PUBLIC
POLICY
RESEARCH

จินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

ฐิติกาญจน์ อัศตรกุล
ธิดา ทับพันธุ์
กิตติ คงตุก
วรพล ศิริชื่นวิจิตร

สิงหาคม 2024

ร่วมกับ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.ฐิติกาญจน์ อัศตรกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิดา ทับพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ คงตุก

อาจารย์วรพล ศิริชื่นวิจิตร

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปี พ.ศ. 2567

สารบัญ

สารบัญ ..... ก
สารบัญภาพ ..... ง
สารบัญตาราง ..... ช
บทที่ 1 บทนำ 1
1.1 ที่มาและความสำคัญ 1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 2
1.3 ระยะเวลาของการวิจัย 2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ 2
1.4.1 ระยะต้น 2
1.4.2 ระยะกลาง 2
1.4.3 ระยะยาว 3
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม 4
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination) 4
2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication) 8
2.3 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 12
2.4 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) 18
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย 22
3.1 การออกแบบวิธีวิทยา 22
3.2 กลุ่มเป้าหมาย/อาสาสมัคร 24
3.2.1 การคำนวณขนาดตัวอย่าง 24
3.2.2 เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข่าร่วม 24
3.2.3 เกณฑ์การคัดออกผู้ร่วมวิจัย/อาสาสมัคร 25
3.2.4 เกณฑ์การถอนผู้ร่วมวิจัย/อาสาสมัครหรือยุติการเข้าร่วมการวิจัย 25
3.2.5 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย 26
3.3 เครื่องมือในการทำวิจัย 26
3.3.1 แบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง 26
3.3.2 การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการ 29
3.3.3 ต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม 29

3.3.4 การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วม 29
3.4 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล 30
3.4.1 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล 30
บทที่ 4 ผลการศึกษา: การออกแบบกระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย สู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม และการดำเนินกิจกรรม 32
4.1 วงรอบที่ 1 32
ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน 32
ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติ 32
ขั้นตอนที่ 3 การสังเกต 33
ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนผล 33
4.2 วงรอบที่ 2 34
ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน 34
1) กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและเวทีเยาวชนปล่อยของ 34
2) กิจกรรมการให้คำปรึกษาและหนุนเสริมพลัง 62
3) กิจกรรมสื่อสารสังคม 64
ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติ 64
1) กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและเวที 64
2) กิจกรรมการให้คำปรึกษาและหนุนเสริมพลัง 77
3) กิจกรรมสื่อสารสังคม 79
ขั้นตอนที่ 3 การสังเกต 80
ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนผล 85
บทที่ 5 ผลการศึกษา : ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ 88
5.1 ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ 88
5.1.1 ประเด็นสาธารณะที่ได้ผ่านการใช้เครื่องมือจินตนาการพลเมือง 88
5.1.2 ประเด็นสาธารณะที่ได้ผ่านการสัมภาษณ์ภายหลังการเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ 89
5.2 จินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่เยาวชนสนใจ 95
5.2.1 จินตนาการใหม่ที่ได้ผ่านการใช้เครื่องมือจินตนาการพลเมือง 95
5.2.2 จินตนาการใหม่ที่ได้ผ่านการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสังคมของเยาวชน 102
บทที่ 6 ผลการศึกษา: การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ 122

6.1 การเปรียบเทียบคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ 122
6.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน 124
6.2.1 ความรู้และทักษะ 125
6.2.2 มุมมองและวิธีคิด 128
6.2.3 คุณลักษณะ 131
6.2.4 การเปลี่ยนแปลงของพี่เลี้ยงโครงการ 132
6.3 สิ่งที่ได้เรียนรู้ของเยาวชนจากการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ในโครงการนวัตกรรมสังคม 133
6.3.1 โครงการ TUBBISH 133
6.3.2 โครงการ แลก เปลี่ยน นักเรียน ครู: ประกวดหนังสั้น 134
6.3.3 โครงการ 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่ 134
6.3.4 โครงการ NVC Camp (Non-Violent Communication Camp) 135
6.3.5 โครงการ Talk & Beat It!! บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารในครอบครัว 135
6.3.6 รับรู้ เข้าใจ ให้โอกาส อย่างเท่าเทียม (V Care) 135
บทที่ 7 สรุปและอภิปรายผล 136
7.1 สรุปผลการศึกษา 136
7.1.1 การออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนในโครงการ สู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม 136
7.1.2 ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนในโครงการให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ 137
7.1.3 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ 138
7.2 การอภิปรายผล 139
7.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ 147
7.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัย 148
เอกสารอ้างอิง 149
รายชื่อคณะทำงาน 153
ภาคผนวก 155

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของแนวคิดการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 9
ภาพที่ 2 โมเดลการคิดเชิงออกแบบของ Stanford d-school 15
ภาพที่ 3 กระบวนการสร้างนวัตกรรมทางสังคม 16
ภาพที่ 4 วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ David Kolb 19
ภาพที่ 5 ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติของ Kemmis และ McTaggart (1998) 24
ภาพที่ 6 กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ วงรอบที่ 1 32
ภาพที่ 7 กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ วงรอบที่ 2 34
ภาพที่ 8 ประเด็นที่ได้จากวง เมื่อให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงภาพอนาคตของประเทศไทยอีก 50 ปีข้างหน้า 65
ภาพที่ 9 วาดภาพจินตนาการประเทศไทย ..... **Error! Bookmark not defined.**
ภาพที่ 10 กิจกรรมปั้นฮีโร่ดินน้ำมัน ..... **Error! Bookmark not defined.**
ภาพที่ 11 กิจกรรมสร้างละครสถานการณ์สมมติ 66
ภาพที่ 12 กิจกรรม Problem tree analysis 66
ภาพที่ 13 กิจกรรมสร้างโลกใหม่ (World building) 66
ภาพที่ 14 ตัวอย่างการบ้านการวิเคราะห์ Stakeholders Analysis 73
ภาพที่ 15 ตัวอย่างการบ้านการวิเคราะห์ Problem Tree Analysis 73
ภาพที่ 16 ตัวอย่างการบ้านการทำ Persona Analysis 73
ภาพที่ 17 ช่วยกันระดมคำว่า “นวัตกรรมคืออะไร?” 74
ภาพที่ 18 เครื่องมือ POV statement และ How Might We? 74
ภาพที่ 19 ชวนให้เห็นตัวอย่างนวัตกรรมรูปแบบต่าง ๆ 74
ภาพที่ 20 ระบุรูปแบบนวัตกรรมที่นำไปใช้ได้ในกิจกรรมที่ตนเองออกแบบ 74
ภาพที่ 21 ตัวอย่างรูปแบบนวัตกรรมทางสังคม 74
ภาพที่ 22 แต่ละกลุ่มช่วยกัน ideate idea ในการทำงานของกลุ่มตนเอง 75
ภาพที่ 23 ลงมือทำ Theory of Change (TOC) 75
ภาพที่ 24 ลงมือทำ Prototype 75
ภาพที่ 25 ลงมือทำ Prototype 75
ภาพที่ 26 เสวนาสะท้อนเส้นทางการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน 75
ภาพที่ 27 เสวนาสะท้อนเส้นทางการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน 75
ภาพที่ 28 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม 76
ภาพที่ 29 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม 76
ภาพที่ 30 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม 76

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 31 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม 76
ภาพที่ 32 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม 76
ภาพที่ 33 งานเวทีเยาวชนปล่อยแสง 76
ภาพที่ 34 ประชุมอัพเดตความคืบหน้าโครงการกับทีมวิจัยและพี่เลี้ยง 78
ภาพที่ 35 กิจกรรมการประชุมนำเสนอความก้าวหน้าของเยาวชน 78
ภาพที่ 36 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไซต์ 78
ภาพที่ 37 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไซต์ 78
ภาพที่ 38 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไลน์ 78
ภาพที่ 39 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไลน์ 78
ภาพที่ 40 การติดตามหนุนเสริมโดยพี่เลี้ยงโครงการออนไซต์ 78
ภาพที่ 41 การติดตามหนุนเสริมโดยพี่เลี้ยงโครงการออนไลน์ 78
ภาพที่ 42 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook page 79
ภาพที่ 43 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook page 79
ภาพที่ 44 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook page 79
ภาพที่ 45 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook page 79
ภาพที่ 46 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Website 80
ภาพที่ 47 วิดีโอสะท้อนการเรียนรู้และนัวตกรรมสังคมของเยาวชนแต่ละทีม (ทีมละ 1 วิดีโอ) 80
ภาพที่ 48 ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม วงรอบที่ 1 และ วงรอบที่ 2 87
ภาพที่ 49 ประเด็นที่ได้จากวง เมื่อให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงภาพอนาคตของประเทศไทยอีก 50 ปีข้างหน้า 89
ภาพที่ 50 กิจกรรมปั้นฮีโร่ดินน้ำมัน 96
ภาพที่ 51 บทหนังสั้นที่ผู้เข้าประกวดส่งเข้ามา 108
ภาพที่ 52 คลิปหนังสั้นที่ผู้เข้าร่วมประกวดส่งเข้ามา 108
ภาพที่ 53 ประมวลภาพกิจกรรม 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่ และการทบทวนหลังปฏิบัติงาน (AAR) 110
ภาพที่ 54 ของรางวัลเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมไต่ลำดับแต้มคะแนน 111
ภาพที่ 55 ตัวอย่างคลิปวิดีโอที่ผู้เข้าร่วมใช้ในการประชาสัมพันธ์ปัญหาความรุนแรงในโรงเรียน 113
ภาพที่ 56 กิจกรรมจับกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม 113
ภาพที่ 57 กิจกรรมจับกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม 113

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 58 ประมวลภาพกิจกรรมสานสัมพันธ์ในค่าย NVC Camp 114
ภาพที่ 59 กิจกรรมฝึกทักษะด้านการสื่อสารเพื่อความเข้าอกเข้าใจ 114
ภาพที่ 60 กิจกรรมฝึกทักษะด้านการสื่อสารเพื่อความเข้าอกเข้าใจ 114
ภาพที่ 61 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 1 117
ภาพที่ 62 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 1 117
ภาพที่ 63 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 2 117
ภาพที่ 64 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 2 117
ภาพที่ 65 เส้นทางการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตลอดระยะเวลาของโครงการ 137
ภาพที่ 66 กระบวนการพัฒนาเยาวชนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองภายใต้โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการ
จินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม 147

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 เยาวชนในโครงการ จำแนกตามคุณลักษณะเฉพาะของโรงเรียน 26
ตารางที่ 2 ประเด็นทางสังคมที่แต่ละกลุ่มสนใจและรูปแบบการนำเสนอที่ได้นำเสนอในกิจกรรมวันสุดท้าย 68
ตารางที่ 3 ชื่อฮีโร่และพลังวิเศษจากกิจกรรมออกแบบฮีโร่และพลังวิเศษด้วยการปั้นดินน้ำมัน 95
ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระของคะแนนประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม 123

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

จากห้วงกระแสสภาวะสิ้นหวังของคนรุ่นใหม่ ในช่วง 10 กว่าปีที่ผ่านมา ซึ่งปรากฏผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ทั่วโลก ทั้งวิกฤตการเมืองความเป็นประชาธิปไตยในประเทศสหรัฐอเมริกา การลงคะแนนเสียง Brexit การเพิ่มขึ้นของกลุ่มชาตินิยมฝ่ายขวาในยุโรปและเอเชีย ความวุ่นวายทางการเมืองในประเทศบราซิล การต่อสู้กับเจ้าพ่อยาเสพติดในแถบละตินอเมริกา และประเด็นด้านศาสนาในตะวันออกกลาง นำไปสู่การตั้งคำถามต่อความหวังที่มีต่อสังคมและโลกที่ตนเองอยู่ (Jenkins, H., Peters-Lazaro & Shresthova, S., 2020)

กลุ่ม Civic Paths แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย จึงได้พัฒนาแนวคิดและเครื่องมือ “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination) ใน ปี พ.ศ. 2559 ด้วยความเชื่อว่า เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้หากไร้ซึ่งจินตนาการว่าโลกที่ดีกว่านั้นหน้าตาเป็นเช่นไร และให้นิยามจินตนาการพลเมืองว่าหมายถึง ความสามารถในการจินตนาการถึงทางเลือกอื่น ๆ โดยไม่ติดกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน โดยฐานคิดของจินตนาการพลเมืองเชื่อว่าการฟื้นฟูจินตนาการพลเมืองเป็นประเด็นเร่งด่วนในห้วงเวลาที่พลเมืองส่วนมากรู้สึกสิ้นหวังทางการเมือง และการแบ่งขั้วทางการเมืองรุนแรงยิ่งกว่าช่วงเวลาไหน ๆ ในประวัติศาสตร์ สำหรับเครื่องมือหลักที่กลุ่ม Civic Paths ใช้เวลาร่วมทศวรรษในการพัฒนาคือการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ถูกออกแบบมาเพื่อจุดประกายให้พลเมืองแสดงออกถึงพลังแห่งจินตนาการ ซึ่งสะท้อนความเข้าใจเชิงลึกถึงวิสัยทัศน์ของตนต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านเรื่องราวส่วนบุคคล คติความเชื่อ หรือวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) โดยกลุ่ม Civic Paths พยายามทำความเข้าใจว่า เรื่องเล่าในวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ดูไม่เกี่ยวข้องกับการเมืองนั้น แท้จริงแล้วมีพลังเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถนำมาใช้เพื่อจุดประกายและเสริมพลังให้กับปัจเจกชนและชุมชนต่าง ๆ ได้แสดงออกถึงจินตนาการแห่งอนาคตร่วมกัน รวมถึงเชื่อมโยงพลังแห่งจินตนาการถึงโลกที่ดีกว่ากับการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริงได้อย่างไร (Peters-Lazaro & Shresthova, 2020 อ้างถึงใน วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง ภาคิน นิมมานนรวงศ์ และสรัช สินธุประมา, 2565)

ในช่วง ปี พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมา โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยได้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการโดยประยุกต์ใช้เครื่องมือดังกล่าวกับกลุ่มเยาวชนไทย แบ่งเป็น 4 กิจกรรมหลัก ได้แก่ 1) เรื่องเล่าแห่งอนาคต 2) เมืองแห่งอนาคต 3) ความหวังที่ไม่มีอะไรกั้น : จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615 และ 4) ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง ผลการศึกษาพบว่า การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการจินตนาการพลเมืองดังกล่าวได้เป็นเสมือนพื้นที่ปลอดภัยให้เยาวชนได้ปลดปล่อยจินตนาการและความคิดได้เต็มที่โดยไม่ถูกสังคม หรือคนรอบข้างตัดสิน ผู้เข้าร่วมหลายส่วนได้สะท้อนความต้องการให้มีกิจกรรมที่เปิดให้พวกเขาใช้จิตนาการได้อย่างเสรีแบบนี้ในโรงเรียน สถานศึกษา หรือพื้นที่บริบทอื่น ๆ ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการก้าวสู่การต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมสังคมต่อไป (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง ภาคิน นิมมานนรวงศ์ และสรัช สินธุประมา, 2565)

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อันมีความมุ่งมั่นในการสร้างสังคมแห่งการเคารพและเรียนรู้ร่วมกัน และมีภารกิจหลักในการบ่มเพาะนวัตกรการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม เล็งเห็นความสำคัญในการต่อยอดการประยุกต์ใช้เครื่องมือจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยกับกลุ่มเยาวชน ผนวกกับการเติมเต็มกระบวนการพัฒนาการออกแบบนวัตกรรมสังคม เพื่อให้เยาวชนได้นำจินตนาการของตนเองสู่การปฏิบัติจริง นำไปสู่การขับเคลื่อนสังคมต่อไป จึงริเริ่มโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่เยาวชนให้ความสำคัญและจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ ออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม ตลอดจนถอดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่ผ่านการเข้าร่วมโครงการ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม

1.2.2 เพื่อทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ

1.2.3 เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ

1.3 ระยะเวลาของการวิจัย

การดำเนินงานของโครงการวิจัย มีระยะเวลา 12 เดือน ตั้งแต่วันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2567

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ระยะต้น

1.4.1.1 ความเข้าใจและองค์ความรู้เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมที่เยาวชนสนใจ

1.4.1.2 ชุดกระบวนการในการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

1.4.1.3 พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

1.4.1.4 เยาวชนกลุ่มนำร่องได้มีพื้นที่ปลอดภัยในการจินตนาการ และพัฒนานวัตกรรมสังคม

1.4.2 ระยะกลาง

1.4.2.1 ประเด็นเกี่ยวกับจินตนาการพลเมือง จินตนาการใหม่เยาวชนไทย ตลอดจนพลังการขับเคลื่อนสังคมจากเยาวชน ถูกกล่าวถึงในพื้นที่สื่อสาธารณะเพิ่มมากขึ้น

1.4.2.2 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ทำงานกับกลุ่มเยาวชน มีวิธีการและแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการทำงานสนับสนุนส่งเสริมจินตนาการพลเมืองของเยาวชนอย่างเหมาะสม

1.4.3 ระยะยาว

ประชากรไทยมีองค์ความรู้ และสมรรถนะในการสร้างจินตนาการพลเมือง อันนำไปสู่การเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มขึ้น

บทที่ 2
การทบทวนวรรณกรรม

โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ที่ประยุกต์ใช้เครื่องมือจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยกับกลุ่มเยาวชนผนวกกับการเติมเต็มกระบวนการพัฒนาการออกแบบนวัตกรรมสังคม เพื่อให้เยาวชนได้นำจินตนาการของตนเองสู่การปฏิบัติจริง นำไปสู่การขับเคลื่อนสังคมต่อไป โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่เยาวชนให้ความสำคัญและจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ ออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม ตลอดจนถอดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่ผ่านการเข้าร่วมโครงการ

เพื่อให้เข้าใจและสามารถพัฒนางานวิจัยได้ บทนี้จึงเป็นการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination)
2) แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication)
3) แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
4) แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation)

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination)

กลุ่ม Civic Path แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ได้พัฒนาแนวคิดและเครื่องมือ “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination) ใน ปี พ.ศ. 2559 ด้วยความเชื่อว่า เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้หากไร้ซึ่งจินตนาการว่าโลกที่ดีกว่านั้นหน้าตาเป็นเช่นไร และให้นิยามจินตนาการพลเมืองว่าหมายถึง ความสามารถในการจินตนาการถึงทางเลือกอื่น ๆ โดยไม่ติดกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (Jenkins 2020, 5)

ทั้งนี้ การทำความเข้าใจ “จินตนาการพลเมือง” ในเชิงทฤษฎี กลุ่ม Civic Paths อธิบายถึงแก่นแนวคิดหลักอื่นที่อยู่เบื้องหลังแนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการพลเมือง ดังนี้ (Peters-Lazaro & Shresthova, 2020)

2.1.1 สำนึกพลเมือง (Civics)

สำนึกพลเมือง (Civics) หรือการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง (Civic Engagement) คือ กระบวนการที่ชุมชนสร้างชุดคุณค่าและเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งจำเป็นต่อการสนับสนุนการทำงานและโครงสร้างของระบอบประชาธิปไตย หากสมาชิกของชุมชนรู้สึกว่าความคิดและเสียงของตนมีความสำคัญ พวกเขาก็จะลงทุนกับระบบการเมืองที่สนับสนุนโครงสร้างและกิจกรรมเพื่อรองรับการมีส่วนร่วมของพลเมือง

อย่างไรก็ตาม หากรากฐานความเป็นพลเมืองในสังคมอ่อนแอ หรือถูกทำลาย การเมืองก็จะกลายเป็นสนามแข่งขันของความแปลกแยก ดังเช่นที่เห็นผ่านปรากฏการณ์การแบ่งขั้วทางการเมืองในหลายประเทศทั่วโลก อันเป็นผลพวงจากการที่พลเมืองในสังคมขาดวิสัยทัศน์และคุณค่าร่วม กลุ่ม Civic Paths เชื่อว่าจินตนาการพลเมืองจะช่วยสร้างพื้นที่ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนเพื่อค้นหาคุณค่าร่วมที่ช่วยเชื่อมโยงกลุ่มคนที่แตกต่างเข้าด้วยกัน

1) จินตนาการ (Imagination)

จินตนาการ คือ องค์ประกอบสำคัญสำหรับการสร้างสำนึกพลเมืองและการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง จินตนาการเป็นปฏิบัติการที่เกิดขึ้นทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคมที่ช่วยฟื้นฟูความหวังและทำให้เรามองเห็นความเป็นไปได้จากข้อจำกัดต่าง ๆ ที่เป็นอยู่ จินตนาการทำหน้าที่เป็นเหมือนประตูที่เชื่อมระหว่างอดีตและอนาคตที่เปิดไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ การอบรมเชิงปฏิบัติการจินตนาการพลเมืองช่วยสร้างพื้นที่ที่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมหยุดคิดถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ที่รายล้อมอยู่ในชีวิตประจำวัน จินตนาการถึงโลกอนาคตที่ปรารถนา และแบ่งปันจินตนาการร่วมกับผู้อื่น

จากประสบการณ์ของกลุ่ม Civic Paths ผู้เข้าร่วมสามารถกลับมาสู่โลกปัจจุบันพร้อมกับเป้าหมายและพลังในการเปลี่ยนแปลงสังคม

2) การสร้างโลกใหม่ (Worldbuilding)

การสร้างโลกใหม่คือเครื่องมือวิจัยหลักของกลุ่ม Civic Paths ในการสร้างจินตนาการพลเมือง ในกระบวนการสร้างโลกใหม่ ผู้เข้าร่วมจะถูกกระตุ้นให้ใช้พลังความสร้างสรรค์ทั้งในฐานะปัจเจกและกลุ่ม เพื่อสรรสร้างโลกอนาคตที่ปรารถนา พร้อมกับร่วมสร้างเรื่องเล่าที่ใช้อธิบายถึงโลกในจินตนาการนั้นผ่านวัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือเรื่องเล่าส่วนบุคคล ด้วยรูปแบบสื่อที่ไร้ข้อจำกัด เช่น การ์ตูน นิยาย เรื่องสั้น หนังสั้น เกม ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งแตกต่างกันจากโมเดลการสร้างเรื่องเล่าตามขนบที่มักให้คนเพียงคนเดียวสร้างสรรค์ผลงานสื่อออกมา ลักษณะเฉพาะที่เปิดให้เกิดการใช้จินตนาการร่วมกันระหว่างกลุ่มคนที่โดยปกติแล้วอาจจะไม่ได้ทำงานร่วมกัน เช่น กลุ่มนักเรียนและครูช่วยสร้างสายสัมพันธ์พลเมือง และอาจนำไปสู่นวัตกรรมความร่วมมือและจินตนาการใหม่ ๆ

3) ด้วยสื่ออะไรก็ได้ (By Any Media Necessary)

แนวทางการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อกระตุ้นจินตนาการพลเมืองใหม่นั้นมักขึ้นอยู่กับการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์และการผสมผสานเชิงวัฒนธรรม (Cultural Remixing) อย่างไรก็ตาม กลุ่ม Civic Paths ตระหนักถึงช่องว่างในการมีส่วนร่วม (Participation Gap) ของกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งการเข้าถึงโอกาส ประสบการณ์ ความรู้ และทักษะที่แตกต่างกันย่อมนำไปสู่ความสามารถในการสรรสร้างจินตนาการที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้ กลุ่มจึงเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์ด้วยสื่ออะไรก็ได้ ตราบเท่าที่มันสามารถถ่ายทอดจินตนาการแสดงให้เห็นไอเดีย และเชื่อมโยงมันเข้ากับผู้อื่นได้

นอกจากนี้ กลุ่ม Civic Paths ยังได้พัฒนากรอบแนวคิดที่อธิบายหน้าที่ของจินตนาการพลเมืองใน 6 มิติ ที่เชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ตั้งแต่การเสริมพลังในระดับบุคคลไปยังระดับรวมหมู่ รายละเอียดดังนี้ (Peters-Lazaro & Shresthova, 2020)

1) **จินตนาการถึงตนเองในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง (Imagine Purselves as Civic Agents.)** เชื่อมโยงจินตนาการเข้ากับอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและอัตลักษณ์ทางสังคม ซึ่งช่วยให้ปัจเจกชนตระหนักถึงพลังของตนในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง
2) **จินตนาการถึงโลกที่ดีกว่า (Imagine a Better World.)** ตระหนักถึงคุณค่าของการจินตนาการถึงอนาคตแบบไร้ข้อจำกัด รวมถึงการสร้างเรื่องเล่ายูโทเปียและดิสโทเปียเพื่อจุดประกายให้เกิดการครุ่นคิดถึงสาเหตุและเป้าหมายของการต่อสู้
3) **จินตนาการว่าตนเองเชื่อมสัมพันธ์กับชุมชนที่มีขนาดใหญ่กว่า (Imagine Our Social Connections with a Larger Community.)** ใช้จินตนาการในการประกอบสร้างอัตลักษณ์รวมหมู่ ชุมชนในจินตกรรม และประวัติศาสตร์ร่วม
4) **นำจินตนาการไปสู่พื้นที่และบริบทในโลกจริง (Bring an Imaginative Dimension to Our Real World Spaces and Places.)** กระตุ้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างจินตนาการพลเมือง พื้นที่เชิงวัฒนธรรม และพื้นที่/สถานที่จริง
5) **กระชับความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มีประสบการณ์แตกต่างจากตน (Forge Solidarity with Others with Experiences Different form Our Own.)** ค้นหาจินตนาการที่จำเป็นต่อการสร้างเครือข่ายสัมพันธ์กับกลุ่มที่แตกต่างหลากหลายในห้วงเวลาแห่งการต่อสู้เพื่อความยุติธรรมทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง
6) **จินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลง (Imagine the Process of Change.)** จินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่เป้าหมายและยุทธศาสตร์การเคลื่อนไหว

จินตนาการพลเมืองนั้นบ่อยครั้งก็เกิดขึ้นโดยที่ยังยึดติดอยู่กับระบบและโครงสร้างต่าง ๆ ทว่า Jenkins และคณะ (2020) เลือกที่จะขยับขยายความเข้าใจกรอบแนวคิดดังกล่าวให้รวมถึงความสามารถในการจินตนาการถึงทางเลือกอื่น ๆ โดยไม่ต้องยึดโยงกับความจริงที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน แม้ว่าทางเลือกดังกล่าวอาจจะดูเหนือความเป็นจริง เพ้อฝัน หรือแฟนตาซีก็ตาม ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่า บ่อยครั้งที่การยึดโยงกับปัญหาในปัจจุบันมักทำให้เรามองไม่เห็นความเป็นไปได้อื่น ๆ นอกเหนือจากข้อจำกัดที่อยู่ตรงหน้า ส่งผลให้เสียงที่เปี่ยมด้วยความสร้างสรรค์ในการจินตนาการสิ่งใหม่ ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่ถูกกดทับในสังคมต้องเลือนหายไปก่อนที่สังคมจะมีโอกาสได้ยิน

เช่นเดียวกันกับ Duncombe (2012) ที่เน้นถึงความสำคัญของการคิดแบบยูโทเปีย (Utopian Thinking) โดยอธิบายว่ามันเป็นสิ่งที่จะช่วยพาเราหลุดพ้นจากเผด็จการความเป็นไปได้ (The Tyranny of the Possible) และสามารถจินตนาการถึงทางเลือกที่ทะลุกรอบจำกัดทางสังคมได้ โดยการจินตนาการถึงอนาคตผ่านโลกแฟนตาซีหรือวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่มีพลังเฉพาะตัว ซึ่งช่วยให้เราค้นพบเรื่องเล่าและวิธี

ใหม่ ๆ ต่อปัญหาและประเด็นทางการเมืองและสังคมที่เป็นอยู่ Duncombe (2012) ยกตัวอย่างเรื่องราวแฟนตาซีใน Star Trek ช่วยปลดปล่อยกลุ่มแฟน ๆ ให้สามารถจินตนาการถึงยูโทเปียที่เปี่ยมด้วยความเสมอภาคและการลุกขึ้นต่อสู้กับทุนนิยมสามานย์

กลุ่ม Civic Paths เน้นย้ำว่าจินตนาการในที่นี้ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งเพ้อฝัน หรือหนทางในการหลบหนีจากโลกความจริง (Escapism) ดังที่มักถูกวิจารณ์หรือเข้าใจผิด แต่มันคือโลกแห่งจินตนาการที่สร้างปริมณฑลสาธารณะที่ผู้คนสามารถมาถกเถียงถึงประเด็นทางสังคมและอนาคตที่ตนปรารถนา (Public Sphere of Imagination) เพื่อทำความเข้าใจมุมมองความคิดของผู้อื่น และช่วยก่อร่างสำนึกความเป็นพลเมืองซึ่งจะนำไปสู่พลังทางการเมืองและสังคมเพื่อการเปลี่ยนแปลงในโลกจริง ดังหน้าที่ทั้ง 6 มิติของจินตนาการพลเมืองแสดงให้เห็นว่า เราสามารถกระตุ้นจินตนาการแห่งความหวัง ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่นำไปสู่การสร้างชุมชน การสร้างสำนึกพลเมือง การวางแผนปฏิบัติการ และการลงมือเปลี่ยนแปลงได้

ฐานคิดของจินตนาการพลเมืองเชื่อว่าการฟื้นฟูจินตนาการพลเมืองเป็นประเด็นเร่งด่วนในห้วงเวลาที่พลเมืองส่วนมากรู้สึกสิ้นหวังทางการเมือง และการแบ่งขั้วทางการเมืองรุนแรงยิ่งกว่าช่วงเวลาไหน ๆ ในประวัติศาสตร์ สำหรับเครื่องมือหลักที่กลุ่ม Civic Paths ใช้เวลาร่วมทศวรรษในการพัฒนาคือการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ถูกออกแบบมาเพื่อจุดประกายให้พลเมืองแสดงออกถึงพลังแห่งจินตนาการ ซึ่งสะท้อนความเข้าใจเชิงลึกถึงวิสัยทัศน์ของตนต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านเรื่องราวส่วนบุคคล คติความเชื่อ หรือวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) โดยกลุ่ม Civic Paths พยายามทำความเข้าใจว่า เรื่องเล่าในวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ดูไม่เกี่ยวข้องกับการเมืองนั้น แท้จริงแล้วมีพลังเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถนำมาใช้เพื่อจุดประกายและเสริมพลังให้กับปัจเจกชนและชุมชนต่าง ๆ ได้แสดงออกถึงจินตนาการแห่งอนาคตร่วมกัน รวมถึงเชื่อมโยงพลังแห่งจินตนาการถึงโลกที่ดีกว่ากับการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริงได้อย่างไร (Peters-Lazaro & Shresthova, 2020 อ้างถึงใน วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง ภาคิน นิมมานนรวงศ์ และสรัช สินธุประมา, 2565)

ในช่วง ปี พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมา โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยได้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการโดยประยุกต์ใช้เครื่องมือดังกล่าวกับกลุ่มเยาวชนไทย แบ่งเป็น 4 กิจกรรมหลัก ได้แก่ 1) เรื่องเล่าแห่งอนาคต 2) เมืองแห่งอนาคต 3) ความหวังที่ไม่มีอะไรกั้น : จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615 และ 4) ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง ผลการศึกษาพบว่า การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการจินตนาการพลเมืองดังกล่าวได้เป็นเสมือนพื้นที่ปลอดภัยให้เยาวชนได้ปลดปล่อยจินตนาการและความคิดได้เต็มที่โดยไม่ถูกสังคมหรือคนรอบข้างตัดสิน ผู้เข้าร่วมหลายส่วนได้สะท้อนความต้องการให้มีกิจกรรมที่เปิดให้พวกเขาใช้จิตนาการได้อย่างเสรีแบบนี้ในโรงเรียน สถานศึกษา หรือพื้นที่บริบทอื่น ๆ ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการก้าวสู่การต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมสังคมต่อไป (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง ภาคิน นิมมานนรวงศ์ และสรัช สินธุประมา, 2565)

2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication)

การสื่อสารเป็นกระบวนการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ความรู้ความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึก ความต้องการจากผู้ส่งสารโดยผ่านสื่อหรือช่องทางต่าง ๆ อาจเป็นการพูด การเขียน สัญลักษณ์ ไปยังผู้รับสาร โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกัน (กิดานันท์ มลิทอง, 2543)

การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication) คือ กระบวนการสื่อสารที่ทรงพลัง ซึ่งผู้สื่อสารเน้นการใช้ความคิดและจินตนาการที่เข้าถึงและตอบโจทย์ความสนใจและความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย เป็นการสื่อสารทางปัญญาในระดับสูงที่จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้ส่งสารมีทัศนคติเชิงบวก มองเห็นโอกาสในทุก ๆ ปัญหา การใช้องค์ประกอบทางความคิดหลายอย่างมาสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่หรือแก้ไขสิ่งเดิม ๆ ให้ดีขึ้น โดยผู้ส่งสารจะออกแบบเนื้อหา เรื่องราว ประเด็น หรือใจความสำคัญต่าง ๆ ที่น่าสนใจผ่านทางช่องทางต่าง ๆ ที่เหมาะสม ทั้งนี้จะต้องเป็นสิ่งที่ทำขึ้นหรือเกิดขึ้นในจังหวะและเวลาที่เหมาะสมถูกที่ถูกเวลาเพื่อให้เกิดการรับรู้ที่ได้ผลตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (นาวิน เพิ่มประยูร, 2562)

หลักสูตรการฝึกอบรมเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเคลื่อนไหว (SALTO-YOUTH, 2019) ได้พยายามอธิบายถึงความสำคัญของการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ไว้ว่ามีบทบาทและความสำคัญมากทั้งต่อการสร้างความขัดแย้ง อคติ ความรุนแรงในสังคม หรือเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการร่วมมือและสานผลประโยชน์ในสังคมให้เกิดขึ้นได้ นอกจากนี้ยังได้นำเสนอว่าการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์กับการทำงานเกี่ยวกับกิจการเด็กและเยาวชนจะสามารถทำให้การเคลื่อนไหวของนักกิจกรรมในเด็กสามารถเกิดประสิทธิภาพได้มากขึ้นในปัจจุบัน โดยได้มีข้อเสนอคือการใช้กลยุทธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ประเภทต่าง ๆ ในการกระจายข้อมูลข่าวสารสำหรับสื่อสารให้กับบรรดาเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเคลื่อนไหว (Activism) ผ่านการใช้ภาพถ่าย วิดีโอ การบันทึกเสียง การเล่าเรื่อง (Storytelling) เพื่อให้เกิดการเข้าชมและเกิดการรับข้อมูลข่าวสาร และความตระหนักรู้ในเรื่องต่าง ๆ

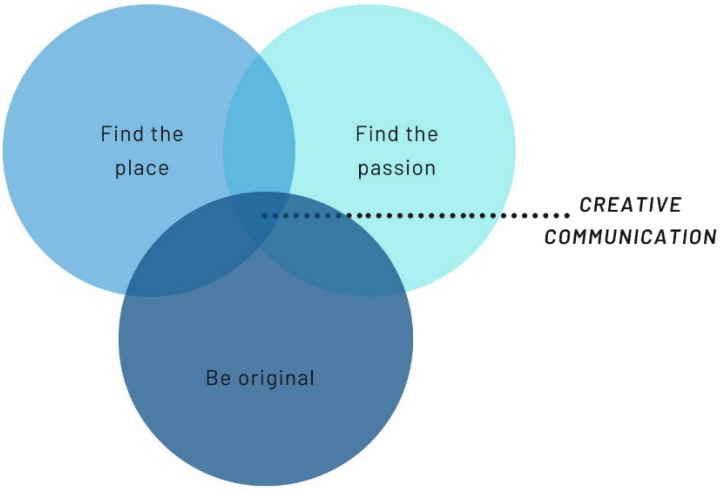
Briggs (2014) นักออกแบบ นักเขียนด้านการตลาดออนไลน์ ได้อธิบายถึงขอบเขตของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ไว้ในวิดีโอเรื่อง Creative Communication มีประเด็นโดยสรุปดังนี้

ประเด็นแรก การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เป็นผลผลิตของความคิดและจินตนาการ ประเด็นต่อมา การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีเรื่องราว หรือประเด็นให้น่าสนใจชวนติดตาม เป็นความบันเทิงที่อธิบายให้เห็นภาพหรือมีสิ่งสะดุดตาน่าจดจำ ประเด็นสุดท้าย การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์จะต้องเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในเวลาหรือจังหวะที่ถูกต้อง เหมาะสม เช่น การนำข้อมูลประชาสัมพันธ์เข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์จะต้องเลือกช่วงเวลาที่เหมาะสมและเข้าถึงเป้าหมายที่ต้องการ และเป้าหมายให้ความสนใจกับสิ่งที่นำเสนอ

แนวคิดขอ Briggs สอดคล้องกับ Little (2023) ที่ได้ให้คำจำกัดความของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การสื่อสารต้องมีความเป็นศิลปะ มีความดึงดูดน่าสนใจ การสื่อสารมีช่องทางที่หลากหลาย ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย มีความเป็นเรื่องราว (Storytelling) นำเสนอ

ออกมาในหลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ บทเพลง วิดีโอ สินค้า เป็นต้น และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์จะต้องมีเอกลักษณ์ โดดเด่นเฉพาะตัว สะท้อนมโนภาพที่ชัดเจนทางความคิด

นอกจากนี้ Briggs (2014) ได้นำเสนอแผนภาพความสัมพันธ์ของแนวคิดการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication) ไว้ในลักษณะของแผนภาพห่วงความสัมพันธ์ 3 ห่วง ได้แก่ 1) การค้นพบแรงบันดาลใจ (Find the Passion) กล่าวคือ การสื่อสารจะต้องมาจากการค้นพบแรงบันดาลใจ ความชื่นชอบ ความลุ่มหลงในสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอหรือสื่อสาร 2) การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Find the Place) เป็นการเข้าถึงและตรงโจทย์ของผู้รับสารหรือการมุ่งเป้าการสื่อสารได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ และ 3) การมีเอกลักษณ์ (Be Original) มีความเป็นเอกลักษณ์ โดดเด่น น่าจดจำ ไม่ซ้ำใคร เมื่อทั้ง 3 ห่วงความสัมพันธ์มีความเชื่อมโยงกันจะเกิดเป็นการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพในการปฏิบัติการ



ภาพที่ 1: แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของแนวคิดการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์

หมายเหตุ. จาก Creative Communication. By Briggs, L., 2014 (http://leepwbriggs.com/portfolio/24hr-productions-creative-communication)

นอกจากแนวคิดของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์แล้วยังพบว่ามีงานเขียนและงานวิจัยจากวงการธุรกิจและโฆษณาอีกจำนวนหนึ่งที่พยายามอธิบายถึงกลยุทธ์ของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและผู้บริโภค เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเชิงธุรกิจและการสื่อสารโฆษณาไว้หลายรูปแบบด้วยกันดังที่ Rydne (2013) อธิบายถึงการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ภายในองค์กรไว้ในบทความเรื่อง 6 Ways To Spruce Up Your Internal Communication ซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับกลยุทธ์ที่ใช้ในการสื่อสารไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายสำหรับผู้รับสารไว้ทั้งสิ้น 6 ประเด็น คือ ความง่าย ความรู้สึกคาดไม่ถึง ความเป็นรูปธรรมชัดเจน ความน่าเชื่อถือ การสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมควบคู่กับการสื่อสาร และการสร้างเรื่องราว

Harvey (2013) ได้พยายามอธิบายเกี่ยวกับกลยุทธ์ของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ไว้ใน Ideas for Creative Communication ไว้หลายประเด็นสำคัญด้วยกัน เช่น การใช้กลยุทธ์ที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเข้าถึงข้อมูล หรือเข้าถึงสิ่งที่เรานำเสนอได้ง่าย ทั้งยังมีส่วนร่วมกับสิ่งที่เรานำเสนอได้ด้วย ตลอดจนการสื่อสารที่มุ่งเน้นการใช้สัญลักษณ์/สัญญะบางประการที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นสิ่งสำคัญ เป็นสิ่งที่สร้างการจูงใจให้เข้าถึง

นอกจากนี้กลยุทธ์ที่สำคัญของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์คือการให้ผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงความคิดได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกันของการนำเสนอข้อมูลดังที่ Pink (2005) ได้กล่าวว่าปัจจุบันเรากำลังก้าวสู่ยุคสมัยที่ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ซึ่งการสร้างสรรค์ข้อมูลที่สมเหตุสมผลจะช่วยสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ให้กับผู้รับสารได้เป็นอย่างดี ซึ่ง Pink (2005) ก็ได้นำเสนอกลยุทธ์สำหรับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ไว้เป็นประเด็นสำคัญที่ควรถูกนำไปใช้เชิงกลยุทธ์สำหรับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย

1. การสื่อสารที่เปิดพื้นที่อิสระให้กับการคิดและการทำงาน (Autonomy)
2. การสื่อสารที่สามารถพัฒนาปรับปรุงให้ดีขึ้นยิ่ง ๆ ขึ้นไปได้ (Mastery)
3. การสื่อสารที่ประกอบไปด้วยความตั้งใจจริงและมีจุดมุ่งหมายชัดเจน (Purpose)
4. การสื่อสารที่มีความคิดแปลกใหม่หรือต่อยอดจากสิ่งเดิม (Originality)
5. การสื่อสารที่มีความคิดคล่องตัว (Fluency)
6. การสื่อสารที่มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
7. การสื่อสารที่มีความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication) ยังสามารถเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับชุมชน โดยงานวิจัยของ Bräuchler (2022) ได้นำเสนอมุมมองในมิติความสัมพันธ์ของการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้กับการสร้างสันติภาพโดยอธิบายว่า ความสร้างสรรค์ (Creativity) มีบทบาทสำคัญในการพยายามสร้างสันติภาพผ่านรูปแบบต่าง ๆ เช่น งานศิลปะ การแสดง นิทรรศการ อนุสาวรีย์ ไปจนถึงการต่อต้านอำนาจที่กดทับอย่างสร้างสรรค์ เช่น อำนาจของความรุนแรง อำนาจทางกฎหมาย หรืออำนาจทางวัฒนธรรม ความสร้างสรรค์ยังปรากฏในวิธีที่ผู้คนพยายามฟื้นฟูตัวตนอย่างมีจินตนาการขนบธรรมเนียมประเพณี หรือเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่นำมาใช้เพื่อสนับสนุนการสร้างสังคมที่มีสันติภาพ การสร้างและดำรงรักษาความสัมพันธ์ของคนในสังคมสามารถทำได้ผ่านวัฒนธรรมและศิลปะ เช่นเดียวกับการสร้างความยุติธรรมในสังคม ดังที่งานวิจัยของกุสุมา กูใหญ่ และสมัชชา นิลปัทม์ (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์และสื่อเพื่อสันติภาพชายแดนใต้ ได้อธิบายให้เข้าใจว่าบทบาทของการใช้พื้นที่ทำงานด้านการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เพื่อการเปลี่ยนแปลงมีกระบวนการที่สามารถทำให้ศักยภาพของบุคคลเปลี่ยนแปลงและเติบโตด้านวุฒิภาวะทางอารมณ์ การสร้างความร่วมมือ การมีทัศนคติต่อความรุนแรงและความขัดแย้งที่เปลี่ยนแปลงไป วิธีการใช้การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่ค่อยได้มีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อสร้างความหวัง

เกี่ยวกับสันติภาพในอนาคตร่วมกัน งานวิจัยได้ให้ข้อเสนอว่า การเปิดพื้นที่ในการสร้างสรรค์ เสรีภาพและการให้คนในชุมชนได้มีการคิด การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์สามารถออกแบบอนาคตของตนเองด้วยการสนับสนุนกิจกรรมและแนวทางการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ จะส่งผลให้สันติภาพชายแดนภาคใต้เกิดขึ้นได้ กระบวนการวิจัยดำเนินการผ่านการวิเคราะห์และเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชนที่ได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของกลุ่มมลายูมุสลิม และการใช้การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ อาทิ วีดิทัศน์ละครสั้น พื้นที่แสดงงานศิลปะ นิทรรศการภาพถ่าย เพื่อเชื่อมโยงผู้คนในชุมชนให้เกิดจินตนาการถึงสังคมที่ปรารถนา สังคมแห่งมิตรภาพและสันติภาพที่มุ่งหวัง จึงนำมาสู่การสร้างความร่วมมือ การเจรจากับกลุ่มทางสังคมต่าง ๆ เพื่อสร้างแนวทางประสานประโยชน์ร่วมกัน

การให้กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ในการใช้การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication) เป็นเครื่องมือในการดำเนินงานเพื่อการขับเคลื่อนและสร้างสรรค์แนวทางการสร้างสันติภาพให้เกิดขึ้นกับชุมชนยังปรากฏในงานของ Fairey & Kerr (2020) ในการศึกษาบทบาทขององค์กรภาคประชาสังคมและกลุ่มเยาวชนในประเทศบอสเนียและเฮอร์เซโกวีนา ที่ใช้งานศิลปะและผลงานด้านวัฒนธรรมมาเป็นวิธีการแสวงหาสันติภาพและสร้างความร่วมมือภายหลังที่ประเทศผ่านภาวะสงคราม โดยการส่งเสริมให้เยาวชนใช้การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ผ่านสื่อภาพและสื่อดิจิทัลในการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาสังคมในประเทศบอสเนีย ซึ่งยังสามารถพัฒนาศักยภาพของเยาวชนนักกิจกรรมทางสังคมในการสร้างสรรค์เนื้อหา เช่น ภาพถ่าย งานวรรณกรรม และศิลปะการแสดง โดยข้อสังเกตประการหนึ่งจากงานวิจัยนี้ในการอธิบายถึงข้อจำกัดของผู้สร้างสรรค์ผลงานการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ศิลปินและนักสื่อสารต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับตัวได้ตลอดเวลา ผลงานสร้างสรรค์ควรอิงบริบททท้องถิ่นเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมได้มากขึ้น พื้นที่การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ควรเป็นพื้นที่เสรีที่สามารถโอบรับความแตกต่างหลากหลายเข้าไว้ได้ และส่งเสริมการทำงานในรูปแบบเครือข่าย

กล่าวโดยสรุปแล้วแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication) เป็นการทำงานเชิงแนวคิดและกลยุทธ์ของการสร้างการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ การนำส่งสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดด้วยกลวิธีที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นส่วนประกอบหลักในรูปแบบของการสื่อสาร เพื่อเข้าถึงและสร้างแรงจูงใจให้ผู้รับสารตอบสนองตามจุดมุ่งหมายที่ผู้ส่งสารต้องการ นอกจากนี้ การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ยังสามารถเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับชุมชน การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับสังคมช่วยให้บุคคลในระดับปัจเจกได้เข้ามามีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น หรือช่วยให้คนในชุมชนได้สร้างความสัมพันธ์กัน แม้สังคมหรือชุมชนนั้นจะไม่มีปัญหาหรือความขัดแย้งก็ตาม การทำงานด้วยกระบวนการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เป็นสื่อกลางที่ช่วยให้บุคคลและชุมชนมีพื้นที่เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น เผยให้เห็นถึงอัตลักษณ์บุคคล อคติ และมายาคติที่แฝงอยู่ เพื่อนำไปสู่การสร้างการรับรู้และความเข้าใจร่วมกัน และดำเนินการไปสู่การสร้างสรรค์สังคมที่มุ่งหวังร่วมกันต่อไป

2.3 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

การคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking เป็นกระบวนการคิดในการออกแบบเพื่อการแก้ปัญหา (Panke, 2019) โดยให้มนุษย์เป็นศูนย์กลางของแนวทางในการแก้ปัญหา การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการแก้ปัญหานั้น ตัวปัญหาต้องเป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน ขาดความชัดเจน (Wicked Problem) ยากที่จะแก้ไข (Koh, Chai, Wong, & Hong, 2015) และไม่มีคำตอบที่แน่ชัด ไม่มีถูกหรือผิด (Panke, 2019) ดังนั้นคำตอบที่ได้มักออกมาในรูปแบบของการคิดแบบนอกกรอบหรือเป็นทางออกใหม่ ๆ

เนื่องจากการคิดเชิงออกแบบมีความนิยมใช้กับหลายศาสตร์และหลายบริบท ดังนั้นคำนิยามของการคิดเชิงออกแบบจึงมีความหลากหลายไปตามบริบทที่ใช้ด้วย (Arifin & Mahmud, 2021; Lor, 2017; Panke, 2019) ยกตัวอย่างเช่น ในสายธุรกิจ Brown (2008) การคิดเชิงออกแบบคือกระบวนการทางความคิดที่อาศัยความละเอียดอ่อนและเป็นเหตุเป็นผลของผู้ออกแบบ ผนวกกับความต้องการของผู้ใช้มาเป็นรากฐานในการออกแบบ และใช้เทคโนโลยีรวมทั้งกลยุทธทางการตลาดที่เหมาะสมในการสร้างโอกาสทางธุรกิจ ในมิติด้านการศึกษา การคิดเชิงออกแบบ คือ หนทางแห่งการเรียนรู้ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เจอกับปัญหาจริงและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาที่สมจริงและมีความหมาย ผู้เรียนจะได้พัฒนาความมั่นใจ ความอึด ความสามารถที่จะล้มแล้วลุกได้ ความสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น ความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะอื่น ๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งของทักษะในศตวรรษที่ 21 (Lor, 2017) Serrat (2017) อธิบายการคิดเชิงออกแบบว่าเป็นแบบแผนในการปฏิบัติที่ไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Protocol) เพื่อที่จะได้เห็นลึกถึงรากของปัญหา และนำไปสู่การสร้างแนวทางการแก้ปัญหา

โดยรวมการคิดเชิงออกแบบหมายถึง รูปแบบในการทำงานอย่างเป็นระบบและการร่วมมือกันของทีมผู้เชี่ยวชาญจากหลายศาสตร์ในการระบุปัญหาและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Luchs, 2015)

อย่างไรก็ตาม Panke (2019) ได้ศึกษาและสังเคราะห์นิยามของการคิดเชิงออกแบบออกเป็น 2 ด้าน

1) การคิดเชิงออกแบบ คือ โมเดลที่อธิบายกระบวนการออกแบบบนฐานของการวิจัยสังเกตการณ์ในสถานการณ์ชีวิตจริง หรือการออกแบบจากสถานการณ์จำลอง หรือห้องแลปโดยนักออกแบบหรือทีมงานนักวิจัย หรือ
2) การคิดเชิงออกแบบ คือ วิธีการเชิงปฏิบัติการในภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมที่ต้องการพัฒนานวัตกรรมในผลิตภัณฑ์ หรือการให้บริการ

หากมองนิยามของการคิดเชิงออกแบบในฐานะตัวตนของการคิดเชิงออกแบบแล้ว Brenner, Uebernickel, & Abrell (2016) อธิบายว่า การคิดเชิงออกแบบสามารถเป็นได้ทั้งเครื่องมือ ชุดความคิด หรือกระบวนการก็ได้ ขึ้นอยู่กับการนิยามและการนำไปใช้

2.3.1 การคิดเชิงออกแบบในฐานะเครื่องมือ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือประกอบการสอนทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาหลายศาสตร์ หลายสาขา ไม่ว่าจะเป็น สถาปัตยกรรมศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ (Renard, 2014) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พาณิชยศาสตร์(Arifin & Mahmud, 2021) ศิลปกรรมศาสตร์ หรือแม้แต่ศึกษาศาสตร์ (Panke, 2019) (Binder, De Michelis, Ehn, Jacucci, Linde, & Wagner, 2011; Koh, Chai, Wong, & Hong, 2015) ก็นำการคิดเชิงออกแบบมาเป็นเครื่องมือในการสอนให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเข้าใจปัญหา การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมในศาสตร์ของตน ความนิยมนี้เห็นได้จากจำนวนมหาวิทยาลัยกว่า 60 มหาวิทยาลัยในประเทศสหรัฐอเมริกาที่นำการคิดเชิงออกแบบมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอนทั้งในหลักสูตรของคณะหรือการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Goldman, Kabayadondo, Royalty, Carroll, & Roth, 2014) Callahan (2019) เองก็สังเกตเห็นปรากฏการณ์นี้ในระดับการศึกษาตั้งแต่อนุบาลขึ้นไปว่ามีความพยายามนำการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในหลักสูตรเพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียน

2.3.2 การคิดเชิงออกแบบในฐานะชุดความคิด

ชุดความคิด หรือจะเรียกว่ากระบวนการทางความคิด คือ ความคิด ทัศนคติ และ/หรือความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรมหรือการกระทำของมนุษย์ ดังนั้น การคิดเชิงออกแบบในฐานะชุดความคิด หมายถึง ทัศนคติ ความเชื่อพื้นฐานที่ส่งผลต่อการคิดเชิงออกแบบ หรือการสร้างนวัตกรรม ความคิด ความเชื่อที่ถูกต้องเป็นสิ่งจำเป็นในการคิดเชิงออกแบบ บุคคลที่มีชุดความคิดที่แคบและปิดกั้นจะไม่สามารถยอมรับความคิดหรือวิธีการที่แปลกใหม่ หรือฉีกกรอบเดิม ๆ ได้ การคิดเชิงออกแบบในฐานะของชุดความคิดไม่ได้มีเพียงชุดความคิดเดียว

2.3.3 การคิดเชิงออกแบบในฐานะกระบวนการ

อย่างที่เกริ่นไปข้างต้นว่า การคิดเชิงออกแบบนั้นเป็นกระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรง (Luchs, 2015) หมายความว่า ในกระบวนการคิดและออกแบบนั้น มีขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบที่สามารถหมุนวนกลับไป-มาได้ซ้ำ ๆ หลายรอบ หากยังไม่สามารถออกแบบชิ้นงานหรือแนวทางที่สามารถแก้ปัญหาให้กลุ่มเป้าหมายได้ ผู้ออกแบบก็จำเป็นต้องย้อนกลับไปทำความเข้าใจปัญหา ร่างความคิด หรือออกแบบชิ้นงานให้จนกว่าจะเป็นที่พึงพอใจของทั้งฝ่ายผู้ออกแบบและกลุ่มเป้าหมาย หลักการสำคัญของการคิดเชิงออกแบบ คือ ความล้มเหลว Fail fast, Learn fast ประโยคที่ได้ยินบ่อย หมายความว่า ล้ม(เหลว)ให้เร็ว เรียนรู้จากความล้มเหลวให้เร็ว แล้วทำกระบวนการซ้ำใหม่จากข้อมูลที่ได้จากความล้มเหลว เพื่อไม่พลาดโอกาสและสูญเสียทรัพยากรที่มีไปอย่างเปล่าประโยชน์ (Lor, 2017)

โมเดลกระบวนการคิดเชิงออกแบบนั้นมีหลายรูปแบบ จากหลายค่ายความคิด (อาทิ IDEO, D.School, Rotman) แต่โมเดลที่ได้รับความนิยมมากที่สุด น่าจะเป็นโมเดลการคิดเชิงออกแบบของ Stanford d-school ซึ่งแบ่งกระบวนการออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) การทำความเข้าใจผู้อื่น (กลุ่มเป้าหมาย) 2) ระบุและอธิบายปัญหา 3) คิดและออกแบบ 4) สร้างต้นแบบ และ 5) ทดสอบ รายละเอียดดังนี้

1) การทำความเข้าใจผู้อื่น (Empathize)

ในขั้นตอนแรกของกระบวนการคิดเชิงออกแบบคือการทำความเข้าใจปัญหาผ่านมุมมองของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ได้รับผลกระทบจากปัญหา ซึ่งเป็นหัวใจของกระบวนการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางในการทำความเข้าใจ ผู้ออกแบบจำเป็นต้องศึกษาบริบทของปัญหา อาทิ สิ่งแวดล้อม พื้นที่ เวลา ในขณะเดียวกัน ก็จำเป็นที่จะต้องศึกษากลุ่มเป้าหมายถึงประสบการณ์จากการเจอกับปัญหา ผลกระทบที่พวกเขาได้รับจากปัญหาทั้งด้านกายภาพและจิตใจ วิธีการเก็บข้อมูลเหล่านี้ทำได้โดยการลงพื้นที่สำรวจสาเหตุของปัญหา สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย สังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในบริบท หรือพื้นที่ของปัญหา เปรียบเทียบข้อมูลในสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายพูดและทำ นอกจากนี้ผู้เก็บข้อมูลยังสามารถลงลึกในการเก็บข้อมูลโดยการมีส่วนร่วมในการมีประสบการณ์กับปัญหานั้น ลงไปพูดคุยกับผู้คนในบริบทจริงและสัมผัสกับปัญหาจริง ๆ

จุดประสงค์สำคัญของขั้นตอนนี้ คือ การรวบรวมข้อมูลให้ได้มากที่สุดเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย ความจำเป็น และความซับซ้อนของปัญหาที่อาจส่งผลต่อแนวทางในการแก้ปัญหาทั้งในอดีตและอนาคต

2) ระบุปัญหา (Define)

ในส่วนของการระบุปัญหานั้น ผู้ออกแบบจะสามารถสร้างความชัดเจนในตัวปัญหาได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบทเพื่อลงให้ถึงรากของปัญหาว่าแท้จริงแล้วอยู่ที่ใด

3) ออกแบบ (Ideate)

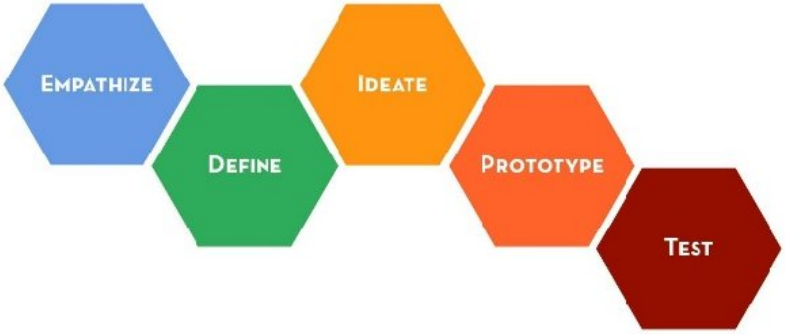
ปล่อยความคิดให้เป็นอิสระ ระดมความคิดในการหาทางออกหรือวิธีการแก้ปัญหาออกมาให้ได้มากที่สุด ต่อให้ความคิดนั้น ๆ จะออกนอกกรอบ หรือหลุดโลกมากแค่ไหนก็ตาม เลือกวิธีที่แก้ปัญหาได้ดีที่สุด หรือก้าวข้ามปัญหาได้โดยที่ไม่ต้องแก้ปัญหาก็ได้

4) ต้นแบบ (Prototype)

การสร้างต้นแบบออกมาเพื่อให้เห็นภาพ เป็นการสร้างแบบง่าย ๆ ไม่วิจิตร หรูหรา แต่เป็นการสร้างด้วยวัสดุที่ราคาถูก ขึ้นเร็ว ยุบเร็ว แต่ยังสามารถทำงานได้เหมือนของจริง

5) ทดสอบ (Test)

การนำต้นแบบไปทดลองใช้กับตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย สามารถอธิบายภาพโมเดลกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอนข้างต้น ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจผู้อื่น (กลุ่มเป้าหมาย) 2) ระบุและอธิบายปัญหา 3) คิดและออกแบบ 4) สร้างต้นแบบ และ 5) ทดสอบ ดังนี้



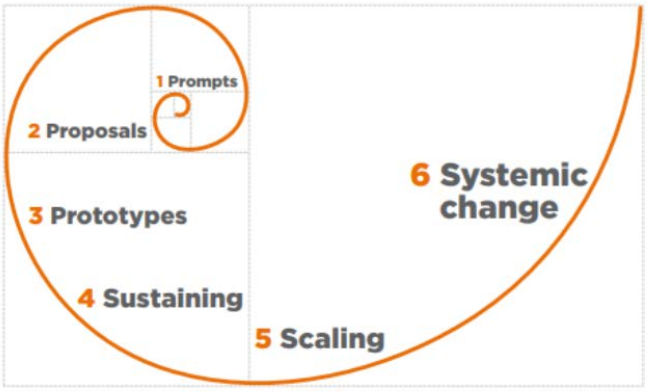
ภาพที่ 2: โมเดลการคิดเชิงออกแบบของ Stanford d-school

หมายเหตุ. จาก “Improving learner experience and participation in MOOCs: A design thinking approach” by Traifeh, H., Staubitz, T. and Meinel, C., 2019, Conference: Learning with MOOCS (LWMOOCS VI) At: Milwaukee, USA. (https://www.researchgate.net/publication/337324935_Improving_learner_experience_and_participation_in_MOOCs_A_design_thinking_approach)

จากแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สะท้อนให้เห็นว่า โมเดลการทำงานที่มุ่งทำความเข้าใจสถานการณ์การปัญหาจากบริบทจริง เพื่อผลักดันให้เกิดการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบและค้นหาวิธีการแก้ปัญหาซ้ำ ๆ อย่างเป็นระบบ สามารถนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation) ขึ้นมาได้ โดยคำว่า “นวัตกรรม” ในภาษาอังกฤษ คือ Innovation เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “Innovare” หมายถึง “ทำสิ่งใหม่” เมื่อกล่าวถึงคำนี้ผู้คนมักนึกถึงสิ่งประดิษฐ์ด้านเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยซึ่งถูกต่อยอดมาจากองค์ความรู้ หรือสิ่งที่ดำรงอยู่ก่อนหน้า เพื่อสร้างสรรค์แนวทางสร้างประโยชน์รูปแบบใหม่ เช่นเดียวกับพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ระบุความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า เป็นการกระทำหรือสิ่งที่ทำขึ้นใหม่ หรือแปลกจากเดิมซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการหรืออุปกรณ์ เป็นต้น ภาพรวมของความหมายข้างต้นจึงสะท้อนให้เห็นว่า องค์ประกอบสำคัญของนวัตกรรม คือ ความใหม่ที่เกิดขึ้นจากการใช้ความรู้ในการพัฒนาที่มิใช่แค่การลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ

สำหรับ “นวัตกรรมทางสังคม” (Social innovation) ปรากฏคำว่า “สังคม” ประกอบเข้าไปด้วย มิติความหมายจึงมีนัยของการสร้างสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงไม่คงที่ด้วยวิธีการใหม่ ๆ ดังที่ เรวัต ตันตยานนท์ (2559) ได้อธิบายว่า “นวัตกรรมสังคม” หมายถึงการนำสิ่งใหม่ ๆ เพื่อมาทำให้สังคมดีขึ้น และเป็นวิธีการใหม่ที่ต้องได้รับการยอมรับจากสังคม มีการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง และสามารถแพร่ขยายไปยังสังคมอื่น ๆ ได้ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) มีความใหม่ 2) ตรงความต้องการของสังคม 3) ทำให้เกิดขึ้นจริงได้ 4) สร้างหรือเคลื่อนย้ายคุณค่าสู่สังคมได้ 5) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในสังคม

กระบวนการสร้างนวัตกรรมทางสังคมตามแนวคิดของ Murray, Caulier-Grice, and Mulgan (2010) มี 6 ขั้นตอนตามแผนภาพ



ภาพที่ 3 กระบวนการสร้างนวัตกรรมทางสังคม

หมายเหตุ. จาก The open book of social innovation: National endowment for science, technology, and the art London, by Murray, R., Caulier-Grice, J. and Mulgan, G., 2010, The Young Foundation (https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovationg.pdf)

จากภาพข้างต้นแสดงกระบวนการสร้างนวัตกรรมทางสังคม 6 ขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

1) การเกิดแรงบันดาลใจและแรงขับเคลื่อนจากภายใน (Prompts, Inspirations and Diagnoses) ในกระบวนการนี้จะเน้นถึงความจำเป็นในการสร้างนวัตกรรมทางสังคม เช่น วิกฤตการณ์ในการลดรายจ่ายสาธารณะ หรือความมีประสิทธิภาพต่ำเข้ามาเป็นตัวกระตุ้นให้คน หรือกลุ่มคนในสังคมต้องการจะเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมนั้น

2) การระดมความคิดเห็น (Proposals and Ideas) ในกระบวนการนี้เป็นขั้นตอนของการระดมความคิดเห็นในการแก้ปัญหา เน้นการเสนอความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากเดิม โดยอาจจะใช้ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาช่วยเหลือ

3) การสร้างต้นแบบและทดลองใช้ (Prototyping and Pilots) ในกระบวนการนี้เป็นการสร้างต้นแบบที่เกิดจากขั้นตอนที่ 2 และนำไปทดลองใช้ ปรับปรุง และทดลองใช้ใหม่ซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนได้รับการยอมรับในที่สุด

4) การทำให้เกิดความยั่งยืน (Sustaining) เป็นกระบวนการที่สำคัญมาก หลังจากที่นวัตกรรมทางสังคมได้มีการนำไปปฏิบัติจนเป็นกิจวัตรแล้ว คนในสังคมจำเป็นต้องหาแหล่งเงินทุนมาสนับสนุนเพื่อให้นวัตกรรมทางสังคมสามารถคงอยู่จนเกิดความยั่งยืนได้

5) การขยายผลในวงที่กว้างขึ้น (Scaling and Diffusion) ในการขยายผลนวัตกรรมทางสังคมที่ประสบความสำเร็จนั้นจำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือ หรือสนับสนุนจากองค์การภาครัฐ หรือเอกชนเพื่อช่วยให้เกิดการแพร่หลายของนวัตกรรมทางสังคม

6) การสร้างการเปลี่ยนแปลงระบบ (Systemic Change) ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของนวัตกรรมทางสังคม ในการเปลี่ยนแปลงระบบนั้นมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น การเคลื่อนไหวทางสังคม โมเดลทางธุรกิจ กฎหมายและข้อบังคับ และโครงสร้างพื้นฐาน เป็นต้น ในนวัตกรรมทางสังคมต้องมีกระบวนการที่สามารถทำให้เกิดการดำเนินการทางสังคมในรูปแบบใหม่เพื่อเปลี่ยนแปลงความคิดหรือกระบวนทัศน์ของคนในสังคม

ธีรวัฒน์ เหล่าสมบัติ (2562) แสดงทัศนะว่า การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคมนั้นจะเกิดขึ้นได้ยากหากขาดซึ่งการสนับสนุนจากภาครัฐ เพราะการแก้ไขปัญหาที่ยั่งยืนนั้นต้องมีการผลักดันให้เกิดการสร้างปัจจัยที่เอื้อต่อการเกิดนวัตกรรมทางสังคมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งบริบทที่จะทำให้เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคมนั้นประกอบด้วย 3 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

1) การเกื้อหนุนให้เกิดนวัตกรรม ซึ่งการจะทำให้เอกชนหันมาสนใจในการสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคมนั้น ภาครัฐเองต้องเอื้อสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นกลไกการสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมหรือกลไกการลดหย่อนภาษีให้กับภาคเอกชนที่ต้องการจะเข้าร่วมธุรกิจนวัตกรรมเพื่อสังคม ตลอดจนการจัดหาช่องทางและการบ่มเพาะให้เกิดธุรกิจดังกล่าวขึ้นมา
2) การสนับสนุนให้นวัตกรรมเกิดการแพร่กระจายได้ดียิ่งขึ้น แม้จะเกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมขึ้นมามากเพียงใดแต่หากไม่สามารถนำนวัตกรรมดังกล่าวเข้าไปสู่ชุมชนและสังคมได้ก็ไม่ถือเป็นความสำเร็จในการแก้ปัญหาทางสังคม ซึ่งปกติแล้วนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจะเป็นเรื่องยากที่จะทำให้สังคมยอมรับในวงกว้าง ซึ่งในกรณีนี้หากภาครัฐมีบทบาทในการสนับสนุน ไม่ว่าจะเป็นการรับรองเพื่อให้เกิดการยอมรับ หรือการสนับสนุนในรูปแบบต่าง ๆ จะส่งผลให้นวัตกรรมเกิดการแพร่กระจายและขยายผลได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

3) การติดตามผลและเสริมสร้างศักยภาพของสังคมให้สามารถพัฒนานวัตกรรมเพื่อสังคมได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่วนนี้เป็นส่วนที่สำคัญเป็นอย่างมากเพราะการแก้ไขปัญหาทางสังคมไม่ใช่เป็นเพียงการนำสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาเท่านั้น แต่สิ่งที่ยากที่สุด คือ การปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของชุมชนนั้น ๆ ให้มีความสามารถที่จะก้าวออกมาเป็นผู้รังสรรค์นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งนี้ถึงจะเป็นความยั่งยืนอย่างแท้จริงในระยะยาว

จากแนวคิดที่เกี่ยวกับจินตนาการพลเมือง อันเป็นเครื่องมือในการนำเรื่องเล่าในวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ดูไม่เกี่ยวข้องกับการเมืองนั้น แท้จริงแล้วมีพลังเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถนำมาใช้เพื่อจุดประกายและเสริมพลังให้กับปัจเจกชนและชุมชนต่าง ๆ ได้แสดงออกถึงจินตนาการแห่งอนาคตร่วมกันมาเชื่อมโยงพลังแห่งจินตนาการถึงโลกที่ดีกว่ากับการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริงได้อย่างไร ร่วมกับแนวคิด

การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และการคิดเชิงออกแบบที่เป็นทั้งวิธีคิด เครื่องมือ และกระบวนการ ในการพัฒนาแนวทางในการสร้างการเปลี่ยนแปลงของสังคมตามขั้นตอนตามแนวคิดนวัตกรรมทางสังคม จึงนำไปสู่กรอบการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม เพื่อออกแบบและพัฒนากิจกรรมและกระบวนการที่จะนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม

2.4 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นทฤษฎีที่ถูกพัฒนาขึ้นมาจากฐานคิดของนักการศึกษายุคหลังที่เริ่มไม่เชื่ออีกต่อไปแล้วว่า การเติมความรู้ให้นักเรียนโดยการสอนของครูแต่เพียงอย่างเดียวจะทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีเท่าที่ควร เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนไม่ใช่ภาชนะที่ว่างเปล่า (Empty Vessel) แต่เป็นมนุษย์ที่ต่างก็มีประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกัน การเรียนรู้ของมนุษย์ย่อมผูกโยงเข้ากับประสบการณ์ของตนเองเสมอ ดังนั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ดีจึงควรเกิดขึ้นจากการที่ครูพยายามเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสบการณ์ หรือกล่าวอีกลักษณะหนึ่งว่าครูควรมีหน้าที่ออกแบบพื้นที่ และออกแบบประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียนมากกว่าการเติมความรู้ลงไปในนักเรียนตรง ๆ อย่างที่เคยทำมาโดยตลอด (Katula & Threnhauser, 1999)

แนวคิดเรื่องการออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์มีการพัฒนาขึ้นเป็นทฤษฎีหลากหลายรูปแบบ แต่ทฤษฎีที่เป็นที่รู้จักและถูกนำมาอ้างอิงค่อนข้างมากในปัจจุบัน คือ ทฤษฎีวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle Theory) ของ David Kolb ที่มีความเชื่อว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการที่สร้างขึ้นมาจากการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ให้เกิดเป็นความรู้ โดยอาศัยการรับประสบการณ์ (Grasping) ร่วมกับการเปลี่ยนประสบการณ์ (Transforming) ให้เกิดเป็นความรู้ โดยอาศัยเครื่องมือสำคัญ คือ การคิดพิจารณาใคร่ครวญ (Reflect) จนกลายเป็นความคิดรวบยอด (Conceptualize) หรือเป็นองค์ความรู้ที่ฝังแน่นได้ในที่สุด (Kolb, 1984)

ทฤษฎีวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle Theory) ของ David Kolb มีองค์ประกอบสำคัญเป็นวงจรต่อเนื่อง 4 ขั้น โดยมีรายละเอียดต่อไปนี้

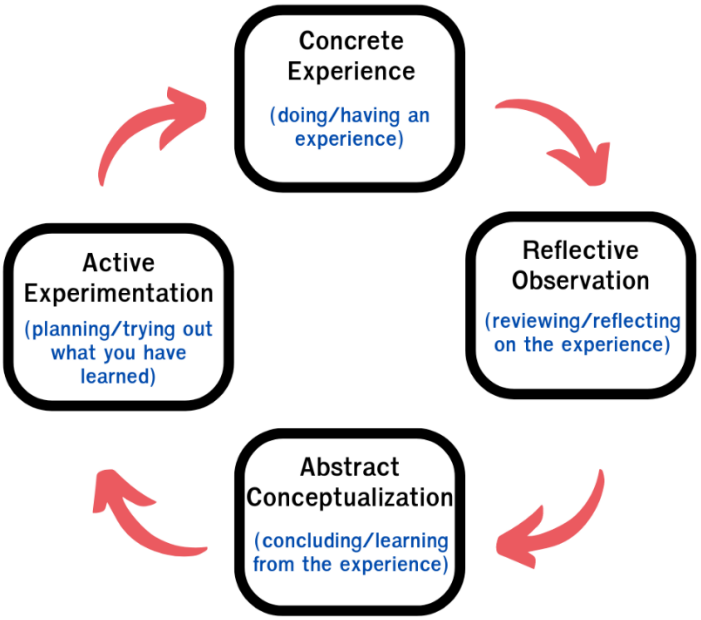
ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์เชิงรูปธรรม (Concrete Experience: CE) ในขั้นตอนนี้จะมีการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ผ่านการรับรู้ สัมผัส หรือการเข้าไปปฏิบัติการในพื้นที่จริงต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกตเชิงสะท้อนคิด (Reflective Observation: RO) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องได้ไตร่ตรอง ใคร่ครวญเพื่อตีความประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนแรก ในขั้นตอนนี้อาจเกิดขึ้นได้โดยการใคร่ครวญกับตนเองผ่านการเขียนบันทึก สังเคราะห์สิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ หรืออาจเกิดจากการแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้กับเพื่อน ๆ หรือผู้มีประสบการณ์มากกว่าตนเองผ่านการพูดคุยก็ได้

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะเริ่มทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยงทฤษฎี และประมวลสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ทั้งหมดจนกลายมาเป็นแนวคิดรวบยอด (Concept) ที่ผู้เรียนแต่ละคนเข้าใจได้ด้วยตนเอง ขั้นตอนนี้นับว่ามีความสำคัญ

อย่างยิ่งเนื่องจากความคิดรอบยอดที่เกิดขึ้นไม่ได้มาจากการรับความรู้จากครูเพียงเท่านั้นแต่ผู้เรียนค่อย ๆ ตกผลึกองค์ความรู้มาจากประสบการณ์ที่ตนเองได้รับร่วมกับการสะท้อนคิดทั้งจากตนเองและจากการแลกเปลี่ยน ดังนั้นองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนนี้จึงมีทั้งองค์ความรู้ในเชิงทฤษฎี ความรู้สึก และทัศนคติเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ความรู้จึงมีความหนักแน่น และเป็นความรู้ที่ฝังแน่นในตัวผู้เรียนเอง

ขั้นที่ 4 ขั้นทดลองผ่านการปฏิบัติ (Active Experimentation: AE) หลังจากที่ผู้เรียนได้ตกผลึกความคิดรวบยอดทางความคิดในขั้นที่ 3 แล้ว การเรียนรู้ย่อมจะทรงพลังมากขึ้นหากผู้เรียนได้นำสิ่งที่ตนเองเข้าใจไปทดลองปฏิบัติในบริบทจริง โดยการนำไปใช้ในขั้นตอนนี้อาจเกิดขึ้นในกรณีศึกษา การดำเนินโครงการ และการปฏิบัติการจริงในพื้นที่ (Kolb, 1984; Kolb & Kolb, 2009)



