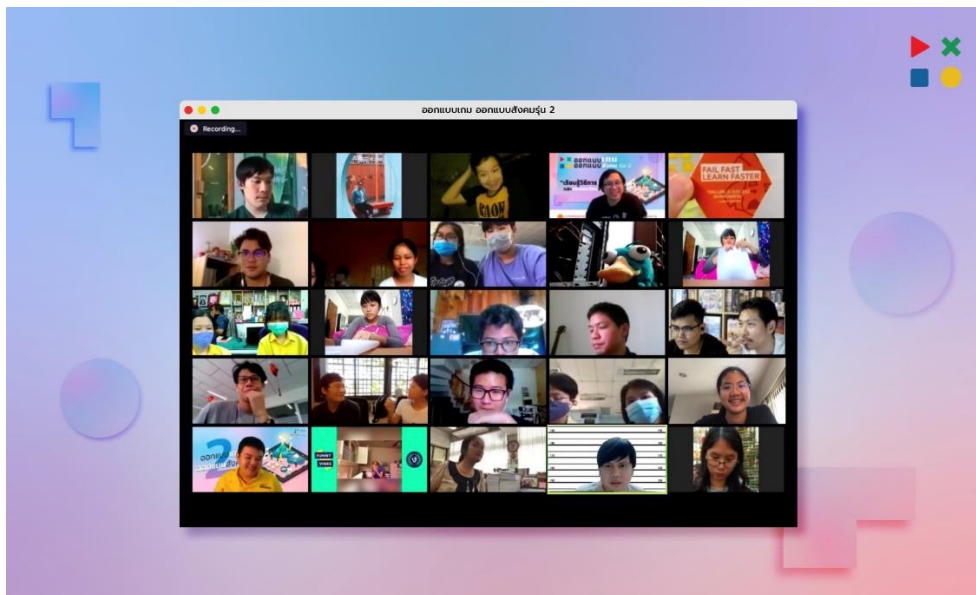


“กระบวนการคิดเชิงออกแบบ” ที่ไม่หยุดนิ่ง
“ธรรมศาสตร์-บ้านปูฯ” จัด “Webinar” ขับเคลื่อน “โครงการออกแบบเกมฯ”
จุดประกายการเรียนรู้ให้ “นวัตกรรมเยาวชนรุ่นใหม่” ด้วยรูปแบบออนไลน์เป็นครั้งแรก !



ถึงแม้สถานการณ์โควิด-19 ที่แผ่ขยายเป็นวงกว้างทั่วประเทศและทั่วโลกจะส่งผลกระทบต่อสังคมและการดำเนินชีวิตของทุกคน แต่กระบวนการคิดเชิงทักษะ หรือ Design Thinking ก็ไม่ได้หยุดนิ่ง เมื่อเหล่านักนวัตกรรมจากโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2” ที่จัดโดย คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ยังคงดำเนินกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ ที่ให้ทุกคนได้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสังคม เรียกได้ว่าแม้ทุกคนจะ Physical Distancing แต่ก็ยังสามารถฝึกทักษะการคิดเชิงออกแบบ พัฒนารูปแบบเกมของทีมงานเองให้ดำเนินต่อไปได้

นางอุดมลักษณ์ โอฟาร์ ผู้อำนวยการสายอาวุโส-สื่อสารองค์กร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า “ไม่ว่าจะในภาวะปกติหรือภาวะวิกฤติโรคระบาดที่ทุกคนเผชิญกันอยู่ขณะนี้ บ้านปูฯ เชื่อมั่นว่าเยาวชนสามารถพัฒนาศักยภาพตนเองได้

ครั้งนี้ เราจึงพร้อมสนับสนุนให้โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่นที่ 2 เดินหน้าต่อไปอย่างไม่สะดุด เราส่งเสริมให้ คณะทำงานของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารให้เกิดประโยชน์สูงสุด ตลอดหลายเดือนที่ผ่านมา แม้ กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการแบบรวมกลุ่มพบปะกัน หรือการลงพื้นที่ตามโรงเรียนต่างๆ จะยังไม่สามารถเกิดขึ้นได้ แต่ใน สถานะผู้สนับสนุนโครงการฯ เราอยากเห็นวัตรกรุ่นเยาวชนทั้ง 14 ทีม รู้จักปรับตัว ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และใช้โอกาสให้คุ้มค่า ซึ่งที่ผ่านมา การดำเนินโครงการก็เป็นไปอย่างราบรื่น และมีพัฒนาการตามแผน บางกลุ่มที่เลือกออกแบบบอร์ดเกมในหัวข้อที่ เกี่ยวข้องกับสุขอนามัย ก็ถือว่าช่วงเวลานี้เป็นโอกาสอันดีและเป็นประโยชน์ที่พวกเขาได้ทบทวนและตักตวงการออกแบบ บอร์ดเกมของพวกเขากับสถานการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อของตนเอง ส่วนทีมที่มีหัวข้อเกมในมิติอื่นๆ ก็สามารถพัฒนา งาน ต่อยอดไปได้เป็นอย่างดีเยี่ยมเช่นกัน”

