



SWU
7
ANNIVERSARY

ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



114 ซอยสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666 โทรสาร 0-259-6172

ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูรายละเอียดได้ที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์ผู้จัดการออนไลน์ ฉบับประจำวันที 28 เดือนพฤษภาคม พ.ศ.2565 หน้า มูลค่าข่าว 180,000.-

เปิดตัว iSafe Family Game ต้นแบบเกมออนไลน์ส่งเสริมความปลอดภัย เสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว



มูลนิธิสร้างเสริมความปลอดภัยในเด็ก โดยการสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เปิดตัว iSafe Family Game ต้นแบบเกมออนไลน์ส่งเสริมความปลอดภัยและเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว พร้อมประกาศรางวัลนักแคสต์เกม iSafe สร้างสรรค์

ดร.ธนกร ศรีสุขใส ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กล่าวเปิดงานว่า เมื่อพูดถึงเด็กและเกม เรามักจะนึกว่า เกมเป็นสิ่งที่ไม่ดี และสร้างความหนักใจให้พ่อแม่ผู้ปกครอง กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญในเรื่องนี้ เนื่องจากเห็นว่า เป็นประเด็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขและรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าว จึงเป็นที่มาของ iSafe Family Game ที่ทั้งเด็กและพ่อแม่สามารถเล่นเกมร่วมกันได้ รวมทั้งยังเป็นเกมที่สร้างสรรค์ และสอนทักษะการใช้ชีวิตไปในตัวด้วย

5/30/2022 6:11:38 AM

โดยในส่วนของที่มาของการผลิต iSafe Family Game **รศ.นพ.อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ ประธานมูลนิธิสร้างเสริมความปลอดภัยในเด็ก และผู้อำนวยการ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัย มหิดล** ได้กล่าวถึงปัญหาใหญ่ที่เด็กไทยต้องเผชิญ คือ แม้ในปัจจุบันนี้ทุกๆ ครอบครัว จะเริ่มตระหนักถึงการเจ็บป่วยและโรคระบาดแล้ว แต่ในแต่ละปีประเทศไทยเรายังสูญเสียเด็กๆ ไปกับอุบัติเหตุเป็นอัตราส่วนมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการจมน้ำ การพลัดตกจากการเล่นปีนป่าย การเข้าถึงสารพิษ การถูกไฟหรือความร้อน ไปจนถึงการเล่นของเล่นรุนแรง เช่น ปืนอัดลม และอุบัติเหตุระหว่างการเดินทางทั้งรถยนต์ มอเตอร์ไซด์ หรือรถรับส่งนักเรียน เป็นต้น

“อุบัติเหตุในเด็กจำนวนไม่น้อยเกิดขึ้นจากการตัดสินใจของผู้ใหญ่ที่จัดสรรสภาพแวดล้อมให้เด็ก เช่น เป็นผู้ใหญ่เองที่ไม่ยอมซื้อหมวกกันน็อกให้เด็กๆ ใส่ หรือเป็นผู้ใหญ่เองที่ติดตั้งเครื่องเล่นไม่ได้มาตรฐานในสนามเด็กเล่น แต่อย่างไรก็ตาม เด็กๆ ก็สามารถเป็นกระบอกเสียงที่จะช่วยบอกผู้ใหญ่ให้ได้ว่า เด็กๆ ก็ต้องการที่จะอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยเช่นกัน” โดยที่ผ่านมา ทางมูลนิธิสร้างเสริมความปลอดภัยในเด็ก ได้จัดโครงการเพื่อให้ความรู้กับเด็กๆ มาอย่างต่อเนื่อง โดยล่าสุดนี้ ทางมูลนิธิ ได้คิดค้นนวัตกรรมการอบรมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านความสนุก โดยเด็กๆ สามารถมาเรียนรู้ได้ที่ “The Safety Hunter ภารกิจพิชิตจุดเสี่ยง” ณ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งภายในศูนย์เรียนรู้ Safety Hunter นี้ จะมีลักษณะเหมือนสนามเด็กเล่นที่เด็กๆ จะได้ทำภารกิจเพื่อการรักษาความปลอดภัยให้ตัวเอง แต่น่าเสียดายที่เปิดให้บริการได้ไม่นาน ก็เกิดภาวะโรคระบาดโควิด-19 ทำให้เด็กๆ และผู้ปกครองจำนวนมากไม่สามารถออกนอกบ้านได้ ทำให้ขาดโอกาสที่จะได้มาเรียนรู้ไป

