



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/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์ไทยโพสต์ ฉบับประจำวัน ที่ 21 เดือนตุลาคม พ.ศ.2565 หน้า 10 มูลค่าข่าว 525,960.-



ทีม App for Teachers



ทีมชนะเลิศ School-ly



ทีม Mindspace

เยาวชนโซว์แนวคิด‘ยุตติความรุนแรง’ สะท้อนวัยประภมก็เจอสมรสุมในโรงเรียน



บรรยากาศในงานประกาศผลโครงการ International Friends for Peace 2022



ธีวกร อานันท์ไทย ผู้ร่วมก่อตั้ง สถาบันสอน
ภาษาอังกฤษ Globish (ชัย) - ศรีบุญญา คีรีรัตน์
สมาคมไอเซค (ขวา)

VARIETY ใจใส

ก รณีนักเคลื่อนไหวทางสังคม ถูกฝ่ายตรงข้ามทางความคิด
ทำร้ายร่างกาย เป็นปัญหาความรุนแรงในสังคมที่กำลังถูก
วิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก สะท้อนให้เห็นว่า แม้ว่าจะมี
กฎหมายกำกับควบคุม และมีบทลงโทษผู้ทำความรุนแรงหรือทำร้ายผู้อื่น
แต่ใช่ว่าจะทำให้ปัญหาความรุนแรงหมดสิ้นไป

แล้วอะไรคือการแก้ปัญหาความรุนแรง ทำให้เมื่อไม่นานมานี้
ก่อนเกิดเหตุการณ์การฆาตกรรมของบัวลำภู ที่มีเด็กเล็กเป็นเหยื่อส่วนใหญ่
และก่อนเกิดเหตุการณ์ทำร้ายนักเคลื่อนไหวทางสังคม ทางจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย ร่วมกับองค์กรผู้นำนักศึกษา ไอเซค ประเทศไทย และบริษัท
โกลบอลคาเดเมย์ (ไทยแลนด์) จัดประกวดแข่งขัน การนำเสนอแนวคิด
เพื่อยุติความรุนแรงและการข่มขู่รังแกในโรงเรียน ภายใต้โครงการ

“International Friends for Peace 2022” ครั้งแรกในประเทศไทย ซึ่งตรงกับวันสันติภาพโลก (International Peace Day) และประกาศผลเมื่อไม่นานมานี้

แม้การแข่งขันดังกล่าวจะจำกัดเฉพาะปัญหาความรุนแรงภายในโรงเรียน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการกระทำระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครู ไม่ว่าจะเป็นการทะเลาะวิวาทใช้กำลัง การกลั่นแกล้งที่แสดงออกด้วยคำพูด (การบูลลี่) การถูกล่วงละเมิดทางเพศ ที่ยังพบเห็นได้ตามหน้าเว็บไซต์ หรือทางโซเชียลมีเดียแทบทุกวัน สิ่งเหล่านี้ที่เกิดขึ้นกลายเป็นบาดแผลและความเจ็บปวดที่ซุกซ่อนอยู่ภายในใจของนักเรียนผู้ถูกระทำ ที่จะส่งผลต่อสภาพจิตใจในอนาคต หรืออาจจะลงเอยด้วยการฆ่าตัวตาย ซึ่งมีเคสตัวอย่างเกิดขึ้นในสังคมแล้ว

ย้อนกลับมาที่การประกวดการยุติปัญหาความรุนแรงในโรงเรียน ซึ่งมีตัวแทนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เข้าร่วมโครงการจำนวน 1,300 คน และคณะกรรมการคัดกรองแนวคิด มาเหลือ 30 คน แบ่งออกเป็น 10 ทีม ทีมละ 3 คน (ต่างโรงเรียน) ซึ่งได้ออกแบบนวัตกรรมลดความรุนแรงในโรงเรียน สามารถจะช่วยเหลือเพื่อนนักเรียน ครู โรงเรียนได้

ผลการประกวดปรากฏว่า โครงการที่ชนะเลิศได้แก่ ทีม School-ly ได้แก่ ด.ญ.ประนิดา อุทัยเฉลิม โรงเรียนสาริศจุฬาฯ ด.ญ.มัญชุรี ศักดิ์ชนะลายา โรงเรียนศูนย์การเรียนรู้เขตน้อยหันทบอลโค ด.ญ.ธนิภา ชมภูทิพย์ โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย

รางวัล Outstanding Innovator Award ได้แก่ทีม App for Teachers ได้แก่ ด.ช.ศิลา เทพอารีย์ และ ด.ช.สิรธรศักดิ์ กฤษเลิศกุล จากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี ด.ช.อัยสรณ แก้วเกต โรงเรียนคริสเตียนวิทยาลัย

รางวัล Outstanding Presentation Award ได้แก่ทีม Mindspace ได้แก่ ด.ช.ณภัทร นัยวิฑิต สาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒปทุมวัน ด.ญ.กุลภรณ์ ภัทรพงษ์บรรลพ สาธิตพัฒนาลัยมัธยม ด.ช.ชวัลวิชญ์ เชื้อผู้ดีสวนกุหลาบวิทยาลัย