ภาพที่ 4: วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ David Kolb

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

เป้าหมายหลักของโครงการนี้คือการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสกับกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้เกิดการพัฒนาความสามารถผ่านการปฏิสัมพันธ์ที่เอื้อให้พวกเขาได้คิดวางแผนแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดสรรคนิยมเชิงสังคม (Social Constructivism) ที่เชื่อว่า ความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้แต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างขึ้นโดยบุคคลที่มีความรู้ ความเข้าใจ และเป็นการเชื่อมความหมายผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ประกอบกับการเรียนรู้แบบกลุ่มที่เอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยน ถกเถียง กระทั่งเกิดการหาเหตุผลมาใช้สนับสนุนความคิด การตัดสินใจ ดังนั้น หัวใจสำคัญของกระบวนการเรียนรู้จึงประกอบขึ้นจากปัจจัยสำคัญ 2 ประการ คือ กระบวนการลงมือปฏิบัติ (Learning is Active Process) และการเรียนรู้ควรเป็นองค์รวม เน้นสภาพจริง และสิ่งที่เป็นจริง (Learning Should be Whole, Authentic, and “Real”)

Lev Semenovich Vygotsky นักจิตวิทยาชาวรัสเซียอธิบายว่า การจัดการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงระดับพัฒนาการ 2 ระดับ คือ ระดับพัฒนาการที่เป็นจริงและระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ ระยะห่างระหว่างสองระดับนี้เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) หรือบริเวณที่เด็กกำลังจะเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง โดยเด็กมีความสามารถที่จะแก้ปัญหาที่ยากเกินกว่าระดับพัฒนาการทางสติปัญญาของเขาที่จะทำได้ หากเขาได้รับคำแนะนำ ถูกกระตุ้น หรือชักจูงโดยใครบางคนที่มีสติปัญญาที่ดีกว่า Vygotsky ได้ให้คำนิยามพื้นที่รอยต่อพัฒนาการนี้ว่า “ระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการที่แท้จริง ซึ่งกำหนดโดยลักษณะการแก้ปัญหาของแต่ละบุคคลกับระดับของศักยภาพแห่งพัฒนาการที่กำหนดโดยผ่านการแก้ปัญหาภายใต้คำแนะนำของผู้ใหญ่ หรือในการร่วมมือช่วยเหลือกับเพื่อนที่มีความสามารถมากกว่า” และได้กล่าวสนับสนุนอีกว่า “พื้นที่รอยต่อพัฒนาการในวันนี้จะเป็นระดับของพัฒนาการในวันพรุ่งนี้ อะไรก็ตามที่เด็กสามารถทำได้โดยอยู่ภายใต้ความช่วยเหลือในวันนี้ วันพรุ่งนี้เขาจะสามารถทำได้ด้วยตัวของเขาเอง เพียงได้รับการเรียนรู้ที่ดีก็จะนำมาซึ่งพัฒนาการที่เจริญขึ้น” (Vygotsky, 1978 อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ บวรวัฒนเศรษฐ์, 2559)

จากแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ Bruner ได้เสนอแนวทางการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) ซึ่งกล่าวถึงบทบาทเชิงปฏิสัมพันธ์ที่คอยให้การช่วยเหลือด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามสภาพปัญหาหรือสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ โดยสรุปเป็นวิธีการ 6 ประการคือ 1) การกระตุ้นสร้างความสนใจ (Recruitment) ให้ผู้เรียนเกิดความสมัครใจ โดยผู้เรียนจะต้องอยู่ภายใต้ข้อกำหนดของงานหรือการเรียนรู้นั้น 2) ผู้สอนสะท้อนผลการเรียนรู้ (Feedback) เป็นระยะ ๆ ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้เรียนนำผลไปใช้เพิ่มระดับการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง 3) รักษาทิศทางการเรียนรู้ (Direction Maintenance) เพื่อให้การเรียนรู้มุ่งสู่จุดหมายที่กำหนดไว้ 4) กำหนดลักษณะสำคัญที่ควรพิจารณาของสิ่งที่จะเรียนรู้ให้เด่นชัด (Marking Critical Features) 5) ควบคุม/รับรู้อารมณ์ หรือความคับข้องใจของผู้เรียนที่แสดงออกมา (Frustration Control) และ 6) ควรมีการสาธิต (Demonstration) หรือแสดงแบบอย่างให้ผู้เรียนในการแก้ปัญหาการเรียนรู้ (Wood; Bruner; & Ross. 1976 อ้างถึงใน ธีระชน พลโยธา, 2550)

จากแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ สะท้อนให้เข้าใจได้ว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับประสบการณ์เชิงรูปธรรมนำไปสู่ความเข้าใจที่เกิดจากการสังเกตและสะท้อนคิด หลังจากนั้นจึงนำความรู้ที่เกิดจากการตกผลึกเป็นแนวคิดเชิงนามธรรมไปทดลองและปฏิบัติต่ออีกชั้นหนึ่ง กระบวนการที่หมุนวนเป็นวัฏจักรเช่นนี้ถูกนำมาใช้เป็นหลักการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในโครงการนี้ เส้นทางของโครงการทั้งหมดและในส่วนของการออกแบบแผนกระบวนการในการอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับเยาวชน กล่าวคือ เยาวชนในโครงการจะได้สัมผัสประสบการณ์ทำให้เข้าใจองค์ความรู้เกี่ยวกับจินตนาการพลเมือง ได้ศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาทำการคิดเชิงออกแบบ การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และนำไปพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางสังคมในท้ายที่สุด อย่างไรก็ตาม หลักการออกแบบกิจกรรมของโครงการ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาว่าธรรมชาติ ศักยภาพ และความสนใจใคร่รู้ของผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมดคืออะไร เพื่อจะได้พัฒนากลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ที่จะช่วยสนับสนุนการยกระดับการเรียนรู้บนพื้นที่รอยต่อพัฒนาการได้อย่างเหมาะสมมากที่สุดต่อไป โดยทางโครงการได้สร้างระบบการให้

คำปรึกษาที่มี 2 กลุ่มหลัก คือ พี่เลี้ยงโครงการ และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเยาวชนได้อย่างเหมาะสมในแต่ละช่วงตามแนวคิดดังกล่าว

บทที่ 3
ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กล่าวคือ เป็นการศึกษาวิจัยเพื่อตอบสนองต่อความต้องการจำเป็นที่เกิดขึ้นในสถานการณ์เฉพาะ ถึงการปฏิบัติงานเพื่อเข้าใจดีขึ้น เพื่อออกแบบและพัฒนากิจกรรมและกระบวนการที่จะนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม (Lewin, 1946, as cited in Adelman, 1993) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์คือความเข้าใจและองค์ความรู้เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมที่เยาวชนสนใจ ชุดกระบวนการในการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม ตลอดจนสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการจินตนาการและพัฒนานวัตกรรมสังคม

คำถามวิจัยสำหรับโครงการ จึงเป็น ดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคมเป็นอย่างไร
2. ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญมีอะไรบ้าง และจินตนาการใหม่ต่อประเด็น
   ที่พวกเขาสนใจเพื่อหาทางออกเป็นอย่างไร
3. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการมีอะไรบ้าง และเป็นอย่างไร

3.1 การออกแบบวิธีวิทยา

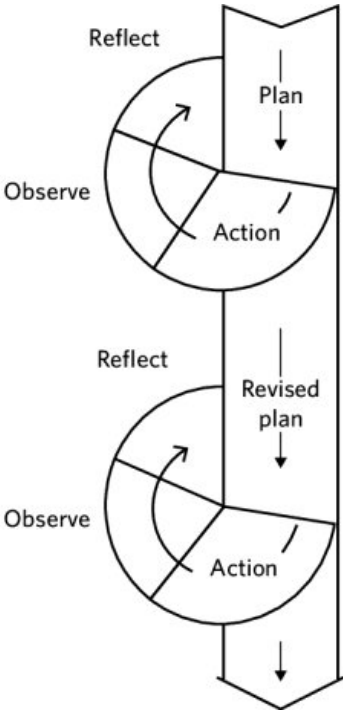
จากคำถามวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มาเป็นวิธีวิทยาที่จะมาเป็นรากฐานในการทำงานและเก็บข้อมูล ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้หาทางออกของปัญหาโดยใช้การทดลองกระบวนการ ดูผล และปรับแก้กระบวนการเพื่อเก็บข้อมูล ทั้งที่เกี่ยวกับกระบวนการและการเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่นำเสนอโดย Kemmis และ McTaggart (1988) เป็นขั้นตอนที่ถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายเนื่องจากเข้าใจง่ายและครอบคลุมกระบวนการที่สำคัญ โดยนำเสนอขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นรูปแบบวัฏจักรเกลียวสว่าน (Spiral of cycle) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผน (Planning) 2) การปฏิบัติตามแผน (Action) 3) การสังเกตการณ์ (Observation) และ 4) การสะท้อนผล (Reflection) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ขั้นวางแผน (Plan) เป็นขั้นที่ผู้วิจัยสำรวจปัญหา กำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการศึกษา วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา วิเคราะห์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับงบประมาณและทรัพยากรที่มี และวางแผนการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ
2) ขั้นปฏิบัติตามแผน (Act) เป็นขั้นที่ที่ผู้วิจัยนำเอาแผนที่ได้จากขั้นแรกมาดำเนินการอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องโดยมีการกำกับให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามแผนที่วางไว้ และ

ตรวจสอบการดำเนินงานเพื่อการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งแผนต้องมีความยืดหยุ่นเพื่อรองรับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น

3) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) เป็นขั้นที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลของการดำเนินงานแต่ละขั้น เช่น การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การสอบและการประเมินผลในรูปแบบอื่น ๆ การสัมภาษณ์ผู้เรียน การบันทึกข้อมูลควรทำอย่างรอบคอบ ถูกต้อง ครบถ้วน และต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่คาดหวังและไม่คาดหวัง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จะนำไปใช้ในการปรับปรุงการปฏิบัติงานต่อไป
4) ขั้นสะท้อนผล (Reflect) เป็นขั้นที่ผู้วิจัยทำการสรุปข้อค้นพบจากการลงมือปฏิบัติผ่านการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินงาน การอภิปรายอาจจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เทคนิควิธีการปฏิบัติ ปัญหา อุปสรรค และผลจากข้อค้นพบ การสะท้อนผลมีความคล้ายคลึงกับการประเมินตรงที่ต้องมีการสรุปร่วมกันว่าผลที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่พึงหรือไม่พึงประสงค์ซึ่งเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนต่อไป ในกรณีที่ผลการดำเนินงานไม่เป็นไปตามที่คาดหวังข้อมูลจากการสะท้อนผลจะช่วยในการวางแผนการปรับปรุงแนวทางการปฏิบัติรูปแบบใหม่ แต่ในกรณีที่เป็นไปตามที่คาดหวังก็สามารถเริ่มวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนในประเด็นปัญหาใหม่ต่อไป

การนำเสนอวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนของ Kemmis and McTaggart (1988) ทำให้เห็นว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นลักษณะวัฏจักรเกลียวสว่านที่เริ่มจากขั้นวางแผนสู่ขั้นปฏิบัติ ขั้นสังเกตการณ์ และขั้นสะท้อนผล อย่างต่อเนื่องจนทำให้เกิดกระบวนการทำงานที่เป็นวงจรจนกว่าจะได้ผลตามที่ตั้งใจไว้ นอกจากนั้น การกำหนดให้เป็นวงจรเกลียวแทนที่จะเป็นเส้นตรงแสดงให้เห็นว่าแต่ละขั้นตอนเกี่ยวพันและมีปฏิสัมพันธ์กัน



ภาพที่ 5: ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติของ Kemmis และ McTaggart (1998)

ที่มา https://www.researchgate.net/figure/Kemmis-and-McTaggart-model-198811-14-cited-in-Burns-2010_fig1_282201927

3.2 กลุ่มเป้าหมาย/อาสาสมัคร

3.2.1 การคำนวณขนาดตัวอย่าง

เนื่องด้วยเป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ไม่ได้ต้องการพิสูจน์สมมติฐานของการทดลอง และเปิดรับสมัครเยาวชนทั่วไป จึงสามารถกำหนดขนาดตัวอย่างตามความเหมาะสมของการดำเนินโครงการได้เอง โดยทางโครงการกำหนดจำนวนผู้เข้าร่วมไว้ที่ 15 คน เพราะเป็นจำนวนที่สามารถดูแลและติดตาได้อย่างเหมาะสม

3.2.2 เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข่าร่วม

กลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยนี้ คือ เยาวชนอายุ 15-18 ปี ที่มีที่อยู่อาศัยในเขตกรุงเทพและปริมณฑล เนื่องด้วยโครงการนี้ เป็นการทำงานต่อยอดจากงานวิจัยที่ได้นำเครื่องมือจินตนาการพลเมืองมาใช้ คณะผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มเป้าหมายด้วย 2 เหตุผลหลัก คือ 1) ให้กลุ่มเป้าหมายมีความสอดคล้องกับงานวิจัยจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยที่เลือกเยาวชนอายุ 15-18 ปี และเป็นกลุ่มคนที่มีทักษะ ภูมิหลังและประสบการณ์มากพอที่จะสามารถจินตนาการ และแสดงออกทางความคิดได้ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, ภาคิน นิมมานนรวงศ์ และสรัช สินธุประมา, 2565) และ 2) เนื่องด้วยโครงการนี้ มีกิจกรรมหลายกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมจำเป็นต้องเดินทางมาที่พื้นที่ปฏิบัติการวิจัย (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต) และยังเป็นการนำร่องทดลองกระบวนการอยู่ จึงกำหนดเลือกกลุ่มเป้าหมายที่มีที่อยู่อาศัยในกรุงเทพและปริมณฑลเพื่อเดินทางสะดวก โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

1) เป็นเยาวชนไทย อายุ 15-18 ปี ที่อยู่ในระบบการศึกษา หรือไม่อยู่ในระบบการศึกษา
2) มีที่อยู่อาศัยในเขตกรุงเทพและปริมณฑล
3) สามารถสื่อสารภาษาไทยได้
4) ยินยอมให้ข้อมูล
5) ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง

กระบวนการคัดเลือกของโครงการนี้ เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1) ประชาสัมพันธ์รับสมัครเยาวชนที่สนใจเข้าร่วมโครงการผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้สมัครดังนี้
    1.1) เป็นเยาวชนไทย อายุ 15-18 ปี ที่อยู่ในระบบการศึกษา หรือไม่อยู่ในระบบการศึกษาก็ได้
    1.2) มีที่อยู่อาศัยในเขตกรุงเทพและปริมณฑล
    1.3) สมัครเข้าร่วมเป็นทีม ทีมละ 3 คน
    1.4) มีความสนใจในการพัฒนา การเปลี่ยนแปลง และการเรียนรู้
    1.5) ส่งคลิปวิดีโอนำเสนอ “ประเด็นทางสังคมที่สนใจ” โดยมีรายละเอียดครอบคลุม ประเด็นทางสังคมที่สนใจคืออะไร ทำไมถึงสนใจ ประเด็นนี้มีผลกระทบต่อสังคมอย่างไร หากต้องการแก้ไขหรือพัฒนาจะมีวิธีการอย่างไรได้บ้าง ความยาวประมาณ 3-5 นาที
    1.6) สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 2 ครั้ง และเวทีเยาวชนปล่อยของ จำนวน 1 ครั้ง ได้ตามวันและเวลาที่กำหนด
2) คณะผู้วิจัยพิจารณาคัดเลือกอาสาสมัครที่สมัครเข้าร่วมโครงการ โดยใช้เกณฑ์ด้านความหลากหลายด้านบริบทของโรงเรียนของกลุ่มเป้าหมาย และความหลากหลายในประเด็นปัญหาสังคมที่สนใจ โดยเมื่อคัดเลือกเสร็จสิ้นแล้วได้แจ้งผลการคัดเลือกต่อผู้สมัคร

3.2.3 เกณฑ์การคัดออกผู้ร่วมวิจัย/อาสาสมัคร

ผู้ที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 2 ครั้ง และเวทีเยาวชนปล่อยของ จำนวน 1 ครั้ง ได้ตามวันและเวลาที่กำหนด มีความเจ็บป่วยที่ไม่สามารถเข้าร่วมการวิจัยได้ หรือไม่สะดวกที่จะให้ข้อมูลตามประเด็นที่โครงการต้องการ

3.2.4 เกณฑ์การถอนผู้ร่วมวิจัย/อาสาสมัครหรือยุติการเข้าร่วมการวิจัย

อาสาสมัครสามารถขอถอนตัวจากงานวิจัยได้ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมโครงการวิจัย นอกจากนี้ การถอนอาสาสมัคร หรือยุติการเข้าร่วมวิจัย จะกระทำเมื่ออาสาสมัครได้รับผลกระทบต่อสภาพจิตใจ หรือความเครียดอันเป็นผลจากการเข้าร่วมโครงการวิจัย

3.2.5 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย

โครงการมีกระบวนการคัดเลือกเยาวชนกลุ่มเป้าหมายผ่านการประชาสัมพันธ์รับสมัคร โดยเมื่อสิ้นสุดการคัดเลือก มีเยาวชนทีมที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 6 ทีม ทีมละ 3 คน รวมเป็น 18 คน อย่างไรก็ตามในการเข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการทั้ง 2 ครั้ง มีเยาวชน 1 คน ที่ติดภารกิจทั้ง 2 ครั้ง และไม่สามารถเข้าร่วมโครงการได้อย่างสมบูรณ์ จึงเหลือเยาวชนในโครงการ จำนวน 17 คนที่เข้าร่วมกิจกรรมภายใต้โครงการตลอดระยะเวลา 12 เดือน โดยจำแนกตามคุณลักษณะเฉพาะของโรงเรียน ดังนี้

ตารางที่ 1 เยาวชนในโครงการ จำแนกตามคุณลักษณะเฉพาะของโรงเรียน

ทีม	คุณลักษณะเฉพาะ	
	จำนวนสมาชิก (คน)	ปรเภทโรงเรียน
เยาวชนทีม A	3	โรงเรียนนานาชาติ
เยาวชนทีม B	3	โรงเรียนทางเลือก
เยาวชนทีม C	3	โรงเรียนสังกัด สพฐ. หญิงล้วน ขนาดใหญ่พิเศษ ใจกลางเมือง
เยาวชนทีม D	3	โรงเรียนสังกัด สพฐ. สหศึกษา ขนาดใหญ่ ชานเมือง
เยาวชนทีม E	3	โรงเรียนสังกัด สพฐ. ชายล้วน ขนาดใหญ่ ใจกลางเมือง
เยาวชนทีม F	3*	คละโรงเรียน โดยมาจาก โรงเรียนสังกัด สพฐ. ชายล้วน ขนาดใหญ่พิเศษ ใจกลางเมือง และโรงเรียนสังกัด สพฐ. สหศึกษา ขนาดใหญ่พิเศษ ใจกลางเมือง

* เยาวชนทีม F จากที่สมัครมาเข้าร่วม 3 คน เมื่อดำเนินโครงการ เหลือจำนวน 2 คน เนื่องด้วยมี 1 คน ไม่สามารถมาเข้าร่วมกิจกรรมหลักบางกิจกรรมของโครงการได้ตามเงื่อนไข

3.3 เครื่องมือในการทำวิจัย

เนื่องด้วยงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ ออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม ตลอดจนการศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

3.3.1 แบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง

คณะผู้วิจัยใช้แบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง ที่ประยุกต์จาก พนิดา ทองเงา ดอร์น สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล และสิริวรรณ ศรีพหล (2561) เพื่อใช้พิจารณาความเปลี่ยนแปลงด้านคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ โดยในแบบสำรวจประกอบด้วยองค์ประกอบของความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพฤติกรรม ประกอบด้วย การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ การเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร การมีความสามารถด้านพลเมือง และการมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อ

ส่วนรวม 2) ด้านความรู้สึก ประกอบด้วย ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง และความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง 3) ด้านปัญญา ประกอบด้วย การมีเจตคติด้านพลเมือง และการมีความรู้ด้านพลเมือง มีรายละเอียดในหัวข้อย่อยดังนี้

1) **ด้านความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง** มีข้อคำถามดังนี้

1.1 ฉันรู้สึกว่าตัวเองมีความสำคัญกับคนอื่น ๆ ภายในชุมชน

1.2 ผู้ใหญ่ในชุมชนรับฟังในสิ่งที่ฉันต้องการจะพูด

1.3 ฉันตั้งใจจะเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางด้านการเมือง

1.4 ฉันตั้งใจจะเข้าไปมีส่วนร่วมในสภานักเรียน นักศึกษา หรือคณะกรรมการต่าง ๆ ของสถานศึกษา

1.5 ฉันจะแก้ไขปัญหาทางด้านการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน

1.6 ผู้ใหญ่ในชุมชนทำให้ฉันรู้สึกเป็นคนสำคัญ

1.7 ประเทศของฉันให้ความสำคัญต่อการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

1.8 เพื่อนบ้านต่างห่วงใยในตัวฉัน

2) **ด้านการมีเจตคติด้านพลเมือง** มีข้อคำถามดังนี้

2.1 ประชาชนทุกคนควรแสดงความรับผิดชอบต่อชุมชน สังคม และประเทศชาติ

2.2 ทุกคนควรมีความรับผิดชอบต่อการช่วยเหลือบุคคลที่ยากจนและหิวโหย

2.3 การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ทางด้านการเมืองและสังคมเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ

2.4 ทุกคนควรมีความมุ่งมั่นต่อการเข้าร่วมพัฒนาชุมชน

2.5 การสนับสนุนด้านการเงินให้กับองค์กรการกุศลเป็นสิ่งที่จำเป็น

2.6 จิตอาสาหรือการอาสาสมัครเป็นหัวใจของการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติ

3) **ด้านการเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร** มีข้อคำถามดังนี้

3.1 ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่ม หรือองค์กรทางด้านสิทธิมนุษยชน

3.2 ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่ม หรือองค์กรทางด้านศาสนา

3.3 ฉันเป็นสมาชิกในองค์กรที่รับบริจาคเงินเพื่อไปช่วยเหลือสังคม

3.4 ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือองค์กรทางด้านสิ่งแวดล้อม

3.5 ฉันเป็นสมาชิกของกลุ่มเยาวชน เช่น กลุ่มสภาเยาวชน กลุ่มโครงการ กิจกรรรม หรือชมรมต่างๆ ภายในและภายนอกสถานศึกษา

3.6 ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มอาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือชุมชน

4) **ด้านการมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวม** มีข้อคำถามดังนี้

4.1 ฉันจะร่วมทำงานด้านจิตอาสา

4.2 ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปร่วมทำงานในโครงการเพื่อพัฒนาชุมชน/สถานศึกษา

4.3 ฉันจะเข้าไปร่วมทำงานให้กับองค์การที่มุ่งในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน/สถานศึกษา

4.4 ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของชุมชน/สถานศึกษา

4.5 ฉันพร้อมจะร่วมทำงานกับผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชุมชน/สถานศึกษา

4.6 ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในโครงการเกี่ยวกับการปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

5) ด้านการมีความสามารถด้านพลเมือง มีข้อคำถามดังนี้

5.1 ฉันสามารถพูดโน้มน้าวผู้อื่นให้เกิดความตระหนักในปัญหาทางด้านการเมืองและสังคมได้

5.2 ฉันสามารถจัดการเรียกร้องเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในชุมชนและสังคมได้

5.3 ฉันสามารถรวบรวมกลุ่มเพื่อนให้เข้ามาช่วยกันร่วมพัฒนาชุมชน/สถานศึกษาได้

5.4 ฉันสามารถร่วมลงชื่อสนับสนุนข้อเรียกร้องต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ได้

5.5 ฉันสามารถพูดคุยเสนอแนะความคิดเห็นต่อเรื่องราวทางด้านการเมืองและสังคมได้อย่างสม่ำเสมอ

5.6 ฉันสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับส่วนรวมได้

6) ด้านความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง มีข้อคำถามดังนี้

6.1 ฉันอยากเข้าไปช่วยคนที่ถูกผู้อื่นเอารัดเอาเปรียบ

6.2 ฉันชอบการช่วยเหลือผู้อื่น

6.3 ฉันอยากช่วยลดจำนวนผู้ที่หิวโหยและยากจนในโลกใบนี้

6.4 ฉันรู้สึกเป็นห่วงสถานการณ์ทางด้านการเมืองและสังคมในปัจจุบันนี้

6.5 ฉันอยากร่วมทำกิจกรรมที่ส่งเสริมทางด้านสิทธิมนุษยชน

6.6 ฉันอยากร่วมทำกิจกรรมที่ปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

7) ด้านการมีความรู้ด้านพลเมือง มีข้อคำถามดังนี้

7.1 ฉันได้เรียนเกี่ยวกับการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางด้านสังคมในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ

7.2 ฉันได้เรียนเกี่ยวกับบุคคลตัวอย่างหรือกลุ่มจิตอาสาที่ทำงานเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อส่วนรวมในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ

7.3 ฉันพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้ปกครองเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ทางด้านการเมืองและสังคม

7.4 ฉันมีโอกาสได้ทำงานกลุ่มในโครงการที่จะต้องไปพบกับผู้คนที่มีความแตกต่างจากตัวฉัน

7.5 ฉันมีโอกาสได้เข้าไปมีส่วนร่วม หรือแสดงบทบาทสมมติทางด้านการเมือง หรือกฎหมายในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ

7.6 ฉันใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามอ่านข่าวเหตุการณ์ทางด้านการเมืองและสังคมของในประเทศและต่างประเทศ

8) ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ มีข้อคำถามดังนี้

8.1 ฉันคอยช่วยเหลือเพื่อนในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อยู่เสมอ

8.2 ฉันมักจะให้ความช่วยเหลือแก่เพื่อนบ้าน

8.3 ฉันมักจะติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในชุมชน

8.4 ฉันมักจะสละเวลาเพื่อทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม

8.5 ฉันคอยพูดกระตุ้นให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อสังคม

8.6 ฉันบริจาคสิ่งของ หรือเงินให้กับองค์กรการกุศลต่าง ๆ อยู่เสมอ

สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้การวัดในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

3.3.2 การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการ

การให้เยาวชนในโครงการเขียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้หลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรม จากโจทย์ที่กำหนดดังกล่าวนั้น จะทำให้รู้ว่าเยาวชนในโครงการได้เรียนรู้อะไร จะนำไปประยุกต์ใช้ต่ออย่างไรได้บ้าง และเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

3.3.3 ต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม

การประเมินความรู้ความเข้าใจจากต้นแบบนวัตกรรมทางสังคมที่เยาวชนในโครงการได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ จะทำให้เห็นว่ากิจกรรมที่ดำเนินนั้นมีประสิทธิภาพอย่างไรบ้าง

3.3.4 การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วม

การสัมภาษณ์เยาวชนในโครงการ จะทำให้เข้าใจเส้นทางการเปลี่ยนแปลง และมิติอื่น ๆ ที่อาจได้จากเยาวชนในโครงการ

3.4 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ข้อมูลคุณลักษณะทางประชากรทั่วไปของเยาวชนในโครงการ และข้อมูลจากแบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองที่เก็บข้อมูลโดยให้เยาวชนทำก่อนและหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมในโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคมสำหรับเยาวชน

สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองของผู้ตอบแบบสอบถาม ที่ใช้การวัดในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ 1 เห็นด้วยน้อยที่สุด ถึง 5 เห็นด้วยมากที่สุด คณะผู้วิจัยจะใช้วิธีรวมเป็นคะแนนก่อนเข้าสู่การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ได้แก่ สถิติ t-test statistic ประเภท Paired Sample t-test statistic เนื่องด้วยเป็นการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมในตัวอย่างกลุ่มเดียวกัน

3.4.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม และการสัมภาษณ์ ใช้ใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) เนื่องด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลวิธีนี้มีความเหมาะสำหรับงานวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งให้ความสำคัญกับการแสวงหาความจริงแบบการให้เหตุผลเชิงอุปนัย (Inductive Reasoning) กล่าวคือ นำข้อมูลที่ได้มาหาแก่นสาระ จากนั้นจึงนำไปเปรียบเทียบกับแก่นสาระในวรรณกรรมหรือทฤษฎี (Theoretical Comparison) วิธีการนี้มุ่งเน้นการหาความหมายที่เป็นรูปแบบที่ได้มาจากทั้งชุดข้อมูล มิได้เกิดจากการนับความถี่เพียงอย่างเดียว หากแต่ยังต้องอาศัยการตีความของผู้วิจัยร่วมด้วย จึงทำให้ความหมายที่ซ่อนอยู่ภายใต้ข้อมูลไม่ตกหล่นระหว่างการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้ขั้นตอนการวิเคราะห์แก่นสาระของ Mile & Huberman (1994) และ Patton (1999) ดังนี้

ขั้นที่ 1 จัดระบบข้อมูลและลดทอนข้อมูลที่ไม่จำเป็นออก (Data Reduction) คณะผู้วิจัยจะทำให้ข้อมูลเป็นระเบียบทั้งทางกายภาพและในทางเนื้อหา พร้อมที่จะแสดงและนำเสนออย่างเป็นระบบได้ โดยเริ่มต้นจากการถอดเทป หรือถอดความจากเอกสารที่ศึกษา และอ่านข้อมูลเพื่อทำความคุ้นเคยกับข้อมูล จากนั้นจัดกลุ่มข้อมูลจนได้เป็นแก่นสาระสำคัญ (Themes)

ขั้นที่ 2 แสดงข้อมูล (Data Display) คือ การนำเสนอข้อมูล อันเป็นผลมาจากการเชื่อมโยงข้อมูลที่จัดระเบียบแล้วเข้าด้วยกัน โดยผู้วิจัยจะพยายามดึงความหมายออกมาจากข้อมูลที่มีอยู่และหาความเชื่อมโยงของข้อมูลที่ปรากฏ ตามกรอบแนวคิดที่ใช้ในการ

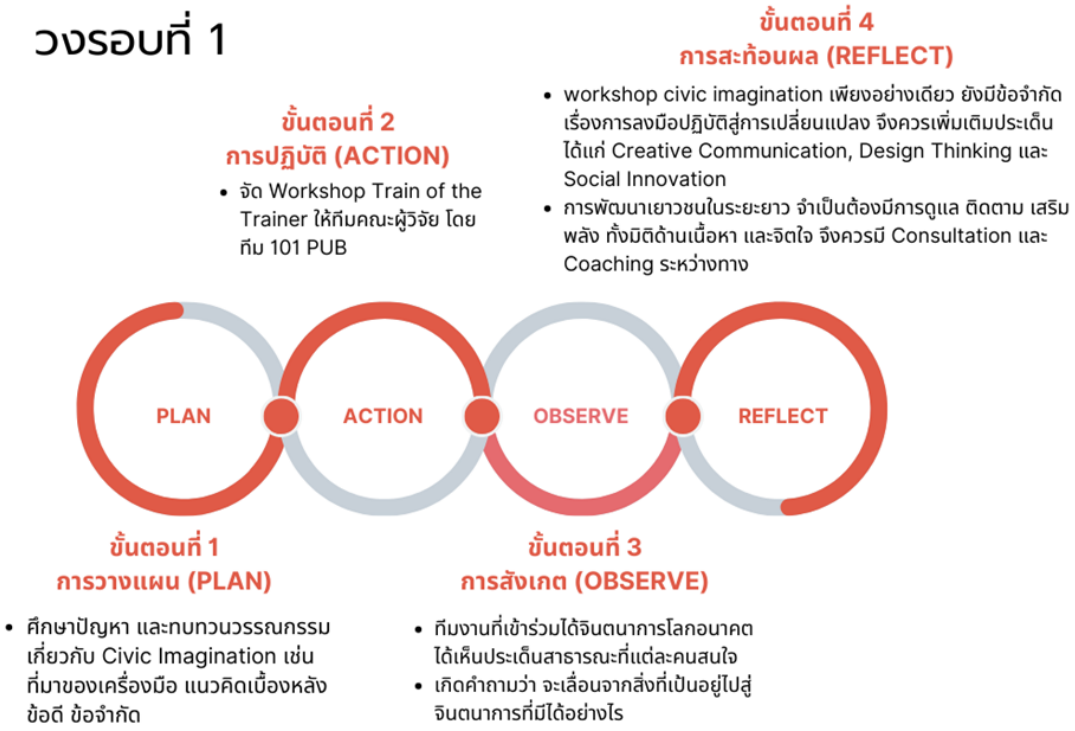
วิเคราะห์เพื่อมองเรื่องราวของสิ่งที่ศึกษาตามความหมายที่ข้อมูลซึ่งได้ถูกจัดระเบียบไว้ดีแล้วออกมา

ขั้นที่ 3 หาข้อสรุป ตีความ และตรวจสอบความถูกต้องตรงประเด็นของผลการวิจัย (Conclusion Interpretation and Verification) เป็นกระบวนการหาข้อสรุป และการตีความหมายของผล หรือข้อค้นพบที่ได้จากการแสดงข้อมูล รวมถึงการตรวจสอบว่าข้อสรุปความหมายที่ได้นั้นมีความถูกต้องตรงประเด็น และน่าเชื่อถือเพียงใด โดยคณะผู้วิจัยจะทบทวนแก่นสาระร่วมกันระหว่างผู้วิจัย เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ตรงกัน

บทที่ 4
ผลการศึกษา: การออกแบบกระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย สู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม และการดำเนินกิจกรรม

คณะผู้วิจัยนำขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่นำเสนอโดย Kemmis และ McTaggart (1988) มาประยุกต์ใช้ในงานวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 วงรอบ ดังนี้

4.1 วงรอบที่ 1



ภาพที่ 6: กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ วงรอบที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน

ศึกษาปัญหา และทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับเครื่องมือและแนวคิดจินตนาการพลเมือง เช่น ที่มาของเครื่องมือ แนวคิดเบื้องหลัง ข้อดี ข้อจำกัด เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติ

คณะผู้วิจัยได้เตรียมความด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องมือจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination) ผ่านการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการที่ดำเนินการโดยบริษัท ดิวันโอวัน เปอร์เซ็นต์ จำกัด เพื่อเป็นการทำความเข้าใจร่วมกัน และแลกเปลี่ยนประเด็นเพิ่มเติมในการออกแบบกิจกรรมภายใต้โครงการ

ขั้นตอนที่ 3 การสังเกต

ผู้วิจัยที่เข้าร่วมได้จินตนาการโลกอนาคตผ่านตัวอย่างกระบวนการการใช้เครื่องมือจินตนาการพลเมือง ได้เห็นประเด็นสาธารณะที่แต่ละคนสนใจ และตั้งเกิดคำถามต่อไปว่าจะสามารถเคลื่อนจากสิ่งที่เป็นอยู่ไปสู่จินตนาการที่มีได้อย่างไร

ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนผล

จากกระบวนการเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ คณะผู้วิจัยและกระบวนกรสังเกตและสะท้อนผลของการอบรม สรุปเป็นประเด็นดังนี้

1) พื้นที่ปลอดภัย

พื้นที่ปลอดภัยมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมให้กระบวนการเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ เนื่องด้วยจินตนาการพลเมือง เป็นกระบวนการที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้จินตนาการอย่างไม่มีเงื่อนไข หรือข้อจำกัด แสดงออกผ่านการวาดภาพและเล่าเรื่อง ซึ่งต้องอาศัยพื้นที่ปลอดภัย ที่จำเป็นต้องมีกระบวนการ และกระบวนกรที่สามารถสร้างบรรยากาศ หรือนำกิจกรรมอื่น ๆ เข้ามาเพื่อช่วยให้เยาวชนในโครงการได้รู้สึกว่าตนเองสามารถแสดงออกความคิดเห็น แสดงตัวตนของตนเองได้ โดยไม่ถูกตัดสิน

จากข้อสังเกตนี้ จึงนำไปสู่การออกแบบกิจกรรมเพิ่มเติม เช่น การฟังเสียงความคาดหวังของเยาวชนในโครงการตั้งแต่ตั้น การสร้างข้อตกลงร่วมกันของเยาวชนในโครงการตั้งแต่ต้น การเลือกกระบวนกรที่มีทักษะการอำนวยการเรียนรู้ (เช่น การฟัง การตั้งคำถาม การเคารพความแตกต่างหลากหลาย การประเมินพลังงานกลุ่ม การออกแบบและการจัดกระบวนการ เป็นต้น)

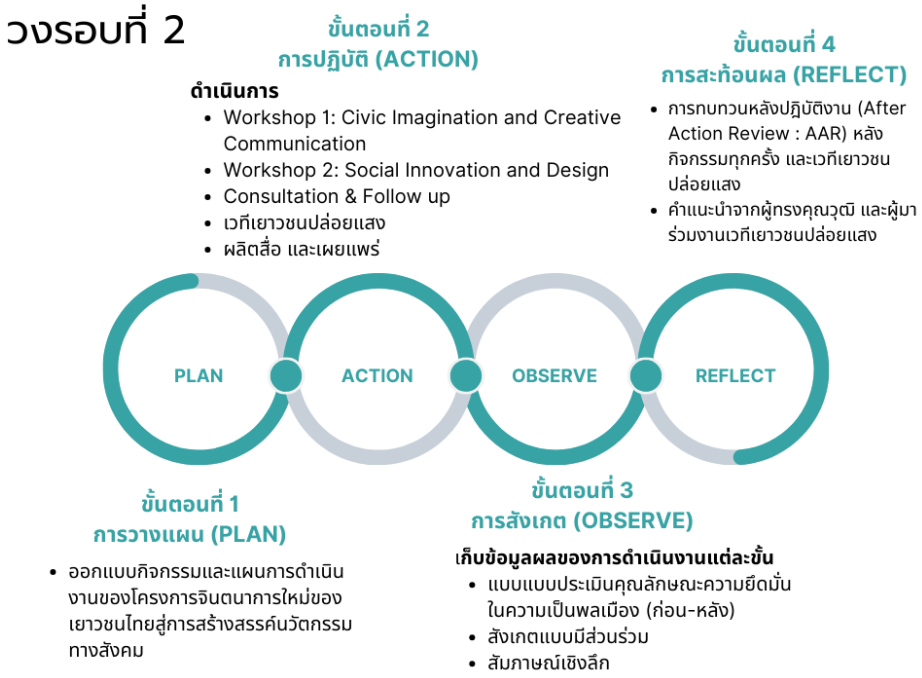
2) ก้าวถัดไปของจินตนาการ

เนื่องด้วยหนึ่งในกระบวนการของการสร้างพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) คือ การจุดประกายให้พวกเขามีความใคร่กระหายที่จะเข้ามามีส่วนร่วมต่อการพัฒนาสังคมทั้งในระดับประเทศและสังคมโลก ตลอดจนการลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลงบนความเชื่อว่าความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องของทุกคน ซึ่งกระบวนการที่ใช้เครื่องมือจินตนาการพลเมืองเป็นเสมือนการเริ่มต้นจุดประกายให้ผู้เข้าร่วมมีความใคร่กระหายที่จะเข้ามามีส่วนร่วมต่อการพัฒนาสังคม อย่างไรก็ตาม ตัวเครื่องมืออาจมีข้อจำกัดในการพาไปสู่การลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มาจากการลงมือทำได้ ดังนั้นหากสามารถพาไปสู่การลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลงได้จะช่วยทำให้เครื่องมือได้ขยายผลลัพธ์มากขึ้น