สำหรับ รศ.ดร.อนุชาติ พวงสำลี คณบดี คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวว่า “นี่เป็นอีกครั้งที่นับเป็นความท้าทายในการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่งทั้งคณะทำงานและตัวเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ เอง เป็นการ เดินหน้ากิจกรรมบนพื้นฐานความปลอดภัยและรับผิดชอบต่อส่วนรวม โดยทุกๆ คนมีความตั้งใจในการเข้าร่วมโครงการฯ ผ่าน ระบบที่เราออกแบบมา นั่นคือการอบรมผ่าน Webinar มาเป็นตัวเชื่อมทุกๆ คนเข้าด้วยกันในครั้งนี้ ทั้ง 14 ทีมที่เข้าร่วม และ เหล่านักพัฒนาบอร์ดเกมที่มาร่วมได้ชั่งน้ำหนัก ต่างก็อาศัยการทำงานรับ-ส่งกันอย่างคล่องตัว แม้ว่าจะมีสถานการณ์ไม่ปกติมา ท้าทาย แต่เราก็สามารถเดินหน้าโครงการไปได้ อย่างที่เราเชื่อว่า แม้ทุกอย่างจะหยุดนิ่ง แต่กระบวนการคิดเชิงทักษะของเหล่านักพัฒนารุ่นใหม่ไม่เคยหยุดนิ่ง”

สำหรับหลักสูตร Webinar ที่นับเป็นกิจกรรมในโมดูลที่ 2 ของน้องๆ นั้น ผ่านพ้นไปด้วยความสนุกและความรู้สึกดี แน่นในรูปแบบออนไลน์ ที่นับเป็นมิติใหม่ในการเดินหน้าโครงการฯ โดยกิจกรรมในครั้งนี้มีทั้งการอบรมรวมและการอบรมแยก เป็นกลุ่มย่อย โดยในส่วนของกิจกรรมในห้องรวม มีทั้งช่วงเรียนรู้วิธีการนำเกม และถอดบทเรียนจากการเล่นเกมโดยเหล่านักพัฒนาบอร์ดเกมซึ่งเป็นครูที่คร่ำหวอดในวงการบอร์ดเกมมาอย่างยาวนาน นอกจากนี้ ทีมอาจารย์ที่ปรึกษาประจำโครงการจาก คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ก็ยังได้มาให้ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนาคู่มือ เกม (Rule book) ให้นำเสนอใจอีกด้วย ส่วนการอบรมแบบกลุ่มย่อยนั้น บรรดานักพัฒนาบอร์ดเกมต่างขานความรู้และไอเดีย ต่างๆ มากมายมาเพื่อตีพิมพ์การพัฒนาเกมต้นแบบ (Game Prototype) ให้แก่น้องๆ ในทุกสัปดาห์ ทั้งการปรับปรุงกลไกของ เกมแบบเจาะลึกเพื่อสร้างความสนุกในเกม รวมไปถึงเทคนิคเสริมต่างๆ เพื่อให้เกมมีความน่าสนใจ นอกจากนี้ อาจารย์ที่ ปรึกษาประจำโครงการยังได้เปิดช่วงพูดคุยเพื่อให้ทุกคนในทีมได้ปรึกษาหารือถึงความคืบหน้าและอุปสรรคปัญหาของการ ดำเนินงานของแต่ละทีมอีกด้วย

ทีม H.D. people จากโรงเรียนสรรพวิทยาคม จังหวัดตาก ที่หยิบยกประเด็นการให้ความรู้ชนกลุ่มน้อยเกี่ยวกับความสะอาด ซึ่งถือเป็นหัวข้อบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับสภาวะการณช่วงนี้ กล่าวว่ “รู้สึกว่าการอบรมในครั้งนี้ เป็นประโยชน์กับหัวข้อในการพัฒนาบอร์ดเกมของเราเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากสถานการณ์ปัจจุบันที่ทำให้เราได้รับข้อมูลเพิ่มเติมมาปรับปรุงรายละเอียดของเกมเราแล้ว เรายังได้รับคอมเม้นท์จากพี่ๆ นักพัฒนาบอร์ดเกม ที่มาร่วมให้โอเดีย ปรับเสริมเติมแต่งในจุดที่คิดว่าน่าจะไปได้อีก ให้รายละเอียดที่ดีมากยิ่งขึ้น คือ รู้สึกว่แม้เราจะไม่ได้ไปเรียนตามปกติ แต่เราก็ยังสามารถนำเวลาตรงนี้มาศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและพัฒนาสิ่งๆ ที่ทำอยู่ในทุกๆ เรื่องให้ได้ดีขึ้น ส่วนการอบรมแม้ว่าจะไม่ได้ทำแบบ face to face เหมือนกับที่เราเคยอบรมในโมดูลที่ 1 ซึ่งก็อาจจะแตกต่างไปบ้าง แต่โดยรวมก็ทำให้เราต้องพยายามเก็บโอเดียจากเวลาที่เรามีจำกัดว่ตอนเข้าค่ายในโมดูลที่ 1 ถือเป็นการฝึกตนเองและพัฒนาทีมไปได้อย่างมาก”

