



THAMMASAT-BANPU
**INNOVATIVE
LEARNING**
PROGRAM



มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์



ข่าวประชาสัมพันธ์

จากความคิด สู่ 14 บอร์ดเกมแก้ไขปัญหาสังคมจากนวัตกรรมรุ่นใหม่ ในโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2” ของธรรมศาสตร์-บ้านปูฯ

ตลอด 1 ปีของการบ่มเพาะเยาวชนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 14 ทีมในโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2” ซึ่งจัดโดย บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ร่วมกับ คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ให้มีทักษะที่เอื้อต่อการเป็นนวัตกรรมรุ่นใหม่ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ บอร์ดเกมเพื่อแก้ไขปัญหาสังคมในประเด็นต่างๆ จนถึงวันนี้ที่บอร์ดเกมของทั้ง 14 ทีมได้เปิดตัวครั้งแรกให้บุคคลทั่วไป ทดลองเล่นภายในงาน “GAMES & LEARNING 2020” ภายใต้โครงการ ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2 ซึ่งจัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 10 ตุลาคม 2563 ณ โรงแรมเคแอมเป็กซ์สยามพินเนต ชั้น 7 สยามสแควร์วัน โดยได้รับเกียรติจาก รองศาสตราจารย์ ดร.เอกชัย กี่สุขพันธ์ ประธานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาเป็นประธานเปิดงานอย่างเป็นทางการ ร่วมด้วยแขกผู้ทรงคุณวุฒิมากมาย



นางสมฤดี ชัยมงคล ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า “โครงการ ออกแบบเกม ออกแบบสังคม เป็นโครงการที่บ้านปูฯ มุ่งเน้นการส่งเสริมนวัตกรรมและขับเคลื่อนการเรียนรู้ผ่าน กระบวนการฝึกฝน พัฒนา และผลิตเกมการเรียนรู้เพื่อร่วมกันหาวิธีเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสังคมให้ดียิ่งขึ้น ซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดในการดำเนินกิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของบ้านปูฯ ที่ว่า **พลังความรู้ คือพลังแห่งการ เปลี่ยนแปลงและพัฒนา** โดยจากความสำเร็จของโครงการรุ่นที่ 1 ที่ได้รับการตอบรับเข้าร่วมโครงการจากเหล่า เยาวชนเป็นอย่างดี สามารถสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อแก้ไขปัญหาสังคมออกมาได้ถึง 20 ประเด็น และบอร์ดเกมเหล่านั้น ได้ถูกนำไปต่อยอดใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายจริง รวมถึงเป็นสื่อการเรียนการสอนในหลากหลายมิติ บ้านปูฯ จึงสานต่อ โครงการนี้อย่างต่อเนื่องมาถึงรุ่นที่ 2 ซึ่งในวันนี้ก็รู้สึกประทับใจอย่างยิ่งที่ได้เห็นนวัตกรรมรุ่นใหม่ใส่ใจกับการแก้ไขปัญหา สังคม และสามารถถ่ายทอดออกมาผ่านบอร์ดเกมได้อย่างน่าสนใจถึง 14 เกม จาก 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ การพัฒนา สังคม การดูแลสุขภาพ และวัยรุ่นศาสตร์ ซึ่งต่างก็มีความน่าสนใจในมุมที่แตกต่างกันออกไป โดยทุกเกมได้รับการบ่ม เพาะ ขัดเกลาจากทีมงานคุณภาพที่ร่วมกันสนับสนุนและต่อยอดความคิดของน้องๆ โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่มีความ ทำทหายจากช่วงแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่ทำให้การจัดกิจกรรมต้องเปลี่ยนรูปแบบไปอย่างสร้างสรรค์”

ด้าน รองศาสตราจารย์ ดร. อนุชาติ พวงสำลี คณบดีคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวว่า “คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มุ่งเป็นส่วน หนึ่งในการเปลี่ยนแปลงสังคมให้พัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นด้วยการบ่มเพาะ “คน” ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนให้ ประเทศไทยก้าวหน้าต่อไป การที่เราได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากบริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ในการดำเนิน โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม ทำให้เราสามารถเริ่มบ่มเพาะคนตั้งแต่ในระดับเยาวชนให้มีความคิดความอ่าน เปิดกว้าง รู้จักใช้ **ทักษะการคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking** ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญที่สามารถช่วย แก้ไขประเด็นปัญหาได้ถูกจุด ตรงวัตถุประสงค์ ตลอดจนสามารถพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์เพื่อหาวิถีทางที่ ดีที่สุดและเหมาะสมกับบริบท เพื่อนำมาทดลองและพัฒนาออกมาเป็นบอร์ดเกมแก้ไขปัญหาสังคมตามความสนใจ ของแต่ละทีม อย่างที่เราได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมของแต่ละทีมในวันนี้ ก็ทำให้เราได้เห็นว่าแต่ละทีมมีมุมมองต่อปัญหา สังคมรวมถึงวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้นที่หลากหลายและแตกต่างกันออกไป ซึ่งล้วนแต่เป็นความคิดที่สร้างสรรค์ทั้งสิ้น เราถือว่าโครงการนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการให้เยาวชนได้พัฒนาตนเองเพื่อเป็นนวัตกรรมที่ดีของสังคมไทยต่อไป”

