



เสวนาเล่นเกมอย่างเทพ..ทางออกเด็กติดเกม

ประเด็นสำคัญในการเสวนา เป็นการนำเสนอเส้นทางตัวอย่างความสำเร็จเชิงประสบการณ์จริงของกลุ่มเด็ก เยาวชนที่เล่นเกมอย่างมีเป้าหมายและใช้เกมเป็นการพัฒนาทักษะภาพของตนเอง เราเรียงเด็กเยาวชนเหล่านี้ว่า **"เล่นเกมอย่างเทพ"** สามารถแบ่งกลุ่มเด็ก ๆ เหล่านี้ได้เป็นเด็กกับเกมต้นแบบใน ๕ ลักษณะ: กล่าวคือ

(๑) เด็กที่เข้าทางลักษณะติดเกมและสามารถกลับสู่การใช้ชีวิตตามปกติ

(๒) เด็กเล่นเกมและพัฒนาตนเองมาสู่นักเขียนวิจารณ์เกมในฐานะ: ของคอลัมนิสต์นิตยสารเกมคอมพิวเตอร์

(๓) เด็กเล่นเกมที่มีความสนใจในการพัฒนาเกมและสามารถพัฒนาทักษะ: ของตัวละครในเกมผ่านงานด้านการออกแบบ และพัฒนาเกมด้วยตนเอง

(๔) เด็กเล่นเกมที่สามารถฝึกฝนตนเองอย่างมีระเบียบวินัย รู้จักการแบ่งเวลา ในการฝึกซ้อมการเล่น เกมและสามารถเข้าแข่งขันการเล่นในรูปแบบของ E-Sport

(๕) เด็กเล่นเกมที่สร้างสรรค์สังคมในเกมจนกลายเป็นหน้าหน้าชุมชนเกม หรือ Game Master

เป้าหมายสำคัญ ๓ ประการ

ประการที่ ๑ เพื่อทำให้เห็นและเกิดการถ่ายทอดเชิงประสบการณ์ถึงเส้นทางการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาพของตนเองในกลุ่มเด็ก เยาวชน

ประการที่ ๒ เพื่อทำให้เกิดการสร้างความรู้ ความเข้าใจและแรงบันดาลใจในทักษะการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์

ประการที่ ๓ เพื่อทำให้เกิดการติดต่อเครือข่ายชุมชนเด็ก เยาวชนที่เล่นเกมเป็นเครือข่ายชุมชนเด็ก เยาวชน เล่นเกมอย่างสร้างสรรค์

กลุ่มเป้าหมายหลัก เด็ก เยาวชนที่เล่นเกม และ เด็ก เยาวชนที่มีความสนใจเฉพาะทั้ง ๕ ลักษณะข้างต้น

ดูแลวงเสวนา โดย มูลนิธิสยามกัมมาจล ร่วมกับ สกพ.บม.แห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล

กำหนดการ เวิร์กช็อปเล่นเกมอย่าง...ทางออกเด็กติดเกม
๗ ตุลาคม ๒๕๕๒ ณ ลานสนามเด็กเล่น TK Park เซ็นทรัลเวิลด์
เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น.

๑๓.๐๐ น. พิธีกรแนะนำส่วนต่างๆของงาน

๑๓.๑๐-๑๓.๓๐ ฉายภาพยนตร์เรื่อง "ลูกผู้ชายออนไลน์ นวัตกรรมชีวิต (Life Online)" ๓๐ นาที

๑๓.๓๐-๑๔.๓๐ เวิร์กช็อป "เล่นเกมอย่างเทพ...ทางออกเด็กติดเกม" แนะนำเยาวชนคนเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์

ดำเนินรายการโดย อ.อิทธิพล ปรีดีประสงค์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหิดล

- คุณชนากกร พุฒิชัยสุนทร
- คุณ พาทิศ มหากิตติคุณ คอลัมน์นิสต์เกม บริษัท Future
- คุณพิรพัทธ์ นันทารัตน์ เยาวชนที่พัฒนาเกม Confuse way
- คุณพลตรี กวินวัฒน์ ตัวแทนทีม Eternal fear นักกีฬา E-sport ระดับโลก
- คุณตุ๊กกี้ สุทธิพันธ์ ตัวแทน Game Master เกม special Force บริษัท กูรูดีจิตอล เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด

๑๔.๓๐ - ๑๕.๐๐ น. ดูนกกับคุณหมอ รู้ทันลูก...รู้ทันเกม

โดย พญ. ณัฐจิณี ชิน-จิตพันธ์ุ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

.....