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเครื่องมือที่สามารถนำพาจินตนาการผู้เข้าร่วมสู่การลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมเพิ่มเติม และได้กรอบแนวคิดที่ครอบคลุม 3 เรื่องหลัก ได้แก่ 1) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 2) การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และ 3) การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรมสังคม นอกจากนี้ การพัฒนาเยาวชนในระยะยาว จำเป็นต้องมีการดูแล ติดตาม เสริมพลัง ทั้งมิติด้านเนื้อหาความรู้ การดูแลความสัมพันธ์ และการดึงศักยภาพ

ของเยาวชนออกมา จึงควรมีระบบการให้คำปรึกษา ทั้งจากคณะผู้เชี่ยวชาญ และพี่เลี้ยงโครงการที่เป็นโค้ชระหว่างทางให้เยาวชนแต่ละทีม

วงรอบที่ 2



ภาพที่ 7: กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ วงรอบที่ 2

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน

ในขั้นการวางแผน คณะผู้วิจัยได้นำการสะท้อนผลจากวงรอบที่ 1 และสำรวจสำรวจปัญหา ทบทวนวรรณกรรมจากงานวิจัยในอดีต โดยความร่วมมือระหว่างสำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพกับศูนย์ความรู้นโยบายสาธารณะเพื่อการเปลี่ยนแปลง บริษัท ดิวันโอวัน เปอร์เซ็นต์ จำกัด เพื่อกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการศึกษา และรูปแบบการทำวิจัย กิจกรรมภายใต้โครงการ ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม ดังนี้

1) กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและเวทีเยาวชนปล่อยของ

1.1) การอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1: จินตนาการพลเมืองและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Civic Imagination and Creative Communication)

ระยะเวลา 3 วัน 2 คืน หัวข้อการเรียนรู้หลัก 2 หัวข้อ ได้แก่ จินตนาการพลเมือง และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์

รายละเอียดกิจกรรม

กิจกรรมนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างพื้นที่ในการปลดปล่อยจินตนาการถึงอนาคตโดยไร้ข้อจำกัด เพื่อให้เยาวชนในโครงการมองเห็นความหวังและใช้พลังดังกล่าวขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริงผ่านเครื่องมือจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination) จากนั้นในการอบรมจะเติมมุมมองและ

เครื่องมือในการมองปรากฏการณ์ทางสังคม เพื่อให้เยาวชนโครงการเห็นความเชื่อมโยงของประเด็นต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างแหลมคมขึ้นผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้สัมผัสสถานที่และบริบทจริง เพื่อกลับมาร่วมกันสะท้อนคิด และสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ผ่านเครื่องมือการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Creative Communication) เช่น ละคร ภาพถ่าย เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนในโครงการเข้าอกเข้าใจประเด็นปัญหามากขึ้น และสามารถนำเสนอแนวคิดของตนเองผ่านกระบวนการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ได้

ทั้งนี้ หัวข้อการเรียนรู้หลัก 2 หัวข้อที่กล่าวไปข้างต้น ได้แก่ จินตนาการพลเมือง และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

***จินตนาการพลเมือง* (Civic Imagination)** ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้เรื่องเล่าแห่งอนาคต เมืองแห่งอนาคต ความหวังที่ไม่มีอะไรกั้น : จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615 และทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง โดยกิจกรรมทั้งสี่นี้ได้มาจากการการดำเนินโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทย ช่วงปี พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมา และผ่านการทดลองใช้กับเยาวชนกลุ่มนักเรียนนักศึกษาและกลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจร่วม ได้แก่ กลุ่มที่ทำงานขับเคลื่อนด้าน LGBTQ+ กลุ่มแฟนคลับ กลุ่มกราฟิกดีไซน์ กิจกรรมดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

“เรื่องเล่าแห่งอนาคต” กิจกรรมนี้มีเป้าหมายหลักเพื่อสืบค้นเรื่องราวหรือเรื่องเล่าที่เยาวชนในโครงการแต่ละคนใช้เพื่อจินตนาการถึงโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น และพยายามทำความเข้าใจว่าเรื่องราวเหล่านั้นสะท้อนมุมมองที่พวกเขามีต่อประเด็นสาธารณะต่าง ๆ อย่างไร เริ่มต้นด้วยการนำกิจกรรมย่อยของกิจกรรม Infinite Hope มาประยุกต์ใช้ โดยเยาวชนในโครงการจะได้รับโจทย์ให้ลองจินตนาการว่าตัวเองกำลังเดินทางไปยังโลกในอีก 50 ปีข้างหน้า พร้อมกับ โดราเอมอน ตัวละครซึ่งถูกส่งมาจากตัวพวกเขาเองในวัย 60-70 ปี การเดินทางครั้งนี้ประกอบด้วยภารกิจย่อยเพื่อค้นหาว่า 1) อะไรคือสิ่งที่พวกเขาอยากเห็นเกิดขึ้นจริงมากที่สุดในช่วงชีวิตของตน 2) ถ้าอนาคตไร้ซึ่งข้อจำกัดและพวกเขามีพลังวิเศษที่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้แทบตามใจปรารถนา อะไรคือโลกอนาคตในแบบที่พวกเขาอยากจะเห็น และ 3) พวกเขาจะช่วยกันสร้างโลกดังกล่าวขึ้นมาได้อย่างไร

“เมืองแห่งอนาคต” กิจกรรมนี้มีเป้าหมายหลักเพื่อให้เยาวชนในโครงการได้ลองจินตนาการถึงโลกอนาคตอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเชื้อเชิญให้เยาวชนในโครงการค่อย ๆ เดินทางไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ของโลกอนาคต ลองใช้จินตนาการเพื่อสังเกตการณ์วิถีชีวิตของผู้คนที่น่าจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากปัจจุบัน และนำชิ้นส่วน หรือจิ๊กซอว์แห่งจินตนาการเหล่านั้นมาประกอบกันขึ้นเป็นเมืองแห่งอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น ประเด็นสำคัญของกิจกรรมนี้คือการที่เยาวชนในโครงการต้องเดินทางออกมาสำรวจพื้นที่ทางการเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของผู้คนในโลกใบใหม่ที่แตกต่างจากที่พวกเขารู้จัก หลังจากได้ออกสำรวจและวาดภาพวัตถุและกิจกรรมในโลกอนาคต เยาวชนในโครงการจะได้ระดมสมองเพื่อออกแบบเมืองแห่งอนาคตโดยใช้ชิ้นส่วนแห่งจินตนาการของสมาชิกในกลุ่มเป็นพื้นฐาน

“ความหวังที่ไม่อะไรกั้นฯ” กิจกรรมนี้ “ชักชวนให้เยาวชนในโครงการจินตนาการถึงประเทศไทยในอีก 50 ปีข้างหน้า และให้ช่วยกันสร้างเรื่องเล่าเกี่ยวกับอนาคตผ่านการใช้องค์ประกอบของวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการใช้ความชื่นชอบส่วนบุคคลเป็นเครื่องมือในการสร้างการมีส่วนร่วม วาดภาพโลกอนาคตในจินตนาการที่รวมเอาวิสัยทัศน์ ความต้องการที่หลากหลาย และตัวตนของสมาชิกในกลุ่มเข้าด้วยกัน

“ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง” วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้คือการให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้จินตนาการเปลี่ยนแปลงความหมายบนพื้นที่/สถานที่จริง ซึ่งแม้ในด้านหนึ่งจะเป็นการเปิดให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้จินตนาการในฐานะพลเมืองได้แบบไร้ข้อจำกัดเหมือนกับกิจกรรมแรก ทว่าการยึดโยงกับพื้นที่/สถานที่จริง ก็ช่วยให้ผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการโดยสัมพันธ์กับพื้นที่/สถานที่จริงได้ง่ายกว่า รวมถึงสามารถแปลงจินตนาการให้อยู่ในรูปของการเปลี่ยนแปลงในโลกจริงได้ไหลลื่นกว่า

สำหรับในการอบรมนี้ คณะผู้วิจัยจะเลือกบางเครื่องมือจากข้างต้น เพื่อมาออกแบบร่วมกับเครื่องมือการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ที่จะนำเสนอในหัวข้อถัดไป

***การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์* (Creative Communication)** ดำเนินการผ่านกระบวนการละครและภาพถ่าย เป็นการให้เยาวชนในโครงการได้เรียนรู้ตนเอง ผู้อื่น และสังคม เพื่อสร้างพื้นที่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งบริบทสังคม ช่วงวัย และวัฒนธรรมผ่านการสำรวจข้อมูล พร้อมทั้งนำเสนอข้อมูลเหล่านั้นผ่านเครื่องมือการละคร เนื่องจากในโลกสังคมปัจจุบันและอนาคตต่างเต็มไปด้วยปัญหา การเปลี่ยนแปลง และความขัดแย้งอยู่ตลอดเวลา คนรุ่นใหม่จำเป็นต้องมีทักษะในการเข้าใจถึงความแตกต่างหลากหลายของตนเอง ผู้อื่น และสังคมอย่างลึกซึ้งและไม่ตัดสิน เมื่อเข้าใจตนเอง ผู้อื่น และสังคมได้อย่างลึกซึ้งแล้ว จะทำให้เยาวชนในโครงการเห็นองค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนและไร้ซึ่งอคติ เช่น สามารถมองเห็นปัญหาในท่ามกลางความปกติได้ มองเห็นโอกาส หรือจุดแข็งในท่ามกลางความอ่อนแอได้ เห็นทางออกในสถานการณ์ความขัดแย้งได้ ซึ่งการละครจะเป็นพื้นที่การสื่อสารทั้งข้อมูล ความคิดเห็น และทางออกให้ผู้อื่นรับรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ เพราะละครถือเป็นพื้นที่คาบเกี่ยวระหว่างความจริงและสิ่งสมมติ ละครจึงทำหน้าที่ในการสื่อสารเรื่องราวที่ละเอียดอ่อนให้กับผู้คนในสังคมได้รับรู้ โดยเฉพาะเรื่องปัญหาทางสังคมที่ง่ายต่อการเกิดความขัดแย้ง ละครจึงมีบทบาทสำคัญที่จะดึงทั้งความคิดสร้างสรรค์ และประเด็นที่แหลมคมออกมาได้ง่ายการทำให้เยาวชนเกิดการตื่นรู้ในความเป็นพลเมือง ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของคนรุ่นใหม่ที่สามารถมองเห็นปัญหาในความปกติของสังคมได้ และคนรุ่นใหม่จำเป็นต้องมีทักษะความคิดเชิงวิพากษ์ โดยตั้งคำถามกับความปกติ ความเชื่อ โดยอยู่บนหลักของเหตุและผล การมองเห็นซึ่งปัญหาและการวิพากษ์จะนำมาสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อให้สามารถตอบโจทย์และตอบสนองต่อความต้องการของสังคมที่มีประสิทธิภาพมากกว่าที่เรียนว่า “นวัตกรรม” โดยผู้เข้าร่วมจะได้ “เห็น-คิด-เรียนรู้-ลงมือทำ-สื่อสาร”

“เห็น” เยาวชนในโครงการจะได้เรียนรู้ในประเด็นปัญหาทางสังคมในชีวิตประจำวัน ผ่านมุมมองใหม่ ๆ และให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องของปัญหาต่าง ๆ และความเกี่ยวข้องของปัญหากับตนเอง เรียนรู้การสืบหาข้อมูลวิเคราะห์ปัญหา แลกเปลี่ยนและถกเถียงในประเด็นปัญหานั้น ๆ ผ่านการลงพื้นที่ เพื่อ

พูดคุยกับบุคคลต่าง ๆ ในสถานที่ทางสังคม เช่น โรงพยาบาล ชุมชน และสถานประกอบการ เป็นต้น ผ่านเครื่องมือการตั้งคำถามที่ให้เห็นถึงปัญหาสำคัญของสังคม

“คิด” เยาวชนในโครงการจะได้เรียนรู้กระบวนการวิเคราะห์ปัญหา กลไกความสัมพันธ์ของปัญหา ผ่านการวิพากษ์ และการเสนอทางออกเพื่อการขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหา

“เรียนรู้” เยาวชนในโครงการจะได้เรียนรู้เครื่องมือในการขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาของคนรุ่นใหม่ ได้แก่ การใช้สื่อ และการรู้เท่าทันสื่อ การคิดและการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในฐานะเครื่องมือในการขับเคลื่อนสังคม

“ลงมือทำ” เยาวชนในโครงการจะได้ทดลองออกแบบและนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหานั้นในเชิงปฏิบัติผู้เข้าร่วมเรียนรู้การ “เห็น” ปัญหา “คิด” เยาวชนในโครงการจะได้เรียนกระบวนการวิเคราะห์และการวิพากษ์โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการลงชุมชนมาแลกเปลี่ยน วิพากษ์และเพิ่มเติมความรู้จากวิทยากร

“สื่อสาร” เยาวชนในโครงการจะได้ทดลองสื่อสาร เผยแพร่ การเห็น ความคิด การเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นผ่านการลงมือทำตลอดการอบรม สู่สื่อสังคมออนไลน์ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการอบรมครั้งนี้

1) เยาวชนในโครงการรู้จักและเข้าใจแนวคิดจินตนาการพลเมือง
2) เยาวชนในโครงการห็นประเด็นทางสังคมได้ทั้งเชิงกว้างและเชิงลึกมากขึ้น
3) เยาวชนในโครงการทำความเข้าใจและสื่อสารประเด็นทางสังคมได้อย่างสร้างสรรค์
4) เยาวชนในโครงการได้ประเด็นทางสังคมที่ตนเองสนใจสำหรับพัฒนางานต่อ

<u>แผนกระบวนการ</u>

1) ระยะเวลา: 3 วัน
2) กลุ่มเป้าหมาย: เยาวชนอายุ 15-18 ปี ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 18 คน (6 ทีม)
3) วัตถุประสงค์

3.1) เพื่อให้เยาวชนในโครงการมีความเข้าใจในหลักการและประโยชน์ของจินตนาการพลเมือง

3.2) เพื่อให้เยาวชนในโครงการมีความเข้าใจในหลักการและประโยชน์ของเครื่องมือสื่อสารสร้างสรรค์

3.3) เพื่อให้เยาวชนในโครงการเห็นและเข้าใจถึงปัญหาในสังคม

3.4) เพื่อให้เยาวชนในโครงการสามารถออกแบบเครื่องมือในการสื่อสารประเด็นปัญหาที่สนใจผ่านเครื่องมือสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ได้

4) ศัพท์เฉพาะ: กลุ่มทำงาน หมายถึง กลุ่มที่ผู้เข้าร่วมสมัครเข้าโครงการมา
5) สื่อนำเสนอ

<u>ไฟล์นำเสนอวันที่ 1/3</u>

ไฟล์นำเสนอวันที่ 2/3
ไฟล์นำเสนอวันที่ 3/3

6) รายละเอียดแผน

วันที่ 1/3

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
20 นาที		**พิธีเปิด** กล่าวเปิดงานโดยคณบดีคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ และกล่าวเสริมพลังให้ผู้เข้าร่วม		
25 นาที	สร้างพื้นที่ปลอดภัยบนที่ทุกคนร่วมกันออกแบบได้	**กิจกรรมสร้างข้อตกลงร่วม (Ground Rule)** 1. แบ่งกลุ่ม 3 คน ตามที่สมัครร่วมทีมกันมา 2. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดว่า “ตลอด 3 วันนี้ พวกเราอยากให้มีข้อตกลงอะไรร่วมกัน หรือข้อร้องขออะไร ที่จะทำให้กิจกรรม 3 วันนี้เป็นพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของพวกเรา” เลือกมา 1 เรื่อง 3. แต่ละกลุ่มโยนขึ้นมา โดยให้บอกว่า ข้อตกลงที่ว่าคืออะไร แล้วมันสำคัญอย่างไรในการส่งเสริมการเรียนรู้ 4. พี่เลี้ยงและคณะผู้วิจัยช่วยกันแชร์ข้อตกลงด้วย		กระดาษฟลิปชาร์ท 2 แผ่น สำหรับเขียนกฎไว้หน้าห้อง
15 นาที		**พักเบรก**		
60 นาที	ละลายพฤติกรรมระหว่างผู้เข้าร่วม เสริมสร้างทีม	**กิจกรรมเป็ดยึดบ้าน** 1. ให้เยาวชนในโครงการหยิบเบาะมาคนละ 1 เบาะ วางไว้ที่พื้นและยืนบนเบาะ		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
	สัมพันธ์	โดยเบาะจะแทนบ้าน 2. กระบวนกรอธิบายโจทย์ “ผู้เล่นจะมีบ้านคนละหนึ่งหลัง และบ้านว่างที่จะต้องรับผิดชอบร่วมกัน โดยจะมีเป็ดที่จะเข้ามาบุกยึดบ้าน ผู้เล่นต้องรักษาบ้านเอาไว้ไม่ให้เป็ดเข้ามายึดได้” กติกา - ห้ามขวางกั้นเป็ด (จับ/ดึง/ขวาง) - ห้ามกลับบ้านเดิมถ้ายังไม่ได้บ้านหลังใหม่ - ห้ามคร่อม (กั๊ก) บ้าน - ห้ามเตะบ้านทิ้ง 3. โดยเล่นเป็นรอบ ๆ จบเมื่อเป็ดขึ้นไปยืนบนเบาะ หรือยึดบ้านได้ หลังจากที่เล่นได้พอประมาณ จึงตั้งเป้าหมาย เป้าหมาย 1 นาที โดยมีกติกาเพิ่มเติมคือห้ามพูด 4. ถอดบทเรียน 1. รู้สึกอย่างไรบ้าง 2. เมื่อตอนเล่นเกมมันเกิดเหตุการณ์ หรือมีสถานการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง สิ่งที่เราทำได้ดีคืออะไร		
1 ชั่วโมง		**พักกลางวัน**		
15 นาที	ละลายพฤติกรรม	**กิจกรรม Tinder match** 1. ให้เยาวชนในโครงการเดินระดับ โดยไล่จากระดับ 1 คือช้าที่สุดไปจนถึง ระดับ 5 คือเร็วที่สุด 2. ให้เยาวชนในโครงการจับคู่เพื่อคุย ในเวลา 2 นาทีในประเด็นดังนี้ - เดินทางมายังไง ?		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		- ของดีประจำเขตตัวเอง - ความฝันในวัยเด็ก - เป้าหมายในปัจจุบัน - ชอบอะไรในตัวเองที่สุด - เคยทำอะไรให้สังคมแล้วเรารู้สึกภูมิใจ		
15 นาที	ละลายพฤติกรรมและทำสมุดกระจก	**กิจกรรมวาดสมุดกระจก** 1. ให้เยาวชนในโครงการจับคู่กับคนที่ไม่รู้จัก 2. แจกซองน้ำตาลให้เยาวชนในโครงการ 3. ให้เยาวชนในโครงการวาดหน้าซึ่งกันและกันในเวลา 30 วินาที 4. นำซองมาทำเป็นสมุดกระจกที่ใช้ตลอดงาน		
15 นาที	กระบวนกรเข้าใจความคาดหวังและเป้าหมายของเยาวชนในโครงการเพื่อนำไปปรับกระบวนการต่อไป	**กิจกรรมสำรวจความคาดหวัง** 1. กระบวนกรให้โพสต์อิท 2 สีกับเยาวชนในโครงการ เพื่อเขียนเป้าหมายและความคาดหวัง โดยอธิบายว่า - เป้าหมาย คือสิ่งที่จะทำ - ความคาดหวัง คือสิ่งที่อยากได้ 2. ให้เยาวชนในโครงการนำมาแปะที่กระดานที่เตรียมไว้		โพสต์อิท 2 สี ปากกา กระดาน
1 ชั่วโมง 45 นาที	เสริมสร้างจินตนาการถึงโลกใหม่ ให้เห็นประโยชน์ของจินตนาการใหม่ในการแก้ไขปัญหาสังคม	**กิจกรรม Future World Brainstorm** 1. ทุกคนนั่งกระจายกันในห้อง แจกกระดาษและเครื่องเขียนให้ 2. กระบวนกรสั่งให้ทุกคนหลับตาและพูดชวนให้นึกถึงอนาคตอีก 50 ปีข้างหน้า ว่าประเทศไทยจะมีหน้าตาอย่างไร มีแต่ละมุมเป็นอย่างไร 3. ให้เยาวชนในโครงการวาดลงใน		กระดาษ A4 สีชอล์ก ปากกาเมจิก กระดาน ดินน้ำมัน โต๊ะ

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		กระดาษที่แจกให้ ในเวลา 10 นาที ระหว่างนี้กระบวนกรคอยบรรยายและตั้งคำถามชวนคิดถึงอนาคตเรื่อย ๆ 4. หลังจากวาดเสร็จให้จับกลุ่ม 4-5 คน แบบคละกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนกัน 5. ให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอประเด็นที่ในกลุ่มค้นพบ หรือเห็นว่าเป็นปัญหาบ้าง กระบวนกรคอยจดและสรุปประเด็นไว้บนกระดาน **กิจกรรมปั้นฮีโร่ดินน้ำมัน** 1. ให้เยาวชนในโครงการนั่งเป็นกลุ่มเดิม กระบวนกรแจกดินน้ำมันและกระดาษ A4 ให้รองเวลาปั้น 2. ให้เยาวชนในโครงการ “ปั้นดินน้ำมันเป็นฮีโร่ที่ตัวเองคิดว่าสามารถแก้ไขปัญหาที่เราเห็นในอีก 50 ปีได้ โดยอาจจะได้แรงบันดาลจากฮีโร่ที่เรารู้จักหรือสร้างใหม่ก็ได้ โดยต้องตั้งชื่อ และอธิบายพลังวิเศษของฮีโร่ที่ปั้น” ให้เวลาเยาวชนในโครงการปั้นดินน้ำมันเป็นเวลา 15 นาที 3. นำดินน้ำมันที่ปั้นเสร็จแล้วมาวางเรียงกันบนโต๊ะ 4. หากใครปั้นเสร็จแล้วให้ไปพักเบรกเป็นเวลา 10 นาที 5. ให้เยาวชนในโครงการมายืนล้อมที่โต๊ะจัดแสดงดินน้ำมัน แล้วให้เยาวชนในโครงการแต่ละคนได้อธิบายถึงฮีโร่ที่ตนปั้นมา		
2 ชั่วโมง 30 นาที	เสริมสร้างทักษะการละคร (การเล่น	**กิจกรรมเสริมสร้างทักษะละคร (1**		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
	บทบาทสมมติ และทฤษฎี จุดเริ่ม จุดขัดแย้ง จุดจบ) เสริมสร้างความเป็นพลเมืองร่วมกับจินตนาการผ่านการสวมบทบาท	**ชั่วโมง**) 1. ให้เยาวชนในโครงการเดินระดับ โดยไล่จากระดับ 1 คือช้าที่สุดไปจนถึง ระดับ 5 คือเร็วที่สุด 2. เล่นเกม “โอเค พวกเรา” โดยกระบวนกรสั่งว่า “โอเคพวกเรา ไปชายหาด” ให้เยาวชนในโครงการแสดงบทบาทสมมติว่าอยู่ที่ชายหาด เล่นแบบนี้โดยเปลี่ยนสถานที่ไปเรื่อย ๆ 3 รอบ แล้วจึงให้เยาวชนในโครงการสามารถ “โอเค พวกเรา.....” เองได้ อีกประมาณ 2-3 รอบ 3. ให้ทุกคนลองสวมบทบาทว่าอยู่ในอีก 50 ปีข้างหน้า 4. ให้เยาวชนในโครงการจับกลุ่ม 4-5 คน 5. ให้เยาวชนในโครงการได้แสดงบทบาทตามสถานการณ์ต่อไปนี้ - อยู่ในโรงพยาบาล - มีหุ่นยนต์ชั่วร้ายเข้ามาในโรงพยาบาล - จุดจบของเหตุการณ์นี้คือ (ให้แต่ละกลุ่มคิดเอง) โดยในแต่ละรอบจะให้คิดและทำท่าทางค้างไว้ แล้วกระบวนกรจะเดินไปแตะผู้เข้าร่วมแล้วให้เยาวชนในโครงการส่งเสียงที่ตัวละครนั้นทำอยู่ จนครบทุกกลุ่ม 6. เมื่อครบแล้วให้แต่ละกลุ่มลองแสดงแบบเคลื่อนไหวครบทุกฉาก 7. กระบวนกรอธิบายเครื่องมือละคร จุดเริ่ม จุดขัดแย้ง และจุดจบ **กิจกรรมสร้างละครสถานการณ์สมมติ (1 ชั่วโมง 30 นาที)**		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		1.กระบวนกรเล่าสถานการณ์สมมติในอีก 50 ปีข้างหน้า คือการที่หุ่นยนต์นั้นเกิดขาดศีลธรรมขึ้นมา แล้วพยายามจะยึดครองโลก 2. ให้เยาวชนในโครงการจับกลุ่ม เป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่คละโดยไม่มีเพื่อนจากกลุ่มทำงานเดียวกันเลย 3. ให้แต่ละกลุ่มเตรียมละครความยาวไม่เกิน 5 นาที ที่แสดงถึงการแก้ไขปัญหาหรือการอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าว โดยใช้ฮีโร่ที่ปั้นในกิจกรรมก่อนหน้ามาเป็นบทบาทสมมติของตน ให้เวลาเตรียมละคร 30 นาที 4. ให้แต่ละกลุ่มแสดงละคร หลังจากแต่ละกลุ่มแสดงจบ กระบวนกรจะถามผู้เข้าร่วมที่ดูละครว่า “คิดว่าละครของเพื่อนจะสื่อสารอะไร” “อยากชมอะไรในละครของเพื่อน” จนครบทุกกลุ่ม 5. กระบวนกรชวนผู้เข้าร่วมมานั่งล้อมเป็นวงกลม เพื่อถอดบทเรียนจากกิจกรรมในคำถาม - วาดภาพระดมความคิด 50 ปีข้างหน้า + เราสร้างฮีโร่เพื่อแก้ปัญหา รู้สึกอย่างไร ต่างกันหรือไม่ อย่างไร - เราได้เรียนรู้อะไรจากการทำกิจกรรมวาดภาพ + สร้างฮีโร่ / มันกำลังบอกอะไรกับเรา - การที่เราใช้จินตนาการกับเรื่องเหล่านี้ (เรื่องเหมือนจริง) / จินตนาการสำคัญอย่างไร		
1 ชั่วโมง		**รับประทานอาหารเย็น**		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
45 นาที	สร้างความตระหนักรู้ถึงปัญหาสังคมและสิ่งที่คนธรรมดาสามารถทำเพื่อแก้ปัญหาที่ใหญ่ได้	**กิจกรรมดูหนังสั้น** 1. ให้เยาวชนในโครงการร่วมกันดูภาพยนตร์เรื่อง Period End of Sentence ความยาว 30 นาที 2. กระบวนกรชวนถอดบทเรียนในคำถามดังนี้ - เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร - การแก้ไขปัญหาเป็นอย่างไร - ความรู้สึก/ได้เรียนรู้อะไรหลังดูหนัง - อะไรขัดขวางความกล้าของผู้หญิง - เราเห็นใครบ้างที่ทำในกระบวนการ ที่ทำให้สิ่งนี้สำเร็จได้ 3. กระบวนกรสรุปประเด็นว่า “การเปลี่ยนแปลง ไม่ได้จำเป็นต้องเป็นคนที่เก่ง เจ๋ง ยิ่งใหญ่ แต่เกิดจากคนธรรมดาแบบเราได้ ความเชื่อ ความหวัง ความฝัน จินตนาการทำให้คนกล้าที่จะลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลง”		โปรเจกเตอร์
15 นาที	ทักษะการสื่อสารและการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอ	**ให้โจทย์ทำวิดีโอสั้นเรื่องเล่าเช้านี้** ให้ผู้เยาวชนในโครงการในห้องพักเดียวกันทำวิดีโอความยาวไม่เกิน 1 นาที เพื่อสื่อสารเรื่องอะไรก็ได้ เตรียมมานำเสนอวันพรุ่งนี้ **เยาวชนในโครงการกลับห้องพัก**		

วันที่ 2/3

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
30 นาที	ละลายพฤติกรรม นำเสนอผลงาน ฝึกทักษะการสื่อสาร	**กิจกรรมเรื่องเล่าเช้านี้** ให้แต่ละกลุ่มห้องพักนำเสนอวิดีโอโดยกระบวนกรถามสั้น ๆ กับเยาวชนในโครงการว่าจับประเด็นอะไรได้		
15 นาที	ปลุกพลังและเสริมสร้างจินตนาการ	**กิจกรรมประติมากรรมมนุษย์** กระบวนกรให้ผู้เข้าร่วมแสดงท่าทางดังนี้ **ทำเดี่ยว** 1. ปลา 2. ท่าที่แปลกที่สุด 3. นายกฯ **ทำเป็นคู่** 1. ขวดน้ำที่ถูกบิด 2. พัดลม **จับกลุ่ม 4 คน** 1. ดอกไม้ที่บานได้หุบได้ 2. แสดงเป็นคนไทย **จับกลุ่มเดิมที่เข้าร่วมโครงการมา** 1. แสดงเป็นประเด็นที่สนใจ		
30 นาที	ฝึกการคิดแบบระดมไอเดีย (คิดเร็ว ๆ) เสริมสร้างทักษะการจับและสรุปประเด็น เห็นความเชื่อมโยงของปัญหาต่าง ๆ ในสังคม	**กิจกรรม Brainstorm ปัญหา** 1. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการนั่งเป็นกลุ่มทำงาน แจกโพสต์อิทและปากกา 2. ให้ระดมคิดปัญหาในสังคมให้ได้มากที่สุดใส่ในโพสต์อิท แล้วนำมาแปะบนกระดานด้านหน้าห้อง ภายในเวลา 3 นาที 3. ให้เยาวชนในโครงการร่วมกันจัดประเภทปัญหาของโพสต์อิทต่าง ๆ		กระดาน โพสต์อิทให้แต่ละกลุ่ม ปากกาเมจิก

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		เข้าด้วยกัน 4. กระบวนกรสรุปให้เห็นความลำบากในการจัดประเภทปัญหาเนื่องจากความเกี่ยวเนื่องกันและความซับซ้อนของผลกระทบในปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป 5. ให้เยาวชนในโครงการหยิบโพสต์อิทปัญหาที่สนใจ อาจเป็นปัญหาที่สนใจในตอนนั้น หรือสนใจที่จะทำโครงการต่อก็ได้ ไม่เกิน 2 โพสต์อิท		
1 ชั่วโมง 15 นาที	สามารถใช้เครื่องมือต้นไม้เจ้าปัญหาในการหาสาเหตุและผลกระทบของปัญหาได้ เข้าใจบริบทปัญหาผ่านข้อมูลที่ค้นคว้าและผู้เชี่ยวชาญผู้ให้คำปรึกษา	**กิจกรรม Problem Tree** 1. ให้เยาวชนในโครงการกลับมานั่งเป็นกลุ่มทำงาน 2. กระบวนกรอธิบายเครื่องมือต้นไม้เจ้าปัญหาด้วยตัวอย่างที่เตรียมไว้ “อาจารย์ปวดท้อง” 3. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการเขียนต้นไม้เจ้าปัญหาในประเด็นปัญหาที่กลุ่มทำงานสนใจลงในกระดาษฟลิปชาร์ท 4. ระหว่างเยาวชนในโครงการทำต้นไม้เจ้าปัญหา กระบวนกรและอาจารย์จะคอยใช้คำถามและคำปรึกษาในการวิเคราะห์ปัญหาของแต่ละกลุ่ม	ปรับเปลี่ยนเวลาตามความเหมาะสมและความท้าทายของประเด็นปัญหา	ตัวอย่างเครื่องมือที่เตรียมไว้บนกระดาน กระดาษฟลิปชาร์ท ปากกาเมจิก สีชอล์ก โพสต์อิท
1 ชั่วโมง		**พักกลางวัน**		
15 นาที	ปลุกพลัง	**กิจกรรม Just dance** กระบวนกรชวนเยาวชนในโครงการลุกขึ้นมาเต้นตามวิดีโอ		https://youtu.be/1csN2kEgSDI

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
1 ชั่วโมง 15 นาที	เสริมสร้างจินตนาการ เห็นความสำคัญของการตั้งเป้าหมายด้วยจินตนาการ มองเห็นภาพรวมของสังคมในมิติสังคมที่ไร้ซึ่งประเด็นปัญหาในปัจจุบัน	**กิจกรรม Worldbuilding** 1. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการนั่งเป็นกลุ่มทำงาน 2. กระบวนกรชวนจินตนาการถึงอนาคตที่ปัญหาเหล่านี้ (จากกิจกรรมต้นไม้เจ้าปัญหา) หายไปแล้วจะเป็นอย่างไร 3. กระบวนกรแสดงภาพวาดเมืองตัวอย่างที่ไม่มีปัญหาขยะ 4. ให้เยาวชนในโครงการวาดภาพเมืองในฝันที่ปัญหานั้น ๆ ไม่มีแล้วลงในกระดาษฟลิปชาร์ท โดยกระบวนกรจะทะยอยให้โจทย์ - ให้วาดรูป 20 นาที - ตั้งชื่อเมืองและไลฟ์สไตล์ของคนในเมือง หลังจากวาดรูปผ่านไป 15 นาที - ออกแบบสโลแกนและกฎกติกาในเมือง หลังจากวาดรูปผ่านไป 20 นาที (วาดรูปเสร็จ) ให้เวลาอีก 15 นาที 5. ให้คุยกันในกลุ่มทำงานว่า “ทำไมถึงต้องมีกฎกติกา” แล้วกระบวนกรถามหนึ่งเหตุผลจากแต่ละกลุ่ม 5. ให้คุยกันในกลุ่มทำงานว่าทำไม “กฎกติกาได้มาอย่างไร” แล้วกระบวนกรถามหนึ่งเหตุผลจากแต่ละกลุ่ม		กระดาษฟลิปชาร์ท ปากกาเมจิก สีชอล์ก
15 นาที		**พักเบรก**		
1 ชั่วโมง 30 นาที	เห็นมุมมองของบุคคลอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อสังคม และได้ลอง	**กิจกรรม World Café** 1. กระบวนกรแจกโพสต์อิท 2 สีให้เยาวชนในโครงการ สีละ 5 แผ่น 2. ให้เยาวชนในโครงการแต่ละกลุ่ม		โพสต์อิท 2 สี

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
	เสนอแนะความคิดเห็นของตนเองต่อการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมใหม่ ๆ	เตรียมนำเสนอผลงาน 10 นาที และนำเสนอผลงาน 5 นาที โดยกระบวนกรจะพาเยาวชนในโครงการคนอื่นเดินไปล้อมที่ผลงานของกลุ่มนำเสนอ แล้วจึงเวียนจนครบ 2. ในขณะที่แต่ละกลุ่มนำเสนอเสร็จ กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการเขียนลงในโพสต์อิทว่า - ชอบอะไรในเมืองนี้ - เราจะพัฒนาเมืองนี้ให้ดีขึ้นได้อย่างไร ลงในโพสต์อิทต่างสีกัน แล้วมอบให้กลุ่มนำเสนอ แล้วจึงเวียนจนครบ 3. กระบวนกรให้เวลาเยาวชนในโครงการกลับมานั่งที่กลุ่มทำงานของตน แล้วอ่านโพสต์อิทที่เพื่อนเขียนให้ แล้วนำมาปรับปรุงเมืองของกลุ่มตน		
15 นาที		**วิธีเลือกประเด็นปัญหาที่ดี** กระบวนกรอธิบายถึงการเลือกปัญหาเพื่อทำงานต่อ 1. เป็นปัญหาที่กลุ่มทำงานสนใจ 2. หากแก้ปัญหานี้จะส่งผลกระทบที่ดีตัวเราหรือกลุ่มเป้าหมาย 3. เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริง มีผู้ได้รับผลกระทบจริง 4. เป็นปัญหาที่ใกล้ตัว มีกำลังพอที่จะแก้ไขได้		
1 ชั่วโมง	นำความรู้จากเครื่องมือสื่อสารสร้างสรรค์มาใช้จริงในการสื่อสาร	**กิจกรรมสร้างผลงานสื่อสารสร้างสรรค์** 1. กระบวนกรอธิบายโจทย์ว่า “ให้สร้างผลงานสื่อสารในประเด็นปัญหาที่		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
	ประเด็นสังคมที่สนใจ	เราสนใจ เพื่อนำเสนอปัญหาให้เพื่อนคนอื่นเข้าใจ” ผ่านเครื่องมือดังต่อไปนี้ - Pecha Kucha – 20 รูป รูปละ 20 วินาที - TEDTalk ไม่เกิน 10 นาที - Infographic - ภาพวาด - วิดีโอ ไม่เกิน 10 นาที - ฉ่อย/กลอน ไม่เกิน 10 นาที - ละคร ไม่เกิน 10 นาที - การ์ตูน 3 ช่อง โดยกระบวนกรอธิบายเครื่องมือแต่ละเครื่องมือคร่าว ๆ 2. ให้เยาวชนในโครงการเลือกเครื่องมือและเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน โดยระหว่างนี้กระบวนกรและผู้เชี่ยวชาญจะคอยให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือ		
1 ชั่วโมง		**รับประทานหารเย็น**		
1 ชั่วโมง		**กิจกรรมสร้างผลงานสื่อสารสร้างสรรค์ (ต่อ)** ให้เยาวชนในโครงการสร้างสรรค์ผลงานต่อ โดยระหว่างนี้กระบวนกรและผู้เชี่ยวชาญ จะคอยให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือ		
30 นาที		1. กระบวรกรอ่านจดหมายในกล่องจดหมาย 2. ทำกิจกรรม Free Writing คือ การ		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		เขียนแบบไม่ยกปากกาลงในกระดาษเป็นเวลา 3 นาที ในโจทย์ว่า “วันนี้ได้ทำอะไรบ้าง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นวันนี้” 3. กระบวนกรเน้นย้ำเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำเสนอวันพรุ่งนี้ และเปิดให้ผู้เข้าร่วมได้เขียนสมุดกระจก		
15 นาที		**เยาวชนในโครงการกลับห้องพัก**		

