพาเธอไปขอที่พักแรมในป่า สโนว์ไวท์พบกระท่อมหลังเล็ก เธอจึงถือวิสาสะเข้าไปทำความสะอาดที่นั่นและทำอาหารไว้ เผื่อว่าเจ้าของกระท่อมจะเห็นใจและให้เธอพักด้วย และผลลัพท์ก็ออกไปที่นอกบ้าน คนแคระตัวเล็กๆทั้งเจ็ดคนเดินกลับมาจากทำงานที่เหมืองและพบว่าบ้านตนมีผู้บุกรุกจึงเข้าไปดูว่าเป็นใคร แล้วก็ต้องตะลึงเมื่อเห็นหญิงสาวแสนงามนามสโนว์ไวท์และอนุญาตให้เธออยู่ด้วย ที่พระราชวังราชินีถามกระจกเพื่อให้แน่ใจว่าตนงดงามที่สุด พระนางถึงกับโกรธจัดเมื่อรู้

ว่าสโนว์ไวท์ยังไม่ตายโดยอาศัยอยู่กับพวกคนแคระที่กระท่อมในป่า พระนางวิ่งลงไปหาคู่ที่ใต้ดินและปรุงยาพิษเพื่อกำจัดสโนว์ไวท์ด้วยพระองค์เอง แอปเปิ้ลสีแดงสดถูกนำมาเคลือบด้วยยาพิษ ยาพิษที่เมื่อสโนว์ไวท์กินแล้วจะต้องหลับเป็นตายไม่มีสิ่งใดปลุกนางจากนิทราได้เว้นไว้แต่จุมพิตแรกแห่งรักแท้

ราชินีปลอมตัวเป็นหญิงชราแม่ค้าแร่ ทำที่ไปขายแอปเปิ้ลให้สโนว์ไวท์ นางใช้มารยาทล่อให้สโนว์ไวท์กินแอปเปิ้ลจนสำเร็จและหลบหนีไป พวกคนแคระกลับมาดูสโนว์ไวท์และแต่ไม่อาจฝังร่างเธอได้ พวกเขาสร้างโลงแก้วบรรจุร่างสโนว์ไวท์เอาไว้และมาเยี่ยมเธอทุกวัน

วันหนึ่งเจ้าชายรูปงามผ่านมาพบสโนว์ไวท์และจุมพิตสโนว์ไวท์และแล้วคำสาปก็สูญสลายไป เจ้าชายพาสโนว์ไวท์ขี่ม้าขาวไปที่ปราสาทของพระองค์แล้วทั้งคู่ก็ครองรักกันอย่างมีความสุข ตลอดกาล

2.5 เศรษฐกิจพอเพียง

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

เศรษฐกิจพอเพียง เป็นปรัชญาชี้ถึงแนวการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกๆระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ในการพัฒนาและบริหารประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อให้ก้าวทันต่อโลกยุคโลกาภิวัตน์

ความพอเพียง หมายถึง ความพอประมาณ ความมีเหตุผล รวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีพอสมควร ต่อการกระทบใดๆ อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในภายนอก ทั้งนี้ จะต้องอาศัยความรอบรู้ ความรอบคอบ และความระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่างๆ มาใช้ในการวางแผนและการดำเนินการทุกขั้นตอน และขณะเดียวกัน จะต้องเสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติ โดยเฉพาะเจ้าหน้าที่ของรัฐ นักทฤษฎี และนักธุรกิจในทุกระดับ ให้มีสำนึกในคุณธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต และให้มีความรอบรู้ที่เหมาะสม ดำเนินชีวิตด้วยความอดทน ความเพียร มีสติ ปัญญา และความรอบคอบ เพื่อให้สมดุลและพร้อมต่อการรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ทั้งด้านวัตถุ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมจากโลกภายนอกได้เป็นอย่างดี

ความหมายของเศรษฐกิจพอเพียง จึงประกอบด้วยคุณสมบัติ ดังนี้

๑. ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีที่ไม่น้อยเกินไปและไม่มากเกินไป โดยไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น เช่น การผลิตและการบริโภคที่อยู่ในระดับพอประมาณ

๒. ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับความพอเพียงนั้น จะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้นๆ อย่างรอบคอบ

๓. ภูมิคุ้มกัน หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่างๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต

โดยมี เงื่อนไข ของการตัดสินใจและดำเนินกิจกรรมต่างๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียง ๒ ประการ ดังนี้

๑. เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย ความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผนและความระมัดระวังในการปฏิบัติ

๒. เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องเสริมสร้าง ประกอบด้วย มีความตระหนักใน คุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริตและมีความอดทน มีความเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต
ประการที่สำคัญของเศรษฐกิจพอเพียง

1. พอมีพอกิน ปลูกพืชสวนครัวไว้กินเองบ้าง ปลูกไม้ผลไว้หลังบ้าน 2-3 ต้น พอที่จะมีไว้กินเองในครัวเรือน เหลือจึงขายไป

2. พออยู่พอใช้ ทำให้บ้านน่าอยู่ ปราศจากสารเคมี กลิ่นเหม็น ใช้แต่ของที่เป็นธรรมชาติ (ใช้จุลินทรีย์ผสมน้ำถูพื้นบ้าน จะสะอาดกว่าใช้น้ำยาเคมี) รายจ่ายลดลง สุขภาพจะดีขึ้น (ประหยัดค่ารักษาพยาบาล)

