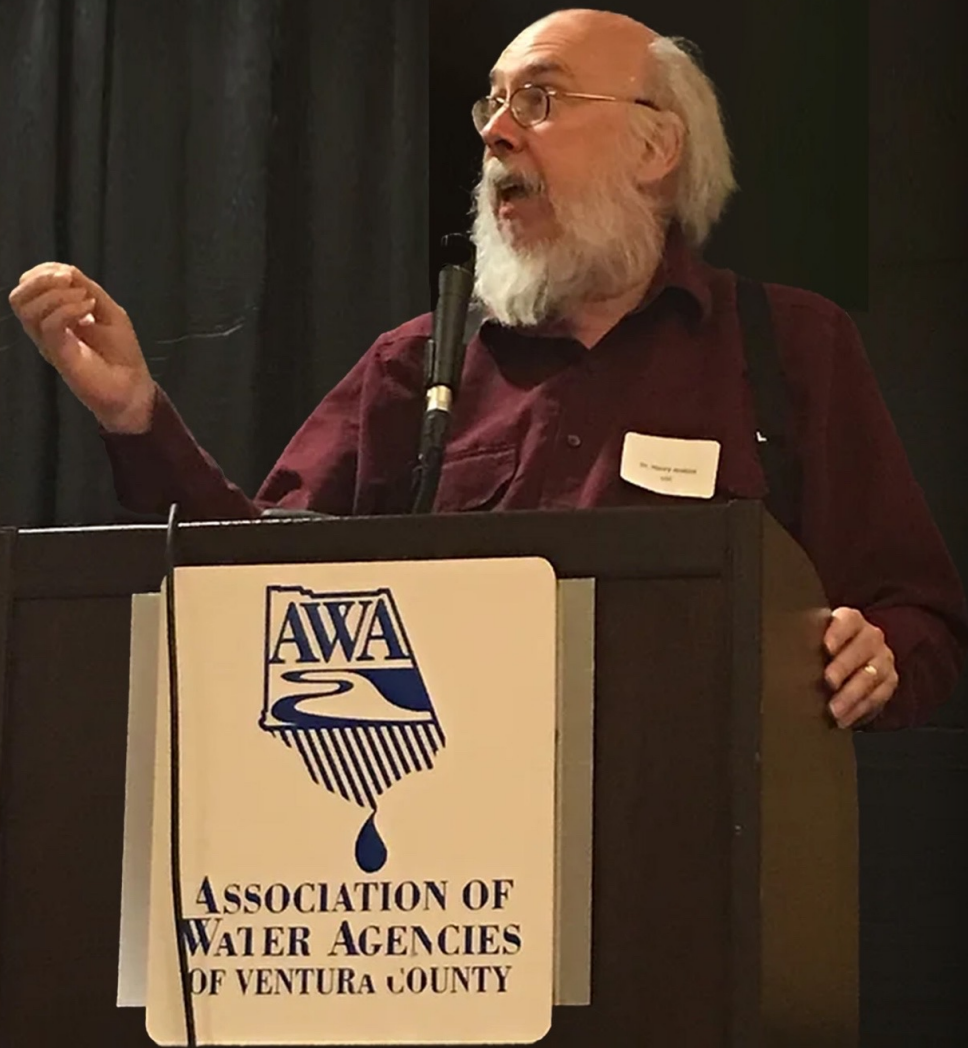


จินตนาการใหม่ ของเยาวชนคนไทย สู่การสร้างสรรค์ นวัตกรรมทางสังคม

ฐิติกาญจน์ อัครกุล
ธิดา ทับพันธุ์
กิตติ คงตุก
วราล ศิริชื่นวิจิตร





“

Civic imagination is the capacity to conceptualize alternatives to current cultural, social, political, or economic conditions; it also requires the ability to see oneself as a civic agent capable of making change, as a participant in a larger democratic culture.

”

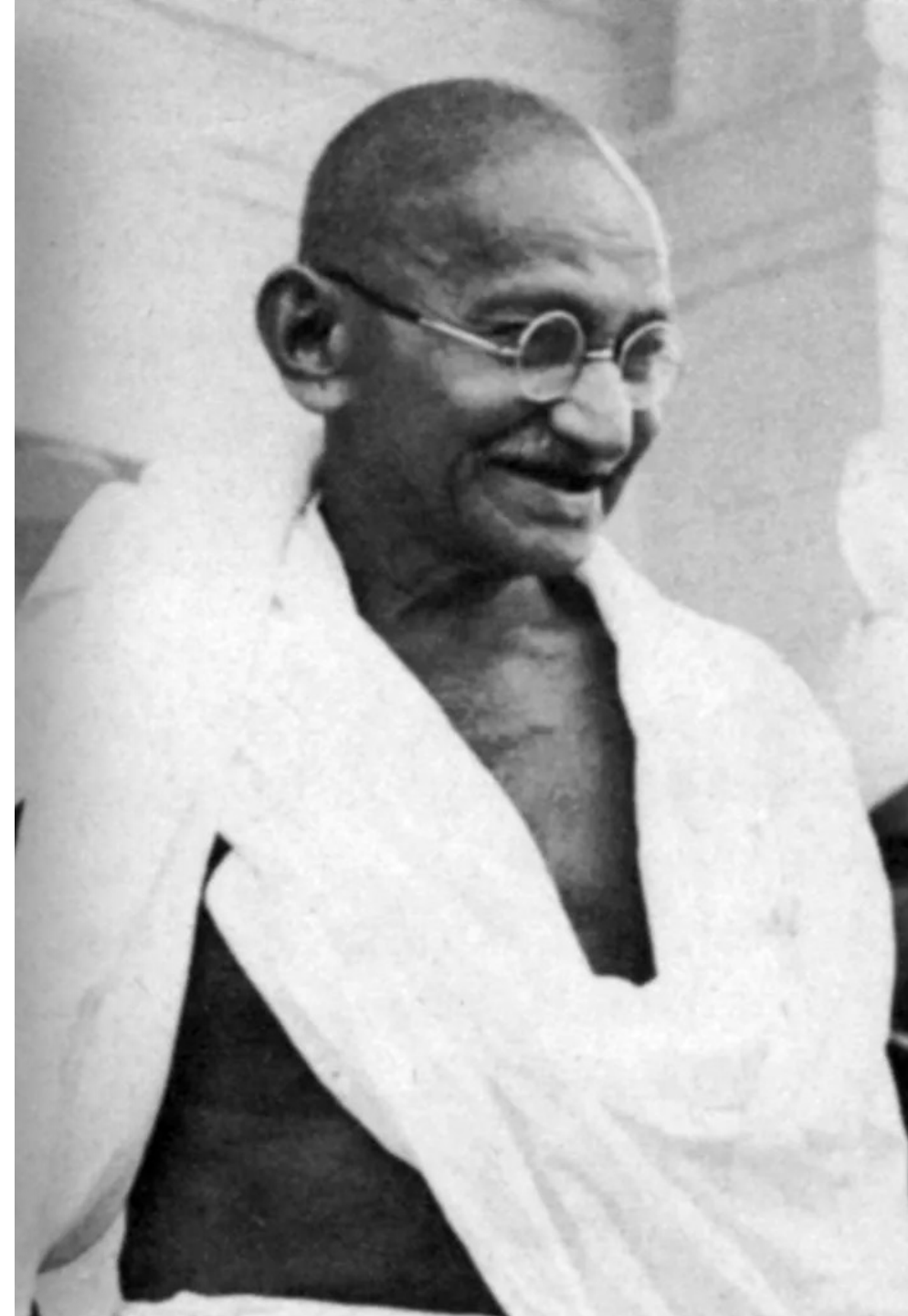
Jenkins (2020)