วันที่ 3/3

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
15 นาที	เสริมสร้างความสัมพันธ์	**กิจกรรม เซลฟี่กับคนที่ใช่** ให้เยาวชนในโครงการจับคู่ถ่ายรูปร่วมกับเพื่อนในโจทย์ต่อไปนี้ 1. ใส่เสื้อสีเดียวกัน คุยกันในโจทย์ “ความรู้สึกวันนี้เป็นยังไง” 2. ใส่ถุงเท้าเหมือนกัน คุยกันในโจทย์ “เล่าประเด็นที่เราเลือกให้เพื่อนฟัง” 3. ใส่แว่นเหมือนกัน คุยกันในโจทย์ “ได้เรียนรู้อะไรในค่ายนี้” 4. ถ่ายรูปรวมกันโดยทำท่าที่สื่อถึงค่าย Civic Imagination and Creative Communication		
1 ชั่วโมง	นำเสนอผลงานและเสริมทักษะการให้ Feedback	**นำเสนอผลงานจากโจทย์วันที่ 2** 1. ให้เยาวชนในโครงการแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานที่เตรียมมา 2. ให้เยาวชนในโครงการที่รับชมผลงาน		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		ให้ Feedback กับเพื่อนผ่านโจทย์ - เห็นประเด็นอะไรบ้าง - ดอกไม้ : ชอบอะไรในการนำเสนอของเพื่อน - ปุ๋ย : อยากเพิ่มเติมอะไรให้การนำเสนอดีขึ้น		
15 นาที		**พักเบรก**		
1 ชั่วโมง 15 นาที	เสริมทักษะในการสัมภาษณ์ ได้ทดลองใช้เครื่องมือวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจสิ่งที่ควรและไม่ควรทำในการสัมภาษณ์	**การอธิบายการบ้านที่แต่ละกลุ่มต้องทำต่อ** 1. ผลการสัมภาษณ์ Stakeholders 5 คน ที่เกี่ยวข้องกับปัญหานี้ โดยนำมาวิเคราะห์ผ่าน Persona Analysis เช่น คนที่ได้รับผลกระทบ คนที่ทำให้เกิดปัญหา 1.1 Fact / Behavior / Context : พนักงานออฟฟิศที่ทำงานในเมืองหนาแน่น ต้องขึ้นรถเมล์ไปทำงาน ไม่มีทางเลือก เปลี่ยนที่ทำงานไม่ได้ 1.2 Pain : ต้องสูดควันรถเยอะ ส่งผลต่อระบบทางเดินหายใจ เป็นภูมิแพ้ เสียสุขภาพ เปลืองตังค์หาหมอ ค่าเครื่องฟอกอากาศ ค่าแมสก์ 1.3 Goals : อยากให้ค่าอากาศในเมืองปกติ สูดดมได้โดยไม่เสียสุขภาพ 2. หาข้อมูล / หลักฐานมาสนับสนุนปัญหาที่เราเลือก เช่น สถิติ งานวิจัย ข่าวจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ (สถิติสภาวะอากาศในเมือง สถิติผู้ป่วยโรค		ใบงานที่มีเครื่องมือ Problem Tree, Stakeholder Analysis, Persona Analysis ปากกา

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		ภูมิแพ้ที่เพิ่มขึ้น ข้อมูลจากแหล่งผลิต PM 2.5) 3. ทำ Problem tree (มีอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ) 4. Stakeholder Analysis กระบวนกรยกตัวอย่างปัญหา “พี่เครียด” เน้นว่ามีผู้เกี่ยวข้องคือนักศึกษาเพียงคนเดียว โดยแสดงให้เห็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในแต่ละระดับ เช่น เพื่อนักศึกษา อาจารย์ และผู้ปกครอง **กิจกรรมฝึกการสัมภาษณ์** 1. กระบวนกรแจ้งโจทย์ให้เยาวชนในโครงการไปสัมภาษณ์กระบวนกรแต่ละคนที่นั่งรอตามมุมห้อง เพื่อให้ได้รู้ Insight สำหรับไปใส่ Stakeholder + Persona Analysis 2. ให้เยาวชนในโครงการเตรียมคำถาม โดยเป็นคำถามปลายเปิด 10 นาที 3. เยาวชนในโครงการไปสัมภาษณ์ภายในเวลา 15 นาที 4. ให้เยาวชนในโครงการกรอกข้อมูล 10 นาที ระหว่างนั้นกระบวนกรลองถามว่า “ยังขาดข้อไหน แล้วครั้งหน้าต้องถามอย่างไรถึงจะได้มาซึ่งคำตอบ” ให้เขียนไว้ในใบงาน 5. พี่เลี้ยงให้ Feedback ความรู้สึกที่ถูกสัมภาษณ์กับเยาวชนในโครงการ 5 นาที 6. กระบวนกรถามทีละกลุ่ม “ได้		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		อะไรจากการสัมภาษณ์บ้าง” 7. กระบวนกรชวนถอดบทเรียน ในคำถามต่อไปนี้ - การสัมภาษณ์ที่ดีควรเป็นยังไง - ระหว่างการสัมภาษณ์ไม่ควรทำอะไร และกระบวนกรเสริมเรื่องที่ควรทำและไม่ควรทำในการสัมภาษณ์ให้เยาวชนในโครงการ ดังนี้ **ควร** - ต้องถามความสะดวกของเขาก่อน พร้อมระบุเวลาในการใช้สัมภาษณ์ - แนะนำตัวก่อนเสมอ / บอกวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ - ความสะดวกใจในชุดคำถามนั้น (สังเกตอวัจนภาษา) - บรรยากาศการสัมภาษณ์ให้เป็นไปตามธรรมชาติ (เหมือนคุยกับคนทั่วไป) - ขอบคุณข้อมูลที่มีประโยชน์จากการได้สัมภาษณ์ - รักษาความลับของผู้ให้สัมภาษณ์ (อาจไม่ได้ระบุตัวตนในการทำงานต่อ) *เว้นแต่มีการได้รับอนุญาตเท่านั้น* **ไม่ควร** - คำถามในการชี้นำ - คำถามปลายปิด (มีการต่อยอดคำถาม) *ใช้เมื่อต้องการเช็คความมั่นใจ* - การต่อต้าน/ตัดสิน ผู้ให้สัมภาษณ์ (อคติ)		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
1 ชั่วโมง		**พักกลางวัน**		
30 นาที		**กิจกรรมเลือกพี่เลี้ยง** 1. ให้พี่เลี้ยงแต่ละคนแนะนำตัว พร้อมอธิบายความสามารถ ความสนใจ ประสบการณ์ และสิ่งที่สามารถสนับสนุนในการให้คำปรึกษาได้ 2. ให้เยาวชนในโครงการแต่ละกลุ่มคิดตัดสินใจ 5 นาที แล้วจึงชักชวนพี่เลี้ยงเพื่อคุยทำความรู้จักกัน		
30 นาที	สะท้อนการเรียนรู้ตลอด Workshop เพื่อสำรวจการเปลี่ยนแปลงในตัวเอง	**กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้ Learning Journey** 1. กระบวนกรเตรียมกระดาษที่ต่อกันพร้อมเขียนรายละเอียดแต่ละกิจกรรมที่ผ่านมาทั้งหมดไว้ว่าเยาวชนในโครงการได้ทำอะไรไปบ้าง 2. ให้เยาวชนในโครงการมายืนล้อมกระดาษไว้แล้วกระบวนกรจึงอธิบายทบทวนกิจกรรมที่ผ่านมา 3. ให้เยาวชนในโครงการเขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากแต่ละช่วงลงในกระดาษโพสต์อิทแล้วจึงนำมาติด		กระดาษเส้นทางการเรียนรู้ โพสต์อิท ปากกา
30 นาที		**พิธีปิด** ล้อมวง กระบวนกรและผู้เชี่ยวชาญร่วมกันพูดสรุปการเรียนรู้และขั้นต่อไปของโครงการ แล้วรับชมวิดีโอบรรยากาศตลอดค่ายร่วมกัน		

1.2) การอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 2: นวัตกรรมทางสังคมและการออกแบบ (Social Innovation and Design)

ระยะเวลา 2 วัน 1 คืน หัวข้อการเรียนรู้หลัก 2 หัวข้อ ได้แก่ การคิดเชิงออกแบบ และ นวัตกรรมสังคม

<u>รายละเอียดกิจกรรม</u>

กิจกรรมนี้ มีเป้าหมายเพื่อให้เยาวชนได้นำประเด็นทางสังคมที่ตนเองสนใจและได้จินตนาการไว้จากการอบรมครั้งที่ 1 มาพัฒนานวัตกรรมทางสังคม ผ่านการเรียนรู้เครื่องมือและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งบ่มเพาะทักษะและทัศนคติในการทำความเข้าอกเข้าใจกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม ทำให้เยาวชนผู้เข้าร่วมสามารถระบุความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มคนที่ตนเองกำลังทำงานอยู่ ครอบคลุม 3 มิติ ทั้ง “แนวคิด - ทักษะ – ทัศนคติ”

“แนวคิด” องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับเครื่องมือและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เช่น โมเดลในการออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง (Human-centric Design) แนวคิดเรื่องการทำความเข้าอกเข้าใจผู้ใช้งาน (Empathy) การรับรู้และเท่าทันกระบวนการเชิงรวบยอดความคิดได้ (Convergent Thinking) การคิดแบบขยาย (Divergent Thinking)

“ทักษะ” การใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ เช่น Empathy Graph, Empathy Map, Persona, Behavior Map, Problem Tree (Root Cause Analysis) และเทคนิคในการตีโจทย์การออกแบบโครงงาน ด้วยการนำข้อมูล (Insights) หรือปัญหา (Pain Points) ที่ได้มาเปลี่ยนเป็นคำถาม “How might we...?”

“ทัศนคติ” ที่มีต่อการคิดเชิงออกแบบเพื่อการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม นอกจากองค์ความรู้และทักษะที่ได้รับแล้ว สิ่งหนึ่งที่สำคัญไม่น้อยไปกว่ากันคือทัศนคติที่เหมาะสมในการออกแบบนวัตกรรมสังคม

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการอบรมครั้งนี้

1) เยาวชนในโครงการรู้จักและเข้าใจหลักการในการออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง
2) เยาวชนในโครงการมีทักษะในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมทางสังคม
3) เยาวชนในโครงการได้โครงร่างนวัตกรรมทางสังคมสำหรับการทำงานต่อ

<u>แผนกระบวนการ</u>

1) ระยะเวลา : 2 วัน

2) กลุ่มเป้าหมาย: เยาวชนอายุ 15-18 ปี ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 18 คน (6 ทีม)

3) วัตถุประสงค์

3.1) เพื่อให้เยาวชนในโครงการความเข้าใจในกระบวนการออกแบบนวัตกรรมทางสังคม

3.2) เพื่อให้เยาวชนในโครงการมีความเข้าใจในหลักการออกแบบ Design Thinking

3.3) เพื่อให้เยาวชนในโครงการสามารถออกแบบต้นแบบนวัตกรรมทางสังคมที่สนใจได้

4) ศัพท์เฉพาะ: กลุ่มทำงาน หมายถึง กลุ่มที่ผู้เข้าร่วมสมัครเข้าโครงการมา

5) สื่อนำเสนอ

ไฟล์นำเสนอวันที่ 1/2

ไฟล์นำเสนอวันที่ 2/2

เนื้อหาเครื่องมือ

6) รายละเอียดแผน

วันที่ 1/2

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
10 นาที		**พิธีเปิด** กล่าวเปิดงานโดยกระบวนกร ทบทวนความรู้จาก Workshop ที่ 1 และกฎในการเรียนรู้ร่วมกัน ชี้แจงกิจกรรมและวัตถุประสงค์		
30 นาที	สร้างแรงจูงใจและดึงความสนใจของเยาวชนในโครงการ	**กิจกรรม นวัตกรรมคืออะไร** กระบวนการให้เยาวชนในโครงการร่วมกันตอบว่านวัตกรรมคืออะไร แล้วกระบวนกรจึงอธิบายว่านวัตกรรมคืออะไร		
20 นาที	ให้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบโดยใช้ Design Thinking และเห็นตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม	**แนวคิด Design Thinking** 1. กระบวนกรอธิบายขั้นตอนของ Design Thinking ในภาพรวม และบอกว่าโครงการตอนนี้อยู่ที่ขั้นตอนไหน 2. กระบวนกรนำเสนอตัวอย่างโครงการที่ออกแบบโดย Desing Thinking (บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้อารมณ์เพื่อผู้พิการทางการได้ยิน)		
1 ชั่วโมง	ทำความ	**เครื่องมือ Point of View (POV)**		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
15 นาที	เข้าใจกลุ่มเป้าหมายและระบุปัญหาจากข้อมูลการสัมภาษณ์	**Statement** 1. กระบวนกรอธิบายเครื่องมือ POV พร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. ให้แต่ละกลุ่มทำงานทำ POV ตามจำนวนกลุ่มสัมภาษณ์ที่ได้ทำมา (ไม่ต้องทำ POV เท่าจำนวนคน ที่สัมภาษณ์แต่ให้แบ่งตาม Insight ที่ต่างกันไป) **เครื่องมือ Problem Statement** 1. กระบวนกรอธิบายองค์ประกอบของ Problem Statement พร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. ให้เยาวชนในโครงการเขียน Problem Statement ของกลุ่มทำงานของตน		
1 ชั่วโมง		**พักกลางวัน**		
1 ชั่วโมง 45 นาที	เสริมสร้างจิตนาการในการแก้ไขปัญหาจากข้อมูลที่มีเห็นถึงแนวทางที่จะสามารถใช้ในการแก้ไขปัญหาที่ระบุมาได้	**เครื่องมือ How Might We? (HMW)** 1. กระบวนกรอธิบายเครื่องมือพร้อมให้ตัวอย่างการใช้เครื่องมือ 2. กระบวนกรพาเยาวชนในโครงการใช้เครื่องมือตามขั้นตอน Checkpoint 1-3 3. ให้เยาวชนในโครงการเลือก 1 ผลลัพธ์ HMW เพื่อมาทำงานต่อ		
15 นาที		**พักเบรก**		
30 นาที	เข้าใจหลักการในการ	**เครื่องมือ Theory of Change (ToC) #1** 1. กระบวนกรอธิบายเครื่องมือพร้อมให้ตัวอย่างการใช้เครื่องมือ โดยอธิบายทุกส่วน		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
	เปลี่ยนแปลงผ่านเครื่องมือ ToC สามารถระบุปัญหาพร้อมตั้งเป้าหมายที่อยากเปลี่ยนแปลงได้	ของ ToC 2. กระบวนกรมอบหมายให้เยาวชนในโครงการทำ ToC ในเฉพาะส่วนที่ 1 ภาพปัจจุบัน (ปัญหา) และส่วนที่ 2 ภาพอนาคต (เป้าหมาย)		
2 ชั่วโมง		ให้เยาวชนในโครงการทำงานที่ได้รับมอบหมายตามอัธยาศัย โดยมีพี่เลี้ยงและผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำปรึกษา	มีกิจกรรมสันทนาการให้เยาวชนในโครงการมเลือกทำนอกเหนือจากการทำงาน	
1 ชั่วโมง		**รับประทานอาหารเย็น**		
1 ชั่วโมง		ให้เยาวชนในโครงการทำงานที่ได้รับมอบหมายตามอัธยาศัย โดยมีพี่เลี้ยงและผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำปรึกษา	มีกิจกรรมสันทนาการให้เยาวชนในโครงการเลือกทำนอกเหนือจากการทำงาน	
10 นาที		**เยาวชนในโครงการกลับห้องพัก**		

วันที่ 2/2

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
15 นาที	กระตุ้นพลังงาน	**กิจกรรม ปมมนุษย์** 1. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการจับมือกันเป็นวงกลม แล้วให้เยาวชนในโครงการหลับตา 2. กระบวนกรจับมือของเยาวชนในโครงการพันกันไปมา 3. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการลืมตาแล้วพยายามแก้ปมโดยมือไม่ขาดออกจากกันและไม่พลิกมือ พร้อมนับถอยหลัง 5 นาที 4. เล่น 2 รอบ		
2 ชั่วโมง	ขยายโลกทัศน์ของเยาวชนในโครงการต่อนวัตกรรมทางสังคมผ่านการนำเสนอตัวอย่างนวัตกรรมที่มีอยู่ และเสริมสร้างจินตนาการในการแก้ไขปัญหาที่ตนสนใจด้วยวิธีการที่กำหนด	**กิจกรรม Showcase & Ideate นวัตกรรม** 1. กระบวนกรกล่าวเกริ่นด้วยการทวนว่านวัตกรรมคืออะไร 2. กระบวนกรนำเสนอประเภทของนวัตกรรมสังคม ทั้งในมุมของผลงานและเบื้องหลังการออกแบบ รวมถึงจุดเด่นของประเภทนั้น ๆ ไม่เกิน 7 นาที 3. กระบวนกรให้เวลาเยาวชนในโครงการแต่ละกลุ่มทำงาน 2 นาทีในการระดมไอเดียว่าถ้าเป็นปัญหาของเรา หากแก้ไขด้วยนวัตกรรมทางสังคมประเภทนี้จะทำอย่างไรได้บ้างลงในโพสต์อิท ให้ได้มากที่สุด 4. ทำข้อที่ 2 และ 3 ซ้ำตามลำดับของประเภทนวัตกรรมทางสังคมดังนี้ - Interactive Media (วิชาชีวิต) - บอร์ดเกม (How do you feel ?) - ละคร (กูจี กูจี) - Workshop (Peaceful Death) - Interactive Exhibition (Dialogue in the		โพสต์อิท

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		Dark) - Campaign (Mayday/Limited Education) - เราสามารถกลับไปทำอะไรกับพื้นที่ของเราได้บ้าง (ชุมชนตลาดน้อย) 5. ให้เยาวชนในโครงการระดมไอเดียเพิ่มเติมนอกเหนือจากในข้อ 4 เพิ่มเติม อีก 2 นาที		
30 นาที	สามารถประเมินไอเดียเพื่อนำไปพัฒนาต่อเป็นนวัตกรรมทางสังคมได้	**เครื่องมือ Now How Wow Matrix** 1. กระบวนกรอธิบายเครื่องมือพร้อมให้ตัวอย่างการใช้เครื่องมือ 2. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการนำไอเดียบนโพสต์อิทจากกิจกรรมก่อนหน้ามาประเมินและแปะลงบนฟลิปชาร์ทที่วาด Now How Wow Matrix ไว้ 3. ให้แต่ละกลุ่มทำงานเลือก 1 ไอเดียที่อยากทำงานต่อ โดยไม่ได้บังคับว่าจะต้องเลือกจากช่องไหน (ควรเป็น Wow หรือ Now)		ฟลิปชาร์ท
1 ชั่วโมง		**พักกลางวัน**		
15 นาที	กระตุ้นพลังงาน	**กิจกรรม เป็ดตีกำแพง** 1. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการจับกลุ่ม 3 คน ให้เลือกว่าใครจะเป็น เป็ด กำแพง และไข่ 2. กระบวนกรอธิบายวิธีการเล่น - **เป็ด** ต้องแตะตัว**ไข่** - **กำแพง** ต้องขัดขวาง**เป็ด**ไม่ให้แตะตัว**ไข่** - **ไข่** ต้องหนีไม่ให้**เป็ด**แตะตัว 3. เล่น 3 รอบ รอบละ 3 นาที โดยสลับบทบาทกันไปในแต่ละรอบ		
30 นาที	ต่อยอดไอเดียเป็น	**เครื่องมือ Theory of Change (ToC) #2** 1. กระบวนกรทบทวน ToC ในภาพรวมอีก		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
	กิจกรรมได้โดยร้อย เรียงกันจาก ปัญหาและ เป้าหมาย ของ นวัตกรรม ทางสังคม	ครั้ง พร้อมยกตัวอย่าง 2. ให้เยาวชนในโครงการนำไอเดียที่เลือกมาเขียนลงในส่วนสุดท้ายคือกิจกรรม		
1 ชั่วโมง	เปลี่ยน ไอเดีย นามธรรมสู่ รูปธรรม สามารถ ออกแบบ ต้นแบบ นวัตกรรม ได้	**กิจกรรม Prototype** 1. กระบวนกรทบทวนขั้นตอนของ Design Thinking โดยคร่าวอีกครั้ง และอธิบายในขั้นตอนของ Prototype 2. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการสร้างต้นแบบนวัตกรรมด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอไอเดียในการแก้ไขปัญหาของกลุ่มตน		กระดาษ ลัง ดิน น้ำมัน กาว เทป กรรไกร คัตเตอร์ ฟลิปชาร์ท
15 นาที		**พักเบรก**		
45 นาที	แลกเปลี่ยน ความเห็น และความรู้ สามารถ นำเสนอ ต้นแบบได้	**กิจกรรม World Café** 1. กระบวนกรให้เยาวชนในโครงการในกลุ่มทำงาน เลือกคนที่จะนำเสนอผลงาน 1 คน ประจำกลุ่มตนเองไว้ และอีก 2 คนไปเดินดูผลงานของกลุ่มอื่น 2. คนที่ไปดูเพื่อนนำเสนอต้องเขียนความเห็นให้เพื่อนในโจทย์ว่า - I like ฉันชอบ... - I wish จะดีกว่านี้ถ้า... เป็นเวลารอบละ 10 นาที แล้วสลับคนนำเสนอจนครบ 3 รอบ		

เวลา	เป้าหมาย	กิจกรรม	หมายเหตุ	อุปกรณ์
		3. ระหว่างนี้พี่เลี้ยงและผู้เชี่ยวชาญคอยให้ความเห็นและคำปรึกษาเพิ่มเติม		
1 ชั่วโมง		กระบวนกรกล่าวสรุปการเรียนรู้ อธิบายขั้นตอนถัดไปในโครงการ (ใบเสนอโครงการ) และอธิบายการขอรับเงินทุนสนับสนุนโครงการ		

1.3) เวทีเยาวชนปล่อยแสง

ระยะเวลา 1 วัน เพื่อนำเสนอผลงานนวัตกรรมทางสังคมของเยาวชนในโครงการ และเพื่อสะท้อนเส้นทางการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการ

กิจกรรมนี้ มีเป้าหมายเพื่อให้เยาวชนได้สะท้อนเส้นทางการเรียนรู้ของตนเองหลังผ่านการเข้าร่วมโครงการฯ แล้ว พร้อมทั้งปล่อยของ (นวัตกรรมทางสังคม) ที่พวกเขาได้พัฒนาขึ้น ซึ่งเป็นเสมือนแสงพลังแห่งจินตนาการใหม่ ที่สามารถส่องสว่างและกระจายสู่เยาวชนคนอื่น ๆ และสังคมต่อไป เวทีนี้จึงเป็นทั้งการช่วยหนุนเสริมพลังให้แก่เยาวชนในโครงการ ควบคู่ไปกับการสื่อสารสังคม

นอกจากนี้ ในเวทีจะเชิญผู้ที่ทำงานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนวัตกรรมทางสังคมที่เยาวชนพัฒนามาร่วมฟังด้วย เพื่อเป็นการเชื่อมต่อเนื้องานให้นำไปสู่การขยายผลจริงให้ได้มากที่สุด

2) กิจกรรมการให้คำปรึกษาและหนุนเสริมพลัง

กิจกรรมนี้มีเป้าหมายเพื่อให้การพัฒนาโครงการนวัตกรรมทางสังคมที่เยาวชนคิดขึ้น มีคนคอยหนุนเสริมให้คำปรึกษา เป็นกำลังใจ คอยเสริมพลังให้ระหว่างเส้นทางทางการทำงานที่อาจพบอุปสรรค ซึ่งเป็นการเติมเต็มทั้งในด้านเนื้อหาหรือประเด็นที่สนใจ เครื่องมือนวัตกรรมที่สนใจ คอยช่วยให้การทำงานของเยาวชนเป็นไปด้วยความราบรื่นขึ้น โดยประกอบด้วยกลุ่มบุคคล 2 กลุ่ม ได้แก่

1) พี่เลี้ยงโครงการ จำนวน 5 คน กลุ่มนี้จะเป็นนักศึกษาคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ที่มีความสนใจด้านการพัฒนาโครงการและการอำนวยการเรียนรู้ให้แก่เยาวชน จะมีบทบาทคอยเป็นพี่เลี้ยงให้น้องเยาวชนในโครงการ ประจำทีม ทีมละ 1 คน คอยให้กำลังใจ ติดตามการทำงาน สนับสนุนการทำงานของเยาวชนในโครงการ ตลอดจนเป็นผู้ประสานงานระหว่างเยาวชนและโครงการ หากมีอุปสรรคใด ๆ เกิดขึ้นระหว่างทาง โดยพี่เลี้ยงโครงการจะเข้ามาร่วมทำกิจกรรมกับเยาวชนในโครงการตั้งแต่การอบรมครั้งที่ 1 และจะอยู่กับเยาวชนในโครงการจนวันปิดโครงการ

คุณสมบัติหรือทักษะที่พี่เลี้ยงโครงการต้องมี คือ ฟังเป็น สื่อสารได้ สร้างทีม วางแผน และตั้งคำถามสร้างการเรียนรู้ รายละเอียดดังนี้ (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2566)

ฟังเป็น

การฟังเป็นจะช่วยให้พี่เลี้ยงเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกตามพัฒนาการของเยาวชน เข้าใจความต้องการลึก ๆ ของเยาวชน เพื่อเห็นโอกาสการเติบโตจากปัญหาที่พบระหว่างการทำกิจกรรมของเยาวชนอยู่เสมอ การฟังเป็นจะเป็นเสมือนประตูบานแรกที่จะเข้าไปสู่หัวใจเยาวชนที่ทำงานด้วย โดยแบ่งการฟังเป็น 4 ระดับ คือ ระดับ 1 : การฟังระดับปกติ การรับฟังเมื่อเยาวชนมาปรึกษา ระดับ 2 : การฟังเพื่อเข้าไปเข้าใจความรู้สึกของเยาวชนต่อสิ่งที่เขาพูด ระดับที่ 3 : การฟังความต้องการที่แท้จริง หรือสิ่งที่เยาวชนอยากได้รับการตอบสนอง ซึ่งเขาอาจไม่ได้พูดออกมา และระดับที่ 4 : การฟังตัวตน ฟังเสียงของตัวตนแห่งการเติบโตของเยาวชนว่าช่วงเวลานี้ที่เขาเจอปัญหา เขาต้องการพัฒนาตัวตนอะไร ซึ่งระดับนี้เป็นการฟังระดับลึกที่สุด

สื่อสารได้

การสื่อสารของพี่เลี้ยงต้องไม่ใช่การชี้นำความคิดของเยาวขน แต่จะเป็นการสื่อสารเพื่อช่วยตั้งคำถาม ทำกระบวนการทางความคิด เสริมพลังเยาวชนผ่านการพูด การที่พี่เลี้ยงจะสื่อสารเชิงบวกได้ พี่เลี้ยงต้องเข้าใจความรู้สึกของตัวเองก่อนว่าตอนนี้ตนเองรู้สึกอย่างไร เมื่อทำความเข้าใจความรู้สึกของตนเองแล้ว ก็ไปทำความเข้าใจความรู้สึกของเยาวชน ยิ่งพี่เลี้ยงใช้คำพูดในเชิงลบจะยิ่งทับถมอารมณ์ความรู้สึกให้เขายิ่งปิดกั้นเรา

สร้างทีม

การทำงานโครงการเพื่อลุกขึ้นมาสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมรอบตัว ต้องใช้ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพราะเป็นการทำงานที่ไม่สามารถทำคนเดียวได้ พี่เลี้ยงจึงจำเป็นต้องช่วยพาเยาวชนเรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นทีม โดยเริ่มจากการทำให้เยาวชนในทีมเห็นเป้าหมายตรงกัน เห็นภาพความสำเร็จและเห็นทิศทางที่จะไปสู่ความสำเร็จในทิศทางเดียวกัน ตลอดจนการบริหารจัดการทั้งเวลาและความสัมพันธ์ ทำอย่างไรให้เยาวชนสามารถพุ่งเป้าไปสู่ทิศทางเดียวกัน ทุ่มเทพลังกาย พลังใจ ลงมือทำโครงการร่วมกัน อาจต้องมีการขัดแย้งกันบ้าง แต่การเป็นทีมต้องมีการปรับตัวค่อนข้างสูง มีความยืดหยุ่น

วางแผน

พี่เลี้ยงไม่ใช่คนลงมือทำกิจกรรม หลายครั้งพี่เลี้ยงจะอดใจไม่ได้ที่จะกระโจนเข้าไปลงมือทำแทนเยาวชน ซึ่งการที่พี่เลี้ยงทำให้จะปิดกั้นโอกาสที่เยาวชนจะได้เรียนรู้ พี่เลี้ยงจึงต้องวางแผนเพื่อให้เยาวชนได้เห็นชิ้นงานออกมาเป็นก้อน ๆ ที่จะบริหารจัดการต่อได้

ตั้งคำถามสร้างการเรียนรู้

คำถามที่ทรงพลังเป็นเครื่องมือที่สำคัญมากในการสร้างการเรียนรู้ ที่ผ่านมาเรามักเข้าใจว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการสั่งสอน แต่แท้ที่จริงแล้วการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการลงมือทำนั้นต้องวางเงื่อนไขหรือเปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีประสบการณ์ก่อน ซึ่งจะทำให้เขาได้ลองผิดลองถูกและแก้ปัญหา สุดท้ายแล้วทักษะจะเกิดขึ้นในระหว่างทางที่เขาลงมือทำ จะเข้าไปอยู่ในเนื้อในตัว จากนั้นพี่เลี้ยงค่อยใช้การตั้งคำถามเพื่อให้เขาได้ทบทวนประสบการณ์ ทบทวนความรู้สึกและที่สำคัญคือทบทวนบทเรียน การเรียนรู้และความรู้ที่เขาได้จากการทำกิจกรรม

2) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 8-10 คน (ขึ้นอยู่กับประเด็นที่เยาวชนสนใจ) ทางโครงการฯ จะมีการจัดกิจกรรมการให้คำปรึกษา โดยมีผู้เชี่ยวชาญในแต่ละประเด็นที่เยาวชนสนใจ ประกบคู่กับทีมพี่เลี้ยงโครงการ โดยเมื่อเยาวชนได้เริ่มพัฒนานวัตกรรมแล้ว ทางโครงการฯ จะติดต่อประสานผู้เชี่ยวชาญตามประเด็นที่เยาวชนสนใจ เพื่อมาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะในการพัฒนางานต่อไป ตลอดการดำเนินโครงการ จำนวน 4 ครั้ง ได้แก่ ช่วงต้นน้ำ 1 ครั้ง ช่วงกลางน้ำ 2 ครั้ง และ ช่วงปลายน้ำ 1 ครั้ง

3) กิจกรรมสื่อสารสังคม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นการใช้สื่อเป็นตัวกลางถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดจากการทำงานของโครงการฯ และหยิบยกการเผยแพร่ผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงจากการดำเนินงานของโครงการฯ ในบริบทของประเด็นการทำงานที่เยาวชนสนใจมาร้อยเรียงและถ่ายทอดเพื่อสร้างความเข้าใจ ความสนใจ และการเรียนรู้ให้แก่กลุ่มเป้าหมายของโครงการฯ ทั้งเยาวชน ประชาชนทั่วไป ตลอดจนสถานศึกษาเพื่อให้สามารถนำต้นแบบจากโครงการฯ ไปประยุกต์ใช้ในวงกว้างได้มากขึ้น ผ่านการผลิตชิ้นงานสื่อเล่าเรื่องที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อการขับเคลื่อนทางการศึกษาในรูปแบบ วีดิทัศน์สั้น ๆ อินโฟกราฟิก โมชันกราฟิกที่สร้างสรรค์ ดึงดูดความสนใจในการทำงานด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคมด้วยเครื่องมือจินตนาการพลเมือง และเครื่องมืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม

ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติ

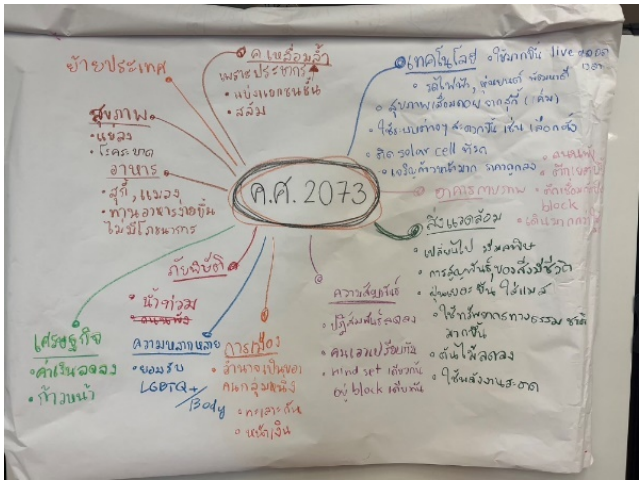
ในขั้นตอนนี้ คณะผู้วิจัยจะนำแผนที่วางไว้ในขั้นตอนที่ 1 มาลงมือปฏิบัติจริงตามช่วงเวลาที่กำหนดไว้

1) กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและเวที

1.1) การอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1 : จินตนาการพลเมืองและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Civic Imagination and Creative Communication)

<u>ภาพการดำเนินกิจกรรม</u>

1) **เยาวชนในโครงการรู้จักและเข้าใจแนวคิดจินตนาการพลเมือง** ผ่านกิจกรรมหลัก ได้แก่ กิจกรรม Future World Brainstorm กิจกรรมปั้นฮีโร่ดินน้ำมัน กิจกรรม Brainstorming



ภาพที่ 8: ประเด็นที่ได้จากวง เมื่อให้เยาวชนในโครงการจินตนาการถึงภาพอนาคตของประเทศไทยอีก 50 ปีข้างหน้า

ภาพที่ 9: วาดภาพจินตนาการประเทศไทย

ภาพที่ 10 กิจกรรมปั้นฮีโร่ดินน้ำมัน

2) **เยาวชนในโครงการเห็นประเด็นทางสังคมได้ทั้งเชิงกว้างและเชิงลึกมากขึ้น** ผ่านกิจกรรมหลัก ได้แก่ กิจกรรมสร้างละครสถานการณ์สมมติ กิจกรรมดูหนังสั้นเพื่อสะท้อนการเรียนรู้ประเด็นทางสังคม กิจกรรม Brainstorming กิจกรรม Problem Tree Analysis กิจกรรมสร้างโลกใหม่ (World Building)

ภาพที่ 11 กิจกรรมสร้างละครสถานการณ์สมมติ

ภาพที่ 13 กิจกรรมสร้างโลกใหม่ (World Building)

ภาพที่ 12 กิจกรรม Problem Tree Analysis

3) **เยาวชนในโครงการทำความเข้าใจและสื่อสารประเด็นทางสังคมได้อย่างสร้างสรรค์** ผ่านกิจกรรมหลัก ได้แก่ กิจกรรมเสริมสร้างทักษะละคร กิจกรรมสร้างผลงานสื่อสารสร้างสรรค์ กิจกรรม เรื่องเล่าเช้านี้

โดยหลังจบกิจกรรมวันที่ 2 แล้ว เยาวชนในโครงการได้รับโจทย์การบ้านที่ต้องทำช่วงกลางคืน สำหรับมานำเสนอในเช้าวันรุ่งขึ้น ด้วยรูปแบบการนำเสนอที่สร้างสรรค์ และผู้ฟังได้ฝึกทักษะการให้ Constructive Feedback ร่วมด้วย โดยมีประเด็นและรูปแบบการนำเสนอดังนี้

ตารางที่ 2 ประเด็นทางสังคมที่แต่ละกลุ่มสนใจและรูปแบบการนำเสนอที่ได้นำเสนอในกิจกรรมวันสุดท้าย