3. พออกพอใจ เราต้องรู้จักพอ รู้จักประมาณตน ไม่ใคร่อยากใคร่มีเช่นผู้อื่น เพราะเราจะหลงติดกับวัตถุ ปัญญาจะไม่เกิด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

1. ระยะเวลาการดำเนินการ

วันที่ 15 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ถึงวันที่ 23 สิงหาคม พ.ศ. 2562

2. สถานที่ดำเนินการ

โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี

3. งบประมาณ

วัสดุ และอุปกรณ์

| | |
|---------------------------|--------------|
| 1. กระดาษอัดรูป | ราคา 300 บาท |
| 2. กระดาษกล่องแบ่งหลังขาว | ราคา 100 บาท |
| รวม | 400 บาท |

4. ขั้นตอนการดำเนินการ

โครงการบอร์ดเกมสร้างสรรค์ Kingdom Tales ปีการศึกษา 2562

| วัน เดือน ปี | กิจกรรม | ผู้รับผิดชอบ | เวลา (ชั่วโมง) |
|--------------|---|--|-------------------|
| 15 พ.ค. 62 | - รวมกลุ่มสมาชิก | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 1 ชม. |
| 22 พ.ค. 62 | - คัดเลือกหัวข้อกิจกรรม และร่วมวางแผนดำเนินกิจกรรม - กำหนดขอบเขตการดำเนินกิจกรรมพัฒนาโรงเรียน/ชุมชน/ ท้องถิ่น/ประเทศ/โลก - นำเสนอแผนการดำเนินกิจกรรมต่อครูที่ปรึกษา | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 1 ชม. |
| 24 พ.ค. 62 | - เริ่มฝึกฝนการเขียนรายงาน - แบ่งงานในความรับผิดชอบของกลุ่ม | นายสุทัศน์ สุ่มมาตร ม.6/11 | 1 ชม. |
| 3 มิ.ย. 62 | - เริ่มทำผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง - สร้างกล่องข้อความขนาดเท่ากับการ์ด (9 * 6 Cm) ใน โปรแกรม Microsoft Word - จัดวางข้อความของการ์ดแต่ละใบลงไป - ปรี้น “ผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง” ออกมาและลองทดสอบระบบของ Kingdom tales | นางสาวอสมมา สิทธิสาร ชั้น ม.6/11 | 5 ชม. |
| 12 ก.ค. 62 | - นำเสนอปากเปล่าเพื่อคัดเลือกเป็นตัวแทนแข่งขัน | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 1 ชม. |

| | | | |
|------------|--|--|-------|
| 6 ส.ค. 62 | - ทำการทดสอบ | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 1 ชม. |
| 12 ส.ค. 62 | - จัดทำสื่อการนำเสนอ Power Point | นางสาวอสมมา สิทธิสาร ชั้น ม.6/11 | 3ชม. |
| 14 ส.ค. 62 | - เริ่มทำผลิตภัณฑ์ - เริ่มทำการออกแบบรู้อเกม และพิจารณาถึงองค์ประกอบ ต่างๆ - ทำการร่างรูปภาพของการ์ดในโปรแกรม Clip studio - ทำการตัดเส้นรูปภาพของการ์ด - ลงสีการ์ด และเพิ่มเติมส่วนประกอบต่างๆ - จัดวางข้อความลงในการ์ดด้วยโปรแกรม Photoshop | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 1 ชม. |
| 16 ส.ค. 62 | - รวบรวม และส่งหลักฐานการทำกิจกรรม/โครงการ/ โครงการต่อครูที่ปรึกษา | นายสุทัศน์ สุ่มมาตร ม.6/11 | 1 ชม. |
| 18 ส.ค. 62 | - เริ่มทำการเผยแพร่ผลงาน | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 2 ชม. |
| 20 ส.ค. 62 | - จัดทำแผ่นพับ - จัดทำบอร์ดนำเสนอ | นางสาวอสมมา สิทธิสาร ชั้น ม.6/11 | 4 ชม. |
| 21 ส.ค. 62 | - ชักซ้อมสำหรับการนำเสนอ | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 3 ชม. |
| 23 ส.ค. 62 | - นำเสนอผลงานด้วยปากเปล่า | กลุ่ม Kingdom Tales ชั้น ม.6/11 | 1 ชม. |

5. ขั้นตอนการประดิษฐ์

โดยมีหลักสำคัญในการจัดทำ Kingdom Tales ดังนี้

1. ศึกษาบอร์ดเกมประเภทต่างๆ
2. เริ่มทำการออกแบบรูปเกม และพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ
3. ทำการร่างรูปภาพของการ์ดในโปรแกรม Clip studio
4. ทำการตัดเส้นรูปภาพของการ์ด
5. ลงสีการ์ด และเพิ่มเติมส่วนประกอบต่างๆ
6. จัดวางข้อความลงในการ์ดด้วยโปรแกรม Photoshop
7. ปรับชิ้นงานออกมาบนกระดาษอัดรูป

6. การประเมินผลการดำเนินการ

6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการดำเนินการ

- 1) แบบประเมินผลการดำเนินการ

6.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินผลการดำเนินการ

- 1) สร้างแบบประเมินผลการดำเนินการ
- 2) นำแบบประเมินผลให้ครูที่ปรึกษากิจกรรมตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินผล
- 3) เก็บรวบรวมแบบประเมินผลมาวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการประเมินผล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเป็น ร้อยละ

6.3 การวิเคราะห์ผลการประเมินผลการดำเนินการ

- 1) ตรวจสอบความสมบูรณ์ และความถูกต้องของแบบประเมินผล
- 2) วิเคราะห์ผลการประเมินโดยใช้วิธีการค่าร้อยละ และนำเสนอเป็นแบบตารางประกอบความเรียง

