



กิจกรรมเรียนรู้และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon)

“Senate HackaFilm 2022”

๑. หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยใช้ระบบสองสภา วุฒิสภาเป็นสภาสูงในรัฐสภาไทยมีอำนาจหน้าที่ในการถ่วงดุลอำนาจ ควดคุมการบริหารราชการแผ่นดิน และมีหน้าที่อื่นตามที่รัฐธรรมนูญบัญญัติ อีกทั้งจัดทำและดำเนินการตามยุทธศาสตร์ชาติ ติดตาม เสนอแนะและเร่งรัดการปฏิรูปประเทศ ดังนั้น การพัฒนาประเทศเพื่อความยั่งยืนและมั่นคง วุฒิสภาจึงให้ความสำคัญกับเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่จะเป็นรากฐานสำคัญในอนาคต วุฒิสภาจึงได้มีกิจกรรมและโครงการต่าง ๆ สำหรับกลุ่มเป้าหมายเยาวชนได้มีโอกาสและเวทีในการแสดงความคิดเห็น การมีส่วนร่วม การพัฒนาและการแก้ไขปัญหาการเมืองและสังคม อีกทั้งเล็งเห็นว่าเยาวชนคนรุ่นใหม่คือกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนและสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในโลกยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะโลกยุคดิจิทัล ที่การสื่อสารรวดเร็ว ไร้ขอบเขต อิสระ และอยู่ในรูปแบบของสังคมออนไลน์ ดังนั้นการพัฒนาให้ประชาชนเข้าถึงและเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัลจึงต้องอาศัยเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่จะเป็นตัวกลางในการสร้างความเชื่อมโยง สร้างความรู้ความเข้าใจ และสร้างสัมพันธ์อันดีให้กับประชาชนในแต่ละช่วงวัย สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภาจึงได้นำกิจกรรมแยกกาธอนมาเป็นเครื่องมือในการระดมความคิดและสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ในสังคมยุคดิจิทัล

สังคมยุคดิจิทัลมีการจัดกิจกรรมการแข่งขันสำหรับเยาวชนและบุคคลทั่วไปที่สนใจ เพื่อระดมความคิด สร้างสรรค์ และพัฒนานวัตกรรมใหม่ภายใต้โจทย์ที่ได้รับ โดยมีระยะเวลาจำกัดตามที่ผู้จัดงานกำหนดไว้เรียกว่า “แยกกาธอน” ซึ่งทีมที่สามารถแก้ปัญหาที่โจทย์การพัฒนาได้ดีที่สุดในเวลาที่กำหนดจะเป็นผู้ได้รับรางวัลในการแข่งขัน ปัจจุบันทั้งภาครัฐและภาคเอกชนได้นำกิจกรรมดังกล่าวเข้ามาให้เพื่อพัฒนาองค์กรให้ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงและปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างตรงจุด สอดรับกับความต้องการของบุคลากรและประชาชน ดังนั้น การจัดกิจกรรมเรียนรู้และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์หรือแยกกาธอน ของสำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา คือการยกระดับให้กิจกรรมแยกกาธอนเป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการรองรับปัญหาที่เกิดขึ้นจากบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปในภาคสังคมและการเมือง โดยไม่จำกัดเฉพาะแค่ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และภาคธุรกิจเท่านั้น เพราะกิจกรรมแยกกาธอนเป็นรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นในสังคมยุคดิจิทัลและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดและการสร้างนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์แบบเร่งด่วนที่จะช่วยแก้ไขปัญหาทั้งภาคธุรกิจ ภาคการเมือง และภาคสังคมได้

๒. วัตถุประสงค์...

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานในการถ่ายทอดเรื่องราวของวุฒิสภาและการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ผ่านนวัตกรรมรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัล

๒.๒ เพื่อสร้างนวัตกรรมรูปแบบใหม่ที่เข้าถึงง่ายและใช้ได้จริงกับเยาวชนและประชาชนทั่วไป

๒.๓ เพื่อประชาสัมพันธ์บทบาทหน้าที่และอำนาจของวุฒิสภาสู่โลกยุคดิจิทัลผ่านนวัตกรรมรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัล

๓. กลุ่มเป้าหมาย

๓.๑ นิสิต นักศึกษา อายุ ๑๘ - ๒๔ ปี ที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา/ปวส./ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า ในสถาบันการศึกษาภายในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ทั้งนี้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมทั้งในรอบคัดเลือกและรอบชิงชนะเลิศมีคุณสมบัติ ดังนี้

- สมัครเข้าแข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๔ คน
- สมาชิกในทีมสามารถต่างสถาบันและต่างสาขาวิชาได้
- ผู้สมัครแต่ละท่านสามารถสมัครได้เพียง ๑ ทีมเท่านั้น
- เมื่อสมัครแล้วไม่สามารถเปลี่ยนแปลงสมาชิกในทีมได้

๓.๒ รอบชิงชนะเลิศ จำนวน ๑๕ ทีม ทีมละ ๔ คน รวมจำนวนทั้งสิ้น ๖๐ คน

๔. วิธีการดำเนินงาน

๔.๑ ทำหนังสือถึงสถาบันการศึกษาในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เพื่อเชิญชวนส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน

๔.๒ จัดทำประกาศรับสมัครทีมที่เข้าแข่งขัน/Google form สำหรับสมัครเข้าแข่งขัน

๔.๓ การประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมผ่านหลากหลายช่องทาง

๔.๔ ประสานงานและติดตามสถาบันการศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม

๔.๕ คัดเลือกทีมเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน ๑๕ ทีม

๔.๖ พิธีเปิด กิจกรรมเสริมทักษะความรู้เกี่ยวกับวุฒิสภา และ Boot Camp

๔.๗ กิจกรรม Hackathon และการ Pitching แต่ละทีมโดยคณะกรรมการ

๔.๘ กิจกรรมการแข่งขัน และนำเสนอผลงาน ทีมละไม่เกิน ๒๐ นาที

๔.๙ ประกาศผลและพิธีมอบรางวัล

๕. รูปแบบกิจกรรม

๕.๑ การจัดกิจกรรม รอบคัดเลือก

การคัดเลือกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จำนวน ๑๕ ทีม โดยมีคณะกรรมการตัดสินผลงานจากตัวอย่างผลงานที่แต่ละทีมนำเสนอมาเบื้องต้น เพื่อเข้าสู่การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

๕.๒ กิจกรรมการเรียนรู้ การ Boot Camp และกิจกรรม Hackathon

๑) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงวิชาการเกี่ยวกับการเมือง การปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และบทบาทหน้าที่ และอำนาจของวุฒิสภา

๒) กิจกรรมการเรียนรู้ และ Boot Camp คือกิจกรรมที่ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และบทบาทหน้าที่ และอำนาจของวุฒิสภา และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม

๓) กิจกรรม Hackathon ซึ่งจะกำหนดโจทย์ในการสร้างภาพยนตร์สั้นที่เกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และบทบาทหน้าที่ และอำนาจของวุฒิสภา และกำหนดระยะเวลา โดยให้แต่ละทีมช่วยกันระดมสมอง คิดค้น และสร้าง Story board ให้เห็นลำดับขั้นตอนเนื้อเรื่องภาพยนตร์สั้น

๔) คณะกรรมการให้คำแนะนำ โดยจะมีการ Pitching ๒ รอบ

๕.๓ ดำเนินการจัดทำภาพยนตร์สั้น

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จำนวน ๑๕ ทีม ดำเนินการจัดทำภาพยนตร์สั้นที่เกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และวุฒิสภาตาม Story Board ที่เสนอต่อคณะกรรมการ ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ (โดยมีความยาวไม่เกิน ๒๐ นาที)

๕.๔ รอบชิงชนะเลิศ

นำเสนอผลงานของแต่ละทีม (ทีมละไม่เกิน ๒๐ นาที) โดยมีคณะกรรมการตัดสินเพื่อการประกาศผลและมอบรางวัล

๖. ระยะเวลา

ตั้งแต่บัดนี้ - ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕

รับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน

ตั้งแต่บัดนี้ - ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕

คัดเลือกทีมผู้เข้าแข่งขัน (๑๕ ทีม)

๑ สิงหาคม ๒๕๖๕

ประกาศผลการคัดเลือกเข้ารับการอบรมและเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

๑๘ - ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๕

กิจกรรมเรียนรู้และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์
“Senate HackaFilm 2022”

- ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๕

- พิธีเปิดและกิจกรรมเสริมทักษะความรู้

- ๑๘ - ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๕	- กิจกรรม Boot Camp
- ๑๙ - ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๕	- Hack Day
๒๑ - ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๕	สร้างสรรค์ผลงาน และส่งผลงาน
๒ กันยายน ๒๕๖๕	กิจกรรมแข่งขัน นำเสนอผลงาน ประกาศผล และพิธีมอบรางวัล

๗. สถานที่ดำเนินการ

- จัดกิจกรรมเรียนรู้ และกิจกรรมนำเสนอผลงาน และพิธีมอบรางวัล ณ กรุงเทพมหานคร

๘. รางวัล

- ๘.๑ รางวัลชนะเลิศ จำนวน ๑ รางวัล ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๖๐,๐๐๐ บาท
พร้อมโล่รางวัล และเกียรติบัตรจากประธานวุฒิสภา
- ๘.๒ รางวัลรองชนะเลิศ อันดับหนึ่ง จำนวน ๑ รางวัล ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๕๐,๐๐๐ บาท
พร้อมโล่รางวัล และเกียรติบัตรจากประธานวุฒิสภา
- ๘.๓ รางวัลรองชนะเลิศ อันดับสอง จำนวน ๑ รางวัล ได้รับเงินรางวัล จำนวน ๔๐,๐๐๐ บาท
พร้อมโล่รางวัล และเกียรติบัตรจากประธานวุฒิสภา
- ๘.๔ รางวัลชมเชย จำนวน ๕ รางวัล ได้รับเงินรางวัลๆ ละ จำนวน ๒๐,๐๐๐ บาท
พร้อมเกียรติบัตรจากประธานวุฒิสภา

๙. งบประมาณ

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๐.๑ คนรุ่นใหม่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานในการถ่ายทอดเรื่องราวของวุฒิสภา และการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขผ่านนวัตกรรมรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัล

๑๐.๒ เยาวชนและประชาชนทั่วไปสามารถเข้าใจ เข้าถึง และเรียนรู้บทบาทหน้าที่และอำนาจของวุฒิสภาได้มากขึ้น

๑๐.๓ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภาได้ประชาสัมพันธ์บทบาทหน้าที่และอำนาจของวุฒิสภาผ่านนวัตกรรมรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัลที่น่าสนใจ

๑๑. ผู้รับผิดชอบ

สำนักประชาสัมพันธ์ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา และสำนักนวัตกรรมเพื่อประชาธิปไตย สถาบันพระปกเกล้า