



สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

ที่ ศธ ๐๖๐๕/๒๒๖

๒๖ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ประชาสัมพันธ์การสมัครทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt"

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย หนังสือโรงเรียนนายร้อยตำรวจ ที่ ดช ๐๐๓๕.๔๑/๒๓ ลงวันที่ ๑๓ มกราคม ๒๕๖๙ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้อนุมัติทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ ให้โรงเรียนนายร้อยตำรวจ ดำเนินโครงการเรื่อง การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มบอร์ดเกมเสมือนเพื่อสร้างองค์ความรู้และจัดทำมาตรการไม่รับของขวัญและของกำนัลในการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่รัฐ โดยมี พันตำรวจโท วิชิต อาษาภัก อธิการ (สบ ๓) กลุ่มงานคณาจารย์ คณะตำรวจศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ เป็นหัวหน้าโครงการ ในการดำเนินโครงการได้มีการจัดทำบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" และหลักสูตรออนไลน์ (MOOC) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือขับเคลื่อนการลดโอกาสการให้ - รับของขวัญในหน่วยงานภาครัฐ โดยออกแบบในลักษณะเกมจำลองสถานการณ์การตัดสินใจในการปฏิบัติหน้าที่จริง ซึ่งอาจมีความเสี่ยงต่อการให้หรือรับของขวัญหรือประโยชน์อื่นใด ทั้งนี้ ผู้เล่นจะต้องเผชิญกับทางเลือกและผลลัพธ์เชิงจริยธรรมที่หลากหลาย อันจะช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจเชิงจริยธรรม และการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของการกระทำที่มีต่อองค์กรและสังคม และในขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพและการประเมินผลของสื่อที่พัฒนาขึ้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการปรับปรุงและพัฒนาให้มีความเหมาะสมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในหน่วยงานภาครัฐต่อไป

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จึงขอประชาสัมพันธ์การทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" โดยให้หน่วยงานในสังกัดที่มีความสนใจสมัครตอบแบบตอบรับผ่านทางอีเมล rpcachallenge@gmail.com รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วย สอศ. แจ้งประชาสัมพันธ์การสมัครทดสอบประสิทธิภาพ ขอแสดงความนับถือและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน Gift or Guilt มาเพื่อ

/ เพื่อโปรดทราบ
/ เพื่อโปรดพิจารณา
/ เห็นควรแจ้ง/อนุมัติ..... รองฯ 4 ฝ่าย , บุคลากรทุกท่าน

นางสาวอัญชลี ธรรมศรีใจ
หัวหน้างานบริหารงานทั่วไป
28 ม.ค. 69

(นายณรงค์ชัย เจริญรุจิทรัพย์)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

(นายสมพงษ์ นันตะภาพ)

รองผู้อำนวยการ รักษาการในตำแหน่ง
ผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

28 ม ค 69

สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา

โทร. ๐ ๒๕๐๙ ๓๖๕๔ ต่อ ๑๒๑๓

โทรสาร ๐ ๒๕๔๓ ๖๐๒๐

ทสม

“เรียนดี มีคุณธรรม”



รวบรวมเอกสาร:
 เลขที่: 36
 วันที่: 19 ม.ค. 64
 เวลา: 13.32

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา โทร. ๐ ๒๕๐๙ ๓๖๕๔ ต่อ ๑๒๑๓

ที่ สสอ.๐๖๐๕/ ๑๑๕

วันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอประชาสัมพันธ์การสมัครทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt"