6.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลการประเมินผลการดำเนินการ

- 1) ค่าร้อยละ
- 2) ค่าเฉลี่ย

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจ โครงการ Kingdom Tales โดยการใช้แบบสอบถามผู้ที่
เข้าร่วมกิจกรรม ได้ข้อมูลดังนี้

ตารางแสดงความพึงพอใจโครงการ Kingdom Tales ของกลุ่ม Kingdom Tales

| ข้อ | รายการ | ค่าร้อยละระดับความคิดเห็น | | | | | อยู่ใน ระดับ |
|-----|---|---------------------------|------|------|-----|-----|-----------------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | พัฒนาการวางแผนอย่างเป็นระบบ | 75.0 | 15.0 | 10.0 | 0.0 | 0.0 | มากที่สุด |
| 2 | ส่งเสริมให้ทำงานเป็นทีม | 70.0 | 30.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | มากที่สุด |
| 3 | สามารถพัฒนาสมองและเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ได้ | 90.0 | 10.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | มากที่สุด |
| 4 | ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง | 55.0 | 45.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | มากที่สุด |
| 5 | ความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ | 95.0 | 5.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | มากที่สุด |
| รวม | | 77.0 | 21.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | มากที่สุด |

จากตาราง แสดงว่า ผู้ประเมินมีระดับความพึงพอใจต่อ Kingdom Tales อยู่ในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 77.0) เมื่อพิจารณารายข้อแล้ว พบว่า ผู้เข้าประเมินมีความคิดเห็นและพึงพอใจต่อโครงการ Kingdom Tales ในครั้งนี้อยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการเช่นเดียวกัน

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

1. สรุปผลการดำเนินการ

จากการทำโครงการ Kingdom Tales ของกลุ่ม Kingdom Tales สรุปว่า Kingdom Tales หรือบอร์ดเกมสร้างสรรค์ของเราทำได้ตามวัตถุประสงค์ เพราะว่าปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่เต็มไปด้วยโซเชียลเน็ตเวิร์ก จึงมีปัญหาคาดิโอเซียลเกิดขึ้นในผู้ใหญ่ และปัญหาคาดิโอเกมสำหรับเด็ก ซึ่งเกิดผลเสียกับคนเหล่านั้นด้วย ยกตัวอย่างเช่น การเสียดายตา มีปัญหาในการเข้าสังคม เป็นโรคซึมเศร้า และเหตุการณ์ที่ร้ายแรงที่สุดก็คือ การฆ่าตัวตาย แต่บอร์ดเกม Kingdom Tales ของเราสามารถดึงดูดคนเหล่านั้นออกมาจากหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือได้ และยังมีมอบความรู้เกี่ยวกับภัยพิบัติของเกมได้จากการ์ดที่เป็นองค์ประกอบหลักของเกม พัฒนาทักษะทางความคิด การวางแผน เสริมทักษะทางคณิตศาสตร์การคำนวณ เสริมสร้างทักษะการสื่อสารด้วยการทำงานเป็นทีมตามรูปแบบระบบของเกม และส่งเสริมให้ผู้เล่นมีการทำงานเป็นทีมและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มากยิ่งขึ้น

ดังนั้น Kingdom Tales เป็นบอร์ดเกมที่สามารถช่วย เพื่อช่วยพัฒนาเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวและเพื่อนฝูงได้ และเป็นการพัฒนาทักษะทางด้าน การเข้าสังคมได้อย่างดีตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

2. ข้อเสนอแนะ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม “การเผยแพร่ Kingdom Tales” ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินการกิจกรรมเอาไว้ดังนี้

1. เพิ่มขนาดตัวอักษรในการ์ด
2. เพิ่มเนื้อหาเพิ่มเติมที่เกี่ยวกับภัยพิบัติในการ์ด
3. ควรมีวิดีโอประกอบ การนำเสนอ และการสอนเล่น

บรรณานุกรม

บอร์ดเกม. (ออนไลน์). สืบค้นจาก:

<https://storylog.co/story/5a0b45f9a9c25e7d4905c1e5>.

(วันที่สืบค้น: 10 กรกฎาคม 2562)

นิทาน. (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <https://teen.mthai.com/story/79058.html>.

(วันที่สืบค้น: 10 กรกฎาคม 2562)

โครงการงานIS. (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <https://krutarbio.wordpress.com/>.

(วันที่สืบค้น: 17 สิงหาคม 2562)

โครงการเศรษฐกิจพอเพียง. (ออนไลน์). สืบค้นจาก:

http://www.chaipat.or.th/site_content/item/3579-2010-10-08-05-24-39.html.

(วันที่สืบค้น: 19 สิงหาคม 2562)

โครงการเศรษฐกิจพอเพียง. (ออนไลน์). สืบค้นจาก:

<https://sites.google.com/site/prachyasersthkicphxpheiying12/-site-prachyasersthkicphxpheiying12>.

(วันที่สืบค้น: 20 สิงหาคม 2562)

นิทานเรื่องสโนว์ไวท์. (ออนไลน์). สืบค้นจาก:

https://sites.google.com/site/lakewaterovertheleaves/ni-than-reuxng-s-now-with?fbclid=IwAR3ufL1FoUV-sYcMlwidtkMlp3ZHE2mAlC_B4cnLZJJDv-dD7UoJL8kUqGE.

(วันที่สืบค้น: 20 สิงหาคม 2562)

คนเป่าปี่แห่งฮามลิน. (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.flagfrog.com/pied-piper-hamelin/>.