กลุ่ม	ประเด็นสังคมที่สนใจ	รูปแบบการนำเสนอ/สื่อ	สาเหตุของปัญหา	ผลกระทบ	Constructive Feedback : ให้ดอกไม้	Constructive Feedback : เติมปุ๋ย
เยาวชนทีม A	เด็กไทยไม่ค่อยมีกิจกรรมทางกาย (เคลื่อนไหวร่างกาย/ออกกำลังกาย/เล่น) “พฤติกรรมเนือยนิ่ง”	Infographic	- นั่งเอนหลัง/นอน หลังตื่นนอน - เล่นเกมออนไลน์/Social Media	- ส่งผลต่อโรคประจำตัว/สุขภาพแย่ลง/ไม่พัฒนาการโรคเรื้อรัง	- สื่อสารได้มีพลังเพราะผู้รับสารรู้สึกอินและส่งผลกับตัวเองจริง ๆ - ข้อมูลพร้อม มีสถิติสนับสนุน - แบ่งคนนำเสนอ ซึ่งสะท้อนว่าทุกคนรับรู้ข้อมูลเหมือนกัน	- นำเสนอเรียบไปหน่อย น่าจะมีจุดไคลแมกซ์ - ถ้ามีแนวทางที่บอกว่าจะดึงดูดคนให้ออกมาออกกำลังกายได้จะดีมากขึ้น
เยาวชนทีม C	ภาระงานของครูไทยที่มีมากจนกระทบคุณภาพการสอน	คลิปวิดีโอ	- มีงานหลายหน้าที่นอกเหนือการสอน เช่น งานรับสมัคร งานการเงิน งานบุคคล ทำให้ไม่สามารถโฟกัสการสอนได้เต็มที่	- คุณภาพการสอนและการเรียนของเด็ก	- การสัมภาษณ์คนเยอะ ๆ และมีคลิปวิดีโออื่นมาสนับสนุนว่ามีคนอื่นคิดเห็นแบบนี้เหมือนกัน - มันเป็นเรื่องที่ผู้ฟังคุ้นเคย คือเรื่องครู เพราะผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียน ที่ได้รับผลกระทบ	- เพิ่ม Subtitle เพราะบางครั้งตามไม่ทัน - เพิ่มตัวอย่างว่า ถ้าครูได้มีเวลาสอนเต็มที่จะเป็นอย่างไร
เยาวชนทีม B	ออฟฟิศซินโดรม (Office Syndrome)	TedTalk	- การเรียนออนไลน์ ใช้คอมพิวเตอร์นาน ท่านั่งไม่เหมาะสม ผิดท่าทางกายภาพ ทำท่าซ้ำ ๆ เดิม ๆ - ใช้ท่าทางผิดวิธี เช่น	- สุขภาพ สุขภาวะไม่ดี - ประสิทธิภาพการทำงานลดลง - ควรเคลื่อนไหวร่างกาย เปลี่ยนท่าออกกำลัง	- ข้อมูลสนับสนุนมีเพียงพอที่ให้เห็นความสำคัญของเรื่อง - การพูด TedTalk ที่มีคำถามชวนคุย มีมุขตลกน่าสนใจ	- ช่วง TedTalk สั้นไป แล้วไปอยู่ที่ช่วง Presentation เยอะไปหน่อย - สามารถใช้พื้นที่เวทีได้มากขึ้น ถ้าเป็น TedTalk

กลุ่ม	ประเด็นสังคมที่สนใจ	รูปแบบการนำเสนอ/สื่อ	สาเหตุของปัญหา	ผลกระทบ	Constructive Feedback : ให้ดอกไม้	Constructive Feedback : เติมปุ๋ย
			นักกีฬาว่ายน้ำใช้แรงงาน	กาย อย่างเหมาะสมและถูกวิธี		
เยาวชนทีม F	ปัญหาโลกร้อน	PICHACUCHA	- การกระทำของมนุษย์ตั้งแต่เรื่องใกล้ตัวที่สุด จนสู่เรื่องไกลตัวออกไป ที่ไม่คำนึงถึงสภาพแวดล้อม	- โลกร้อน น้ำแข็งขั้วโลกละลาย ภัยพิบัติ - สุดท้ายมันกลับมาที่มนุษย์	- เตรียมพร้อมเขียนบทมาดี Script ทำให้ใช้เวลาเล่าเรื่องเชื่อมโยงกับแต่ละภาพได้ตรงตามภาพ - เลือกภาพมี Impact เช่น หมีขาว มันมีอารมณ์ ทำให้เราสงสาร และรู้สึกว่าเราเองมีส่วนร่วมในการสร้างหายนะนี้ - ช่วยโน้มน้าวใจคนได้ เพราะมีคำพูด คำถามที่ชวนให้คนกลับมามองตัวเอง เช่น คุณอยากจะนิ่งเฉยต่อไปก็ได้ และกลายเป็นอาชญากรในที่สุด	
เยาวชนทีม E	ความรุนแรงในสถานศึกษาจากการเสพสื่อ	ฉ่อย	- พฤติกรรมความรุนแรงเกิดจากการเลียนแบบสื่อ	- ความรุนแรงในโรงเรียนกลั่นแกล้งรังแกกัน	- ไม่เคยเห็นการนำเสนอแบบฉ่อย ซึ่งต้องใช้การเตรียมตัวนาน และความ	- บางท่อนฟังยาก ถ้ามี Subtitle จะทำให้ติดตามได้ง่าย

กลุ่ม	ประเด็นสังคมที่สนใจ	รูปแบบการนำเสนอ/สื่อ	สาเหตุของปัญหา	ผลกระทบ	Constructive Feedback : ให้ดอกไม้	Constructive Feedback : เติมปุ๋ย
					สร้างสรรค์ในการแต่งกลอน เลือกคำสัมผัส	
เยาวชนทีม D	ปัญหาช่องว่างระหว่างวัย	นำเสนอผ่านภาพวาด	- ความขัดแย้งกัน จากวิธีคิด วิถีชีวิตในการรับสาร รับข้อมูลต่างกัน	อาจนำไปสู่การทะเลาะและความไม่เข้าใจกัน	- ตั้งใจวาดรูปเพื่อสื่อสารประเด็นสังคมมาก ๆ และเก็บรายละเอียด	- อยากให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการพูดด้วย จะได้มีการเปลี่ยนอารมณ์ของการนำเสนอ

4) **เยาวชนในโครงการได้ประเด็นทางสังคมที่ตนเองสนใจสำหรับพัฒนางานต่อ** จากกิจกรรมทั้ง 3 วัน พาให้เยาวชนในโครงการได้ประเด็นทางสังคมที่กลุ่มของตนเองสนใจสำหรับกลับไปหาข้อมูลต่อเพื่อพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหานั้น ดังนี้

4.1) เด็กไทยไม่ค่อยมีกิจกรรมทางกาย (เคลื่อนไหวร่างกาย/ออกกำลังกาย/เล่น) “พฤติกรรมเนือยนิ่ง”

4.2) ภาระงานของครูไทยที่มีมากจนกระทบคุณภาพการสอน

4.3) คนรุ่นใหม่กับปัญหาออฟฟิศซินโดรม (Office Syndrome)

4.4) ปัญหาโลกร้อน

4.5) ความรุนแรงในสถานศึกษาจากการเสพสื่อ

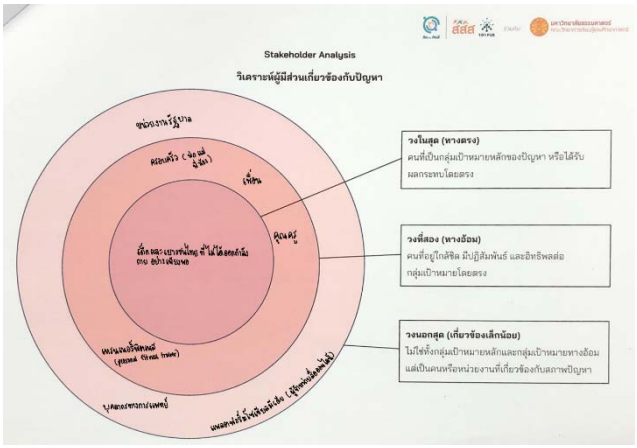
4.6) ปัญหาช่องว่างระหว่างวัย

ทั้งนี้ *ประเด็นทางสังคมข้างต้นที่เยาวชนในโครงการสนใจ อาจยังไม่ใช่ประเด็นที่จะใช้ทำนวัตกรรมจริง* เพราะเยาวชนในโครงการยังจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มหลังจบจาก Workshop ครั้งนี้ ผ่านการทำการบ้าน เพื่อเตรียมข้อมูลสำหรับมาเข้าร่วม Workshop ครั้งที่ 2 ต่อไป ได้แก่

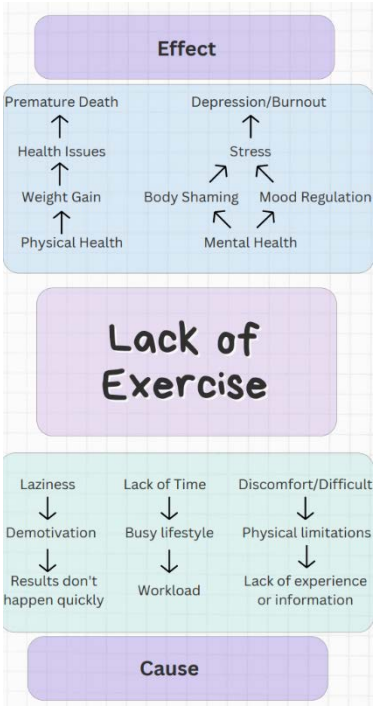
1) ผลการสัมภาษณ์ Stakeholders 5 คน ที่เกี่ยวข้องกับปัญหานี้ เช่น คนที่ได้รับผลกระทบ คนที่ทำให้เกิดปัญหา

a. Fact/Behavior/Context : พนักงานออฟฟิศที่ทำงานในเมือง หนาแน่น ต้องขึ้นรถเมล์ไปทำงาน ไม่มีทางเลือก เปลี่ยนที่ทำงานไม่ได้
b. Pain : ต้องสูดควันรถเยอะ ส่งผลต่อระบบทางเดินหายใจ เป็นภูมิแพ้ เสียสุขภาพ เปลืองตังค์หาหมอ ค่าเครื่องฟอกอากาศ ค่าแมสก์
c. Goals : อยากให้ค่าอากาศในเมืองปกติ สูดดมได้โดยไม่เสียสุขภาพ

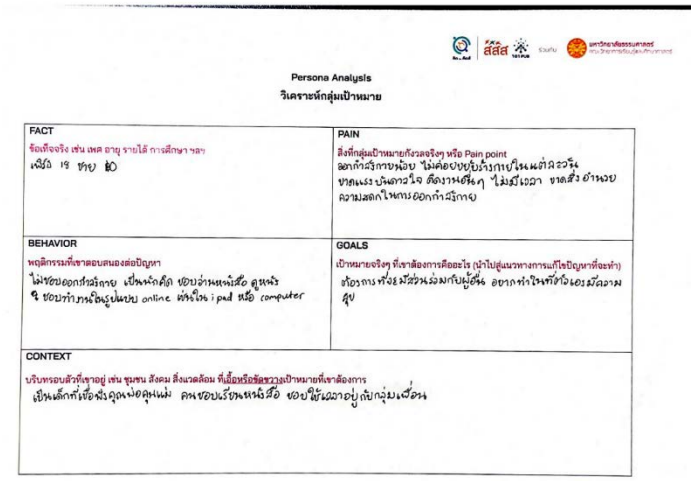
2) หาข้อมูล/หลักฐานมาสนับสนุนปัญหาที่เราเลือก เช่น สถิติ งานวิจัย ข่าว จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ (สถิติสภาวะอากาศในเมือง สถิติผู้ป่วยโรคภูมิแพ้ที่เพิ่มขึ้น ข้อมูลจากแหล่งผลิต PM 2.5)
3) ทำ Problem Tree (มีอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ)



ภาพที่ 14 ตัวอย่างการบ้านการวิเคราะห์ Stakeholders Analysis



ภาพที่ 15 ตัวอย่างการบ้านการวิเคราะห์ Problem Tree Analysis



ภาพที่ 16 ตัวอย่างการบ้านการทำ Persona Analysis

1.2) การอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 2 : นวัตกรรมทางสังคมและการออกแบบ (Social Innovation and Design)

<u>ภาพการดำเนินกิจกรรม</u>

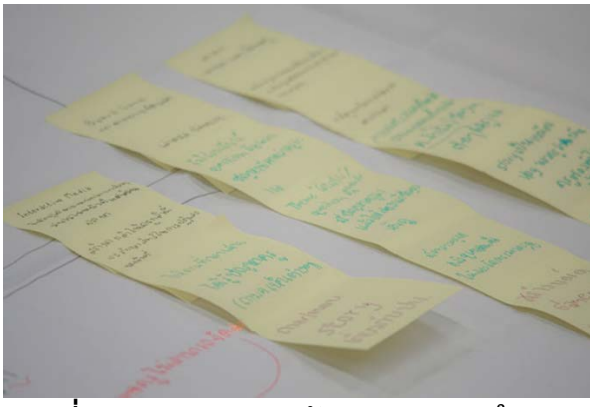
ภาพที่ 17 ช่วยกันระดมคำว่า “นวัตกรรมคืออะไร?”

ภาพที่ 18 เครื่องมือ POV Statement และ How Might We?

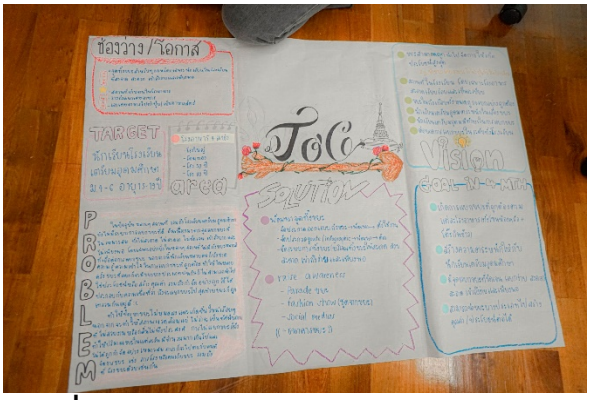
ภาพที่ 19 ชวนให้เห็นตัวอย่างนวัตกรรมรูปแบบต่าง ๆ

ภาพที่ 20 ระบุรูปแบบนวัตกรรมที่นำไปใช้ได้ในกิจกรรมที่ตนเองออกแบบ

ภาพที่ 21 ตัวอย่างรูปแบบนวัตกรรมทางสังคม



ภาพที่ 22 แต่ละกลุ่มช่วยกัน Ideate Idea ในการทำงานของกลุ่มตนเอง



ภาพที่ 23 ลงมือทำ Theory of Change (TOC)

ภาพที่ 24 ลงมือทำ Prototype

ภาพที่ 25 ลงมือทำ Prototype

1.3) เวทีเยาวชนปล่อยแสง

<u>ภาพการดำเนินกิจกรรม</u>

ภาพที่ 26 เสวนาสะท้อนเส้นทางการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน

ภาพที่ 27 เสวนาสะท้อนเส้นทางการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน

ภาพที่ 28 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม

ภาพที่ 29 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม

ภาพที่ 30 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม

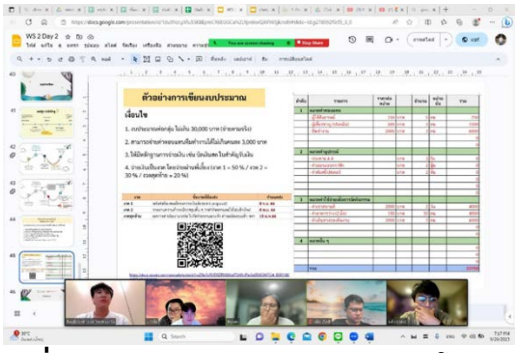
ภาพที่ 31 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม

ภาพที่ 32 นิทรรศการนำเสนอผลงานนวัตกรรมฯ และรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ชม

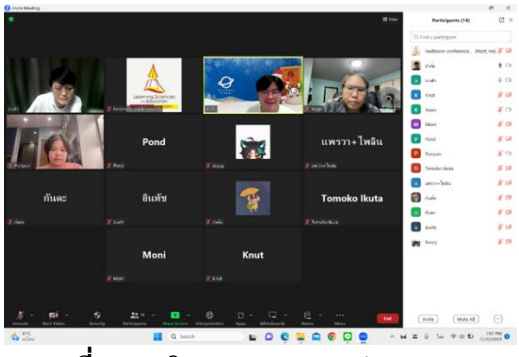
ภาพที่ 33 งานเวทีเยาวชนปล่อยแสง

2) กิจกรรมการให้คำปรึกษาและหนุนเสริมพลัง

<u>ภาพการดำเนินกิจกรรม</u>



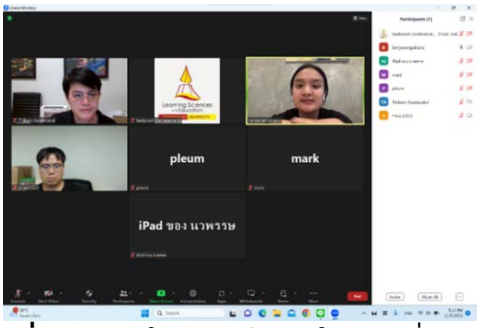
ภาพที่ 34 ประชุมอัพเดตความคืบหน้าโครงการกับทีมวิจัยและพี่เลี้ยง



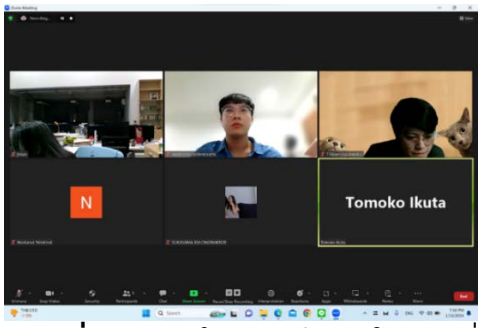
ภาพที่ 35 กิจกรรมการประชุมนำเสนอความก้าวหน้าของเยาวชน

ภาพที่ 36 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไซต์

ภาพที่ 37 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไซต์



ภาพที่ 38 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไลน์



ภาพที่ 39 การให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญออนไลน์

ภาพที่ 40 การติดตามหนุนเสริมโดยพี่เลี้ยงโครงการออนไซต์

ภาพที่ 41 การติดตามหนุนเสริมโดยพี่เลี้ยงโครงการออนไลน์

3) กิจกรรมสื่อสารสังคม

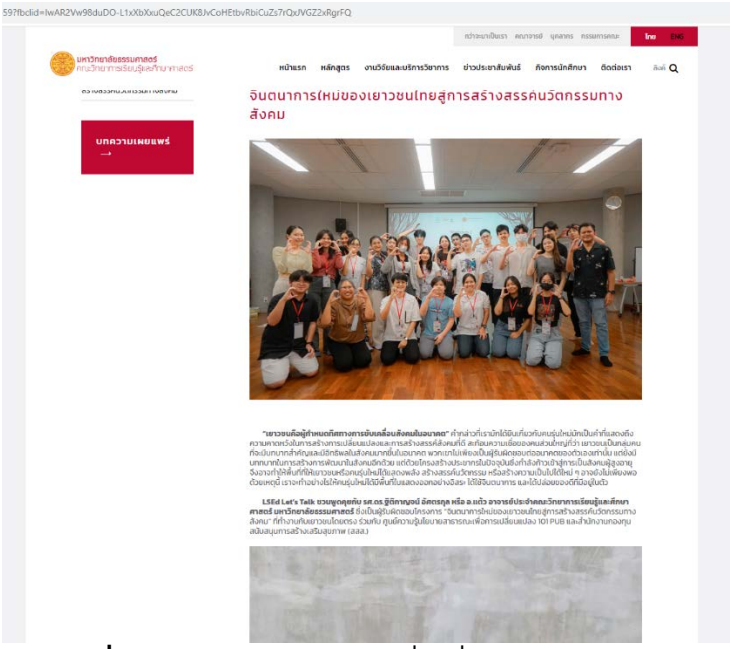
ภาพการดำเนินกิจกรรม

ภาพที่ 42 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook Page

ภาพที่ 43 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook Page

ภาพที่ 44 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook Page

ภาพที่ 45 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Facebook Page



ภาพที่ 46 ช่องทางการเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล Website

ภาพที่ 47 วิดีโอสะท้อนการเรียนรู้และนวัตกรรมสังคมของเยาวชนแต่ละทีม (ทีมละ 1 วิดีโอ)

ขั้นตอนที่ 3 การสังเกต

ขั้นตอนนี้ เป็นขั้นที่คณะผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลของการดำเนินงานแต่ละขั้น เพื่อให้ตอบโจทย์วัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ 1) เพื่อทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม และ 3) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ

1) เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

เนื่องด้วยงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ ออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม ตลอดจนการศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

1.1) แบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง

คณะผู้วิจัยใช้แบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง ที่ประยุกต์จาก พนิดา ทองเงา ดอร์น สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล และ สิริวรรณ ศรีพหล (2561) เพื่อใช้พิจารณาความเปลี่ยนแปลงด้านคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ โดยในแบบสำรวจประกอบด้วยหัวข้อที่สะท้อนถึงความยึดมั่นในการเป็นพลเมือง 8 ด้าน ดังนี้

1.1.1) ด้านความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง มีข้อคำถามดังนี้

- ฉันรู้สึกว่าตัวเองมีความสำคัญกับคนอื่น ๆ ภายในชุมชน
- ผู้ใหญ่ในชุมชนรับฟังในสิ่งที่ฉันต้องการจะพูด
- ฉันตั้งใจจะเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางด้านการเมือง
- ฉันตั้งใจจะเข้าไปมีส่วนร่วมในสภานักเรียน นักศึกษา หรือคณะกรรมการต่าง ๆ ของสถานศึกษา
- ฉันจะแก้ไขปัญหาทางด้านการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน
- ผู้ใหญ่ในชุมชนทำให้ฉันรู้สึกเป็นคนสำคัญ
- ประเทศของฉันให้ความสำคัญต่อการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- เพื่อนบ้านต่างห่วงใยในตัวฉัน

1.1.2) ด้านการมีเจตคติด้านพลเมือง มีข้อคำถามดังนี้

- ประชาชนทุกคนควรแสดงความรับผิดชอบต่อชุมชน สังคม และประเทศชาติ
- ทุกคนควรมีความรับผิดชอบต่อการช่วยเหลือบุคคลที่ยากจนและหิวโหย
- การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ทางด้านการเมืองและสังคมเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ
- ทุกคนควรมีความมุ่งมั่นต่อการเข้าร่วมพัฒนาชุมชน
- การสนับสนุนด้านการเงินให้กับองค์กรการกุศลเป็นสิ่งที่จำเป็น

- จิตอาสาหรือการอาสาสมัครเป็นหัวใจของการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติ

1.1.3) ด้านการเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร มีข้อคำถามดังนี้

- ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือองค์กรทางด้านสิทธิมนุษยชน
- ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือองค์กรทางด้านศาสนา
- ฉันเป็นสมาชิกในองค์กรที่รับบริจาคเงินเพื่อไปช่วยเหลือสังคม
- ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือองค์กรทางด้านสิ่งแวดล้อม
- ฉันเป็นสมาชิกของกลุ่มเยาวชน เช่น กลุ่มสภาเยาวชน กลุ่มโครงการกิจกรรรม หรือชมรมต่าง ๆ ภายในและภายนอกสถานศึกษา
- ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มอาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือชุมชน

1.1.4) ด้านการมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวม มีข้อคำถามดังนี้

- ฉันจะร่วมทำงานด้านจิตอาสา
- ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปร่วมทำงานในโครงการเพื่อพัฒนาชุมชน/สถานศึกษา
- ฉันจะเข้าไปร่วมทำงานให้กับองค์การที่มุ่งในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน/สถานศึกษา
- ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของชุมชน/สถานศึกษา
- ฉันพร้อมจะร่วมทำงานกับผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชุมชน/สถานศึกษา
- ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในโครงการเกี่ยวกับการปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

1.1.5) ด้านการมีความสามารถด้านพลเมือง มีข้อคำถามดังนี้

- ฉันสามารถพูดโน้มน้าวผู้อื่นให้เกิดความตระหนักในปัญหาทางด้านการเมืองและสังคมได้
- ฉันสามารถจัดการเรียกร้องเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในชุมชนและสังคมได้
- ฉันสามารถรวบรวมกลุ่มเพื่อนให้เข้ามาช่วยกันร่วมพัฒนาชุมชน/สถานศึกษาได้
- ฉันสามารถร่วมลงชื่อสนับสนุนข้อเรียกร้องต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ได้

- ฉันสามารถพูดคุยเสนอแนะความคิดเห็นต่อเรื่องราวทางด้านการเมืองและสังคมได้อย่างสม่ำเสมอ
- ฉันสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับส่วนรวมได้

1.1.6) ด้านความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง มีข้อคำถามดังนี้

- ฉันอยากเข้าไปช่วยคนที่ถูกผู้อื่นเอารัดเอาเปรียบ
- ฉันชอบการช่วยเหลือผู้อื่น
- ฉันอยากช่วยลดจำนวนผู้ที่หิวโหยและยากจนในโลกใบนี้
- ฉันรู้สึกเป็นห่วงสถานการณ์ทางด้านการเมืองและสังคมในปัจจุบันนี้
- ฉันอยากร่วมทำกิจกรรมที่ส่งเสริมทางด้านสิทธิมนุษยชน
- ฉันอยากร่วมทำกิจกรรมที่ปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

1.1.7) ด้านการมีความรู้ด้านพลเมือง มีข้อคำถามดังนี้

- ฉันได้เรียนเกี่ยวกับการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางด้านสังคมในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ
- ฉันได้เรียนเกี่ยวกับบุคคลตัวอย่างหรือกลุ่มจิตอาสาที่ทำงานเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อส่วนรวมในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ
- ฉันพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้ปกครองเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ทางด้านการเมืองและสังคม
- ฉันมีโอกาสได้ทำงานกลุ่มในโครงการที่จะต้องไปพบกับผู้คนที่มีความแตกต่างจากตัวฉัน
- ฉันมีโอกาสได้เข้าไปมีส่วนร่วมหรือแสดงบทบาทสมมติทางด้านการเมืองหรือกฎหมายในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ
- ฉันใช้อินเทอร์เน็ตอินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามอ่านข่าวเหตุการณ์ทางด้านการเมืองและสังคมของในประเทศและต่างประเทศ

1.1.8) ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ มีข้อคำถามดังนี้

- ฉันคอยช่วยเหลือเพื่อนในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อยู่เสมอ
- ฉันมักจะให้ความช่วยเหลือแก่เพื่อนบ้าน
- ฉันมักจะติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในชุมชน
- ฉันมักจะสละเวลาเพื่อทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม
- ฉันคอยพูดกระตุ้นให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อสังคม
- ฉันบริจาคสิ่งของหรือเงินให้กับองค์กรการกุศลต่าง ๆ อยู่เสมอ

สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้การวัดในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

1.2) การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการ

การให้เยาวชนในโครงการเขียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้หลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรม จากโจทย์ที่กำหนดดังกล่าวนั้น จะทำให้รู้ว่าเยาวชนในโครงการได้เรียนรู้อะไร จะนำไปประยุกต์ใช้ต่ออย่างไรได้บ้าง และเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

1.3) ต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม

การประเมินความรู้ความเข้าใจจากต้นแบบนวัตกรรมทางสังคมที่เยาวชนในโครงการเข้าร่วมกิจกรรมได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ จะทำให้เห็นว่ากิจกรรมที่ดำเนินนั้นมีประสิทธิภาพอย่างไรบ้าง

1.4) การสัมภาษณ์เยาวชนในโครงการ

การสัมภาษณ์เยาวชนในโครงการ จะทำให้เข้าใจเส้นทางการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนในโครงการ และมิติอื่น ๆ ที่อาจได้จากเยาวชนในโครงการ

2) วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

2.1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ข้อมูลคุณลักษณะทางประชากรทั่วไปของเยาวชนในโครงการ และข้อมูลจากแบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองที่เก็บข้อมูลโดยให้เยาวชนทำก่อนและหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมในโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคมสำหรับเยาวชน

สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองของผู้ตอบแบบสอบถาม ที่ใช้การวัดในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ 1 เห็นด้วยน้อยที่สุด ถึง 5 เห็นด้วยมากที่สุด ผู้วิจัยจะใช้วิธีรวมเป็นคะแนนก่อนเข้าสู่การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ได้แก่ สถิติ t-test statistic ประเภท Paired Sample t-test statistic เนื่องด้วยเป็นการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมในตัวอย่างกลุ่มเดียวกัน

2.2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม และ การสัมภาษณ์ ใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) เนื่องด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลวิธีนี้มีความเหมาะสำหรับงานวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งให้ความสำคัญกับการแสวงหาความจริงแบบการให้เหตุผลเชิงอุปนัย (Inductive Reasoning) กล่าวคือ นำข้อมูลที่ได้มาหาแก่นสาระ จากนั้นจึงนำไปเปรียบเทียบกับแก่นสาระในวรรณกรรมหรือทฤษฎี (Theoretical Comparison) วิธีการนี้มุ่งเน้นการหาความหมายที่เป็นรูปแบบที่ได้มาจากทั้งชุดข้อมูล มิได้เกิดจากการนับความถี่เพียงอย่างเดียว หากแต่ยังต้องอาศัยการตีความของผู้วิจัยร่วมด้วย จึงทำให้ความหมายที่ซ่อนอยู่ภายใต้ข้อมูลไม่ตกหล่นระหว่างการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้ขั้นตอนการวิเคราะห์แก่นสาระของ Mile & Huberman (1994) และ Patton (1999) ดังนี้

ขั้นที่ 1 จัดระบบข้อมูลและลดทอนข้อมูลที่ไม่จำเป็นออก (Data Reduction) คณะผู้วิจัยจะทำให้ข้อมูลเป็นระเบียบทั้งทางกายภาพและในทางเนื้อหา พร้อมที่จะแสดงและนำเสนออย่างเป็นระบบได้ โดยเริ่มต้นจากการถอดเทป หรือ ถอดความจากเอกสารที่ศึกษา และอ่านข้อมูลเพื่อทำความคุ้นเคยกับข้อมูล จากนั้นจัดกลุ่มข้อมูลจนได้เป็นแก่นสาระสำคัญ (Themes)

ขั้นที่ 2 แสดงข้อมูล (Data Display) คือ การนำเสนอข้อมูล อันเป็นผลมาจากการเชื่อมโยงข้อมูลที่จัดระเบียบแล้วเข้าด้วยกัน โดยคณะผู้วิจัยจะพยายามดึงความหมายออกมาจากข้อมูลที่มีอยู่และหาความเชื่อมโยงของข้อมูลที่ปรากฏ ตามกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิเคราะห์เพื่อมองเรื่องราวของสิ่งที่ศึกษาตามความหมายที่ข้อมูลซึ่งได้ถูกจัดระเบียบไว้ดีแล้วออกมา

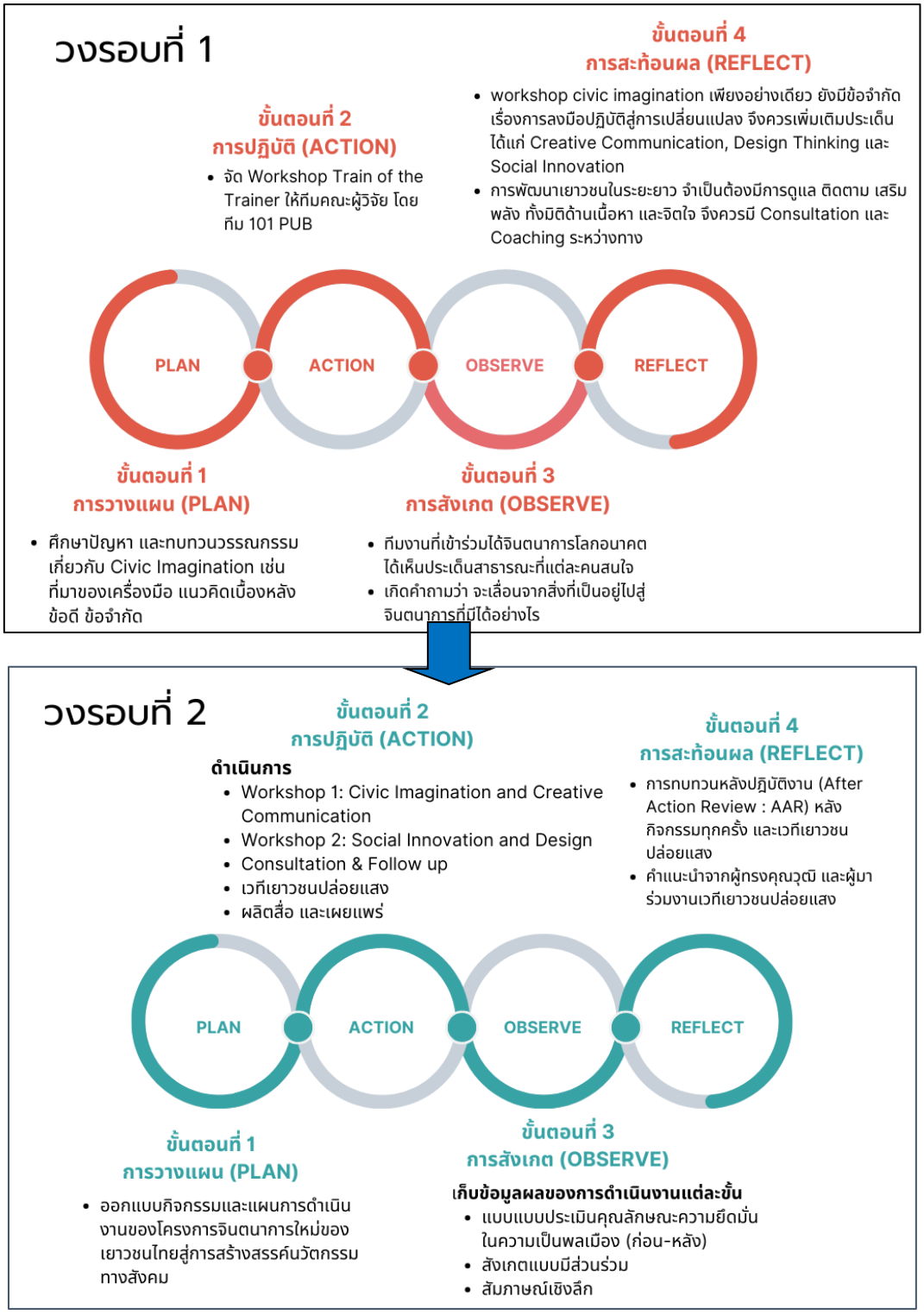
ขั้นที่ 3 หาข้อสรุป ตีความ และตรวจสอบความถูกต้องตรงประเด็นของผลการวิจัย (Conclusion Interpretation and Verification) เป็นกระบวนการหาข้อสรุป และการตีความหมายของผลหรือข้อค้นพบที่ได้จากการแสดงข้อมูล รวมถึงการตรวจสอบว่าข้อสรุปความหมายที่ได้นั้นมีความถูกต้องตรงประเด็น และน่าเชื่อถือเพียงใด โดยคณะผู้วิจัยจะทบทวนแก่นสาระร่วมกันระหว่างนักวิจัย เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ตรงกัน

ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่ผู้วิจัยทำการสรุปข้อค้นพบจากการลงมือปฏิบัติผ่านการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ได้แก่ ที่ปรึกษาโครงการ นักวิจัย พี่เลี้ยงโครงการ เยาวชนในโครงการ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น โดยเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เทคนิควิธีการ

ปฏิบัติ ปัญหา อุปสรรค และผลจากข้อค้นพบ เพื่อนำข้อค้นพบมาออกแบบกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในการขยายผลต่อกับเยาวชนกลุ่มอื่น

ทั้งนี้ งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ดำเนินวิจัยในวงรอบที่ 2 ดังภาพนี้



ภาพที่ 48 ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม วงรอบที่ 1 และ วงรอบที่ 2

ที่มา ประยุกต์จาก https://www.researchgate.net/figure/Kemmis-and-McTaggart-model-198811-14-cited-in-Burns-2010_fig1_282201927

บทที่ 5
ผลการศึกษา : ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ

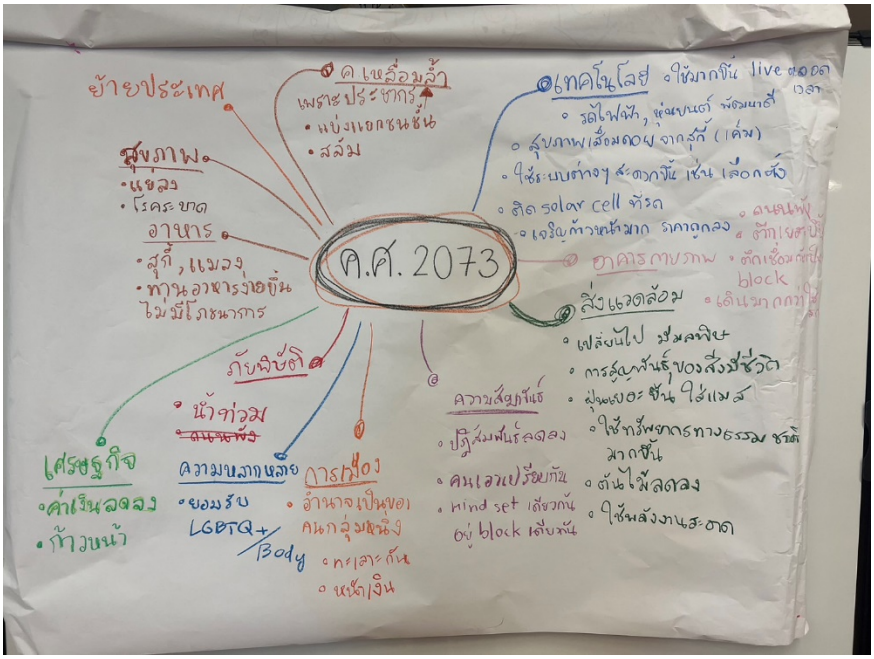
ในบทนี้เป็นการนำเสนอผลการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ โดยเก็บข้อมูลจากทั้งการสังเกตผ่านการทำกิจกรรมในระหว่างเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ ต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม และการสัมภาษณ์เชิงลึกเยาวชนในโครงการ การนำเสนอผลการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ และ 2) จินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่เยาวชนสนใจ มีรายละเอียดดังนี้

5.1ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ

5.1.1 ประเด็นสาธารณะที่ได้ผ่านการใช้เครื่องมือจินตนาการพลเมือง

5.1.1.1 ประเด็นที่ได้จากเยาวชนเมื่อให้มองภาพอนาคตอีก 50 ปีข้างหน้า ประกอบด้วยประเด็นดังนี้

1) มีการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น ทั้งในด้านคมนาคม (รถยนต์ รถไฟฟ้า) และด้านวิถีชีวิต (การใช้ไลฟ์สดตลอดเวลา)
2) สภาพทางกายภาพเปลี่ยนไป เช่น อาคารจะมีเพิ่มขึ้น เชื่อมต่อกันเป็นบล็อก ๆ คนน่าจะเดินกันมากกว่าใช้รถ เพราะพื้นที่แคบลงจากจำนวนตึกที่มากขึ้น
3) สิ่งแวดล้อมเปลี่ยนไป มลพิษเพิ่มขึ้น ฝุ่นมากขึ้น ประชาชนต้องใส่หน้ากากอนามัย สัตว์บางชนิดจะสูญพันธุ์ จำนวนต้นไม้ลดลง มีการใช้ทรัพยากรธรรมชาติมากขึ้น แต่ก็มีการใช้พลังงานสะอาดร่วมด้วย
4) ความสัมพันธ์ของผู้คนจะลดลง อาจมีการแข่งขัน เอาเปรียบกันเพิ่มขึ้น มีการแบ่งแยกกันเพิ่มขึ้น คนที่มีความคิด ทัศนคติคล้าย ๆ กัน จะอาศัยอยู่ร่วมกัน
5) คนกลุ่มหนึ่งจะกุมอำนาจทางการเมืองไว้ อาจเกิดการทะเลาะและขัดแย้งกันมากขึ้น
6) มีการยอมรับความแตกต่างหลากหลายเพิ่มมากขึ้น
7) เศรษฐกิจที่มีทั้งมุมมองที่มองว่าจะเติบโตก้าวหน้าขึ้น และมีทั้งที่อาจย่ำแย่ลง
8) เกิดภัยพิบัติน้ำท่วม เพราะน้ำแข็งขั้วโลกละลาย
9) สุขภาพคนอาจแย่ลง มีโรคระบาดเพิ่มขึ้น
10) อาหารจะเน้นสะดวกขึ้น ทานง่ายขึ้น อาจมีการนำแมลงมาเป็นอาหารหลัก เพราะมีโภชนาการสูง
11) ความเหลื่อมล้ำทางสังคมจะมีมากขึ้น ชุมชนแออัดจะมีเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 49 ประเด็นที่ได้จากวง เมื่อให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงภาพอนาคตของประเทศไทยอีก 50 ปีข้างหน้า

5.1.1.2 ภายหลังผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1 : จินตนาการพลเมืองและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ทำให้เยาวชนในโครงการได้ประเด็นสาธารณะที่กลุ่มของตนเองสนใจสำหรับกลับไปหาข้อมูลต่อเพื่อพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหานั้น ดังนี้

1) เด็กไทยไม่ค่อยมีกิจกรรมทางกาย (เคลื่อนไหวร่างกาย/ออกกำลังกาย/เล่น) “พฤติกรรมเนือยนิ่ง”
2) ภาระงานของครูไทยที่มีมากจนกระทบคุณภาพการสอน
3) คนรุ่นใหม่กับปัญหาออฟฟิศซินโดรม (Office Syndrome)
4) ปัญหาโลกร้อน
5) ความรุนแรงในสถานศึกษาจากการเสพสื่อ
6) ปัญหาช่องว่างระหว่างวัย

5.1.2 ประเด็นสาธารณะที่ได้ผ่านการสัมภาษณ์ภายหลังการเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ

ภายหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1 ซึ่งเยาวชนในโครงการจะมีช่วงเวลาในการลงพื้นที่ศึกษาเพื่อหาข้อมูลสำหรับทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่ตนเองสนใจที่ได้ในระหว่างการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้น ทั้งจากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ตนเองสนใจ คณะผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เยาวชนในโครงการ โดยสามารถสรุปข้อค้นพบเกี่ยวกับประเด็นสาธารณะของเยาวชนในโครงการได้ 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่ และ 2) มุมมองต่อประเด็นสาธารณะที่ต่างกันด้วยบริบทของโรงเรียน ดังนี้

5.1.2.1 เรื่องใหญ่ก็ได้ เรื่องใกล้ตัวก็ดี

เมื่อคณะผู้วิจัยพูดคุยกับเยาวชนในโครงการเกี่ยวกับประเด็นสาธารณะที่พวกเขาสนใจ ตลอดจนมุมมองที่มีต่อประเด็นปัญหาต่าง ๆ ในสังคม พบว่า ความสนใจในประเด็นสาธารณะของเยาวชน สามารถมองได้สองรูปแบบ ได้แก่ การมองปัญหาภาพใหญ่ จากนั้นค่อยระบุประเด็นที่แคบลง และการหยิบปัญหาใกล้ตัวที่ตนเองประสบโดยตรง มาพัฒนาโจทย์ในการแก้ไขปัญหา เพื่อนำไปสู่การขยายผลที่กว้างขึ้น

<u>ปัญหาขนาดใหญ่</u>

ในหลายบทสนทนามีการกล่าวถึงประเด็นปัญหาขนาดใหญ่อยู่ เช่น **การขาดจิตสาธารณะ ปัญหาโลกร้อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้นแบบไร้ขีดจำกัดส่งผลต่อวิธีคิดที่เป็นพิษ ช่องว่างระหว่างวัย ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา** เป็นต้น โดยเยาวชนบางส่วนมีมุมมองต่อปัญหาต่าง ๆ ในสังคมว่าเป็นสิ่งที่ทุกประเทศในโลกนี้ต่างก็เผชิญปัญหาที่ตนเองต้องหาทางแก้แต่อาจจะแตกต่างกันไป โดยบางส่วนมองว่าปัจจัยหนึ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประเทศไทย คือ คนไทยบางกลุ่มมักให้ความสำคัญกับประโยชน์ส่วนตน จนอาจละเลยการให้ความสำคัญกับประโยชน์ส่วนรวม ดังตัวอย่างข้อความนี้

> *“คิดว่าแต่ละประเทศก็ต่างมีปัญหาที่ต่างประเทศ ประสบ เขาก็ต้องเหมือน deal with their own problem in a way of the social like society แต่ว่าก็รู้สึกว่าแบบถ้าในประเทศไทยก็รู้สึกว่าแบบ ระบบการเมืองอะไรอย่างนี้อ่ะค่ะมันยังไม่เหมือนแบบเอ่อ like in proper place รู้สึกว่าแบบคนไทยยังมีความเห็นแก่ตัวอยู่นิดนึงที่ว่าเหมือนมองแต่แบบเป้าหมาย มองจุดประสงค์ของแบบตัวเองที่แบบเหมือนอยากที่จะ achieve your own goal แล้วไม่ค่อยนึกถึงคนที่อยู่รอบข้าง หรือว่าผู้อื่นที่ร่วมอยู่ในสังคมหรือประเทศเดียวกันอย่างนี้อ่ะค่ะ ก็คิดว่าถ้าคนไทยสามารถเหมือนเปลี่ยน mindset ตรงนี้ได้และก็เห็นความสำคัญของเอ่อ..การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นอะไรอย่างนี้อ่ะค่ะ ก็จะสามารถนำประเทศไปสู่แบบการพัฒนาที่ดีขึ้นได้”*
>
> **(เยาวชนทีม A, สัมภาษณ์หลัง WS 1)**

ประเด็นข้างต้น ยังถูกสะท้อนเพิ่มเติมจากข้อความด้านล่างนี้ ที่เยาวชนบางส่วนมองว่าปัญหาใหญ่ระดับปัญหาโลกร้อนที่ส่งผลต่อทุกชีวิตบนโลกนี้ แต่คนกลับไม่ค่อยสนใจหรือให้ความสำคัญเท่าที่ควร

> *“ทุกคนไม่ได้ให้ความสนใจกับมันมากขนาดนั้น ทุกคนรู้ว่าตอนนี้โลกเรากำลังร้อนขึ้นเรื่อย ๆ แล้ว แต่ว่ามันยัง เหมือนหนูรู้สึกว่ามันกำลังเป็นจุดเปลี่ยน ตอนนี้คน แก้มันมันก็น่าจะแบบว่ายืดเวลาหรือว่าทำอะไรให้มันดีขึ้นได้บ้าง แต่ว่าถ้าคนเลือกที่จะทิ้งมันไป เอ่อ ปัญหาเหล่านี้มันก็จะหนักขึ้นเรื่อย ๆ แล้วมันก็จะมาตกอยู่กับทั้ง generation ที่กำลังโตขึ้นมาต่อไป รวมถึงคนที่กำลังแบบว่ากำลังแก่ตัวลงโดยเฉพาะแบบสังคมไทยก็เป็นสังคมผู้สูงอายุ ถ้าเยาวชน*

ที่กำลังโตขึ้นไปต้องแบ่งรับภาระอีกหลายอย่างก็อาจจะเกิดปัญหาอีกหลาย ๆ อย่างพ่วงมาอีกเยอะเลย”

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

นอกจากเรื่องการขาดจิตสาธารณะข้างต้นของคนบางกลุ่ม เยาวชนในโครงการบางส่วนยังให้ความสนใจกับสถานการณ์สังคมที่มีการขยายตัวของการใช้งานเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด การเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่รวดเร็วขึ้นโดยปราศจากการควบคุมการใช้งาน ซึ่งมีส่วนทำให้การส่งต่อความคิดหรือถ้อยคำที่เป็นพิษมันขยายออกไปได้ง่าย และอาจมีผลต่อสุขภาพจิตหรือการเลือกปฏิบัติต่อคนบางกลุ่ม ดังตัวอย่างข้อความนี้

“เป็นประมาณว่าเป็นปัญหาของโซเชียลครับผมที่ตอนนี้มันก็เข้าถึงได้ง่าย แบบว่าก็จะมีแบบสังคมที่ค่อนข้าง toxic แล้วก็พอสังคมนี้มันกระจายออกไปได้ง่ายมากขึ้นเพราะว่ามันเข้าถึงได้ง่าย ก็มีหลาย ๆ คนที่จดจำพวกศัพท์ toxic ไปใช้ข้างนอกโดยที่หลาย ๆ คนอาจจะยังไม่รู้ความหมายครับ ก็เลยอยากแก้ปัญหาตรงนี้ด้วยกัน เพราะว่าเรารู้สึกว่าเอ่อ ข้อมูล เพราะว่าเอ่อ เรารู้สึกว่าเข้าถึงได้ง่าย แล้วก็แบบว่าการนำไปใช้อันนี้ก็อาจทำให้เราไปดูถูกหรือว่าเลือกปฏิบัติเหยียดหยามคน ไม่รู้ตัว”

(เยาวชนทีม B, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

หรือการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของประชากรที่ส่งผลต่อการเป็นสังคมสูงวัยในหลายประเทศรวมถึงประเทศไทยเอง ที่นำไปสู่การเพิ่มขึ้นของปัญหาช่องว่างระหว่างวัยในสังคม ดังตัวอย่างที่เยาวชนบางกลุ่มสะท้อนประเด็นที่ตนเองเองสนใจดังนี้

“เป็นหัวข้อเดิมที่สนใจอยู่ แต่ว่ามันมองได้มากขึ้นอ่ะว่าสามารถเชื่อมโยง เพราะว่าหัวข้อที่ส่งมาอ่ะ มันเป็น Generation Gap แล้วมันค่อนข้างกว้าง กว้างมาก ๆ แต่พอได้แบบกิจกรรมที่เอาเพื่อนช่วยกันคิดแล้วก็จัดกรุปอะไรเนี่ย ทำให้เราได้เห็นเหมือนกับปัญหาที่มันมีอะไรที่มันย่อยมากขึ้น แล้วก็เอาอันนี้ไปจับกับอันนู้นให้มันเชื่อมโยงกัน”

(เยาวชนทีม D, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

จากข้อความข้างต้น นอกจากจะสะท้อนถึงประเด็นเรื่องช่องว่างระหว่างวัยที่เยาวชนให้ความสนใจ ยังสะท้อนให้เห็นว่า การเข้าร่วมกิจกรรมในโครงการฯ ที่เปิดพื้นที่การแลกเปลี่ยนและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน ๆ ที่มาจากหลากหลายบริบท ตลอดจนการเติมเครื่องมือในการช่วยวิเคราะห์ปัญหา ช่วยให้เยาวชนเห็นประเด็นการแก้ปัญหาที่ชัดเจนขึ้น รวมถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาโครงการเพื่อหาทางออกของปัญหานั้น เช่นเดียวกันกับประเด็นที่เยาวชนอีกกลุ่มสนใจ จากเดิมคือเรื่องความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา เพราะมองว่าเป็นสาเหตุของอีกหลาย ๆ ปัญหาตามมา ดังตัวอย่างนี้

"ก่อนหน้านี้แบบสนใจเรื่องแบบสิ่งแวดล้อมกับสุขภาพอะไรอย่างนี้อะค่ะแต่ว่าก็คิดว่า เอ่อ ...ที่แบบหนูสมัครโครงการนี้มาด้วยประเด็นเรื่องความยากจนอ่าค่ะ เพราะว่าคิดว่าเรื่องสิ่งแวดล้อมอะไรอย่างนี้อะค่ะ หนูแบบทำมาเยอะแล้วและก็คิดว่าความยากจนมันคือเหมือนแบบรากปัญหาในแบบ in a way ที่แบบว่ามันทำให้เกิดแบบปัญหาต่าง ๆ เช่นแบบสิ่งแวดล้อมหรือปัญหาทางด้านการขาดการศึกษาอะไรอย่างนี้อะค่ะ และก็แบบปัญหาสุขภาพอะไรอย่างนี้อะค่ะ เลยเหมือนอยากจะลองดูทำเรื่องปัญหาความยากจน"

(เยาวชนทีม A, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าร่วมโครงการ และได้แลกเปลี่ยนมุมมองที่หลากหลายกับเพื่อน ๆ เยาวชน จึงทำให้เห็นความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ที่เป็นมุมที่ตนเองและทีมสนใจร่วมกัน และใกล้ตัวมากกว่า คือ ตนเองมีเพื่อนที่มีภาวะออทิสติก และรับรู้ว่าเพื่อนคนนั้นมีปัญหาในการเข้าสังคม ทำให้คนรอบข้างไม่เข้าใจและมีปัญหากัน จึงหยิบยกประเด็นปัญหาเรื่องการที่สังคมขาดความเข้าใจผู้ที่เป็นออทิสติกทำให้กระทบต่อความสัมพันธ์กันมาเริ่มต้นในการพัฒนาหาทางแก้ปัญหานั้น

<u>ปัญหาใกล้ตัว สัมผัสโดยตรง</u>

แม้เยาวชนบางส่วนจะมองประเด็นสาธารณะจากภาพใหญ่ของสังคม เช่น การขาดจิตสาธารณะ ปัญหาโลกร้อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้นแบบไร้ขีดจำกัดส่งผลต่อวิธีคิดที่เป็นพิษ ช่องว่างระหว่างวัย หรือความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ดังที่กล่าวไปในข้างต้น และเริ่มมาระบุปัญหาให้ชัดขึ้นจากการมาแลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ และเครื่องมือวิเคราะห์ปัญหาตอนเข้าร่วมกิจกรรมในโครงการ อย่างไรก็ตาม มีเยาวชนบางส่วนที่หยิบประเด็นสาธารณะจากเรื่องใกล้ตัวและประสบการณ์ที่พวกเขาสัมผัสโดยตรงมาใช้เพื่อเป็นสารตั้งต้นในการหาแนวทางเพื่อแก้ปัญหาเหล่านั้น ประเด็นใกล้ตัวของกลุ่มเยาวชน เช่น **คุณภาพและความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ความเท่าเทียมกันระหว่างโรงเรียน การแข่งขันเพื่อเข้าเรียนที่ดี ๆ หรือปัญหาความรุนแรง** ซึ่งผู้เข้าร่วมจากโรงเรียนหนึ่ง ได้สะท้อนถึงมิติและประเด็นที่เกี่ยวกับ**คุณภาพและความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา** ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นประเด็นของคุณภาพการสอนของครูอันเป็นผลกระทบจากการที่ *"ครูเขาต้องทำงานอื่นนอกเหนือจากการสอนทำให้คุณภาพของครูเวลาที่จะมาสอนลดน้อยลง"* **(เยาวชนทีม C, สัมภาษณ์หลัง WS 1)** หรือประเด็นเรื่องของคุณภาพโรงเรียนที่แตกต่างกัน เกิดการแข่งขันกันเข้าโรงเรียนดี ๆ ที่อาจจะอยู่ไกลบ้านมาก ๆ *"ถ้าทุกที่ถ้าโรงเรียนมันดีอ่ะ โรงเรียนที่ดีที่สุดหนูว่าก็คือโรงเรียนที่ใกล้บ้านเพราะว่าถ้าโรงเรียนทุกที่เท่ากันอ่ะค่ะ แล้วอันนี้ที่หนูพูดมันก็แค่ในกรุงเทพด้วยซ้ำอ่ะค่ะ ยิ่งต่างจังหวัด โรงเรียนยิ่งต่างกันกว่าในกรุงเทพยิ่งกว่านี้อีกอ่ะค่ะ หนูต้องตื่นเช้ามาก ตี 3 ตี 4 เพื่อให้มาทัน มันเหนื่อย"* **(เยาวชนทีม C, สัมภาษณ์หลัง WS 1)**

นอกจากนี้ ยังมีเยาวชนบางส่วนที่สนใจประเด็นเรื่องความรุนแรง อันเนื่องมาจากประสบการณ์ตรงที่ตนเองและเพื่อนร่วมโรงเรียนต้องพบเจอจากปัญหาความขัดแย้งระหว่างนักเรียนบาง

กลุ่มในโรงเรียนของตนแองและโรงเรียนใกล้เคียง ซึ่งกระทบกับนักเรียนคนอื่น ๆ ในโรงเรียนทั้งสองด้วย ดังตัวอย่างข้อความนี้

"คือปัญหาความรุนแรงอันนี้เป็นเรื่องใกล้ตัวพวกผมนะครับ และก็ตอนนั้นมันมีปัญหาระหว่างโรงเรียนพอดี ทำให้พวกผมเวลากลับบ้านเวลาไปที่ไหนเนี่ยต้องระวังตัว"

(เยาวชนทีม E, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

5.1.2.2 มุมมองต่อประเด็นสาธารณะที่ต่างกันด้วยบริบทของโรงเรียน

ข้อค้นพบที่น่าสนใจเกี่ยวกับมุมมองที่มีต่อความสนใจในประเด็นสาธารณะของเยาวชนที่มาจาก**โรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน ทั้งประเภทโรงเรียน ขนาดโรงเรียน พื้นที่ตั้งของโรงเรียน** มีผลต่อวิธีการมองปัญหาหรือประเด็นสาธารณะด้วยเช่นกัน เยาวชนมีการตั้งข้อสังเกตถึงความต่างระหว่างเยาวชนที่อยู่ใจกลางกรุงเทพฯ กับ ปริมณฑล อาจมีความต่างกันในด้านสายตามที่มองว่าสิ่งใดเป็นปัญหา ที่ต้องหยิบขึ้นมาเพื่อแก้ไข กับ สายตาที่มองหาสิ่งใดมีอยู่แล้วที่น่าหยิบขึ้นมาเพื่อพัฒนาต่อยอดให้ดียิ่งขึ้นต่อไป ดังตัวอย่างข้อความนี้

"ทุกคนก็มาจากแต่ละพื้นที่อะไรอย่างนี้อ่ะค่ะ แบบมาจากคนละจังหวัด หรือว่าในกรุงเทพนี่แหละแต่ว่าคนละพื้นที่ในกรุงเทพอะไรอย่างนี้อ่ะค่ะ ก็คิดว่าต่างคนก็ต่างมีเหมือน bring in ที่แตกต่างกันไปอะไรอย่างนี้อ่ะค่ะ ซึ่งตรงนั้นเนี่ยเวลามารวมกันแล้วหรือว่าเหมือนระดมสมองเพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งที่ทุกคนมีจุดหมายหรือเป้าหมายอย่างเดียวกันที่จะอยากแก้ปัญหาอะไรอย่างนี้อ่ะค่ะ รู้สึกว่ามันเอามุมมองของแต่ละคนที่เหมือนแปลกและก็ยูนีคได้เอามารวมกัน ซึ่งทำให้วิธีการแก้ไขปัญนี้มันผ่านไปได้เร็วขึ้นหรือว่าแบบคิดวิธีที่มันแบบใหม่มาก ๆ โดยที่แบบเราก็ไม่ได้คิดมาก่อนว่ามันมีวิธีนี้อะไรอย่างนี้ ถ้าเราไม่ได้มุมมองจากคนอื่นด้วย"

(เยาวชนทีม A, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

"แต่จริง ๆ เราสองคนก็อยู่แถว ๆ สายไหม แล้วพวกเราสองคนก็อยู่ปทุมด้วยอ่ะ เด็กของปริมณฑลมันจะมองต่างจากเด็กในกรุงเทพประมาณหนึ่งเลย คือเขาจะมองถึงปัญหานู้น นี่ นั้น ๆ เขาจะมองเป็นด้านลบสะส่วนใหญ่ เท่าที่เห็น แต่ถ้าเกิดเป็นเราสองคนนะเราจะมองด้านแบบเชิงพัฒนาขึ้นไปมากกว่า เราคือเราไม่ได้มองว่าแบบในกรุงเทพ มีปัญหาอะไรแต่เรามองแค่ว่าในปริมณฑลบ้านเรามันยังไม่พัฒนาเท่ากรุงเทพเลยเว้ย ใช่ ก็ได้ความเห็นด้านนั้นด้วย"

(เยาวชนทีม D, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

พร้อมปิดท้ายด้วยประโยคที่สะท้อนมุมมองของเยาวชนว่าบริบท หรือ *"สถาบันแต่ละสถาบันปลูกฝังความคิดต่างกันจริง ๆ"* **(เยาวชนทีม D, สัมภาษณ์หลัง WS 1)** และมีผลต่อการหล่อหลอมวิธีคิดของเยาวชนในโครงการที่ต่างกัน ดังนั้นการที่กลุ่มเยาวชนได้ร่วมการอบรม ได้พูดคุย ช่วย

ให้ผู้เขาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และขยายมุมมองของตนเองเพิ่มขึ้นจากการรับฟังเพื่อน ๆ จากโรงเรียนอื่นที่มีความแตกต่างจากตน ดังตัวอย่างข้อความด้านล่างนี้

“อยากมาแลกเปลี่ยนความคิดกับคนอื่น ๆ ที่เราไม่ได้แบบมาอยู่มากจากที่เดียวกันแบบสังคมที่ใกล้เคียงกันขนาดนั้นอ่ะค่ะ ทำให้เห็นความแตกต่าง ได้เห็นปัญหาในหลายแง่มุมมากขึ้น ว่าคนอื่นมองปัญหานี้ยังไง เขาประสบปัญหานี้แล้ว สาเหตุจริง ๆ ของปัญหานี้คืออะไร ไม่ใช่ที่เราแค่สร้างขึ้นมาเองเป็นปัญหา แต่จริง ๆ แล้ว สำหรับคนที่เจอเขาอาจจะไม่ใช่ปัญหา”

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

การฟังมุมมองผู้อื่นทำให้เยาวชนได้เห็นมุมมองที่มีต่อประเด็นปัญหาเพิ่มขึ้น จากที่ไม่เคยมองเห็นหรือตั้งคำถามมาก่อน ดังตัวอย่างข้อความนี้

“ซึ่งพอมาอยู่สองวันและเราได้รู้ว่าแต่ละกลุ่มอ่ะมีประเด็นปัญหาที่ไม่เหมือนกันเลยสักกลุ่ม บางปัญหาหนูอาจจะไม่ได้ตระหนักถึงหรือว่าคิดไม่ถึงด้วยซ้ำว่ามีในสังคมแล้วมันสำคัญพอที่เขาจะยื่นเรื่องนี้เข้ามาสมัครอ่ะค่ะ ทำให้หนูคิดว่าเอ่อ เพราะอย่างนั้นปัญหาที่เราเห็นอ่ะก็เหมือนทำให้เรารู้ว่าเอ่อ...มันก็มีปัญหาแบบนี้อยู่และคนที่จะพัฒนา ใช่ก็เหมือนทำให้รู้ว่าไม่ใช่มีแค่ปัญหาหัวข้อใหญ่ ๆ และก็มีหลาย ๆ อย่างที่เป็นสเกลเล็ก ๆ ที่คนไม่สนใจแต่ว่าก็มีคนที่สนใจและก็เอามาที่นี่”

(เยาวชนทีม C, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

เยาวชนบางส่วนสะท้อนว่าการที่เห็นเพื่อน ๆ พูดถึงประเด็นสาธารณะหรือประเด็นสังคมที่สนใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่เยาวชนคนนั้นนึกไม่ถึง ผนวกกับการที่มีคนแปลกใจและนึกไม่ถึงประเด็นปัญหาที่ตนเองสนใจ มันส่งผลให้เยาวชนคนนั้นเรียนรู้ว่าคนเรามีหลากหลายความคิดและมองปัญหาแตกต่างกันจริง ๆ ทั้งจากมิติไกลตัว หรือใกล้ตัว ดังตัวอย่างข้อความนี้

“หนูเห็นแล้วว่าหลาย ๆ คนมีความแตกต่างกันด้านความคิดแบบมาก ๆ อย่างที่เพื่อนบอกเหมือนตอนที่เขาพูดว่าให้เหมือนทำเรื่องแบบว่าเขียนในกระดาษอะค่ะว่าหัวข้อที่เราส่งเข้ามากัน ไม่คิดว่าแบบทุกคนจะทำไม่เหมือนกันเลย บางปัญหามันเล็กมากแบบหนูยังคิดไม่ถึงกันเลย เช่น สัตว์ที่เกยตื้นในทะเล อะไรประมาณนั้น ปัญหาสัตว์ในทะเล หนูว่ามันค่อนข้างจะไกลตัวมากสำหรับคนที่ยังเป็นนักเรียนอยู่อ่ะค่ะ แต่แบบว่าเขากลับเล็งเห็นถึงปัญหาตรงนั้นได้ ถึงขั้นเอามาพูดว่ามันเกิดจากอะไรยังไงประมาณนั้นอ่ะค่ะ และก็แบบว่าตัวหนูเองมันจะมีพี่ปาล์มอ่ะค่ะที่มาช่วย โปรเจกต์ที่หนูทำที่มันจะมี คือพวกหนูทำแบบว่าหน้าที่ของครูที่มันมากกว่าการสอนอ่ะค่ะ พี่ปาล์มพูดมาว่าคนปกติเขาคิดไม่ได้นะอะไรแบบนี้ บางคนยังไม่ตระหนักถึงมันเลย แว้บแรกที่หนูคิดคือมันมีคนที่ไม่ตระหนักถึงด้วยเหรอครูอะไรแบบนี้อ่ะค่ะ เอ่อ..คนเรามันมีหลายมุมมองจริง ๆ อะค่ะ”

(เยาวชนทีม C, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

5.2 จินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่เยาวชนสนใจ

5.2.1 จินตนาการใหม่ที่ได้ผ่านการใช้เครื่องมือจินตนาการพลเมือง

5.2.1.1 ออกแบบฮีโร่และพลังวิเศษ

หลังจากที่เยาวชนในโครงการได้ทำกิจกรรมมองภาพอนาคตอีก 50 ปี และได้เห็นสภาพสังคมในอนาคตไปแล้ว กระบวนการถัดมาให้ผู้เข้าร่วมออกแบบฮีโร่ที่ตนเองคิดว่าจะสามารถแก้ไขปัญหาที่ตนเองจินตนาการว่าจะเกิดขึ้นใน 50 ปีข้างหน้าได้ และปั้นฮีโร่ของตนเองด้วยดินน้ำมัน พร้อมทั้งตั้งชื่อและอธิบายพลังวิเศษของฮีโร่ตัวนั้น ๆ เมื่อเสร็จแล้วให้ทุกคนนำฮีโร่ของตนเองมาวางบนโต๊ะเพื่อจัดแสดงและให้ทุกคนมายืนล้อมโต๊ะจัดแสดงนั้นแล้วให้แต่ละคนนำเสนอฮีโร่ของตนเอง โดยชื่อของฮีโร่และพลังวิเศษสะท้อนถึงจินตนาการที่พวกเขามีต่อประเด็นสังคมในอนาคต ชื่อฮีโร่และพลังวิเศษที่ได้จากวง มีดังนี้

ตารางที่ 3 ชื่อฮีโร่และพลังวิเศษจากกิจกรรมออกแบบฮีโร่และพลังวิเศษด้วยการปั้นดินน้ำมัน

ชื่อฮีโร่	พลังวิเศษ
ICE PENGUIN	เปลี่ยนน้ำเป็นน้ำแข็ง ป้องกันระดับน้ำทะเลที่สูงขึ้น
เจ๊ไฝ	ดูดสิ่งสกปรก ปล่อยพลังงานสะอาด
น้องปิ๊ง made with love and kindness	ช่วยปิ๊งไอเดียในการแก้ปัญหา
จูลี่	แก้ปัญหาการเมือง พลังวิเศษ คิดทางแก้แบบกะทันหันได้
จูดี้-ประชาธิปไตยใหม่	พลังวิเศษ คือการใช้ความน่ารัก ตัวเล็ก ถ้าทำสิ่งที่ถูกจะตรงมั่นคง หากทำสิ่งที่ไม่ถูกจะล้ม
เก้าอี้โดเรม่อน	วาร์ปไปแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ทุกที่
Medical Emergency (ME)	รถขนแจกจ่ายยาให้กับผู้คนได้ทุกที่
แด๊บบี้	ดูดมลพิษ โลกกลับมาปกติเหมือนเดิม
ยกนิ้วเพื่อเธอ	อยู่บนดาวคอยส่องคน คอยให้กำลังใจคนดีส่วนคนที่ไม่ดีจะคอยแก้ปัญหานิสัยให้ดีขึ้น
จีราเอม่อน	มีของวิเศษเยอะ ใช้ประตูไปที่ไหนก็ได้แก้ปัญหาคมนาคม
ไอรอนแมน	พลังวิเศษ คือ การรวยไม่มีขีดจำกัด
นารูโตะ	นักให้ความรู้ (Educate) สามารถทำให้คนหน้ามืดตามัว ตาสว่างได้
โนบิตะ (ภาคตอนจบของโดเรม่อน)	พลังวิเศษ คือ มีความพยายามในการแก้ปัญหา เหมือนโนบิตะพยายามซ่อมโดเรม่อน ใคร ๆ ก็สามารถเป็นโนบิตะได้เพราะเขาเคยโง่มาก่อน
เทพเจ้ามังกือ	สะสมลูกแก้วแล้วจะขอพรได้ขอให้การเมืองดีขึ้น สภาพแวดล้อมกลับมาเหมือนเดิม

ชื่อฮีโร่	พลังวิเศษ
ธนาบอส - โรบอตวิดพื้น	เป็นกำลังใจให้คนออกกำลังกายเพื่อสุขภาพที่ดี (คล้าย ๆ เทรนเนอร์ส่วนตัว)
หลอดไฟได้สมใจเธอ	มีพลังวิเศษเรื่องสร้างความเจริญในด้านการเมือง พาการเมืองให้เจริญสู่ความดี ประเทศไทยจะดีขึ้น เศรษฐกิจดีขึ้น ส่องแสงสว่างออกจากหัว
ด๊อค ด๊อค (Doctor)	หุ่นยนต์กระเป๋าแพทย์ตรวจจับอาการป่วยทางกายและใจได้ ช่วยคนได้ไปหาคนตามบ้านได้จองคิว ส่งต่อให้ได้

ที่มา. จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1 : จินตนาการพลเมืองและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ วันที่ วันที่ 28-30 กรกฎาคม 2566

ภาพที่ 50 กิจกรรมปั้นฮีโร่ดินน้ำมัน

5.2.1.2 กิจกรรมร่วมสร้างโลกใหม่ (World Building)

ภายหลังจากที่ให้เยาวชนได้มองภาพอนาคตอีก 50 ปี ได้เห็นสภาพสังคมในอนาคต และ ได้ออกแบบฮีโร่ที่มีพลังวิเศษสำหรับแก้ไขปัญหาเหล่านั้นผ่านการปั้นดินน้ำมันแล้ว เยาวชนยังได้ฝึกการใช้เครื่องมือ Problem Tree เพื่อวิเคราะห์หาราก (สาเหตุ) ของปัญหา และจินตนาการถึงเมืองหรือสังคมที่ปราศจากปัญหาเหล่านั้นผ่านกิจกรรมร่วมสร้างโลกใหม่ (World Building) โดยมีผลการจินตนาการดังนี้

เมืองที่ปราศจากความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่ส่งผลต่อคุณภาพของสถานศึกษา

	“ภาพนี้นะคะชื่อว่าโรงเรียนของเราน่าอยู่ค่ะ ก็คือจะเป็นโรงเรียนที่อยู่บนดอยที่สะอาดหน่อยอะค่ะ แล้วก็คุณครู Happy นักเรียน Happy จนต้องยกนิ้วเลยค่ะ แล้วก็สโลแกนก็คือโรงเรียนพวกเราเนี่ยคุณครูใจดีทุกคน เด็ก ๆ ก็ไม่ซุกซน พวกเราทุกคนชอบไปโรงเรียน แล้วก็ไลฟ์สไตล์นะคะ ก็คือเด็ก ๆ ได้เรียนรู้ทุกวิชาที่ตัวเองชอบนะคะ แล้วก็มีความสุขกับการมาโรงเรียนทั้งคู่แล้วก็นักเรียน แล้วก็มีความสงบไม่เครียดนะคะ กฎระเบียบและกติกานะคะ มีแค่ 3 ข้อ ก็คือ ตั้งใจเรียนนะคะ แล้วก็เคารพซึ่งกันและกัน ไม่มีการใช้ความรุนแรงนะคะ แล้วก็ไม่กลั่นแกล้ง”

<u>เมืองที่ปราศจากการเหยียดหยามหรือบูลลี่อันเป็นผลมาจากอิทธิพลของโลกออนไลน์</u>

	“เราคิดว่าสภาพบ้านเมืองที่ไม่มีปัญหาอย่างนี้น่าจะแบบเมืองที่ทำให้มนุษย์มีความกลมเกลียวมากขึ้น แล้วก็สามารถพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้นเพราะเหมือนจะเกิดความสามัคคีได้มากขึ้นด้วยประมาณนั้น แล้วก็มีเรื่องการ Feed ของ Twitter ด้วยครับ ก็คือโดยปกติ Twitter ก็มีความเชื่อถือปกติก็จะแบบ Platform ต่าง ๆ ก็จะแบบ Twitter ขึ้นชื่อเรื่องการ Toxic การด่าการอะไรที่มันเลว ๆ เนี่ยขึ้น Trend ตลอด แต่ใน World นี้ ใน Social Media ก็จะมีแต่สิ่งดี ๆ แล้วก็เราก็ Elon Musk ก็ปลดปล่อย Twitter ให้เป็นอิสระด้วยครับ แล้วก็อาจจะมีเรื่องกฎเกณฑ์ที่แบบทำให้มีกฎเรื่องแบบให้คนเนี่ยเห็นคุณค่าของกันและกัน แล้วก็ไม่เหยียดหยามกัน ไม่ แล้วก็ Respect ผู้อื่น เพราะว่าเรา

	*ต้องการที่จะแบบปิดกั้นการที่จะเกิดเหล่าบ่อเกิดของ Discrimination เหล่านี้ ก็เลยคิดว่าตั้งกฎแบบนี้ขึ้นมา ซึ่งกฎเหล่านี้ก็จะมาจัดการปกครองแบบประชาธิปไตยครับ ก็คือคนในเมืองเนี่ยส่วนใหญ่เลือกมาแล้วก็ให้คนที่เขาเลือกมาเนี่ยเป็นคนตั้งกฎเอง ซึ่งคนในเมืองเนี่ยเขาก็ต้องยอมรับครับ ก็ต้องให้เกียรติกันของคนส่วนมาก มาต่อกันที่ไลฟ์สไตล์ของคนในเมืองแล้วกันนะครับก็คนในเมืองก็จะเป็นคนที่แบบว่า Friendly เป็นคนที่ช่วยเหลือกันและกันแบบว่าจะเป็นแบบว่าเดินผ่านอาจจะแบบมีคนทำของตกก็ช่วยกันเก็บ หรือว่าจะเป็นเรื่องของการช่วยเหลือกันระหว่างแบบเพื่อนบ้านหรือคนในครอบครัว ก็เป็นสังคมที่ไม่ Toxic ครับ แล้วก็มีคุณภาพ แล้วก็แบบรายการของผู้ป่วยจิตเนี่ยก็จะมีการอาการน้อยลงครับผม โอเค แล้วก็คนก็ต่างเห็นคุณค่ากันและกันมากขึ้นอะไรประมาณนี้ คำขวัญผมก็มีคำขวัญของเมือง Utopia ของเรานะครับ ก็คือ **พูดหรือถามตามสมควร ชวนสร้างสรรค์สมานกันฉันและเธอ”***

<u>เมืองที่โลกมีสิ่งแวดล้อมที่ดี ทุกคนแยกขยะ</u>

	“แผนพัฒนาบางสะอ้านของเรา ที่นี่เราจะเปลี่ยนจากการใช้รถมาใช้รถโดยสารสาธารณะ เช่น รถไฟฟ้า และเราจะมีการใช้พลังงานสะอาดอย่างโซลาร์เซลล์ แล้วก็มีการปลูกต้นไม้เพิ่มพื้นที่สีเขียว มีการติดกังหันลมเพื่อที่ให้มีการผลิตกระแสไฟฟ้าด้วยพลังงานสะอาดของท่านได้เยอะมากขึ้น นอกจากนี้ก็ยังส่งเสริมให้คนเนี่ยแยกขยะแล้วเราก็ยังมีรถ Pepz car ซึ่งมันก็คือรถไฟฟ้าที่เราสามารถไปไหนก็ได้ ซึ่งชื่อเนี่ยมันมาจากว่าแป๊บเดียวเดี๋ยวรถก็มาแล้วรอ