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ตรวจเสนอ

ผอ.สอ.
 1พ.ค.๖๔
 อ.ค.ค.
 ๑๙ ม.ค. ๖๔

ด้วยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้อนุมัติทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ ให้โรงเรียนนายร้อยตำรวจ ดำเนินโครงการเรื่อง การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มบอร์ดเกมเสมือนเพื่อสร้างองค์ความรู้และจัดทำมาตรการไม่รับของขวัญและของกำนัลในการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่รัฐ โดยมี พันตำรวจโท วิชิต อาษากิจ อาจารย์ (สบ ๓) กลุ่มงานคณาจารย์ คณะตำรวจศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ เป็นหัวหน้าโครงการ ในการดำเนินโครงการได้มีการจัดทำบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" และหลักสูตรออนไลน์ (MOOC) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือขับเคลื่อนการลดโอกาสการให้ - รับของขวัญในหน่วยงานภาครัฐ โดยออกแบบในลักษณะเกมจำลองสถานการณ์การตัดสินใจในการปฏิบัติหน้าที่จริง ซึ่งอาจมีความเสี่ยงต่อการให้หรือรับของขวัญหรือประโยชน์อื่นใด ทั้งนี้ ผู้เล่นจะต้องเผชิญกับทางเลือกและผลลัพธ์เชิงจริยธรรมที่หลากหลาย อันจะช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจเชิงจริยธรรม และการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของการกระทำที่มีต่อองค์กรและสังคม และในขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพและการประเมินผลของสื่อที่พัฒนาขึ้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการปรับปรุงและพัฒนาให้มีความเหมาะสมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในหน่วยงานภาครัฐต่อไป

สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษาจึงขอประชาสัมพันธ์การทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" โดยให้หน่วยงานในสังกัดที่มีความสนใจสมัครตอบแบบตอบรับ ผ่านทางอีเมล rpcachallenge@gmail.com และจัดส่งเอกสารแบบตอบรับ (ฉบับจริง) ให้สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา รายละเอียดดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา

๑. มอบ สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษาประชาสัมพันธ์การทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" โดยให้หน่วยงานในสังกัดที่มีความสนใจสมัครให้ทราบต่อไป

๒. หากเห็นควรเป็นประการใด โปรดพิจารณาสั่งการ

(นางปานิสสา สุขรัตนชัยสกุล)

นักรักษาการบุคคลชำนาญการพิเศษ รักษาการแทน
 ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา

มอบตามเสนอ

(นายณรงค์ชัย เจริญกิจพิบูลย์)

"เรียนดี มีคุณธรรม"

เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๒๕๖๔



ที่ ดช ๐๐๓๕.๔๑/ ๒๓

กลุ่มงานคณาจารย์ คณะตำรวจศาสตร์
โรงเรียนนายร้อยตำรวจ
อำเภอสามพราน
จังหวัดนครปฐม ๗๓๑๑๐

๑๓ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt"

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการ และ แบบตอบรับ

ด้วยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้อนุมัติทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ ให้โรงเรียนนายร้อยตำรวจ ดำเนินโครงการเรื่อง การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มบอร์ดเกมเสมือนเพื่อสร้างองค์ความรู้และจัดทำมาตรการเฝ้าระวังของขวัญและของกำนัลในการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่รัฐ โดยมี พันตำรวจโท วิชิต อาชาภิกข อาจารย์ (สบ ๓) กลุ่มงานคณาจารย์ คณะตำรวจศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ เป็นหัวหน้าโครงการ ในการดำเนินโครงการได้มีการจัดทำบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" และหลักสูตรออนไลน์ (MOOC) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือขับเคลื่อนการลดโอกาสการให้-รับของขวัญในหน่วยงานภาครัฐ โดยออกแบบในลักษณะเกมจำลองสถานการณ์การตัดสินใจในการปฏิบัติหน้าที่จริง ซึ่งอาจมีความเสี่ยงต่อการให้หรือรับของขวัญหรือประโยชน์อื่นใด ทั้งนี้ ผู้เล่นจะต้องเผชิญกับทางเลือกและผลลัพธ์เชิงจริยธรรมที่หลากหลาย อันจะช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจเชิงจริยธรรม และการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของการกระทำที่มีต่อองค์กรและสังคม และในขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพและการประเมินผลของสื่อที่พัฒนาขึ้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการปรับปรุงและพัฒนาให้มีความเหมาะสม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในหน่วยงานภาครัฐต่อไป นั้น