(วันที่สืบค้น: 20 สิงหาคม 2562)

ฮันเซล และ เกรเทล. (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.flagfrog.com/hansel-and-gretel-grimm/>.

(วันที่สืบค้น: 20 สิงหาคม 2562)

ตำนานเจ้าหญิงคางุยะ. (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <https://www.marumura.com/kaguya-hime/?fbclid=IwAR1tz33pxaEExkwH8D5GPGfd5CRVC3RSgMMt7bykWqIdA6rupwxndnjFcQc>.

(วันที่สืบค้น: 20 สิงหาคม 2562)

กากับเหยือกน้ำ. (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <https://www.kalyanamitra.org/th/>.

(วันที่สืบค้น: 20 สิงหาคม 2562)

ภาคผนวก

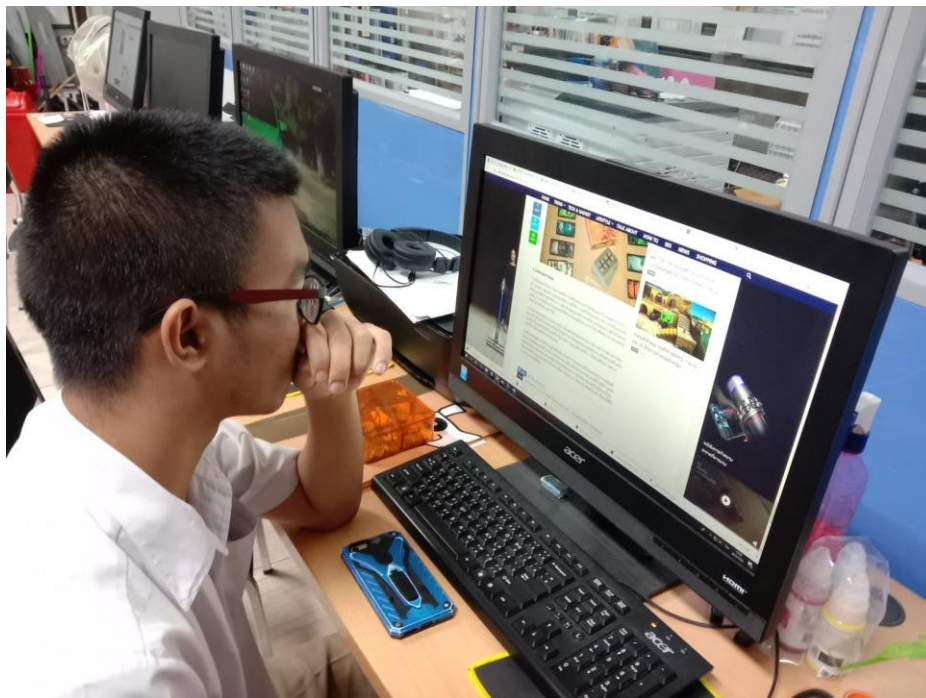


สมาชิกกลุ่ม Kingdom tales สืบค้นข้อมูล จากแหล่งเรียนรู้ห้องสมุด
โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี

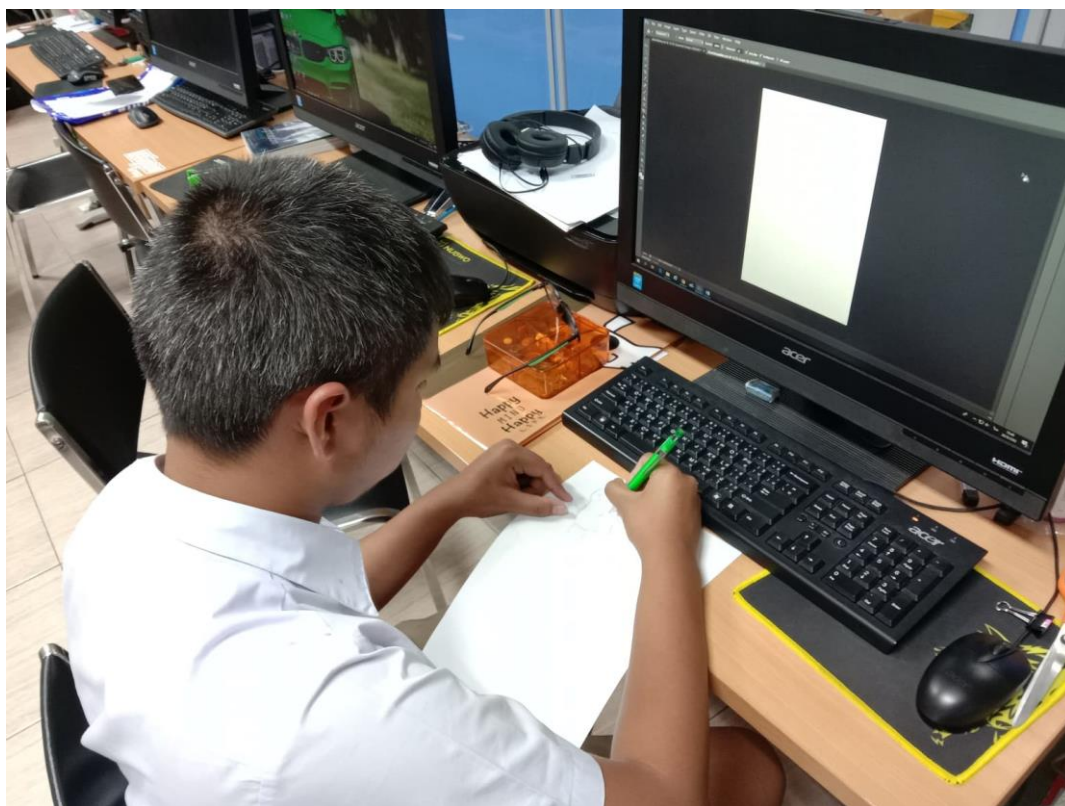


สมาชิกกลุ่ม Kingdom tales ร่วมกันสืบค้นข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต
โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี

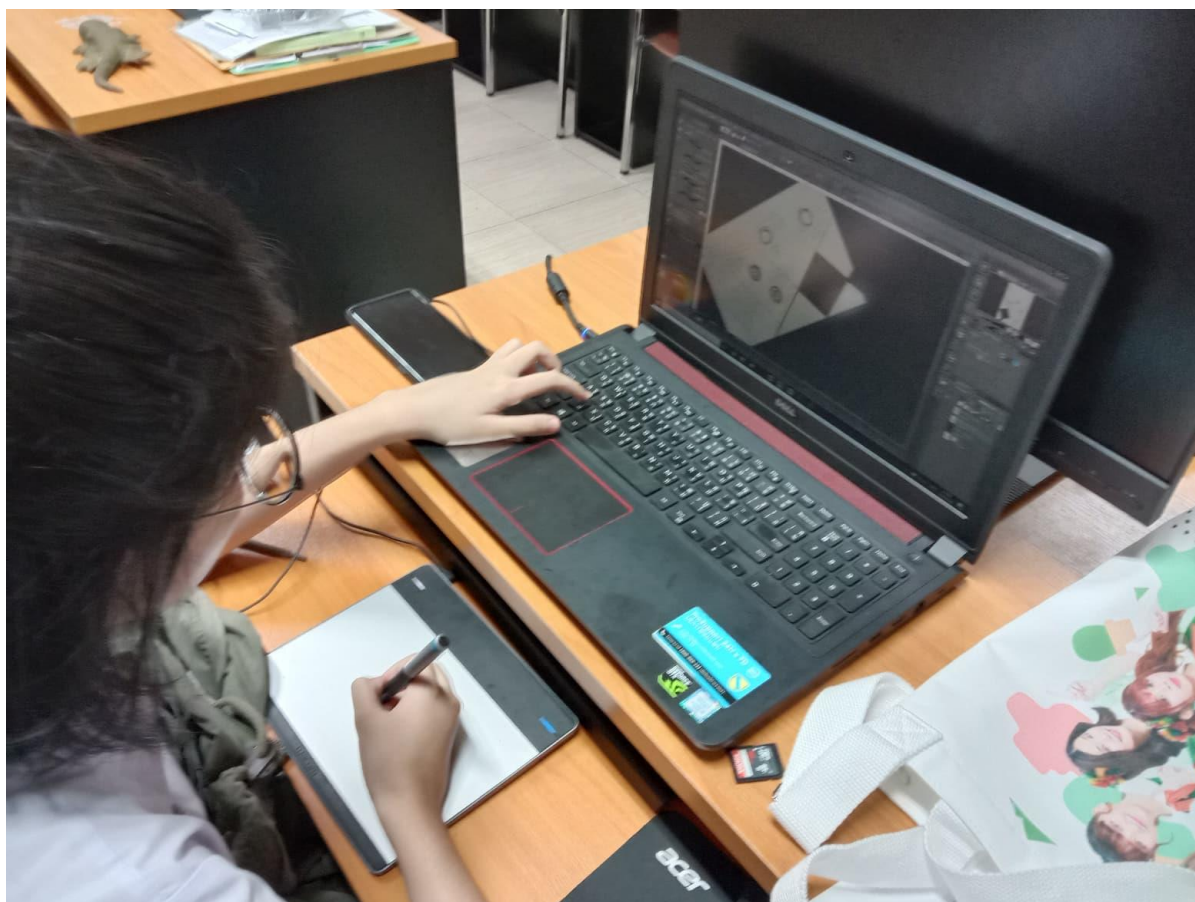
ขั้นตอนการทำการ์ดของ Kingdom Tales



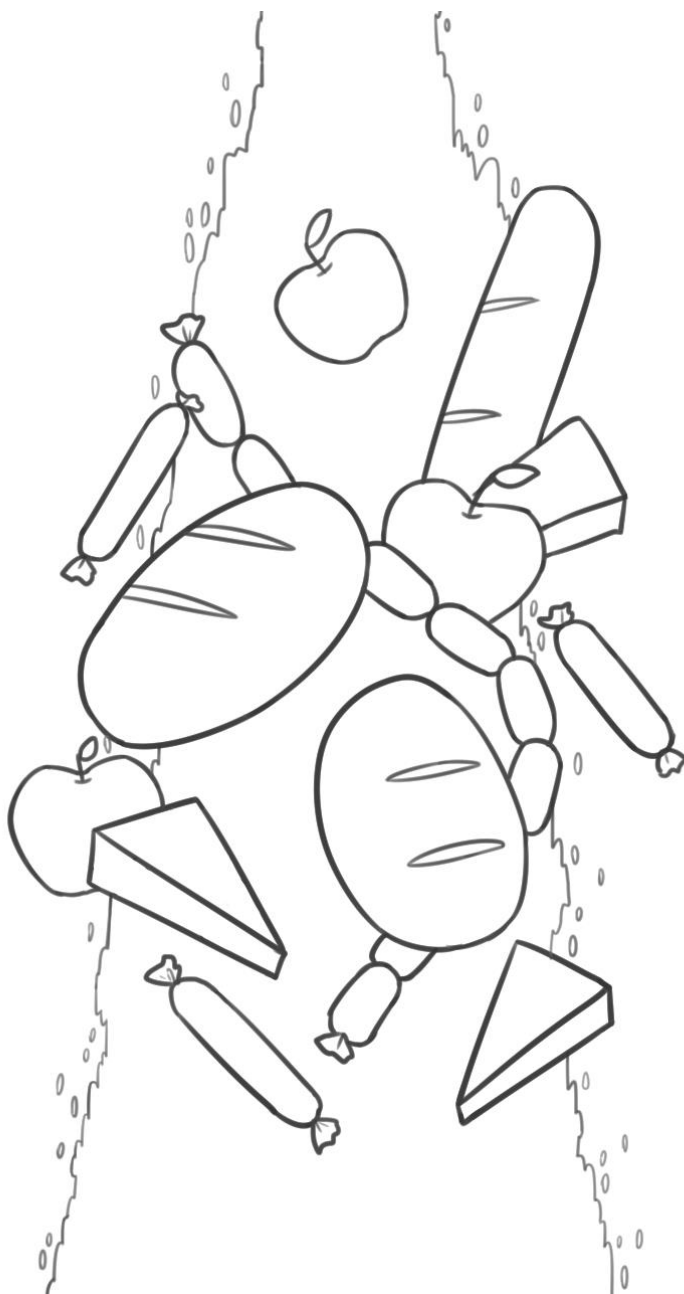
ศึกษาบอร์ดเกมประเภทต่างๆ



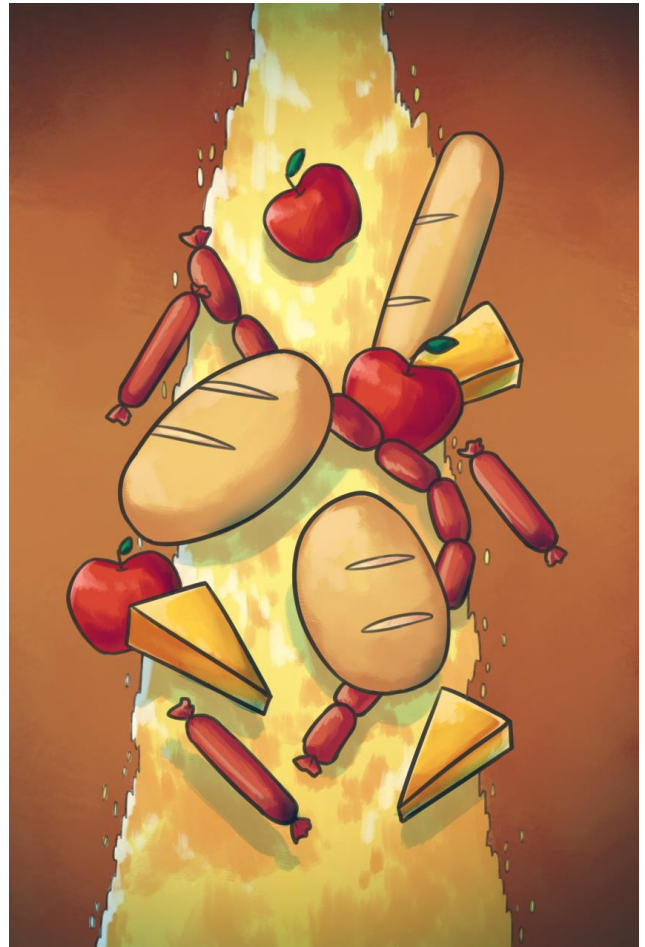
