

**“ธรรมศาสตร์-บ้านปู” ร่วมแสดงความยินดีกับทีม The Last Hope โรงเรียนวัชรวิทยา
คว้าถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
จากโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2”**

ตลอดระยะเวลาเกือบ 2 ปีของเส้นทางกรุปเมะเยาวชนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 14 ทีมในโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2” ภายใต้ความร่วมมือระหว่างคณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และบริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ให้มีทักษะที่เอื้อต่อการเป็นนวัตกรรมรุ่นใหม่ จุดประกายการเป็นผู้นำในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อสังคม ผ่านการพัฒนาบอร์ดเกมให้มีความสุข สร้างสรรค์ และตอบโจทย์ปัญหาสังคมที่ต้องการแก้ไข จนถึงวันนี้ได้ดำเนินมาถึงบทสรุปแล้ว โดยทางโครงการฯ ได้จัดพิธีประกาศรางวัลถ้วยรางวัลพระราชทาน สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี รวมถึงรางวัลพิเศษอื่นๆ ในโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2 ผ่านรูปแบบออนไลน์ เมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2564 โดยได้รับเกียรติจาก รศ.เกศินี วิฑูรชาติ อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และนายชินนิต ว่องกุศลกิจ ประธานกรรมการ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) เป็นประธานในพิธี โดยทีมที่สามารถคว้าถ้วยพระราชทานฯ ไปครองได้แก่ ทีม The Last Hope โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร กับผลงานบอร์ดเกม Survivors From Black Snow ที่นำเสนอประเด็นเรื่องการขจัดเขม่าควัน อ้อย เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและความตระหนักให้แก่เกษตรกรและคนในชุมชนในเรื่องการดูแลสุขภาพแวดล้อมและสุขอนามัยของคนในพื้นที่จังหวัดกำแพงเพชร

โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคมเริ่มต้นขึ้นเมื่อปี 2560 ด้วยวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนาเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไขปัญหาสังคมโดยใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดประเด็นปัญหาต่างๆ โครงการฯ รุ่น 2 (ปี 2562 – 2564) ได้รับความสนใจจากเยาวชนสมัครเข้าร่วมออกดีซันมากถึง 132 ทีม และผ่านกระบวนการคัดเลือกจนได้ 14 ทีมสุดท้ายที่ได้เข้าร่วมโครงการเพื่อเรียนรู้กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการเป็นนวัตกรรมรุ่นใหม่โดยคณะอาจารย์ประจำโครงการและผู้เชี่ยวชาญในวงการบอร์ดเกม เพื่อสร้างเสริมทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จุดประกายการเป็นผู้นำในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อสังคม ผ่านการพัฒนาบอร์ดเกมให้มีความสุข สร้างสรรค์ และตอบโจทย์ปัญหาสังคมที่ต้องการแก้ไข ซึ่งบอร์ดเกมของนวัตกรรมทั้ง 14 ทีมได้ผ่านการทดลองจริงจากประชาชนทั่วไปและกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลการใช้งานและสื่อสารผ่านบอร์ดเกม โดยมีคณะกรรมการจากหลากหลายสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้องเป็นผู้พิจารณาการให้คะแนนทีมเยาวชนที่สามารถสื่อสารประเด็นหรือปัญหาสังคมและถ่ายทอดวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด โดยมีกลไกเกมที่สร้างการเรียนรู้ไปพร้อมกับสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น รวมถึงมีกระบวนการนำเกมไปใช้และเผยแพร่ต่อชุมชนต่อไปได้ด้วย

รศ.เกศินี วิฑูรชาติ อธิการบดี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวถึงเจตจำนงในโครงการในครั้งนี้ว่า “ทางมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยคณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์ มีเจตนารมณ์ในการบ่มเพาะเยาวชนให้มีคุณภาพ เพื่อเป็นกำลังสำคัญในอนาคตที่จะขับเคลื่อนให้ประเทศไทยเจริญก้าวหน้าต่อไป เราได้รับการสนับสนุนที่ดีอย่างต่อเนื่องจากบริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ในการดำเนินโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม ทำให้เราสามารถดำเนินโครงการเพื่อปลูกฝังความคิดและทักษะต่างๆ ที่จำเป็นแก่การเป็นนวัตกรรมรุ่นใหม่ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการบ่มเพาะเยาวชนให้มีทักษะ กระบวนการทางความคิดแบบนวัตกรรมรุ่นใหม่ รวมทั้งเรายังได้เห็นถึงมุมมองของเยาวชนที่มีต่อประเด็นปัญหาสังคมไทยที่ถ่ายทอดออกมาเป็นบอร์ดเกมทั้ง 14 บอร์ดเกมอีกด้วย หวังว่าเยาวชนในโครงการฯ ทุกท่านจะนำเอาความรู้ ทักษะต่างๆ ที่ได้ไปจากการเข้าร่วมโครงการนำไปปรับใช้พัฒนาตนเองต่อไป และเติบโตเป็นนวัตกรรมที่ดีต่อไปในอนาคต”

