

ข่าวประชาสัมพันธ์

“ธรรมศาสตร์-บ้านปู” จับมือลุยเปิดโครงการ
“ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่นที่ 2” อย่างเป็นทางการ
นำ 14 ทีมเข้าค่ายติวเข้มทักษะการลงพื้นที่และการคิดเชิงออกแบบ



นับเป็นการประกาศเปิดตัวอย่างเป็นทางการ สำหรับโครงการพัฒนาเยาวชนสู่การเป็นนวัตกรรม ออกแบบบอร์ดเกมเพื่อสะท้อนและแก้ไขปัญหาสังคม โครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” รุ่น 2 ซึ่งเกิดจากการร่วมมือกันระหว่าง บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) และ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยล่าสุดได้มีการจัดอบรมโมดูลที่ 1 ให้แก่นักศึกษารุ่นใหม่ 14 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกในรูปแบบค่ายเรียนรู้ทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยทีมโค้ชครูผู้คร่ำหวอดในวงการบอร์ดเกมและคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ ระหว่างวันที่ 15 – 18 ตุลาคม 2562 ณ อาคารเอสซี 3 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เรียกว่าแต่ละทีมต่างก็ได้ความรู้กลับไปพัฒนาต่อยอดบอร์ดเกมของตนเอง กันแบบแน่นๆ เน้นๆ เลยทีเดียว

นางอุดมลักษณ์ โอฟาร์ ผู้อำนวยการสายอาวุโส-สื่อสารองค์กร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ผู้สนับสนุนและร่วมดำเนินโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” ตั้งแต่ก้าวแรกของโครงการฯ รุ่นที่ 1 สู่โครงการฯ ในรุ่นที่ 2 กล่าวว่า “ประเด็นทางสังคมที่ทีมเยาวชนทั้ง 14 ทีมนำเสนอไม่น่าธรรมดา ต้องขอชมเชยที่น้องๆ ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวแล้วมุ่งมั่นแก้ไขปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์และเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อหาหนทางใหม่ๆ ซึ่งในการอบรม Module 1 นี้ เยาวชนทั้ง 14 ทีมจะได้ฝึกทักษะการตกผลึกความคิดและหลักการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนของน้องๆ เอง รวมทั้งการได้ฝึกทักษะชีวิตโดยเฉพาะด้านความรับผิดชอบและ Commitment หรือความมุ่งมั่นยืนหยัดเพื่อก้าวสู่เป้าหมาย บ้านปูฯ เชื่อว่าทั้งสองสิ่งนี้จะทำให้น้องๆ เติบโตและพร้อมที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกให้แก่สังคม”

ส่วน รศ.ดร.อนุชาติ พวงสำลี คณบดีคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ดำเนินโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” กล่าวว่า “เป็นกำลังใจให้ทุกๆ ทีมจากทั่วประเทศที่ผ่านบททดสอบจนมาเป็น 14 ทีมสุดท้าย การอบรมตลอด 4 วันนี้เป็นการสร้างประสบการณ์จากการเรียนรู้ทางตรงให้แก่เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการฯ ให้สามารถเชื่อมโยงการออกแบบเกมและการออกแบบสังคมเข้าด้วยกัน การทำงานในพื้นที่จริง การคิดเชิงระบบ และการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงลึกที่มีชีวิตชีวาซึ่งจะทำให้เยาวชนสามารถพัฒนาบอร์ดเกมที่มอบทั้งความรู้และความสนุกไปพร้อมๆ กันได้นับจากวันนี้เป็นต้นไป หลายๆ คนคงจะรู้สึกว่าการออกแบบบอร์ดเกมยาก อาจจะมีท้อในบางครั้ง แต่ทางโครงการฯ ก็เชื่อมั่นเช่นเดียวกันว่าผลลัพธ์ปลายทางจะเป็นสิ่งที่ทดสอบศักยภาพของทุกๆ คนได้เป็นอย่างดี”



การอบรมในโมดูลที่ 1 มุ่งเน้นการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมหลากหลายด้าน เป็นการสร้างความเข้าใจให้แต่ละทีมสามารถนำไปต่อยอดในการทำงานเพื่อผลิตผลงานให้ออกมาสมบูรณ์ได้ในอนาคต คณาจารย์จากคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และโค้ชครูที่มาร่วมติวเข้มให้น้องๆ ตลอด 4 วันฝึกให้

แต่ละทีมลงพื้นที่ชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลในการนำไปศึกษา และฝึกกระบวนการคิดตามหลักการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ เยาวชนที่เข้าร่วมการอบรมยังได้ร่วมแชร์ประสบการณ์และพูดคุยกับแขกรับเชิญพิเศษ **ดีเจเผือก - พงศธร จงวิลาส** แห่ง 94 อีเอฟเอ็ม ผู้ตระหนักถึงปัญหาสังคมในหลายแง่มุมจากการทำงาน โดยดีเจเผือกกล่าวว่า “ในฐานะศิษย์เก่าของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รู้สึกยินดีและดีใจที่ได้รับ

เกียรติให้มาแชร์แนวความคิดที่ได้จากการจัดรายการวิทยุที่เป็นประจำทุกสัปดาห์และปัญหาสังคมบางเรื่องจากการได้พูดคุยเชิงลึกกับบุคคลที่ได้รับผลกระทบ โอดียของน้องๆ ในโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” แต่ละทีมน่าสนใจและหลายครั้งเป็นสิ่งที่คนมองข้าม จึงอยากเห็นการต่อยอดความคิดผลิตออกมาเป็นบอร์ดเกมที่จะสามารถนำไปใช้ให้ชุมชนหรือสังคมรอบตัวพวกเขาได้ตระหนักถึงเรื่องนั้นๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม”

สำหรับกิจกรรมการอบรม Module 1 ที่ทางโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” นำมาบรรจุไว้ตลอดช่วง 4 วันไม่ธรรมดาจริงๆ เพราะน้องๆ ต้องลงมือลุยภารกิจไม่ว่าจะเป็นการฝึกฝนพื้นที่ทำความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชน เรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบเกมเบื้องต้นและการออกแบบเกม การเรียนรู้ การพัฒนาเกมต้นแบบ และการ



บอกเล่าประสบการณ์พัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้จากตัวแทนผู้เข้าร่วมโครงการฯ รุ่นที่ 1 นอกจากนั้นเยาวชนผู้ร่วมโครงการฯ ก็จะได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเข้าใจโครงสร้างและกลยุทธ์การทำเกมต่างๆ ผ่านการเล่นบอร์ดเกมกับบรรดาบอร์ดเกมเมอร์ชื่อดังที่มาเป็นโค้ชประจำโครงการฯ อีกด้วย

แม้นี่จะเป็นการอบรมครั้งแรกของโครงการฯ รุ่นที่ 2 แต่ความรู้และความสนุกที่ได้จากโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” นั้นมีความหลากหลายและครบรส จึงขอเชิญร่วมติดตามผลงานของทั้ง 14 ทีมนวัตกรรมรุ่นใหม่ที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อสังคม ผ่านการออกแบบบอร์ดเกมที่มุ่งเน้นแก้ไขประเด็นปัญหาในชุมชนของพวกเขาเกี่ยวกับโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” รุ่น 2 โดยติดตามความเคลื่อนไหวโครงการผ่านทาง Facebook Fanpage @tu.banpu

#####

เกี่ยวกับมจ.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 สาลีรัตน์ 0.2694.6852 duangkamol_s@banpu.co.th

จอมแก้ว วิเศษชลหาร 0.2694.6869 jomkaew_v@banpu.co.th