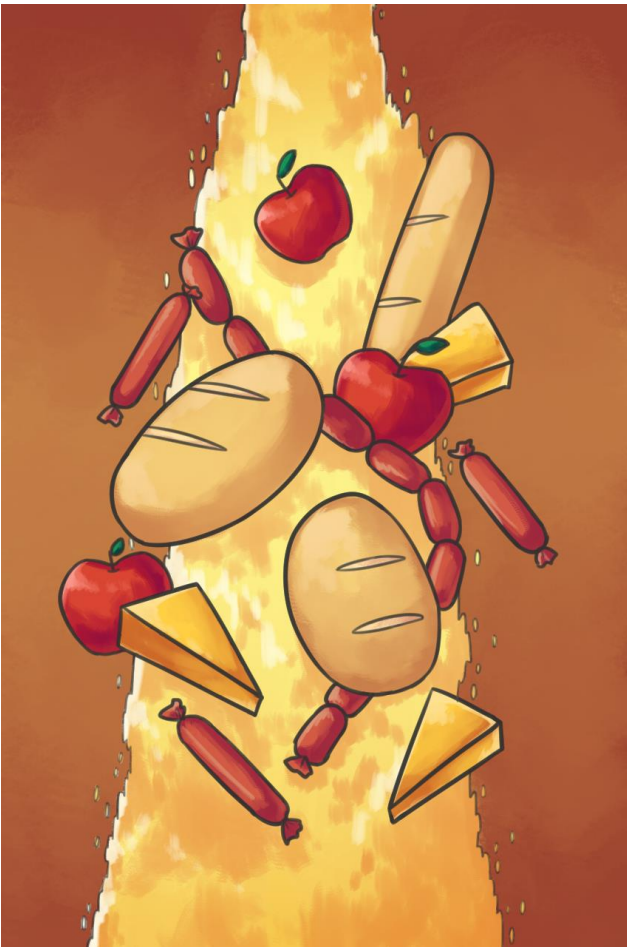
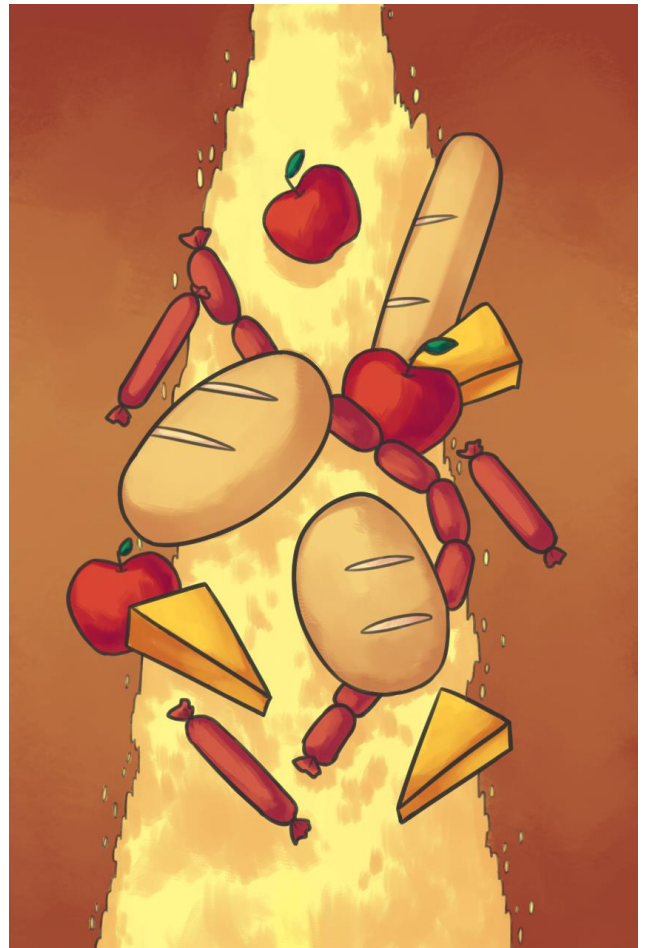
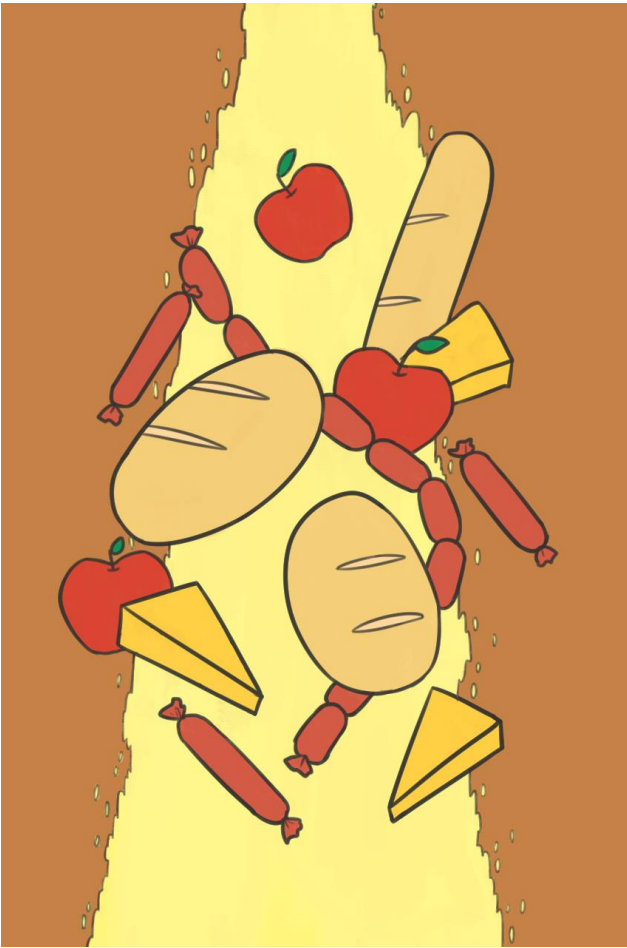
เริ่มทำการออกแบบรูปเกม และพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ



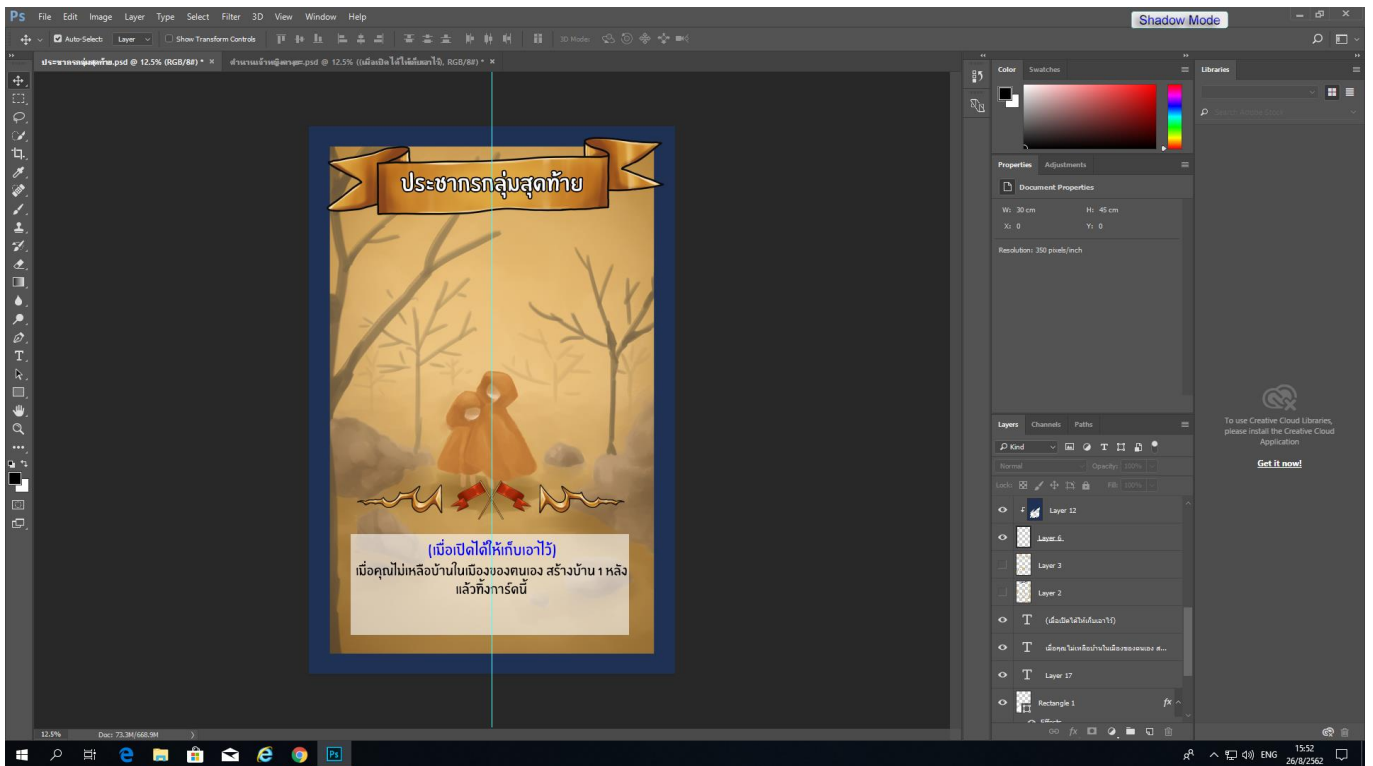
ทำการร่างรูปภาพของการ์ดในโปรแกรม Clip studio