ด้านนายชินท์ ว่องกุศลกิจ ประธานกรรมการ บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า “บริษัท บ้านปู (จำกัด) มหาชน ได้ดำเนินโครงการความรับผิดชอบต่อสังคมหลายโครงการที่มุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนผู้เป็นอนาคตของชาติ เพื่อให้มีทักษะที่พร้อมก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 โดยในโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม เราได้ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมผ่านการออกแบบบอร์ดเกม เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาต่างๆ ที่มีในสังคม ให้ได้รับการแก้ไข ซึ่งแนวทางการเรียนรู้เช่นนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของบ้านปูที่ว่า **พลังความรู้ คือพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงและพัฒนา** โดยผลลัพธ์ที่เราได้เห็นกันในวันนี้ ที่ทั้ง 14 ทีม ได้สร้างสรรค์ 14 บอร์ดเกมใน 3 ประเด็น ได้แก่ การพัฒนาสังคม การดูแลสุขภาพ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งต่างก็มีความน่าสนใจในมุมที่แตกต่างกันออกไป ยิ่งไปกว่านั้น โครงการในรุ่นนี้ยังได้เผชิญกับบททดสอบท้าทายจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 แต่ทุกทีมก็สามารถปรับตัว คิดหาวิธีแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมและสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายของตนเองได้ตามวัตถุประสงค์ ก็รู้สึกประทับใจที่เยาวชนคนรุ่นใหม่เห็นความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นรอบตัวในมิติที่หลากหลาย และต้องการเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ผมหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบอร์ดเกมทั้ง 14 เกมนี้จะได้นำไปต่อยอด เพื่อก่อให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมของเราต่อไป”

ส่วนทีม The Last Hope โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ทีมชนะเลิศประจำโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคมรุ่น 2 ที่สามารถถ่ายทอดประเด็นเขม่าควันอ้อยผ่าน**บอร์ดเกม Survivors From Black Snow** ออกมาได้เป็นอย่างดีจนสามารถคว้ารางวัลถ้วยพระราชทานฯ มาได้นั้น กล่าวว่า “ดีใจและเกินความคาดหวังเป็นอย่างมาก นอกจากที่เราจะได้พัฒนาบอร์ดเกมในประเด็นสังคมที่เราสนใจอย่างประเด็นเขม่าควันอ้อยที่เกิดขึ้นในรอบๆ บริเวณชุมชนและจังหวัดของเราแล้ว พวกเรายังได้เสริมทักษะต่างๆ และพัฒนาตัวเองกันมาไกลมากอีกด้วย แม้จะทำจนเกือบจะถอดใจไปหลายครั้ง แต่ท้ายที่สุดพวกเราก็ลงมือทำและผ่านมาถึงตรงนี้ได้ ต้องขอบคุณทุกๆ ส่วนที่มีความเกี่ยวข้อง ทั้งทางบริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) และคณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่จัดโครงการดีๆ ที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของประเด็นปัญหาสังคมและเลือกพวกเราเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ รวมไปถึงขอบคุณพี่ๆ เกมเมอร์ที่ให้คำปรึกษาในการพัฒนาเกมทุกขั้นตอน โรงเรียนและคุณครูที่สนับสนุนพวกเรา รวมถึงเพื่อนๆ ในโครงการที่ร่วมเดินทางพัฒนาตัวเองมาด้วยกันเกือบ 2 ปี พวกเราหวังว่าเกมที่พวกเราตั้งใจพัฒนากันขึ้นมาจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไปไม่มากนัก”

สำหรับรางวัลในครั้งนี้ แบ่งออกเป็นทั้งสิ้น 6 รางวัล ประกอบด้วย

- รางวัลชนะเลิศ ถ้วยพระราชทานจากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้แก่ บอร์ดเกม Survivors From Black Snow โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัด กำแพงเพชร
- รางวัล Learning & Growth ได้แก่ บอร์ดเกม Unplugged Coding จากโรงเรียนโพธาวัฒนาเสนี จังหวัดราชบุรี
- รางวัล High Quality Research ได้แก่ บอร์ดเกม Sugar Addicted จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ศิลปากร จังหวัดนครปฐม
- รางวัล Creativity ได้แก่ บอร์ดเกม Lost In Eros จากโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ๒ จังหวัดกรุงเทพฯ
- รางวัล Community Engagement ได้แก่ บอร์ดเกม Save Health Save Life จากโรงเรียนสรรพ วิทยาคม จังหวัดตาก
- รางวัล Gamers' Choice ได้แก่ บอร์ดเกม Mentalism จากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต จังหวัดปทุมธานี

ทั้งนี้ พิธีมอบถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี แก่ผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ จะจัดขึ้นอีกครั้งตามความเหมาะสมของสถานการณ์ โดยจะแจ้งให้ทราบต่อไป สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับโครงการสามารถติดตามได้ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ Thammasat-Banpu Innovative Learning Program

#####

เกี่ยวกับบ้านปู

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

“พลังความรู้ คือพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงและพัฒนา”

บ้านปูเชื่อว่า “การเรียนรู้” เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนา “คน” ซึ่งจะขับเคลื่อนชุมชนและสังคมให้พัฒนาอย่างยั่งยืนในระยะยาว โครงการซีเอสอาร์ของบ้านปูในทุกประเทศ จึงมุ่งเน้นสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้กับเยาวชนและชุมชนในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน การฝึกฝนเพื่อพัฒนาศักยภาพและทักษะชีวิต หรือการค้นคว้า เรียนรู้ และค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือร่วมกับคนอื่น ๆ

ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับสื่อมวลชน กรุณาติดต่อ

สายสื่อสารองค์กร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน)

ดวงกมล สาลีรัตน์ 061-446-6698

duangkamol_s@banpu.co.th

อภิญา ศิริมลพิพัฒน์ 086-393-2889

apinya_s@banpu.co.th



มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการเรียมรู้และศึกษาคาสตร์



วิมพ์ณี (จัมพ์)

084-422-6429

jump@phenompr.com

ศิวิชัย (วิชัย)

081-975-7595

siwat@phenompr.com