เพื่อที่จะแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่ขาดช่วงนี้ มูลนิธิฯ จึงได้จับมือกับกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในด้านการผลิตเกมและการเรียนรู้ของเด็ก ในการพัฒนาเกมเพื่อพัฒนาทักษะความปลอดภัยในเด็กขึ้นมา โดยที่เด็กๆ สามารถเข้าถึงได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนในประเทศ และสามารถเล่นไปพร้อมๆ กันทั้งครอบครัวได้อย่างสนุกสนาน โดยควบคุมเกี่ยวกับการเรียนรู้ในโลกแห่งความเป็นจริง ในส่วนของเบื้องหลังการออกแบบการเรียนรู้ผ่านเกม **นางสาวทิพากร สอนจันทร์ ผู้แทนบริษัท นีโอเทคบิสซิเนส โซลูชั่นส์ จำกัด (Neo Tech)** ได้เล่าถึงการใช้เทคนิค Gamification ผสมผสานกับการให้ทำภารกิจซ้ำๆ เพื่อให้เกิดการซึมซับเข้าไปในความทรงจำของเด็ก ดังนั้น ตัวเกมจึงต้องเล่นซ้ำได้ บนฐานคิดที่ว่า เมื่อเด็กๆ เจอสถานการณ์จำลองในเกมแล้ว จะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตจริงหากมีเหตุเกิดขึ้น

ด้าน นางจณิน วัฒนปฤดา ผู้แทนบริษัท วิสตอม ออฟ บัตเตอร์ฟลาย จำกัด (WisB) หนึ่งในทีมพัฒนาเกมได้เล่าถึงแนวคิดหลักในออกแบบ iSafe Family Game ที่เน้นการมีส่วนร่วมของเด็กๆ และส่งเสริมการใช้เวลาคุณภาพร่วมกันของครอบครัว

“เราเชื่อว่าเกมต้องสนุกก่อน และเนื้อหาที่เด็กๆ ได้เรียนรู้จะต้องถูกต้อง ซึ่งก็ได้รับการยืนยันและตรวจสอบจากมูลนิธิฯ รวมถึงเมื่อได้รับการสนับสนุนจากกองทุนสื่อฯ ผลลัพธ์ที่ออกมาก็ต้องปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดังนั้น เพื่อให้ตอบโจทย์เรื่องของความสนุก จึงสำคัญมากที่จะต้องเปิดพื้นที่ให้เด็กๆ มีส่วนร่วมในการออกแบบตลอดกระบวนการพัฒนาเกม” “ในทางเนื้อหา ทีมงานได้คัดประเด็นร่วมกับมูลนิธิฯ ว่าประเด็นอุบัติเหตุที่พบบ่อยๆ ในเด็กวัยประถมมีอะไรบ้าง ซึ่งได้สะท้อนออกมาเป็น 5 หัวข้อในเกม ได้แก่ ความปลอดภัยบนท้องถนน ความปลอดภัยจากการเล่น ความปลอดภัยในบ้านและละแวกบ้าน ความปลอดภัยจากคนแปลกหน้า และความปลอดภัยจากการใช้งานออนไลน์ ซึ่งเด็กๆ สามารถเลือกเข้ามาเล่นในแต่ละหัวข้อได้ ซึ่งจะมีการเดินเรื่องคล้ายนิทาน มีภารกิจหรือด่านย่อยๆ ที่เด็กจะได้ทั้งความสนุกสนานและได้เรียนรู้เรื่องความปลอดภัยไปพร้อมกัน โดยแต่ละหัวข้อจะใช้เวลาเล่นไม่นาน

นอกจากนี้ เกม iSafe Family ยังใส่ใจรายละเอียดทางภาษา ที่ใช้ภาษาที่เด็กจดจำเข้าใจได้ง่าย เช่น “ถ้าจมน้ำให้หายใจเป็นปลาตัว” ในแง่ภาพกราฟิกและอนิเมชันในเกม นอกจากความสวยงามแล้ว ยังคำนึงถึงความสอดคล้องกับโลกความ