“

**Be the change
that you wish to
see in the world.**

”

Mahatma Gandhi



วัตถุประสงค์

1. ออกแบบและพัฒนา

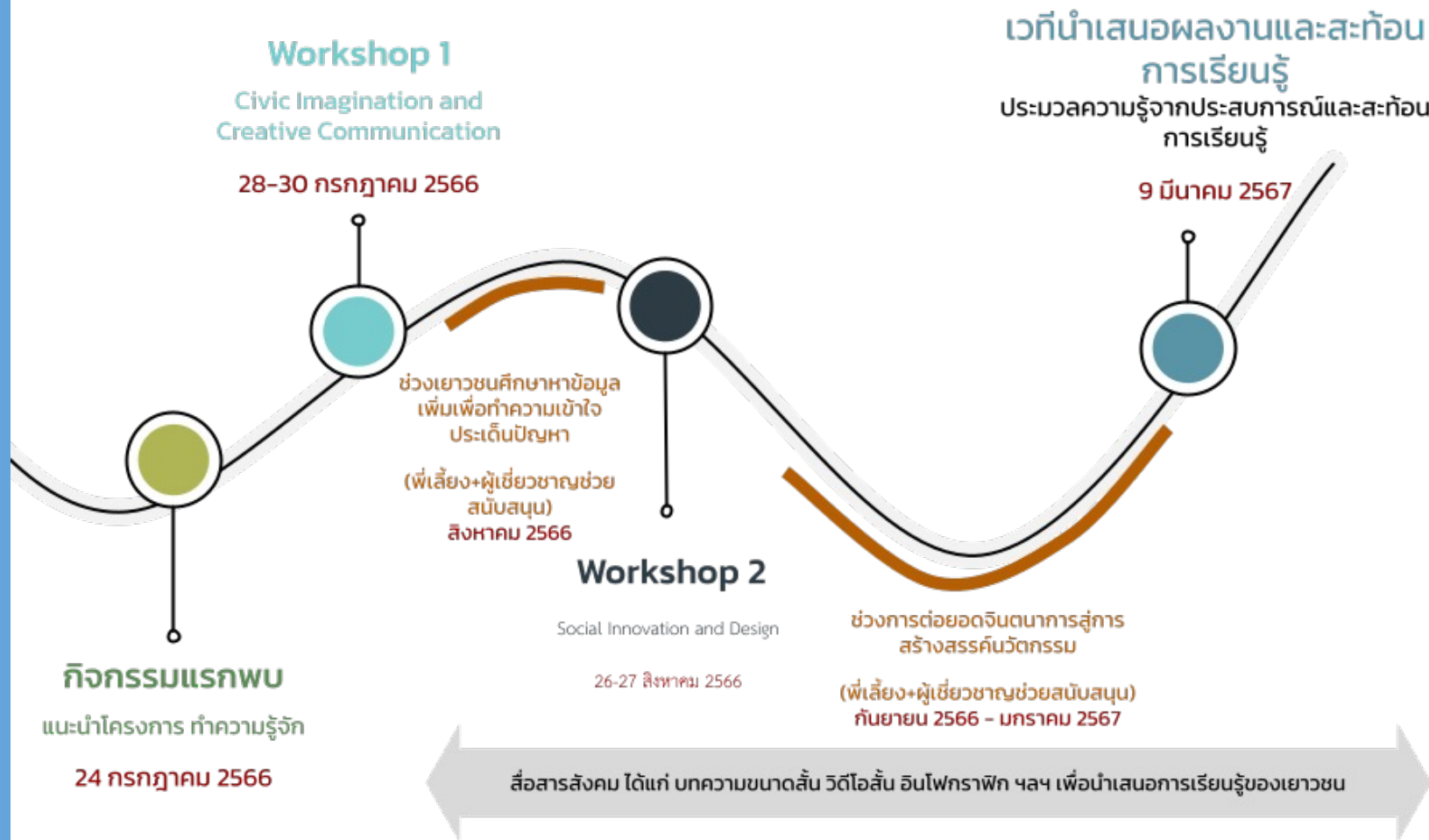
กระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม

2. ทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะ

ที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ

3. ศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ

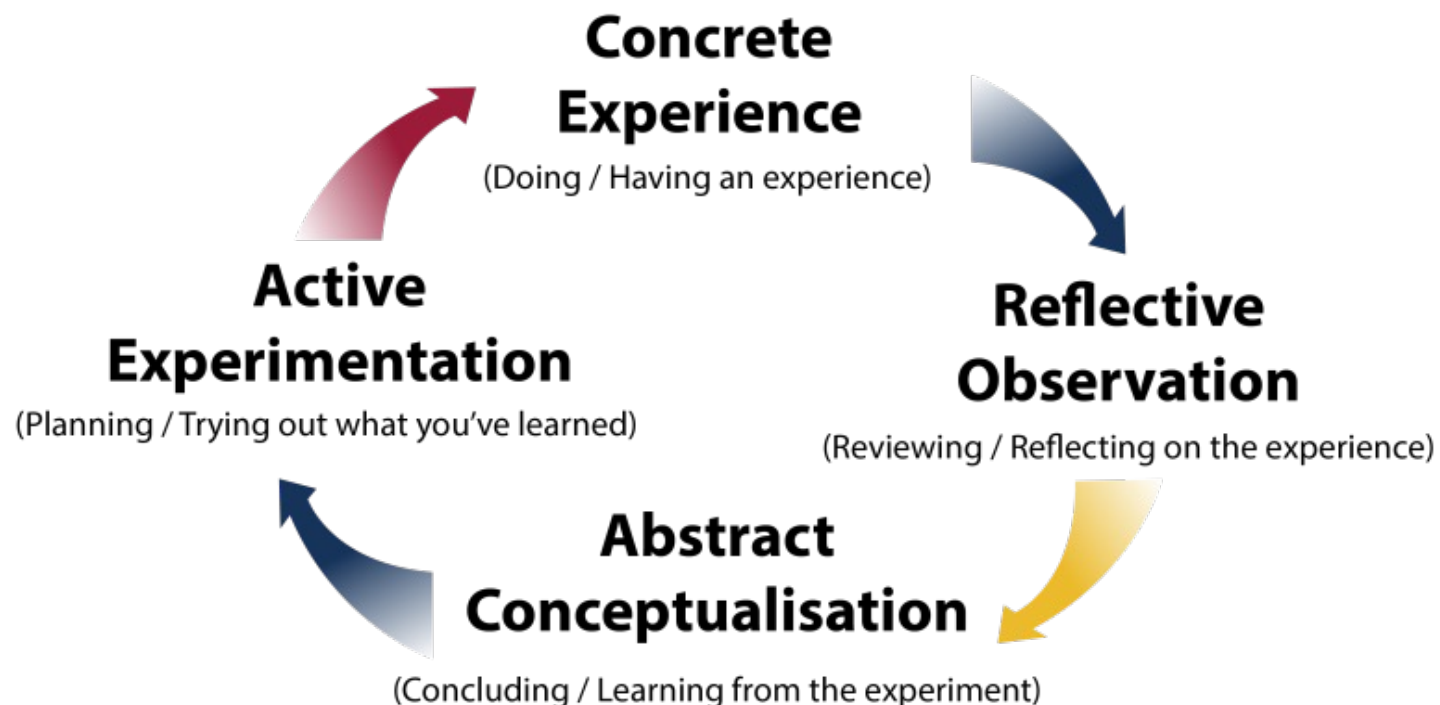


การออกแบบ กระบวนการ

การนำจินตนาการใหม่
ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย
สู่การพัฒนานวัตกรรมทาง
สังคม และการดำเนินกิจกรรม

ทฤษฎีในการออกแบบกระบวนการ Workshop

Experiential Learning Theory (ELT)

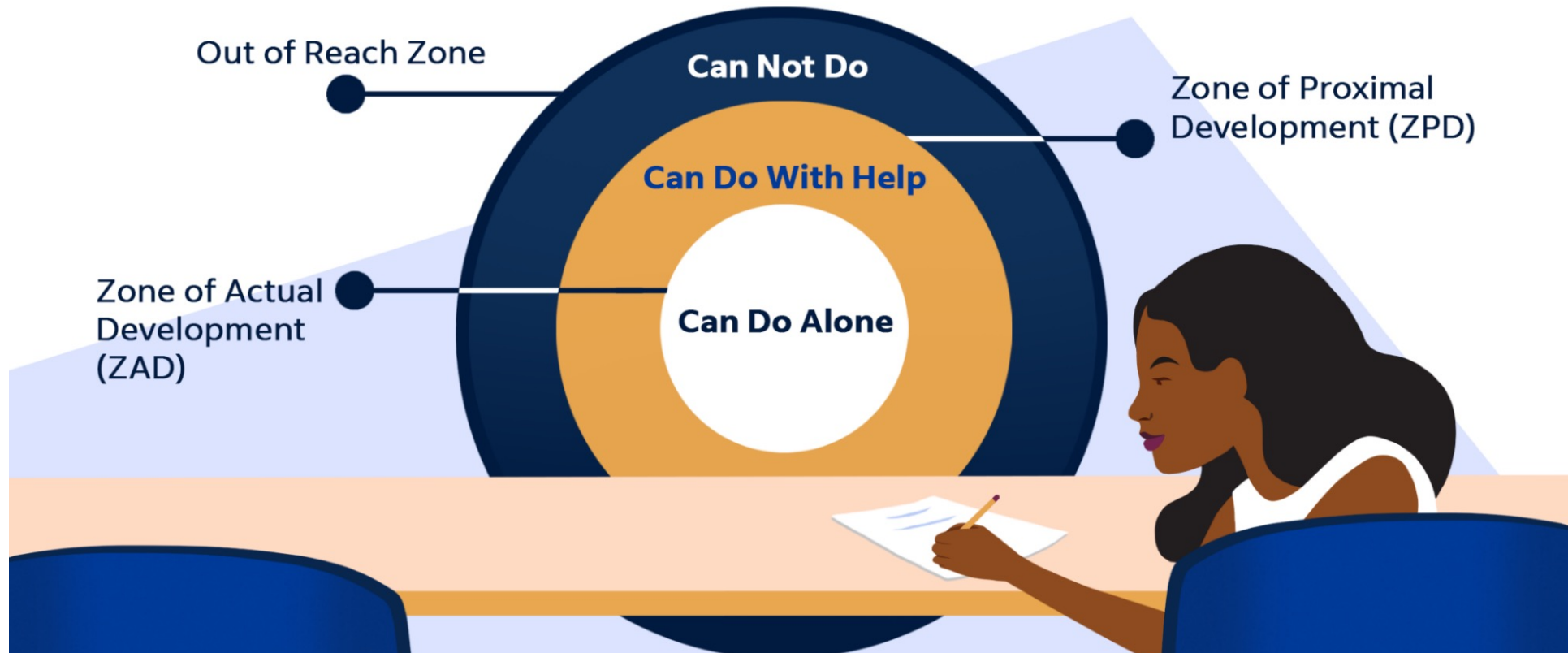


ที่มา: Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.queensu.ca/experientiallearninghub/about/what-experiential-learning>

ทฤษฎีเบื้องหลังการออกแบบ ระบบการให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ และระบบพี่เลี้ยงโครงการ

Vygotsky Scaffolding



ที่มา. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

ที่มาของรูปภาพ. <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/vygotsky-scaffolding>

Workshop 1

Civic Imagination and Creative Communication

- ▶ กิจกรรมมองภาพอนาคตอีก 50 ปีข้างหน้า
- ▶ กิจกรรมตั้งชื่อฮีโร่และพลังวิเศษ
- ▶ กิจกรรมสร้างละครสถานการณ์สมมติ
- ▶ กิจกรรมสร้างโลกใหม่ (World building)
- ▶ กิจกรรม Problem tree analysis