ทำการตัดเส้นรูปภาพของการ์ด



ลงสีการ์ด และเพิ่มเติมส่วนประกอบต่างๆ



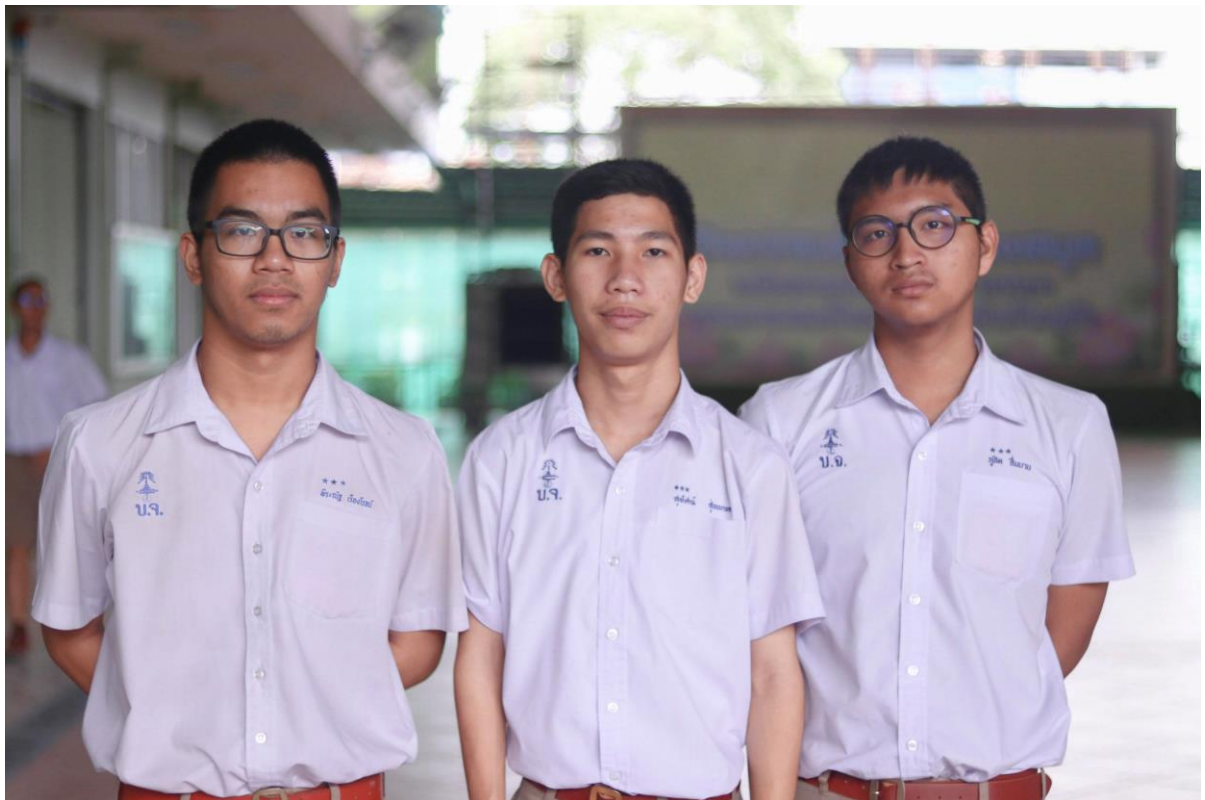
จัดวางข้อความลงในการ์ดด้วยโปรแกรม Photoshop



ปรี้นชิ้นงานออกมาบนกระดาษอัดรูป



ทดสอบการใช้งานจริง



คณะทีมงาน กลุ่ม Kingdom Tale