เป็นจริง ทั้งสัดส่วน รายละเอียด และสีสัน เพื่อให้เด็กๆ เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้ รวมถึงหลักสำคัญเรื่อง “เล่นเกมกับลูก” ที่เอื้อให้ผู้ปกครองและครอบครัวเข้ามารับบท “ฮีโร่” เพื่อช่วยเด็กๆ ให้ผ่านภารกิจในเกมไปได้

อีกทั้งภายในงาน ยังมีการประกาศผลรางวัลนักแคสต์ iSafe สร้างสรรค์ โดยมีรายชื่อผู้ได้รับรางวัล ดังนี้:

รุ่นอายุ 6-9 ปี

1. เด็กชาย ปณณวิชญ์ เจริญเกียรติตรีชัย จากโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร
2. เด็กหญิง ปุณณิศา อรุณมงคล จากโรงเรียนรุ่งอรุณ กรุงเทพมหานคร
3. เด็กชาย อาชวิน จิตตั้งตรง จากโรงเรียนรุ่งอรุณ กรุงเทพมหานคร

4. เด็กหญิง พิชญากิติ สุทธิ จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

กรุงเทพมหานคร

5. เด็กชาย กวิน ช่างล่อม จากโรงเรียนก้องฟ้าวัฒนาวิทย์ จังหวัดปทุมธานี

รุ่นอายุ 10-14 ปี

1. เด็กชาย ปาณิส ประดิษฐ์ จากโรงเรียนราชวินิต กรุงเทพมหานคร
2. เด็กชาย ภูธรณ เกษแก้ว จากโรงเรียนศรีชัยวิทยา จังหวัดพะเยา

รางวัล Popular Vote จากคณะกรรมการ

1. เด็กชาย จรณญาณ ศิริวรรณ จากโรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร และ
2. เด็กชาย ณฑล บุญล้อ จากโรงเรียนเทศบาล 3 (บ้านบ่อ) จังหวัดกาญจนบุรี

สุดท้ายนี้ นางสาวกรวิการ์ บุญตานนท์ หัวหน้าโครงการ iSafe Family Game ได้กล่าวถึงก้าวต่อไปของโครงการว่า ในอนาคต โครงการจะขยายเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรที่มีวัตถุประสงค์สอดคล้องกัน ในการเผยแพร่เนื้อหาและจัดกิจกรรม อีกทั้งร่วมมือกับสถาบันการศึกษาต่างๆ ในการนำสื่อสร้างสรรค์และผลงานจากโครงการไปขยายผล และเป็นต้นแบบในการจัดทำสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ด้านการเรียนรู้สำหรับครอบครัวเด็กวัยประถม โดยมุ่งที่จะนำผลการเรียนรู้ของเด็กและครอบครัวที่เข้าร่วมโครงการฯ ไปใช้ประกอบการวางแผนงานสร้างความรู้ความเข้าใจกับเด็กและครอบครัวในประเด็นอื่นๆ รวมถึงจัดเวทีถอดบทเรียน/องค์ความรู้ในการพัฒนา “เกมออนไลน์” ให้เป็นสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและครอบครัว สำหรับผู้ผลิตสื่ออื่นๆ

“ในอนาคต อยากให้เล่นซ้ำได้ เพิ่มความท้าทาย และชวนผู้ปกครองให้มาเป็นผู้เล่นร่วมกัน และเห็นโอกาสในการส่งต่อรุ่นต่อรุ่น เช่น พี่สอนน้อง หรือเพื่อนสอนเพื่อน ซึ่งเป็นการส่งต่อที่ทรงพลัง” - กรวิการ์ บุญตานนท์ หัวหน้าโครงการ iSafe Family Game Project กล่าวปิดท้าย

iSafe Family Game ต้นแบบเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความปลอดภัยและเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว สนับสนุนโดย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ร่วมกับ มูลนิธิสร้างเสริมความปลอดภัยในเด็ก เป็นเกมบน Web browser เล่นได้ทั้งมือถือและ PC ที่ให้ผู้เล่นเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยผ่านภารกิจต่างๆ ได้แก่ Party Mission (ความปลอดภัยบนท้องถนน) Fun Fun Play (ความปลอดภัยจากการเล่น) Home Alone (ความปลอดภัยในบ้านและละแวกบ้าน) Hello (ความปลอดภัยจากคนแปลกหน้า) และ Click Click (ความปลอดภัยจากการใช้งานออนไลน์) สามารถเล่นเกมได้ที่ www.isafe-family.com