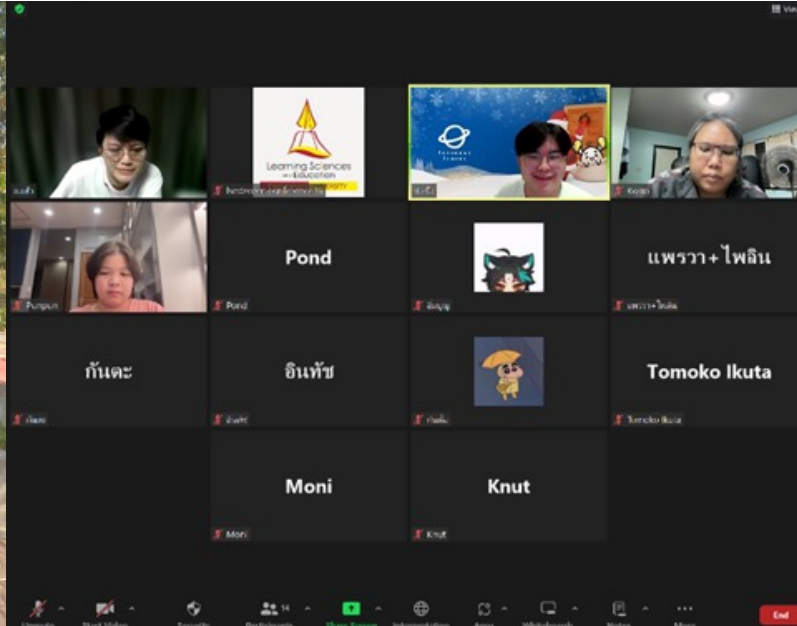
Workshop 2

Social Innovation and Design

- ▶ ช่วยกันระดมคำว่า “นวัตกรรมคืออะไร?”
- ▶ เครื่องมือ POV statement และ How Might We
- ▶ ชวนทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Design Thinking
- ▶ ชวนให้เห็นตัวอย่างนวัตกรรมรูปแบบต่าง ๆ
 - ละครเพื่อการพัฒนา
 - บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
 - Interactive website
 - Campaign
 - โครงการเชิงพื้นที่ ๆ
 - การจัดกระบวนการ
 - Interactive exhibition



พี่เลี้ยงแต่ละกลุ่ม และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา



ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย



เวทีเยาวชนปล่อยแสง

นำเสนอผลงานและสะท้อนเส้นทางการเรียนรู้ของเยาวชน



**ประเด็นสาระณะ
ที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมาย
ให้ความสำคัญ**

ประเด็นที่ได้จากวง เมื่อให้มองภาพอนาคตอีก 50 ปีข้างหน้า



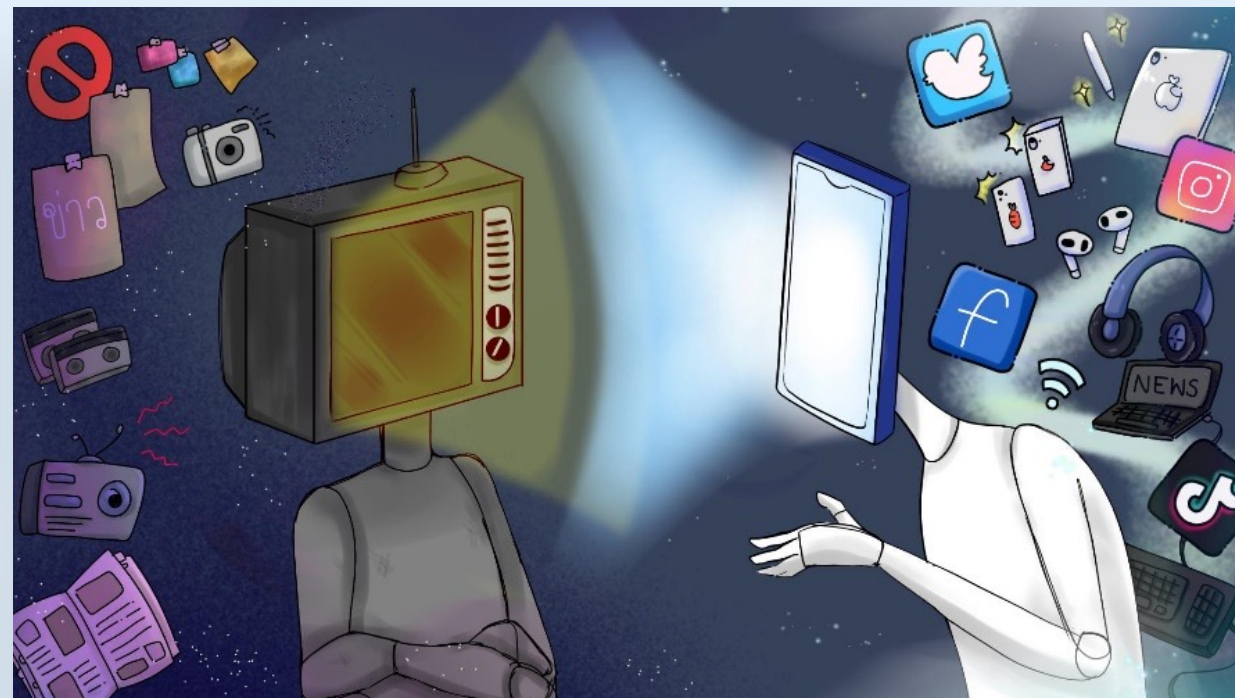
ประเด็นสังคมที่เยาวชนแต่ละกลุ่มสนใจและเลือกมาทำสื่อนำเสนอ