คริษฐา ศิริรัตน์ ผู้ร่วมก่อตั้งสมาคมไอเซคแห่งประเทศไทย กล่าวว่าเป็นที่รับรู้กันดีว่าช่วงที่ผ่านมามีสถานการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงเกิดขึ้นทุกวัน ทั้งในระดับโลก ชุมชน ครอบครัว และในโรงเรียน ซึ่งมีเด็กจำนวนไม่น้อยที่ต้องเผชิญกับปัญหาเหล่านี้ ดังนั้น ในเมื่อเราเติบโตมาเป็นผู้ใหญ่ จึงมีแนวคิดที่จะช่วยให้เด็กผ่านพ้นหรือป้องกันแก้ไขปัญหาคความรุนแรงได้อย่างไร ซึ่งในโครงการนี้จะเจาะกลุ่มเป้าหมายในระดับมัธยม เพราะเป็นช่วงวัยที่จะมีแนวคิดหรือไอเดียในการนำเสนอทางออก มีความกล้าที่จะแสดงออกที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง โครงการนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นเล็กๆ ที่สร้างรากฐานในการเป็นผู้นำทางสันติภาพ และเป้าหมายของโครงการนี้จะขยายเครือข่ายตัวแทนเยาวชนไทยและสร้างผู้นำด้านสันติภาพ หรือ Peace Leader ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น และจะสามารถช่วยยุติปัญหาความรุนแรงในโรงเรียนและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นเร็ววัน

ธีรกร อานันท์ไทย ผู้ร่วมก่อตั้งสถาบันสอนภาษาอังกฤษ Globish แสดงความเห็นสำหรับเยาวชนทุกคนที่เข้าร่วม



เยาวชนนำเสนอไอเดียต่อคณะกรรมการและผู้เข้าร่วมรับชม

ในโครงการนี้ และได้นำเสนอไอเดียในการแก้ปัญหาและป้องกันความรุนแรงภายในโรงเรียน ที่จะสอนให้เห็นถึงความเข้าใจและความต้องการที่อยากจะช่วยคนที่ต้องเป็นเหยื่อจากการโดนกระทำ ซึ่งอาจจะสามารถต่อยอดในการนำไปใช้ได้จริง ดังนั้น ผู้ใหญ่อาจจะเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนหรือผลักดันไอเดียของเยาวชนให้เป็นจริงได้

ด้านทีมชนะเลิศ School-ly ด.ญ.มัญชุรี ศักดิ์ชนะลายา บอกว่า รู้สึกดีที่ได้รับรางวัลและดีใจที่ได้ทำงานกับเพื่อนต่างโรงเรียน ทำให้เราได้ร่วมกันคิดนำเสนอไอเดียในการสร้างสื่อแบบ Edutainment ซึ่งเป็นเกมที่ชื่อว่า School-ly ทำให้รู้สึกสนุกและไม่น่าเบื่อด้วย ประนิดา อุทัยเฉลิมได้เล่าเสริมว่า จุดเด่นของเกมนี้ได้ดึงเอาเข้ามาช่วยวิเคราะห์ปัญหาที่เด็กต้องพบเจอ โดยเกมจะเน้นผู้เล่นคนเดียว และสวมบทบาทตัวละครนั้นๆ เพื่อไปเจอปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน เพราะการแก้ปัญหาการบูลลี่ในโรงเรียนไม่ควรจะถูกแก้ที่ปลายเหตุ แต่ควรจะมองกลับไปปัญหา เช่น ความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ที่เป็นหนึ่งในการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดี ธนิภา ชมภูทิพย์ อีกหนึ่งในสมาชิกทีมที่ชนะเลิศ ได้เล่าประสบการณ์การถูกล้อว่า ตนจะเป็นคนเก็บตัว พูดไม่เก่ง และเมื่อย้ายโรงเรียนเพื่อนๆ อาจจะมองเป็นคนแปลกๆ จึงพยายามจะเก็บมาคิด เพราะสิ่งสำคัญคือเราต้องเข้าใจตัวตนของเราเอง มองผ่านสิ่งเหล่านั้นไป ซึ่งเกมนี้อาจจะเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหาเบื้องต้นได้

ส่วนทีม App for Teachers ได้สร้างไอเดียที่น่าสนใจ อัยสรณ แก้วเกต เล่าว่า แรงบันดาลใจในการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับคุณครู เพราะจากการค้นคว้าข้อมูลพบว่า 93% การบูลลี่มีส่วนมาจากครู ไม่ว่าโรงเรียนรัฐหรือเอกชน เพราะบางครั้งการบูลลี่จากผู้กระทำ ทำโดยไม่รู้ตัว จึงอยากที่จะสร้างสิ่งที่จะสอนให้เห็นตัวตนว่าเป็นอย่างไร โดยแอปนี้จะทำเหมือนกับการตอบคำถามเพื่อทำการวิเคราะห์พฤติกรรมครูได้

และมีการคิดทบทวนสิ่งที่ทำลงไป ทั้งนี้ ไม่ได้มีจุดประสงค์ที่จะมองครูในแง่ลบ แต่บางพฤติกรรมอาจจะเหมาะสมที่กำกับเด็ก เช่น การทำโทษด้วยการหยิกหรือตี เป็นต้น

ศิลา เทพอารีย์ เล่าประสบการณ์ที่เคยพบเจอครูบูลี่ว่า ได้เข้าเรียนวิชาหนึ่ง ซึ่งครูได้สั่งทำรายงาน ตนจึงได้เขียนรายงานโดยใช้มือเขียน เพราะในตอนที่กำลังงานครูไม่ได้ระบุว่าจะต้องทำรูปแบบไหน เมื่อตรวจงาน ครูได้เรียกไปยืนหน้าแถว และโดนว่าด้วยถ้อยคำไม่สุภาพ ทำให้เกิดความเสียใจ เพราะครูก็เป็นพี่ของเรานั่นเอง จึงไม่อยากให้เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับคนอื่น ๆ

หวังว่าแนวคิดของน้องๆ ระดับประถมเหล่านี้จะถูกแพร่หลายออกไปในสังคม และสะกิดใจคนในสังคมว่า การยุติความรุนแรงนั้นเป็นเรื่องแต่ละบุคคล ต้องเริ่มต้นที่ตัวเองก่อนโยนปัญหาให้สังคม.