ในการนี้ คณะผู้จัดทำใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าเผยแพร่ผลงานและทดสอบประสิทธิภาพพร้อมการประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" ให้กับบุคลากรภายในหน่วยงานของท่าน ในห้วงเดือนมกราคม ๒๕๖๙ ทั้งนี้ ผลการทดสอบ ตลอดจนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาสื่อให้มีความถูกต้อง เหมาะสม และสามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ยึดมั่นในหลักคุณธรรมและการไม่รับของขวัญหรือประโยชน์อื่นใดในภาครัฐได้อย่างเป็นรูปธรรม หากท่านอนุญาตขอได้โปรดส่งแบบตอบรับภายในวันศุกร์ที่ ๑๖ มกราคม ๒๕๖๙ ทางอีเมล rpcachallenge@gmail.com โดยสามารถประสานเพิ่มเติมได้ที่ พันตำรวจตรีหญิง ศิวลักษณ์ ไล่เลีย โทรทัศน์หมายเลข ๐๙ ๗๐๙๒ ๕๕๕๕ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

พันตำรวจโท

(วิชิต อาชาภิกข)

อาจารย์ (สบ ๓) กลุ่มงานคณาจารย์

คณะตำรวจศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ / หัวหน้าโครงการ

สำนักงานโครงการ

โทร. ๐ ๓๕๓๑๒ ๒๐๐๙ ตั๋ว ๔๕๓

แบบตอบรับ

การเข้าร่วมทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt"
ภายใต้โครงการเรื่อง การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มบอร์ดเกมเสมือนเพื่อสร้างองค์ความรู้
และจัดทำมาตรการไม่รับของขวัญและของกำนัลในการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่รัฐ

มีความยินดี ให้พันตำรวจโท วิชิต อาษากิจ และคณะ เข้าร่วมทดสอบประสิทธิภาพและ
ประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt"

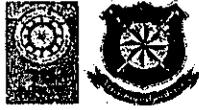
อื่นๆ

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง.....

โทรศัพท์.....



กำหนดการ

การทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt"
ภายใต้โครงการเรื่อง การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มบอร์ดเกมเสมือนเพื่อสร้างองค์ความรู้
และจัดทำมาตรการไม่รับของขวัญและของกำนัลในการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่รัฐ

เวลา	กิจกรรม
๑๓.๐๐ - ๑๓.๓๐ น.	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
๑๓.๓๐ - ๑๓.๔๕ น.	กล่าวต้อนรับ พร้อมแนะนำและชี้แจงวัตถุประสงค์ของโครงการ โดย พันตำรวจโท วิชิต อาซากิจ อาจารย์ (สบ ๓) กลุ่มงานคณาจารย์ คณะตำรวจศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ/ หัวหน้าโครงการ
๑๓.๔๕ - ๑๔.๓๐ น.	นำเสนอแนวคิดและรายละเอียดของบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" และ หลักสูตรออนไลน์ (MOOC) โดย พันตำรวจโท วิชิต อาซากิจ อาจารย์ (สบ ๓) กลุ่มงานคณาจารย์ คณะตำรวจศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ/ หัวหน้าโครงการ
๑๔.๓๐ - ๑๕.๑๕ น.	กิจกรรมทดสอบประสิทธิภาพและประเมินผลบอร์ดเกมเสมือน "Gift or Guilt" โดย คณะนักวิจัย
๑๕.๑๕ - ๑๖.๐๐ น.	การประเมินผลการใช้งาน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นข้อเสนอแนะจาก ผู้เข้าร่วมการทดสอบ โดย คณะนักวิจัย
๑๖.๐๐ - ๑๖.๓๐ น.	สรุปผลการทดสอบ / ปิดกิจกรรม