



โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

๑. หลักการและเหตุผล

แผนการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐ ได้ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการความเสี่ยงจากสาธารณภัย โดยปรากฏในยุทธศาสตร์ที่ ๒ การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการและประยุกต์ใช้นวัตกรรมด้านสาธารณสุข กลยุทธ์ที่ ๓ พัฒนาการสื่อสารความเสี่ยงจากสาธารณภัยที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๗๐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้พัฒนาระบบบริหารจัดการสาธารณสุข เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการสาธารณสุข รวมถึงการประยุกต์ใช้นวัตกรรมด้านสาธารณสุขให้เกิดประโยชน์

การสื่อสารถือเป็นกลไกสำคัญอันจะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และนำไปสู่การปฏิบัติที่ถูกต้องในการจัดการความเสี่ยงจากสาธารณภัยให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้การสื่อสารยังเป็นเครื่องมือในการแจ้งข่าวสารและข้อมูลสาธารณสุขต่าง ๆ ให้แก่ประชาชนรับทราบอย่างทั่วถึง ซึ่งจะช่วยลดความสูญเสียความเสียหายทั้งชีวิตและทรัพย์สิน ปัจจุบันมีการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อทำให้การสื่อสารด้านสาธารณสุขระหว่างหน่วยงานกับประชาชนมีความรวดเร็ว และสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยมีการพัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่มีความทันสมัย ครอบคลุม และทันต่อสถานการณ์ เช่น การสร้างสื่อออนไลน์ในรูปแบบของแอปพลิเคชันบน Smart Phone เว็บไซต์ รวมถึงเกมส์ต่าง ๆ

ดังนั้น เพื่อสื่อสารเรื่องการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยสู่สาธารณะและนำไปสู่การเตรียมความพร้อมรับมือกับสาธารณภัย กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยจึงได้จัดทำโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” เพื่อใช้เกมส์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับภัยพิบัติให้แก่เยาวชนและประชาชนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงการป้องกันตนเอง ครอบครัว และชุมชนเพื่อสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสังคม

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสาธารณสุขโดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลางแก่เยาวชนและประชาชน

๒.๒ เพื่อให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้านการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย และสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

๒.๓ เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยให้ประชาชนเกิดความเชื่อมั่นและเข้ามาเป็นเครือข่ายในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๓. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป

๔. วิธีดำเนินการ

๔.๑ การประกวด แบ่งเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ ๑) ประเภทนักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา และ ๒) ประเภทประชาชนทั่วไป

๔.๒ ผู้ที่สนใจสมัครสามารถส่งใบสมัครผ่านทางออนไลน์ (เว็บไซต์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ลิงค์ google form) หรือสมัครที่กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมทั้งส่งคลิปวิดีโอนำเสนอผลงาน ความยาวไม่เกิน ๓ นาที ใช้นามสกุล mp4 โดยบอกเล่าแนวคิด การออกแบบเกมส์ อธิบายรูปแบบของเกมส์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และวิธีการเล่นเบื้องต้น ทั้งนี้ สามารถเลือกสมัครได้เพียง ๑ ประเภท และส่งผลงานเข้าร่วมประกวดได้ไม่เกิน ๑ ผลงาน/คน/ทีม

๔.๓ คณะกรรมการตัดสินรอบคัดเลือกจะคัดกรองผลงานที่จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศให้เหลือ ประเภทละ ๑๕ ผลงาน โดยจะแจ้งให้เจ้าของผลงานที่ผ่านการคัดเลือกจัดทำเกมส์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการในรอบชิงชนะเลิศ

๔.๔ ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกรอบแรกในแต่ละประเภทนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการรอบชิงชนะเลิศ (ผลงานละไม่เกิน ๑๐ นาที) เพื่อตัดสินผู้ที่ได้รับรางวัลประเภทละ ๓ รางวัล ประกอบด้วย

๔.๔.๑ รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล ๔๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล
๔.๔.๒ รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง	เงินรางวัล ๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล
๔.๔.๓ รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง	เงินรางวัล ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล

๕. ระยะเวลาและสถานที่

ระหว่างเดือนมกราคม - มีนาคม ๒๕๖๖ ณ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๖. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๗. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๗.๑ เยาวชนและประชาชนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย โดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลาง

๗.๒ เยาวชนและประชาชนเกิดการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๗.๓ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยมีภาพลักษณ์ที่ดี และเป็นหน่วยงานที่ประชาชนให้ความเชื่อมั่น และเข้าร่วมเป็นภาคีเครือข่ายในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