ด้านคนรุ่นใหม่ อย่าง Zommarie หรือ มารี เออเจนี เลอเลย์ ศิลปินและยูทูปเบอร์ชื่อดัง ที่มาร่วมเป็นแขก รับเชิญภายในงาน เล่าว่า “ปกติเล่นบอร์ดเกมเป็นประจำอยู่แล้ว ซึ่งเรามองบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้เรากับคน รอบตัวสามารถใช้เวลาร่วมกันได้อย่างสนุกสนานและได้ใช้ทักษะความคิดต่างๆ ไปพร้อมๆ กัน แต่การมาร่วมงาน **Games & Learning 2020** ในครั้งนี้ถือเป็นการเปิดมุมมองต่อบอร์ดเกมในฐานะเครื่องมือที่สามารถนำมาช่วยแก้ไข ปัญหาสังคมได้ด้วย ซึ่งถือว่าเป็นไอเดียที่ดีมาก เพราะทำให้ผู้เล่นได้รับความรู้ในประเด็นต่างๆ ผ่านการเล่นบอร์ดเกม ซึ่งไม่ได้มีแค่สาระเท่านั้น แต่ยังคงไว้ซึ่งความสนุกและมีความสุขอีกด้วย ถือว่า 14 บอร์ดเกมที่ถูกรังสรรค์โดยน้อง ทั้ง 14 ทีมนี้เป็นมิติใหม่ของการแก้ไขและพัฒนาสังคม”



โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2 มีเยาวชนทั้งหมด 14 ทีมที่ผ่านเข้ารอบและได้ร่วมพัฒนาทักษะ เพื่อเป็นนวัตกรรมใหม่กับโครงการ เริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจเกี่ยวกับออกแบบบอร์ดเกมและเรียนรู้ทักษะความคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการอบรมโมดูลที่ 1 ตลอดจนการอบรมในโมดูลที่ 2 เพื่อพัฒนาเกมต้นแบบ (Game Prototype) ปรับปรุงกลไกแบบเจาะลึกเพื่อสร้างความสนุกในเกม รวมไปถึงการนำบอร์ดเกมของแต่ละทีมมาให้พี่ๆ บอร์ดเกมเมอร์และเพื่อนๆ ทีมอื่นในโครงการทดลองเล่นอีกด้วย ซึ่ง 14 บอร์ดเกมจากทั้ง 14 ทีม ประกอบไปด้วย

กลุ่มเกมการพัฒนาสังคม

1. เกม Trashia Island ประเด็นการกำจัดขยะอย่างเหมาะสม โดย โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา
2. เกม Me we world ประเด็นการใช้พลังงานและทรัพยากร โดย โรงเรียนโพธิสารพิทยากร
3. เกม Nanny Fairy ประเด็นการเสริมสร้างพัฒนาการให้เด็ก โดย โรงเรียนปัญญาทิพย์

กลุ่มเกมการดูแลสุขภาพ

4. เกม Pick herb up ประเด็นสมุนไพรสู่ชุมชน โดย โรงเรียนปราจีนกัลยาณี
5. เกม Sugar Addict ประเด็นติดหวาน โดย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร
6. เกม Survivor from black snow ประเด็นเขม่าควันอ้อย โดย โรงเรียนวัชรวิทยา
7. เกม Save health Save Life ประเด็นสุขภาพลักษณะของเด็กไทยและเด็กพลัดถิ่นในอำเภอแม่สอด โดย โรงเรียนสรรพวิทยาคม

กลุ่มเกมวัยรุ่นศาสตร์

8. เกม What happened in my school ประเด็นการ bully ในโรงเรียน โดย โรงเรียนสรรพวิทยาคม
9. เกม #LostinEros ประเด็นเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน โดย โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2
10. เกม Mentalism ประเด็นการค้นหาตัวเอง โดย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต
11. เกม Depresso สุข..ไม่เศร้า ประเด็นโรคซึมเศร้า โดย โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยม
12. เกม Cheating 101 ประเด็นโกงข้อสอบ โดย โรงเรียนบ้านหมากแข้ง
13. เกม E.F.D. (Escape From Danger) ประเด็นการคุกคามทางเพศ โดย โรงเรียนสตรีวิฑฒ์ปสรสวรรค์
14. เกม Unplugged Coding ประเด็น Coding โดย โรงเรียนโพธาวัฒนาเสนี

แม้ว่าบอร์ดเกมของทั้ง 14 ทีมจะออกมาเป็นรูปเป็นร่างให้สามารถเล่นได้แล้ว แต่บททดสอบของเหล่านักกร
นั้นยังไม่จบ เพราะหลังจากกิจกรรม GAMES & LEARNING 2020 ทุกทีมจะต้องนำผลงานบอร์ดเกมของตนเองไปลง
พื้นที่จริงเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองเล่นไปพร้อมกับการประเมินผลจากเหล่าคณะกรรมการ ซึ่งถือเป็นตัวชี้วัด
ศักยภาพของนักนวัตกรรมและคุณภาพของบอร์ดเกมที่พวกเขาสร้างสรรค์ขึ้นมา แต่ผลลัพธ์จะเป็นอย่างไรนั้น เรายังคงต้อง
ติดตามกันต่อไป โดยสามารถติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เฟซบุ๊กแฟนเพจ @tu.banpu



###

เกี่ยวกับบ้านปูฯ

บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) เป็นผู้นำด้านพลังงานที่หลากหลายในระดับนานาชาติ ดำเนิน 3 กลุ่มธุรกิจหลัก ได้แก่ กลุ่ม
ธุรกิจแหล่งพลังงาน กลุ่มธุรกิจผลิตพลังงาน กลุ่มและธุรกิจเทคโนโลยีพลังงานใน 10 ประเทศ ได้แก่ ไทย อินโดนีเซีย จีน
ออสเตรเลีย ลาว มองโกเลีย สิงคโปร์ ญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา และเวียดนาม

ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับสื่อมวลชน กรุณาติดต่อ ฝ่ายสื่อสารองค์กร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน)

ดวงกมล สาลีรัตน์ 0-2694-6852 duangkamol_s@banpu.co.th

อภิัญญา ศิริมลพิพัฒน์ 0-2695-6877 apinya_s@banpu.co.th