บริษัท บ้านปู จำกัด มหาชน และคณะวิทยากรเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ยังคงผลักดันให้โครงการออกแบบเกมออกแบบสังคม รุ่นที่ 2 เดินหน้าต่อไป โดยหลังจากการอบรม Webinar น้อยๆ ทุกทีม ต่างกลับไปพัฒนาเกมต้นแบบของทีมตนเองและจะได้เรียนรู้เพิ่มเติมผ่านช่องทางออนไลน์เกี่ยวกับการออกแบบ Artwork สำหรับบอร์ดเกม รวมทั้งวิธีทำวิดีโอแนะนำเกมให้น่าสนใจอีกด้วย โดยทุกคนสามารถมาร่วมเป็นกำลังใจให้ทั้ง 14 ทีมนวัตกรรมรุ่นใหม่ พร้อมติดตามความเคลื่อนไหวโครงการฯ ผ่านทาง Facebook Fanpage @tu.banpu

ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ 14 ทีม ที่ผ่านเข้ารอบ แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่

หัวข้อ การพัฒนาชุมชน

1. ทีม H.D. people จากโรงเรียนสรรพวิทยาคม จังหวัดตาก ประเด็น ให้ความรู้ชนกลุ่มน้อย
2. ทีม แพรวาและไทรเพชรกล้า จากโรงเรียนสุราษฎร์พิทยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ประเด็น การจัดการขยะ
3. ทีม Super Family จากโรงเรียนปัญญาทิพย์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี ประเด็น การเลี้ยงเด็ก
4. ทีม HERB HERB TEAM จากโรงเรียนปราจีนกัลยาณี จังหวัดปราจีนบุรี ประเด็น สมุนไพรชุมชน
5. ทีม The Last Hope จากโรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ประเด็น มลพิษทางอากาศ

หัวข้อ ทักษะชีวิต (เด็กและเยาวชน)

6. ทีม ตาแรกไม่เป็นไรตาต่อไปไฟเริ่มใหม่ทั้งวง จากโรงเรียนสวนกุหลาบมหาวิทยาลัยรังสิต จังหวัดปทุมธานี ประเด็น ค้นหาตัวเอง
7. ทีม รักแท้ไม่ใช่แค่ Say Yes จากโรงเรียน บดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 กรุงเทพมหานคร ประเด็น เพศสัมพันธ์ในวัยเรียน
8. ทีม By U Bully จากโรงเรียนสรรพวิทยาคม จังหวัดตาก ประเด็น Bullying
9. ทีม BMK จากโรงเรียนบ้านหมากแข้ง จังหวัดอุดรธานี ประเด็น โกงข้อสอบ
10. ทีม DSU Ranger จากโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม ประเด็น ติดหวาน
11. ทีม PSTL จากโรงเรียนโพธิสารพิทยากร กรุงเทพมหานคร ประเด็น ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า

12. ทีม SRP Team จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม กรุงเทพมหานคร ประเด็น ชีวมะพร้าว
13. ทีม FD408 จากโรงเรียนสตรีวัดอัมรินทร์ กรุงเทพมหานคร ประเด็น การคุกคามทางเพศ

หัวข้อ นวัตกรรมในห้องเรียน

14. ทีม PN Team (ทีมโพธา) จากโรงเรียนโพธาวัฒนาเสนี จังหวัดราชบุรี ประเด็น การเขียนโปรแกรม Coding

###

เกี่ยวกับบ้านปูฯ

บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) เป็นผู้นำธุรกิจด้านพลังงานแบบครบวงจรแห่งเอเชีย-แปซิฟิก ดำเนิน 3 กลุ่มธุรกิจหลัก ได้แก่ ธุรกิจแหล่งพลังงาน ธุรกิจผลิตพลังงาน และธุรกิจเทคโนโลยีพลังงานใน 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 กรุณาติดต่อ

ฝ่ายสื่อสารองค์กร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน)

ดวงกมล สาลีรัตน์ 02-694-6852 duangkamol_s@banpu.co.th

อภิญา ศิรลพิพัฒน์ 02-694-6877 apinya_s@banpu.co.th