เสวนาเด็กหัวใจ...ฉลาดใช้ไอซีที

ประเด็นสำคัญในการเสวนา เป็นการนำเสนอตัวอย่างความสำเร็จเชิงประสบการณ์จริงของเด็กที่ใช้ไอซีทีเพื่อการพัฒนาตนเองและชุมชน ใน ๓ ลักษณะ: สำคัญ กล่าวคือ

(๑) เครื่องอย่างเด็กที่ใช้เว็บบล็อก เว็บไซต์ ในการนำเสนอผลงานด้านสื่อบนอินเทอร์เน็ต

(๒) เครื่องอย่างเด็ก เยาวชนที่พัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาออนไลน์ในรูปแบบของสื่อการเรียนการสอนดิจิทัลแบบ E Learning

(๓) เครื่องอย่างเด็ก เยาวชนที่ทำเว็บไซต์ บล็อก เพื่อรณรงค์กระแสสังคมสังคม และ

(๔) เครื่องอย่างเด็ก เยาวชน ที่ใช้ไอซีทีเพื่อช่องทางในการนำเสนอข่าวสารในชุมชน

เป้าหมายสำคัญ ๓ ประการ

ประการที่ ๑ เพื่อทำให้เห็นและเกิดการถ่ายทอดเชิงประสบการณ์ถึงเส้นทางการใช้ไอซีทีในการพัฒนาศักยภาพของตนเองในกลุ่มเด็ก เยาวชน

ประการที่ ๒ เพื่อทำให้เกิดการสร้างความรู้ ความเข้าใจและแรงบันดาลใจในการใช้ไอซีทีอย่างสร้างสรรค์

ประการที่ ๓ เพื่อทำให้เกิดการติดต่อเครื่องอย่างชุมชนเด็ก เยาวชนที่ใช้ไอซีทีอย่างสร้างสรรค์

กลุ่มเป้าหมายหลัก เด็ก เยาวชนที่เล่นเกม และ เด็ก เยาวชนที่มีความสนใจเฉพาะทั้ง ๔ ลักษณะข้างต้น

ดูแลวงเสวนา โดย มูลนิธิสยามกัมมาจล ร่วมกับ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล

กำหนดการ เสวนา “เด็กวัยใสฉลาดใช้ไอซีที”

๑๐ ตุลาคม ๒๕๕๒ งานสานฝัน TK Park เซ็นทรัลเวิร์ล

เวลา ๑๓.๐๐-๑๕.๐๐ น.

๑๓.๐๐ น.

พิธีกรแนะนำส่วนต่างๆของงาน

VTR ชมตัวผลงาน “นักข่าวจิ๋วไซเบอร์”

๑๓.๑๐- ๑๕.๐๐ น

เล่าเรื่อง “เด็กวัยใสฉลาดใช้ไอซีที”

โดย อ.อิทธิพล ปริติประสงค์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหิดล

● โครงการ “นักข่าวจิ๋วไซเบอร์”

อ.ชัยวัฒน์ ผาสุขภูมิ และ ด.ญ. ณัฐริกา ใฝ่ใจ โรงเรียนสวนหม่อน

● กลุ่มบุรุษซึ่งอ สำนักข่าวพลเมือง

โดย อ.อลิษา น.สภามะ ภาควิฑูรย์สังคมนวัตกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี

● โครงการ Digital Library

โดย คุณ สิรินาท ต่อดิววิง:เลิศจัย Change fusion

● พื้นที่ปล่อยของ Fuse.in.th

โดย คุณธิดา ผลิตภัณฑ์การพิมพ์

● www.dekyim.org

โดย คุณภัทรพล โภษะโล