

ข่าวประชาสัมพันธ์

30 มีนาคม 2562

ร่วมแสดงความยินดีกับบทสรุปของโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่นที่ 1 กับความสำเร็จของกระบวนการสร้างนวัตกรรมผู้มุ่งหวังเปลี่ยนแปลงสังคม



เส้นทางบ่มเพาะนวัตกรเยาวชนผู้ใส่ใจสังคมในโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม หรือ Thammasat-Banpu Innovative Learning Program รุ่นแรกภายใต้ความร่วมมือระหว่างคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ผู้นำธุรกิจด้านพลังงานแบบครบวงจรแห่งเอเชีย-แปซิฟิกที่มุ่งมั่นพัฒนา “คน” ซึ่งจะขับเคลื่อนชุมชน

และสังคมอย่างยั่งยืนในระยะยาว ได้ดำเนินมาถึงบทสรุปแล้ว โดยทางโครงการฯ ได้จัดพิธีมอบถ้วยรางวัลพระราชทานในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี แก่ทีมผู้ชนะเลิศ ได้แก่ ทีมบอร์ดเกม “เศรษฐกิจสวนทุเรียน” จากโรงเรียนสววิวิทยา จังหวัดชุมพร รวมทั้งรางวัลพิเศษอื่น ๆ พร้อมใบประกาศเกียรติคุณและทุนการศึกษารวมมูลค่ากว่า 300,000 บาท แก่ทีมดีเด่นประเภทต่างๆ โดยได้รับเกียรติจาก รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ ปรีชา สุนทรานันท์ ผู้ช่วยเลขาธิการรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ เป็นประธานในพิธี นายชินนธ์ ว่องกุลสกุลกิจ ประธานกรรมการบริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) รองศาสตราจารย์ เกศินี วิฑูรชาติ อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี คณบดีคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ ร่วมแสดงความ

ยินดีภายในงาน เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2562 เวลา 16.00-18.30 น ณ อุทยานการเรียนรู้ TK Park ชั้น 8 ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลเวิลด์ โดยก่อนที่ จะ เข้าสู่ พิธี มอบ ถ้วย รางวัล พระราชทาน ใน สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี แก่ทีมที่ชนะเลิศในโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม ทางโครงการฯ ได้เปิดโอกาสให้ผู้สนใจเข้าร่วมทดลองเล่นบอร์ดเกมของเยาวชน ทั้ง 20 ทีมพร้อมทั้งชมนิทรรศการเส้นทางของการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการฯ





โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคมเกิดขึ้นเมื่อปี 2560 ด้วยวัตถุประสงค์สำคัญที่จะพัฒนานวัตกรรมเยาวชนวัยมัธยมศึกษาตอนปลายและระดับปวช. จากทั่วประเทศที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ไขปัญหาสังคมด้วยเครื่องมืออันสร้างสรรค์อย่างบอร์ดเกม ซึ่งหลังจากการเปิดตัวผลงานทั้ง 20 ทีมต่อสาธารณชนไปแล้วในงานมหกรรมเกมและการเรียนรู้เมื่อเดือนตุลาคม 2561 ล่าสุด เยาวชนทั้ง

20 ทีมได้มีการนำผลงานเหล่านี้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่เป้าหมายทั้งชุมชนและโรงเรียนเพื่อประเมินผลจากการใช้งานจริง สำหรับเกณฑ์การตัดสินนั้น กรรมการผู้ตัดสินจากหลากหลายสาขาจะพิจารณาจากเกมที่สามารถสื่อสารปัญหาสังคมและใช้วิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด รวมถึงเกมจะต้องมีกลไกที่สามารถให้ความรู้และสร้างความตระหนักให้แก่ผู้เล่นในประเด็นทางสังคมตามเป้าหมายของเกมโดยยังคงตอบโจทย์ด้านความสนุกสนาน ที่สำคัญ จะต้องมีกระบวนการนำเกมไปใช้และเผยแพร่ต่อชุมชนต่อไปได้ด้วย

นายชินันท์ ว่องกุศลกิจ ประธานกรรมการ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า “บ้านปูฯ ตระหนักถึงความท้าทายในศตวรรษที่ 21 ที่โลกต้องเผชิญความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม จึงเห็นถึงความจำเป็นอย่างยิ่งที่เยาวชนจะต้องมีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับบริบทของโลกที่เปลี่ยนไป ดังนั้น การศึกษาซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศจึง



เป็นเครื่องมือที่จะช่วยบ่มเพาะให้คนรุ่นใหม่เติบโตขึ้นเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ มีทักษะที่ก้าวทันโลกและสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกให้แก่ตนเองและส่วนรวมได้ หนึ่งในนั้นคือการมีทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อสร้างนวัตกรรม”

“บ้านปูฯ มองว่าการเรียนรู้เป็นรากฐานสำคัญเพื่อพัฒนาคนในฐานะกลไกสำคัญที่จะขับเคลื่อนชุมชนและสังคมให้พัฒนาอย่างยั่งยืนในระยะยาว เราจึงมุ่งสร้างกิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมที่เกี่ยวกับการพัฒนาเยาวชนและการศึกษาอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลากว่า 10 ปีแล้ว และสำหรับโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม ที่ทางบ้านปูฯ ร่วมสร้างและสนับสนุน เรายินดีที่ได้เห็นพัฒนาการของเยาวชนในโครงการตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา และเราก็เชื่อ

ว่านวัตกรรมรุ่นเยาว์ที่มีคุณภาพเหล่านี้จะสามารถนำกระบวนการเรียนรู้ที่ได้มาสร้างแรงกระเพื่อมที่ยิ่งใหญ่ให้แก่ประเทศไทยในวันข้างหน้า” นายชินนัทกล่าวปิดท้าย

ผู้สนใจสามารถติดตามความเคลื่อนไหวของโครงการได้ที่ www.facebook.com/tu.banpu

เกี่ยวกับบมจ.บ้านปูฯ

บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) เป็นผู้นำธุรกิจด้านพลังงานแบบครบวงจรแห่งเอเชีย-แปซิฟิก ดำเนิน 3 กลุ่มธุรกิจหลัก ได้แก่ กลุ่มธุรกิจแหล่งพลังงาน กลุ่มธุรกิจผลิตพลังงาน และกลุ่มธุรกิจเทคโนโลยีพลังงานใน 10 ประเทศ ได้แก่ ไทย อินโดนีเซีย จีน ออสเตรเลีย ลาว มองโกเลีย สิงคโปร์ ญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา และเวียดนาม

“พลังความรู้คือพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงและพัฒนา”

บ้านปูฯ เชื่อว่า “การเรียนรู้” เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนา “คน” ซึ่งจะขับเคลื่อนชุมชนและสังคมให้พัฒนาอย่างยั่งยืนในระยะยาว โครงการซีเอสอาร์ รวมไปถึงโครงการด้านสังคมของบ้านปูฯ ในทุกประเทศ จึงมุ่งเน้นสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้กับเยาวชนและชุมชนในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน การฝึกฝนเพื่อพัฒนาศักยภาพและทักษะชีวิต หรือการค้นคว้า เรียนรู้ และค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือร่วมกับคนอื่น ๆ

###

ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับสื่อมวลชน กรุณาติดต่อฝ่ายสื่อสารองค์กร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน)

ดวงกมล สาสิทธิ์ณ์ 0.2694.6852 duangkamol_s@banpu.co.th

จอมแก้ว วิเศษชลหาร 0.2694.6869 jomkaew_v@banpu.co.th