Pecha Kucha

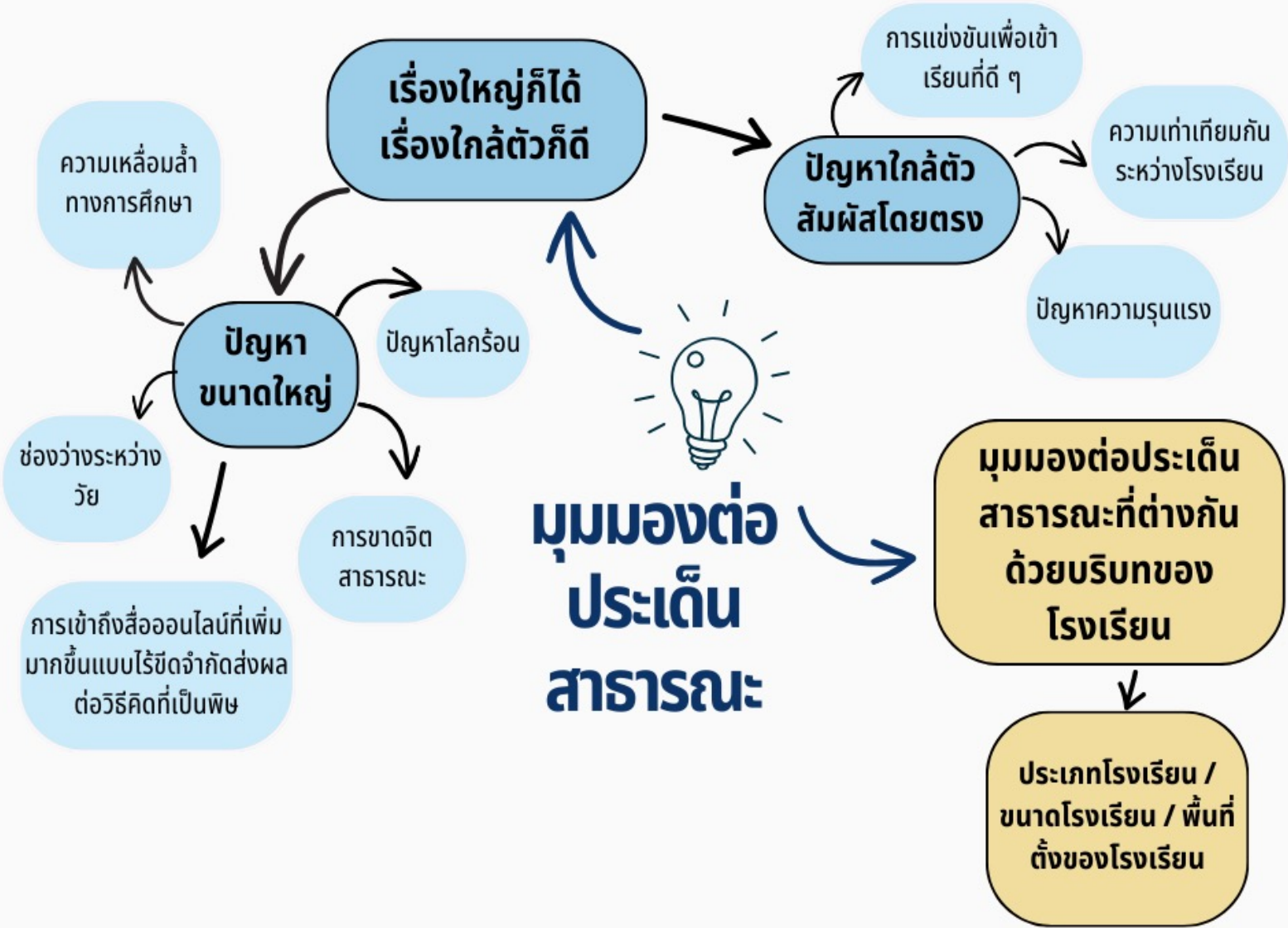


เพลงจ่อย



ภาพวาดสร้างสรรค์

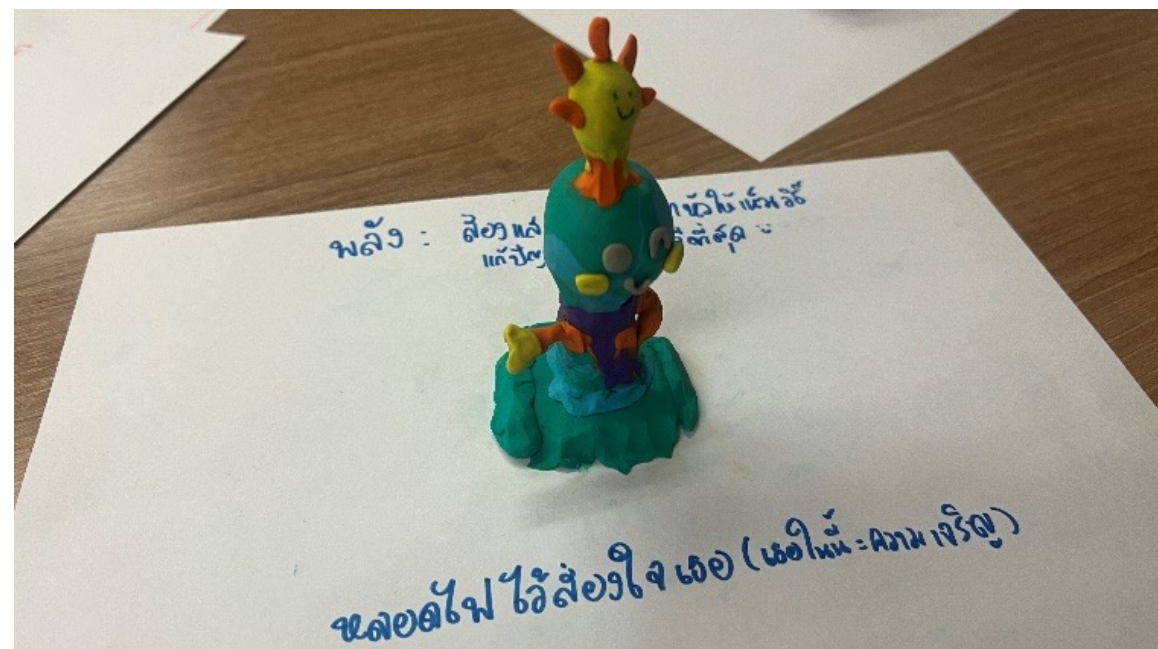
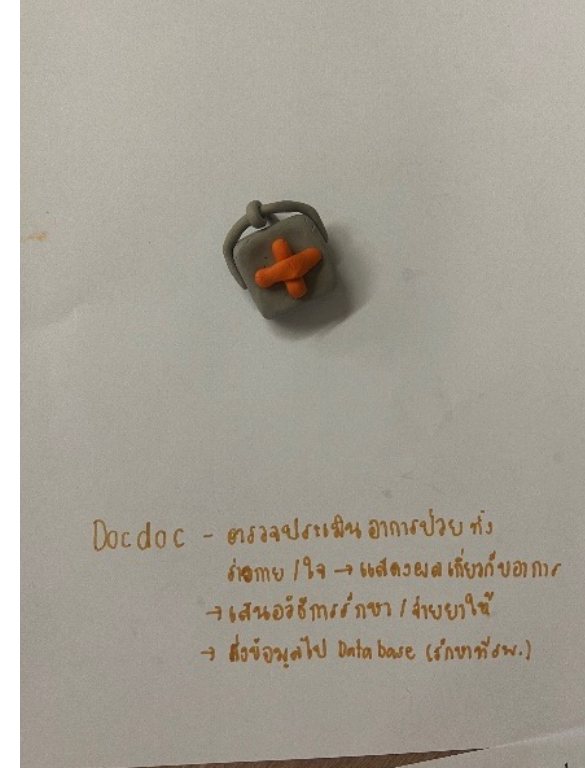
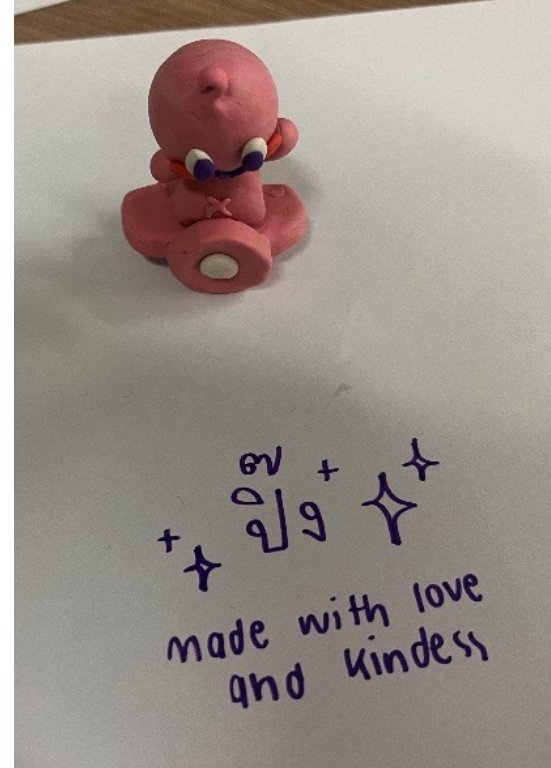
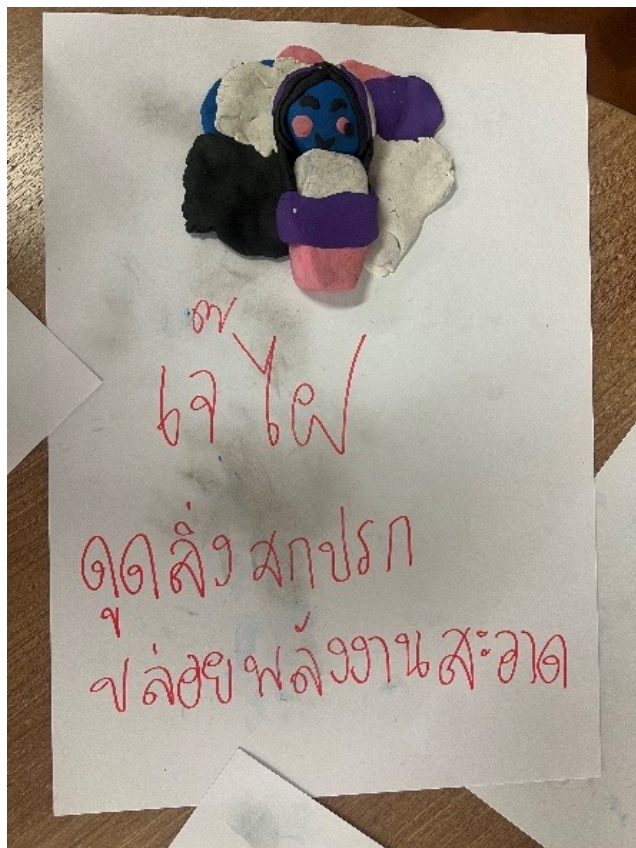
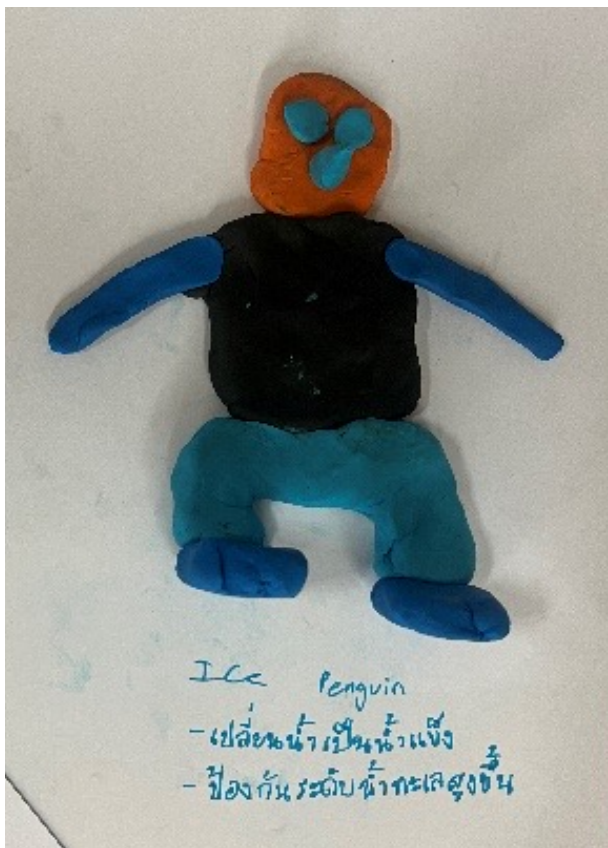
ประเด็นสารานุกรมที่ได้ผ่านการสัมภาษณ์ภายหลังการเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ และเลือกมาทำสื่อนำเสนอ



จินตนาการใหม่

ต่อประเด็นที่เยาวชนสนใจ

ชื่อฮีโร่และพลังวิเศษที่ได้จากวง



จินตนาการถึงเมืองหรือสังคมที่ปราศจากปัญหาเหล่านั้นผ่านกิจกรรมร่วมสร้างโลกใหม่ (World Building)

เมืองที่โลกมีสิ่งแวดล้อมที่ดี
ทุกคนแยกขยะ



เมืองที่ปราศจากความเหลื่อมล้ำ
ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อ
คุณภาพของสถานศึกษา



เมืองที่ปราศจากการเหยียดหยาม
หรือบูลลี่อันเป็นผลมาจากอิทธิพล
ของโลกออนไลน์



จินตนาการตั้งเมืองหรือสังคมที่ปราศจากปัญหาเหล่านั้นผ่านกิจกรรมร่วมสร้างโลกใหม่ (World Building)

เมืองที่สถานศึกษาปราศจาก
ความรุนแรง



เมืองที่ปราศจาก
ฝุ่น PM 2.5

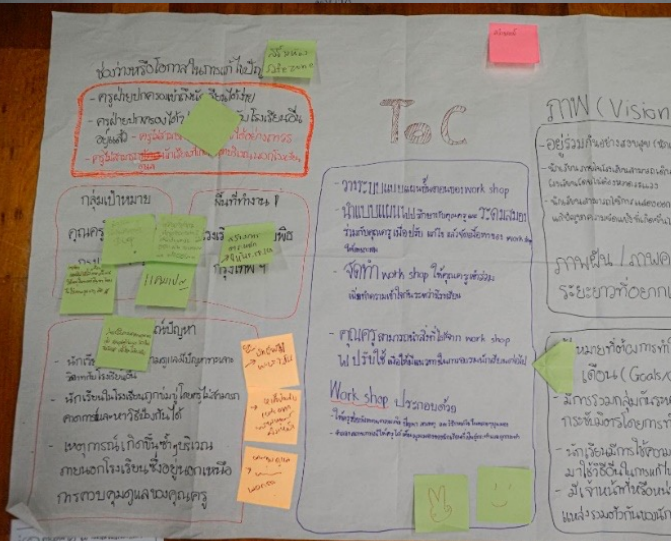
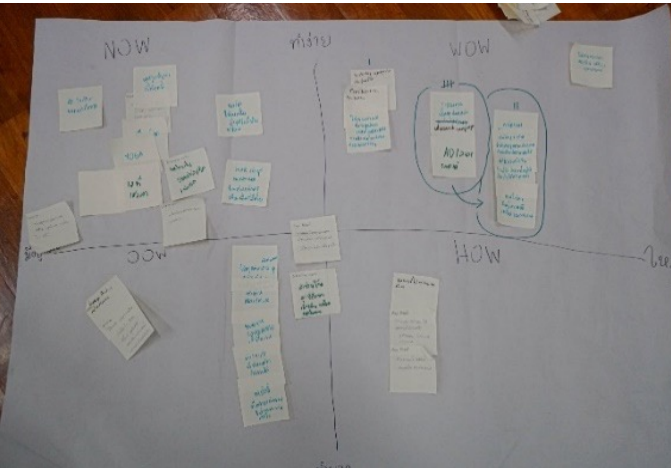


เมืองที่ปราศจากปัญหา
ช่องว่างระหว่างวัย

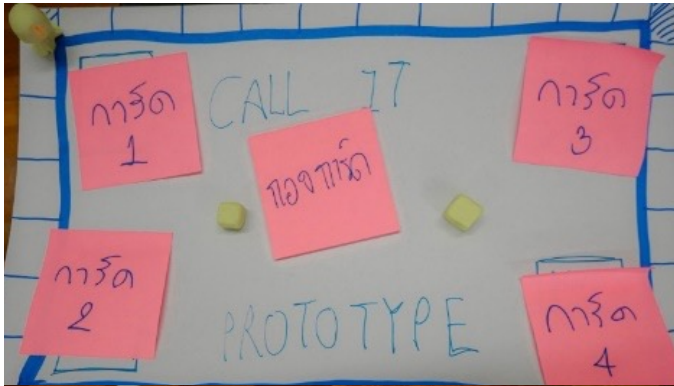


จินตนาการใหม่ที่ได้ผ่านการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสังคมของเยาวชน

แต่ละกลุ่มช่วยกัน ideate idea ในการทำงานของกลุ่มตนเอง



ลงมือทำ Prototype



World Café นำเสนอและแลกเปลี่ยนไอเดีย



จินตนาการใหม่ที่ได้ผ่านการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสังคมของเยาวชน

โครงการ TUBBISH



โครงการ แลก เปลี่ยน นักเรียน ครู: ประกวดหนังสั้น

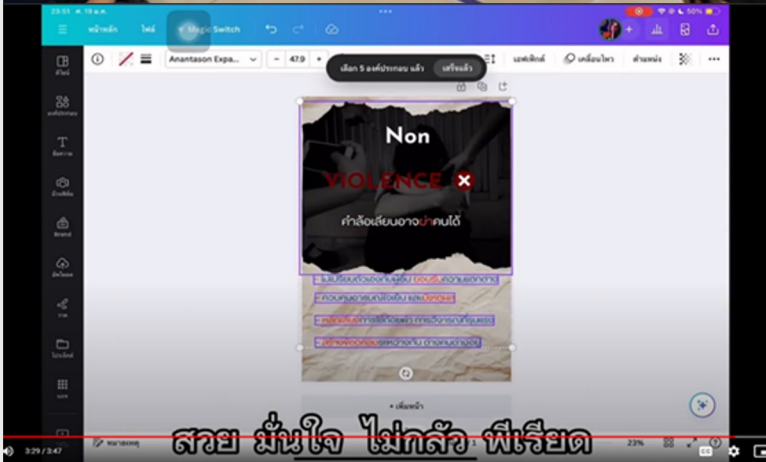


โครงการ 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่



จินตนาการใหม่ที่ได้ผ่านการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสังคมของเยาวชน

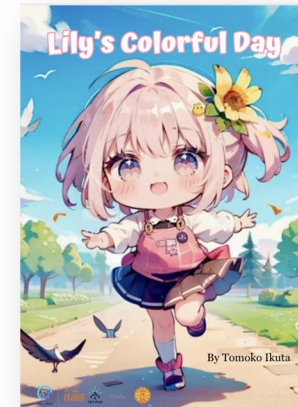
โครงการ NVC Camp (Non-Violent Communication Camp)



โครงการ Talk & Beat It!! บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารในครอบครัว



โครงการ V Care

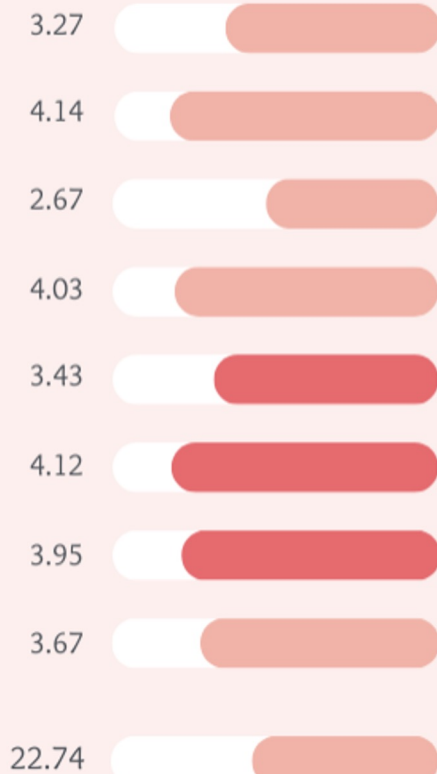


1

คุณลักษณะ ความยึดมั่น ในความเป็น พลเมือง ของเยาวชน

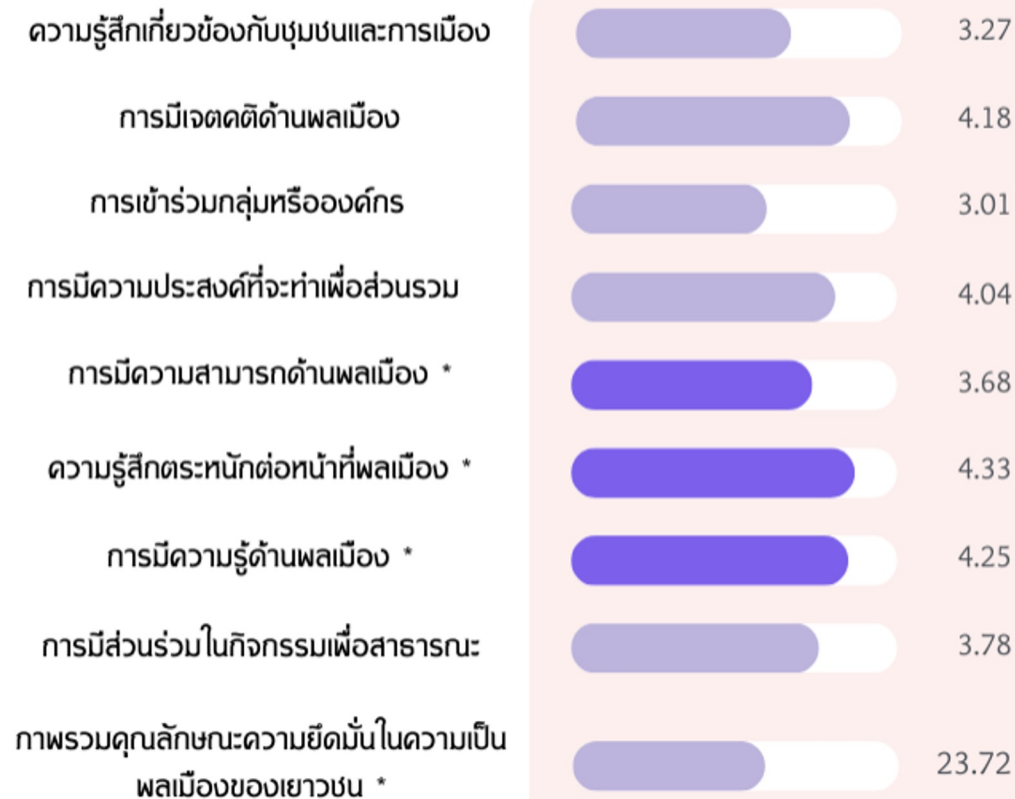
(จำนวนผู้เข้าร่วม 17 คน)

คะแนนก่อนเข้าร่วมโครงการ



VS

คะแนนหลังเข้าร่วมโครงการ



* หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ของการทดสอบด้วยสถิติ paired sample t-test / คุณลักษณะแต่ละด้านมีคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 คะแนน / ภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยเต็ม 40 คะแนน

2

สิ่งที่ได้เรียนรู้ และการ เปลี่ยนแปลง ของเยาวชน

(จำนวนผู้เข้าร่วม 17 คน)

ความรู้และทักษะ

วิธีการระดมความคิดเห็นใหม่ ๆ / ทักษะการทำงานเป็นทีม / ทักษะการให้เหตุผลสนับสนุนจุดยืนตนเอง / ทักษะการสื่อสาร / ทักษะการวิเคราะห์ประเด็นสังคมที่แฝงในสื่อ / ทักษะการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ / การจัดระบบความคิด / การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา

มุมมองและวิธีคิด

มองสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมขึ้น / เห็นความสำคัญของการสื่อสาร / มีความหวังและเห็นความสำคัญของการมีจินตนาการ / ตระหนักเห็นความมือกีสิทธิ์ในสังคมของตนเอง

คุณลักษณะ

ด้านความกล้าที่จะคิดและลงมือทำ / การพัฒนาด้าน GRIT (ส่วนผสมของความหลงใหล และ ความพากเพียร)

การเปลี่ยนแปลงของพี่เลี้ยงโครงการ

การดูแลจิตใจคนทำงานเป็นเรื่องสำคัญ / การเรียนรู้เครื่องมือต่าง ๆ ร่วมกับน้องเยาวชนในโครงการ / เข้าใจตนเองมากขึ้น



3

สิ่งที่ได้เรียนรู้ ของเยาวชน จากการเขียนสะท้อน การเรียนรู้ในโครงการ นวัตกรรมสังคม

(จำนวนผู้เข้าร่วม 17 คน)

ทักษะเฉพาะของแต่ละชิ้นงานในโครงการ

เช่น การทำบอร์ดเกม การทำหนังสือ
นิทาน การทำระบบ เกมมิฟิเคชั่น
ทักษะการสื่อสารเพื่อความเข้าใจ
เข้าใจ ฯลฯ

การทำงานเป็นทีม

การทำงานร่วมกับผู้อื่น การรับ
ฟัง การสื่อสาร การตัดสินใจ

การบริหารจัดการโครงการ

การบริหารจัดการคน เวลา และ
ทรัพยากร เช่น การสื่อสาร การ
ประสานงาน การจัดการเวลา การ
บริหารงบประมาณ

การทำงานกับข้อมูล

การเก็บข้อมูล ทำความเข้าใจ
กลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์
ข้อมูล การนำเสนอข้อมูล

การรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด

การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเตรียม
แผนสำรอง

การเรียนรู้จากความผิดพลาด

การเรียนรู้จากความผิดพลาด ถอดบท
เรียนร่วมกัน และพัฒนางานให้ดีขึ้น



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



ระยะเวลา



ทักษะพื้นฐาน



การโค้ช



รายวิชา
ในโรงเรียน