	แป๊บนึง ซึ่งเมืองของเรานะคะชื่อว่าเมืองบางสะอ้าน ก็สโลแกนก็คือ Green Live Living Sustainable with Technology ซึ่งก็จะมีกฎก็คือทุกคนจะต้องแยกขยะในถังขยะ 5 สี มีการใช้ขนส่งสาธารณะ ซึ่งในเมืองนี้ทุกคนเนี่ยจะไม่มีรถโดยสารส่วนตัวเลย แล้วก็ซึ่งรถของเรามันสามารถไปได้ทั่วถึงทั้งเมืองอยู่แล้ว และก็สามารถใช้การเดินได้เพราะอากาศเราดีมาก นอกจากนี้ก็จะมีการใช้พลังงานสะอาดในหลาย ๆ รูปแบบไม่ว่าจะเป็นโซลาร์เซลล์หรือว่าจะเป็นกังหันลม แล้วเราก็จะมีการมีกฎการปล่อย Greenhouse Gas ของแต่ละบ้าน แล้วสุดท้ายก็จะมีการกำหนดว่าทุก ๆ พื้นที่กี่ตารางเมตรก็จะต้องปลูกต้นไม้อย่างน้อย 1 ต้นนะคะ นอกจากนี้การผลิตไม่ว่าจะเป็นสินค้าต่าง ๆ หรือว่าอาหารที่ใช้ เราก็ต้องมีการควบคุมมาตรฐานแล้วก็ดูด้วยว่าหลังจากที่ผลิตเสร็จแล้วเราสร้างอะไรบ้างที่มันส่งผลกระทบต่อโลก”

<u>เมืองที่สถานศึกษาปราศจากความรุนแรง</u>

	“สำหรับเมืองของเราเนี่ยก็จะมีชื่อว่า Episode clear นะครับ โดยพวกผมเนี่ยเปรียบเมืองของเราเป็นเหมือนเรื่องโดเรม่อนครับ เป็นเรื่องที่โดเรม่อนเนี่ยไม่ต้องใช้กระเป๋าวิเศษแล้วเพราะว่าไม่มีปัญหาครับปลอดปัญหาจากการรุนแรงที่ปกติเนี่ยโนบิตะจะโดนไจแอ้นรังแกนะครับ แต่ในนี้ก็กลับมาเป็นเพื่อนกันเหมือนเดิมครับ ซึ่งสโลแกนของเรานะครับก็คือสังคมจะสงบสุขถ้าเราหยุดใช้ความรุนแรงครับ กฎนะครับก็จะเป็นทุกคนเป็นมิตรกันครับ แล้วก็ไม่ใช่

	ความรุนแรงครับถ้ามีปัญหาให้ใช้เหตุผลมาคุยกันครับ แล้วก็ทุกคนเนี่ยควรคิดก่อนทำครับไม่ใช่ทำอะไรโดยพลการ ไลฟ์สไตล์ก็จะเป็นทุกคนกล้าออกมานอกบ้านนะครับโดยที่ไม่ต้องกลัวว่าใครจะมาทำร้ายหรือว่าโดนลูกหลงนะครับ นี่ก็เป็นโดเรม่อนในสภาพปกติที่พวกเราดูกันเนาะ แล้วนี่ก็คือโดเรม่อนที่ไม่มีปัญหาการกลั่นแกล้งกันในสังคมจะเป็นโดเรม่อนเวอร์ชันใหม่ที่เราไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นอันนี้ แล้วการไม่ใช่ความรุนแรงเนี่ยก็ทำให้ครอบครัวเรามีความสุขได้ด้วย ลูกตั้งใจเรียน มีอนาคต มีสมอง นั่นแหละครับ”

<u>เมืองที่ปราศจากฝุ่น PM 2.5</u>

	“อันนี้ก็จะเป็นภาพเมืองของเราภายในกรุงเทพฯ อย่างแรกเลยนะคะชื่อเมืองของเราที่เป็นยูโทเปียก็จะชื่อว่ากรุงเทพฯ ที่สวยงามค่ะ เพราะว่าเมื่อมลพิษ PM 2.5 มันไม่มีแล้วมันจะทำให้ท้องฟ้าสดใส มีนกหรือว่าสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ก็ได้อยู่ได้ แล้วก็มีต้นไม้เยอะ แล้วก็คนก็สามารถใช้ชีวิตอยู่ในเมืองนี้ได้อย่างสุขสบายค่ะ ก็วิถีชีวิตของคนที่ใช้ชีวิตอยู่ในเมืองนี้นะคะ ก็จะเป็นทุกคนก็จะใช้ระบบขนส่งสาธารณะค่ะ ที่จะใช้แทนการขับรถค่ะ เมื่อเมื่อกี้เพื่อนพูดไปว่าทำให้เกิดรถติดในเมืองอะค่ะ แล้วก็ไม่เผาขยะแล้วก็เชื้อเพลิงฟอสซิลค่ะ เพราะว่าสิ่งเหล่านั้นมันก็จะทำให้เกิดมลพิษปล่อยมลพิษเข้าไปในชั้นบรรยากาศนะคะ แล้วก็สุดท้ายก็คือไม่ทิ้งขยะตามทางเดิน ตามทั่วไปเกลื่อนในเมืองอะค่ะ เพราะว่าการที่ทำอย่างนั้นก็จะทำให้มีขยะในเมืองเต็มไปหมดเลย แล้วก็ซึ่งจะทำให้ใน Land fields อะค่ะ มีก๊าซมีเทนซึ่งปล่อยขึ้นมาได้แล้วก็ทำให้ชั้นบรรยากาศไม่

	Clear แล้วอะค่ะ แล้วก็ Motto ของเรานะคะ ก็คือ ***ร่วมแรงร่วมใจทำให้ประเทศไทยของเราให้ดีขึ้นค่ะ*** *เอ่อ กฎหรือว่าแบบนโยบายของในเมืองนี้นะคะ ก็จะมีห้ามใช้รถยนต์ที่ใช้ก๊าซกับเมืองนี้ค่ะเพราะว่าก็อย่างที่เพื่อนพูดมาว่าก๊าซที่ปล่อยออกมาจากท่อไอเสียของรถยนต์ก็ทำให้เกิดแบบฝุ่นแล้วก็มลพิษเข้าไปในชั้นบรรยากาศค่ะ แล้วก็กฎหมายอีกอันนึงก็คือห้ามตัดไม้ทำลายป่าเพราะว่าการที่มีต้นไม้อยู่ในเมืองมันก็จะช่วยปล่อยออกซิเจนออกมาซึ่งก็ทำให้ใช้บรรยากาศดีขึ้นได้จากมลพิษ PM 2.5 ที่มันอาจจะมีอยู่พอแล้วค่ะ”*

<u>เมืองที่ปราศจากปัญหาช่องว่างระหว่างวัย</u>

	“ก็เลยออกแบบเมือง ๆ นี้ขึ้นมาชื่อว่า That’s No Gap ก็มีสโลแกนว่า ***ยอมรับในความต่างสว่างในความเจริญ*** *คิดว่ายอมรับในความต่างสว่างในความเจริญเราต้องมีการตั้งกฎที่ว่าการที่ไม่ว่าจะต่างเพศต่างวัยไม่ว่าจะแก่หรือวัยรุ่นเราต้องยอมรับความคิดเห็นของแต่ละคนด้วยกันอย่างเท่าเทียมโดยที่ไม่ยัดเยียดความคิดเห็นตัวเองเกินไป แล้วก็เราจะไม่ใช้ความรุนแรงโดยใช้วิธีเน้นสันติไลฟ์สไตล์ คนทุกรุ่นสามารถคุยกันได้อย่างสนิทใจ สามารถเป็นตัวของตัวเองได้โดยไม่กดดัน ผู้ป่วย ผู้ป่วยในเรื่องโรคซึมเศร้าหรือจิตเวชจะมีอัตราการฆ่าตัวตายที่น้อยลง ครอบครัวสนับสนุน ครอบครัวสนับสนุนกันเองในทางที่ดี ทุกรุ่นเคารพความคิดเห็นกันและกันเต็มที่ไม่ใช้ความรุนแรง ทั้งหมดนี้แล้วมันก็เป็นสิ่งที่ทำให้เราคิดว่าถ้าเกิดเราสามารถยอมรับความแตกต่างกันไม่ว่าจะ*

	เป็นทั้งในรุ่นเดียวกันหรือต่างรุ่นได้ก็จะเป็นสิ่งที่ทำให้สังคมเราน่าอยู่ขึ้น”

5.2.2 จินตนาการใหม่ที่ได้ผ่านการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสังคมของเยาวชน

ภายหลังการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2 เยาวชนในโครงการ จะมีช่วงเวลาที่พวกเขาจะพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสังคมที่ตอบโจทย์การแก้ปัญหาประเด็นที่พวกเขาสนใจ ซึ่งต้นแบบนวัตกรรมสังคมนี้ สะท้อนถึงจินตนาการที่พวกเขามีต่อประเด็นสาธารณะที่สนใจ และยิ่งไปกว่านั้น คือการนำเอาจินตนาการมาลงสู่การปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยมีต้นแบบนวัตกรรมทางสังคมของเยาวชนในโครงการดังนี้

5.2.2.1 โครงการ TUBBISH

“เราควรจะทำอะไรซักอย่างเพื่อให้คนเนี่ยได้สร้างความตระหนักค่ะเกี่ยวข้องกับเรื่องสิ่งแวดล้อมและเรื่องขยะเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถช่วยกันได้ง่ายที่สุดค่ะ เพียงแค่คุณสามารถทิ้งขยะให้ถูกต้องลงถังมากขึ้น เราก็สามารถนำขยะนั้นไปต่อยอดแล้วก็นำไปปรับใช้ให้ขยะนั้นได้เกิดประโยชน์สูงสุดค่ะ ด้วยความที่หนึ่งคนเนี่ยค่ะได้สร้างขยะจำนวนเยอะมาก ๆ เลยต่อวัน ถ้าเราสามารถช่วยกันเราตรงนี้ได้ มันอาจจะเชื่อมั่น จะเห็นผลในภาพใหญ่มากขึ้นค่ะ ประมาณอนุบาล 3 ครับเพื่อให้น้อง ๆ ได้ปลูกจิตสำนึกว่าโอเคเราสามารถแยกขยะต่าง ๆ นะ และเห็นถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ว่าแบบมันมีปัญหาตรงนี้ ทำไมเราถึงต้องควรแยกขยะ ปัญหาสิ่งแวดล้อมมันมีอะไรบ้าง ปีศาจถังขยะหรือปีศาจขยะในวันนี้ ประมาณนั้น”

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

<u>ที่มาและความสำคัญ</u>

ในปัจจุบันประชากรโลกกำลังเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว สิ่งแวดล้อมต้องเผชิญกับความท้าทายที่เกิดจาก ปริมาณขยะที่มนุษย์สร้างขึ้นทุกวันทั่วโลก การจัดการขยะอย่างมีประสิทธิภาพกลายเป็นเรื่องสำคัญที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เพราะนอกจากช่วยลดปัญหาปริมาณขยะ ปัญหาสิ่งแวดล้อมและลดมลภาวะแล้วนั้น ยังนำขยะที่แยกไปใช้ประโยชน์อย่างสูงสุดและจัดการขยะในวิธีที่ถูกประเภทช่วยลดปริมาณขยะที่ลงถังขยะทั่วไปที่จัดการได้เพียงการฝังกลบ

จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์เยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นประชากรที่พร้อมเรียนรู้ถึงปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อโลกและพร้อมให้ความร่วมมือในการปรับแนวคิด รวมถึงพฤติกรรมในการแก้ไขปัญหานั้น ๆ พบว่าสาเหตุส่วนใหญ่ที่เยาวชนเข้าไม่ถึงการจัดการขยะและการแยกขยะเนื่องจากสภาพแวดล้อมไม่เอื้อแก่การเรียนรู้และการปฏิบัติ อีกทั้งเยาวชนบางส่วนยังขาดความเข้าใจในองค์ความรู้อย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับเรื่องขยะ เช่น ประเภทขยะ การแยกขยะและกระบวนการในการจัดการขยะแต่ละประเภท เป็นต้น

ทางคณะผู้จัดทำจึงเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาเรื่องขยะและการจัดการขยะ ซึ่งโครงการการปลูกฝังสร้างจิตสำนึก สร้างค่านิยมและสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้วิธีการแยกขยะที่ถูกต้องให้แก่เยาวชนจึงเป็นทางเลือกที่มีศักยภาพในการปลูกฝังพฤติกรรมการแยกขยะให้แก่เยาวชน โดยริเริ่มจากโรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่หล่อหลอมค่านิยมและพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งจะเติบโตเป็นประชากรหลักของประเทศให้ตระหนักถึงการจัดการขยะและผลกระทบ

<u>วัตถุประสงค์</u>

1) เพื่อสร้างองค์ความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาเรื่องขยะในสังคม
2) เพื่อสร้างพื้นที่ที่เอื้อต่อการริเริ่มในการแยกขยะในโรงเรียน
3) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการรีไซเคิล

<u>ผลการดำเนินกิจกรรม</u>

ทีมงานได้ดำเนินการติดต่อประสานงานโรงเรียนอนุบาลแห่งหนึ่งเพื่อสื่อสารถึงวัตถุประสงค์ของโครงการ โดยทางโรงเรียนเห็นด้วยกับกิจกรรม จึงให้ความอนุเคราะห์ในการใช้สถานที่และจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนในโรงเรียนของตนเอง โดยมีภาพบรรยากาศและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วม ดังนี้

ผลลัพธ์ที่ 1 เยาวชนมีความรู้เรื่องประเภทขยะและการแยกขยะมากขึ้น

จากการเข้าร่วมกิจกรรมฐานแยกขยะยังไง ? และ กิจกรรมฐานแยกขยะแล้วไปไหน ?

(กิจกรรมฐานแยกยังไง?)

(กิจกรรมฐานแยกยังไง?)

(กิจกรรมฐานแยกแล้วไปไหน?) *(กิจกรรมฐานแยกแล้วไปไหน?)*

ผลลัพธ์ที่ 2 เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการแยกขยะ
จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงละครสั้น และ กิจกรรมฐานทำไมต้องแยกขยะ ?

(การแสดงละครสั้น)

(กิจกรรมฐานทำไมต้องแยก?)

(กิจกรรมฐานทำไมต้องแยก?)

(กิจกรรมฐานทำไมต้องแยก?)

ผลลัพธ์ที่ 3 เยาวชนมีส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่ที่เอื้อต่อการแยกขยะในสถานศึกษา
จากการเข้าร่วมกิจกรรมทำพวงกุญแจ และ กิจกรรมระบายสีถังขยะ

(กิจกรรมทำพวงกุญแจ)

(กิจกรรมระบายสีถังขยะ)

(กิจกรรมทำพวงกุญแจ)

(ถังขยะที่มีผลงานเยาวชนตกแต่ง)

ผลลัพธ์ที่ 4 เยาวชนมีพื้นที่ที่เอื้อต่อการแยกขยะในสถานศึกษา
จากถังขยะที่จัดให้สถานศึกษา

(รูปหมู่และถังขยะที่จัดให้สถานศึกษา)

(คณะผู้จัดทำและถังขยะที่จัดให้สถานศึกษา)

<u>ปัญหาและอุปสรรคที่พบ</u>

ในระหว่างการทำงาน ทางคณะผู้จัดทำได้พบปัญหาและอุปสรรคจำนวนมาก โดยจะแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ปัญหาที่เกิดจากทางคณะผู้จัดทำและปัญหาที่เกิดจากปัจจัยภายนอก

ปัญหาที่เกิดจากทางคณะผู้จัดทำคือ การบริหารจัดการเวลาเพื่อมาทำงานร่วมกัน เนื่องจากสมาชิกแต่ละคนมีภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่างกัน ทำให้การจัดการเวลาทำงานให้ลงตัวเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก แต่ทางคณะผู้จัดทำก็ได้บริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมและคุ้มค่าที่สุด เปลี่ยนการทำงานมาเป็นรูปแบบออนไลน์และแบ่งงานออกเป็นส่วน ๆ ตามความถนัดของสมาชิกแต่ละคน ถึงแม้จะมีการล่าช้าของงานบ้าง แต่การทำงานสามารถดำเนินต่อไปได้จนเสร็จสมบูรณ์ นอกจากนี้ก็ยังมีอุปสรรคเล็กน้อยในการทำงาน เช่น ความสะเพร่าในการทำงาน แต่สุดท้ายทางคณะผู้จัดทำก็ได้แก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพและเต็มที่ที่สุด

ในส่วนของปัญหาที่เกิดจากปัจจัยภายนอกนั้น หลัก ๆ คือ การประสานงานและติดต่อไปทางสถานศึกษาที่จะเข้าไปจัดกิจกรรม โดยแผนงานแรกจะจัดขึ้นที่โรงเรียนมัธยมปลาย แต่เนื่องจากมีการติดต่อเข้าไปของโครงการมากกว่า 1 โครงการ ทำให้ทางโรงเรียนเลือกทำกิจกรรมของอีกโครงการหนึ่ง ทางคณะผู้จัดทำจึงต้องหาสถานที่ในการจัดทำโครงการใหม่ ทั้งนี้

ทำให้แผนงานทั้งหมดจะต้องปรับปรุงและแก้ไขใหม่ในเวลา 1 เดือน อีกทั้งสถานที่ใหม่ที่เลือกคือ โรงเรียนอนุบาล ซึ่งคณะผู้จัดทำไม่มีประสบการณ์ในการทำงานกับเด็กปฐมวัยมาก่อน ทำให้การออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ กลายเป็นเรื่องที่ท้าทาย แต่สุดท้าย จากความร่วมมือของหลายภาคส่วน ทำให้โครงการสามารถดำเนินได้และบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการ

5.2.2.2 โครงการ แลก เปลี่ยน นักเรียน ครู: ประกวดหนังสั้น

"ตอนนี้คือเป็นการประกวดหนังสั้นค่ะชื่อหัวข้อหนังสั้นในหัวข้อ 'แลกเปลี่ยนนักเรียนครู' ค่ะ อยากให้คนแบบว่าอาจจะเป็นนักเรียนด้วยกันเองก็ได้ค่ะหรือว่าคนอื่นที่ไม่เห็นด้วยก็ได้ตระหนักรู้ด้วยกันว่าเออครูเค้าก็มีหน้าที่มากกว่าการสอน โรงเรียนรัฐครูทุกคนเหมือนเป็นเรื่องปกติ ถ้าเกิดบรรจุเข้ามาจะต้องเรื่องนอกเหนือจากการสอนอย่างน้อย 1 หน้าที่ค่ะ"

(เยาวชนทีม C, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

<u>ที่มาและความสำคัญ</u>

เนื่องจากในโรงเรียนของพวกเรา พบเจอกับปัญหาจากการที่คุณครูเข้าสอนไม่ตรงเวลา เนื่องจากมีภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบจำนวนมาก มีงานทั้งด้านการสอน เอกสาร และภาระงานอื่น ๆ ในโรงเรียน ไม่มีเวลาในการเตรียมการสอนให้นักเรียนมากพอ ส่งผลให้คุณครูสอนเนื้อหาไม่ทันหรือออกแบบการสอนได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ นำไปสู่ผลกระทบต่อเวลาส่วนตัวของนักเรียนในการนัดสอนเนื้อหาเพิ่มเติม จึงเกิดปัญหาขึ้นระหว่างครูกับนักเรียนที่นักเรียนไม่เข้าใจปัญหาหรือสิ่งที่ส่งผลกระทบให้ครูสอนไม่ทัน และในด้านของคุณครู ครูไม่มีพื้นที่ที่จะอธิบายหรือได้พูดคุยกับปัญหาที่เกิดขึ้น ส่งผลให้คุณภาพและความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนในห้องเรียนไม่ค่อยดีและนักเรียนเกิดอคติกับครู ทางคณะทำงานจึงค้นหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้ โดยมุ่งเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับอคติและความไม่เข้าใจกันของครูกับนักเรียน เพื่อลดปัญหาที่เกิดขึ้นจากสาเหตุดังที่ได้กล่าวมา

ทั้งนี้ ปรากฏการณ์ข้างต้น สะท้อนปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้กับครูในโรงเรียนสังกัดของรัฐบาลโรงเรียนอื่น ๆ เช่นกัน เนื่องด้วยภาระงานครูมีมาก ดังนั้นทางคณะทำงานจึงจัดทำโครงการเป็นการประกวดหนังสั้นเพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาที่ครูต้องประสบพบเจอต่อสังคม และสร้างความเข้าใจระหว่างนักเรียนกับครูให้มากขึ้น

<u>วัตถุประสงค์</u>

1) เพื่อสร้างการตระหนักรู้ในปัญหาเรื่อง “ครูมีหน้าที่นอกเหนือจากการสอน”
2) เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาที่ครูต้องประสบพบเจอต่อสังคม
3) เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างนักเรียนและครู

<u>ผลการดำเนินกิจกรรม</u>

การประกวดหนังสั้นภายใต้หัวข้อ “แลก เปลี่ยน นักเรียน ครู”

นิยามของคำว่าครูหมายถึงอย่างไร ? ผู้ให้ความรู้แก่ศิษย์ ? ผู้ที่ให้คำแนะนำแก่ศิษย์ ? แต่ทำไมเราจึงมักเห็นครูทำหน้าที่หลากหลายอย่างที่รวมถึงหน้าที่นอกเหนือจากการสอน ไม่ว่าจะเป็นงานพัสดุ งานการเงิน งานฝ่ายบุคคล รวมถึงการเข้าเวรในวันเสาร์-อาทิตย์ หน้าที่เหล่านี้ส่งผลกระทบมาถึงคุณภาพในห้องเรียนที่ไม่ได้เต็มประสิทธิภาพ จึงเกิดจัดการประกวดหนังสั้นภายใต้หัวข้อ “แลก เปลี่ยน นักเรียน ครู” เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาที่ครูต้องประสบพบเจอต่อสังคม และสร้างความเข้าใจระหว่างนักเรียนกับครูให้มากขึ้น โดยคุณสมบัติผู้สมัครกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2566 และสมัครเป็นทีมได้ไม่เกินทีมละ 8 คน

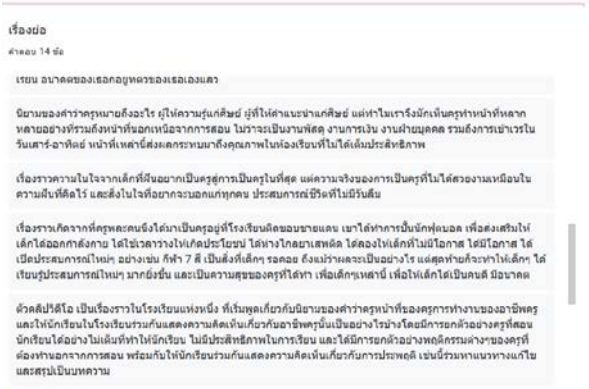
เกณฑ์การให้คะแนน

ลำดับ	เกณฑ์	รายละเอียด	คะแนน
1	แก่นเรื่อง (Theme)	• ผู้เข้าแข่งขันสามารถผลิตหนังสั้นที่สามารถสื่อสารประเด็นปัญหาที่ครูต้องประสบพบเจอต่อสังคม และสร้างความเข้าใจระหว่างนักเรียนกับครูให้มากขึ้น • สะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นของครู เกี่ยวกับภาระหน้าที่ที่มากกว่าการสอน และแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ตามมาจากภาระหน้าที่เหล่านั้น (ดัง Brief ข้างต้น)	45 คะแนน
2	เทคนิคของภาพยนต์สั้น	• การจัดภาพ มุมกล้อง การเก็บภาพ การตัดต่อ • มีความลื่นไหล และน่าสนใจ	15 คะแนน
3	ระบบเสียง	• เสียงมีความสัมพันธ์กับภาพ • เสียงมีความชัดเจน	15 คะแนน
4	ความน่าสนใจ	• มีการนำเสนอประเด็นได้น่าสนใจ • มีความแปลกใหม่และสร้างสรรค์	15 คะแนน
รวม			**90 คะแนน**

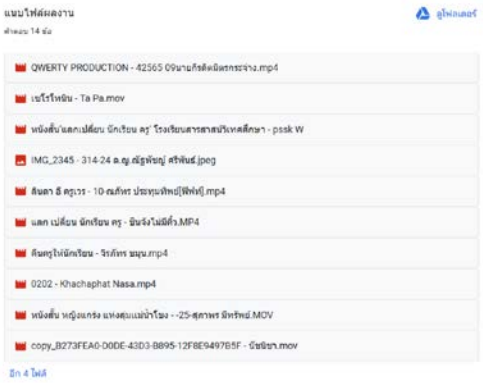
ภายหลังการประชาสัมพันธ์ มีผู้ส่งหนังสั้นเข้าประกวดจำนวน 14 เรื่อง ทางทีมงานและคณะกรรมการ ซึ่งเป็นอาจารย์ภายนอก ได้พิจารณาให้คะแนนและตัดสินผล โดยประกาศรายชื่อผู้ที่ชนะการประกวดได้ รางวัลที่ 1-3 พร้อมประกาศนียบัตร

ผลลัพธ์ที่ 1 ผู้เข้าร่วมประกวดได้ตระหนักถึงประเด็นปัญหา ผ่านกระบวนการพัฒนาบทและผลิตทำหนังสั้นที่ต้องทำความเข้าใจประเด็น ตัวละคร และบริบทของปัญหา

ผลลัพธ์ที่ 2 ผู้เข้าร่วมโครงการได้เผยแพร่ประเด็นปัญหาออกสู่สังคม ออกมาในรูปแบบของหนังสั้น



ภาพที่ 51 บทหนังสั้นที่ผู้เข้าประกวดส่งเข้ามา



ภาพที่ 52 คลิปหนังสั้นที่ผู้เข้าร่วมประกวดส่งเข้ามา

<u>ปัญหาและอุปสรรคที่พบ</u>

ปัญหาที่คณะทำงานพบ คือ ระยะเวลาในการดำเนินการแต่ละขั้นตอนไม่เป็นไปตามการวางแผนข้อมูลของผู้สมัครตกหล่นจากการกรอก google form และ ผู้สมัครกรอกข้อมูลผิดพลาด ทำให้เกิดการแก้ไขรายชื่อในใบประกาศนียบัตรหลายครั้ง

5.2.2.3 โครงการ 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่

"'ปีใหม่ร่างใหม่' มันเป็นโครงการที่มีต้นทางมาจากปัญหา Office Syndrome ที่พบเจอในครูครับ ผมก็เลยเลือกอาชีพนี้ เพราะทางเลือกที่ใกล้ตัวเราก็เป็นเรื่องที่ถูกมองข้ามด้วยครับ ตอนนี้ก็ที่อาชีพครูเป็นส่วนใหญ่ครับผม แต่ว่าถามว่าอาชีพอื่นมีปัญหาไหมก็ต้องตอบเลยว่ามีอยากให้ครูเค้าสอนอย่างมีประสิทธิภาพแล้วก็มนความสุขครับ"

(เยาวชนทีม B, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

<u>ที่มาและความสำคัญ</u>

การเข้ามาของเทคโนโลยีสมัยใหม่รวมถึงโรคระบาดอย่าง Covid-19 ส่งผลให้วิถีชีวิตของคนจำเป็นต้องเข้าหาโลกออนไลน์และเสี่ยงต่อการเป็นออฟฟิศซินโดรม เนื่องจากการขยับตัวที่น้อยลงเนื่องจากไม่จำเป็นต้องเดินไปเดินมาบ่อย ๆ สามารถทำงานได้แม้จะนั่งอยู่ที่บ้าน ซึ่งสมาชิกทุกคนในกลุ่มของเราประสบปัญหาออฟฟิศซินโดรมเช่นกัน

จากสาเหตุที่กล่าวไปข้างต้นโครงงานแก้ปัญหาออฟฟิศซินโดรมในอาชีพครู ยกตัวอย่างเช่น การปวดข้อ ปวดหลัง ปวดไหล่ และอาการอื่น ๆ เพื่อคุณภาพชีวิตและการสอนของครูที่มี

ประสิทธิภาพมากขึ้น จากการสำรวจและเก็บข้อมูลพบว่า กลุ่มตัวอย่างกว่า ร้อยละ 65 จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 164 คน ซึ่งประกอบไปด้วยอาชีพต่าง ๆ เช่น นักเรียน นักศึกษา และกลุ่มตัวอย่างวัยทำงาน เช่น พนักงานออฟฟิศ อาจารย์มหาวิทยาลัย พ่อค้าแม่ค้า ต่างพบเจอปัญหาออฟฟิศซินโดรม ซึ่งส่งผลเสียเป็นอย่างมากในหลาย ๆ ส่วนของชีวิตประจำวัน เช่น การทำงานที่มีประสิทธิภาพลดลง กิจวัตรประจำวันต่าง ๆ สมาธิในการทำสิ่งต่าง ๆ ลดลง รวมถึงหน้าที่การงานอื่น ๆ ที่ต้องรับผิดชอบก็ทำได้แย่ลงเช่นกัน และพวกเรายังมีการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์นักเรียนและคุณครูในโรงเรียน จำนวน 13 คน พบว่า ทั้งนักเรียนและคุณครูต่างพบเจอปัญหานี้กันทั้งสิ้น แต่คุณครูจะมีอาการของออฟฟิศซินโดรมที่รุนแรงและกระทบต่อชีวิตประจำวันมากกว่า ในขณะที่นักเรียนให้สัมภาษณ์ว่า นักเรียนมองว่าปัญหานี้ไม่ได้มีผลกระทบต่อชีวิตพวกเขานัก เป็นอาการเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ไม่ร้ายแรง และด้วยหลาย ๆ ปัญหาที่คุณครูพบเจอนั้นก็เรื้อรังมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากปัจจัยเรื่องสภาพแวดล้อมที่ไม่ค่อยเอื้ออำนวยต่อการทำงานและเกิดจากการอยู่ในท่าทางการทำงานที่ไม่เหมาะสมอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ทำให้เกิดเป็นกิจวัตรหรือนิสัยที่แก้ไขได้ยาก

<u>วัตถุประสงค์</u>

1) เพื่อให้คุณครูตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบของออฟฟิศซินโดรม
2) เพื่อให้สังคม ตระหนักถึงปัญหาออฟฟิศซินโดรมในครู

<u>ผลการดำเนินกิจกรรม</u>

พวกเราได้สร้างเพจเฟสบุ๊ค Teacher Syndrome โดยมีจุดประสงค์ในการเผยแพร่ความรู้โดยจะมีส่วนหลัก ๆ คือ แคมเปญที่เราทำผ่านทางเพจเฟสบุ๊ค Teacher syndrome เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหานี้ในสังคมว่าออฟฟิศซินโดรมไม่ได้เกิดขึ้นกับแค่พนักงานบริษัท แต่ก็เกิดขึ้นกับอาชีพครูเช่นกัน ซึ่งประกอบไปด้วยการทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ถึงโรคออฟฟิศซินโดรมในหัวข้อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ออฟฟิสซินโดรมคืออะไร ปัญหาออฟฟิสซินโดรมสำคัญอย่างไร พฤติกรรมเสี่ยงต่อการเป็นออฟฟิศซินโดรม การป้องกันและรักษาออฟฟิศซินโดรมและอาชีพที่เสี่ยงเป็นออฟฟิศซินโดรม และทำกิจกรรมกับผู้ติดตามที่คาดว่าน่าจะประสบปัญหาออฟฟิสซินโดรม โดยพวกเราวางแผนไว้ว่าจะแจกรางวัล เช่น เสื้อลาย ครูก็เป็นออฟฟิศซินโดรมแต่ผลตอบรับกลับไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ เนื่องจากมีจำนวนผู้เข้าชมและผู้ติดตามเพจเฟสบุ๊คไม่มาก มีเพียง 21 คน และยังไม่มีใครมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่โพสต์ลงในเพจอย่างการแชร์ประสบการณ์เกี่ยวกับออฟฟิศซินโดรมที่เคยเจอ ซึ่งคาดว่าน่าจะเกิดจากการโปรโหมดที่ไม่เพียงพอและเนื่องจากเป็นช่องทางออนไลน์หลาย ๆ คนจึงไม่สะดวกใจที่จะเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวพวกเราจึงสรุปได้ว่ายังทำเพจเฟซบุ๊กได้ไม่สำเร็จ

พวกเราจึงทำโครงการ ปีใหม่ร่างใหม่ เพื่อแก้ไขปัญหาออฟฟิศซินโดรมของคุณครู เราได้สร้างและออกแบบ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีชื่อว่า 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่ เพื่อสร้างการตระหนักรู้และให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้การป้องกัน และสร้างนิสัยให้ห่างไกล

ออฟฟิศซินโดรม โดยตัวกิจกรรมนี้จะมีกลุ่มเป้าหมายคือคุณครูของเราในโรงเรียน มีกติกาการเข้าร่วมคือต้องเก็บคะแนนเป็นทีมทีมละ 3-5 คน โดยเมื่อคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดก็จะได้รับของรางวัลต่าง ๆ ไปโดยวิธีการได้รับคะแนนนั้นมาจาก 2 ช่องทาง คือคุณครูจะต้องถ่ายภาพหน้าจอมือถือที่สามารถเห็นได้ว่าวันนี้วิ่งหรือเดินไปกี่ก้าวแล้ว และส่งมาทาง Google Form ก่อนจะถูกแปลงเป็นคะแนนอีกช่องทางหนึ่งคือเราจะมีสมุดพกให้คุณครูได้จดบันทึกความรู้สึกต่อกิจกรรมซึ่งเราจะทำ Check Box ไว้ให้ว่าหากคุณครูได้ทำกิจกรรมที่ช่วยป้องกันออฟฟิศซินโดรมนอกเหนือจากการวิ่ง เช่น การยืดเหยียดยามเช้า ให้ทำเครื่องหมายลงในช่องและในวันสุดท้ายเราก็จะนำมาคำนวณเป็นคะแนน ซึ่งคุณครูจะต้องทำกิจกรรมนี้รวมแล้ว 21 วัน นอกจากนี้เรายังได้จัดกิจกรรมการทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review : AAR) ให้คุณครูได้มารวมตัวกันแต่ละทีมเพื่อสะท้อนถึงความรู้สึก สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการกิจกรรมก่อนจะทำการแจกรางวัลให้คุณครูแต่ละทีม

ภาพที่ 53 ประมวลภาพกิจกรรม 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่
และการทบทวนหลังปฏิบัติงาน (AAR)

กิจกรรม 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่เป็นกิจกรรมที่เราได้ให้ครูออกกำลังกายเป็นทีมที่ตัวเองเลือกเพื่อเก็บสะสมแต้ม โดยหากเก็บครบลำดับขั้นทั้งทีมจะได้ของรางวัลทีมและแต้มสามารถถูกเก็บได้จากการยืดเหยียดกล้ามเนื้อซึ่งแต้มที่ได้ก็จะถูกแบ่งเป็นขั้นที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตามจำนวนของรางวัลที่สูงขึ้นเช่นกันโดยผลตอบรับที่ได้สรุปได้ว่าสำเร็จมาก ๆ ซึ่งคาดว่าเกิดจากของรางวัลน่าดึงดูดและเป็นแรงกระตุ้นสำคัญให้ผู้เข้าร่วมไต่ลำดับแต้มและเข้าร่วมทำ

กิจกรรมหรือการวิ่งอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งตรงตามจุดประสงค์และหลักการที่พวกเรานำมาปรับใช้คือ การทำอะไรซ้ำ ๆ 21 วันสามารถช่วยให้ติดเป็นนิสัยได้ ซึ่งการแก้ไขออฟฟิศซินโดรมที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ การแก้จากจุดเริ่มต้น ลักษณะนิสัย ความเคยชินหรือสรุปได้ว่าโครงการนี้สำเร็จและส่งเสริมให้คุณครูตระหนักและออกมาแก้ไขปัญหาออฟฟิศซินโดรมได้จริง

ภาพที่ 54 ของรางวัลเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมไต่ลำดับแต้มคะแนน

<u>ปัญหาและอุปสรรคที่พบ</u>

1) สมาชิกในทีมมีเวลาว่างไม่ตรงกัน จึงทำให้การนัดหมายเป็นไปได้ยาก
2) ในระหว่างกระบวนการทำแคมเปญผ่านเพจเฟซบุ๊ก เราพบปัญหาที่เพจของเราไม่มีคนสนใจเท่าที่ควรทำให้การเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ ไม่เป็นวงกว้างเท่าที่ต้องการ
3) ในระหว่างกระบวนการทำกิจกรรม 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่ การนับก้าวเดินและระยะทางของแอปพลิเคชันบางตัวไม่เท่ากันเพราะเราไม่ได้กำหนดชัดเจนตั้งแต่ต้นเราจึงต้องนับคะแนนด้วยเกณฑ์ใหม่
4) การสื่อสารที่ไม่ค่อยดี เพราะพวกเรามักจะไม่ได้อ่านไลน์ตลอดเวลาทำให้เวลาตามงานหรือนัดประชุมกัน มักไม่มีคนตอบ แต่เราก็แก้ด้วยการคุยตัวต่อตัวที่โรงเรียนแทน
5) การจัดสรรเวลาที่ยังทำได้ไม่ดี ทำให้หลาย ๆ งานเป็นงานที่เร่งทำส่งก่อนเส้นตายโดยเฉพาะในช่วงทำเพจเฟซบุ๊ก

5.2.2.4 โครงการ NVC Camp (Non-Violent Communication Camp)

"ถ้าในโรงเรียนหรือในสังคม สิ่งที่อยากเห็นคือ อยากเห็นการไม่ใช้ความรุนแรง อยากให้ใช้เหตุผลมากกว่า ไม่อยากให้มีการใช้ความรุนแรงกับรุ่นน้องหรือว่าคนที่เอ่อ...คนที่คิดว่าอยู่ต่ำกว่าเรา เราเลยใช้ความรุนแรง อะไรแบบนี้ ถ้าคนเราเปิดใจกัน ไม่ใช่ความรุนแรงเข้าหากันเนี่ย อาจจะทำให้เราเข้าใจเค้า เค้าเข้าใจเรา ความรุนแรงเนี่ยมันก็จะไม่เกิดขึ้นครับ 'NVC camp' ก็จะทำเกี่ยวกับการสื่อสารโดยไม่ใช้ความรุนแรง จะเป็นการให้คนหลาย ๆ คนหลาย ๆ สังคมได้มารู้จักกันแล้วก็ใช้การพูดคุยกันแบบไม่ใช้ความรุนแรง สำหรับผมเลยเนี่ย NVC คือค่ายที่มาเข้าเพื่อได้รับความรู้ ว่าการรับฟังการ ความคิด ความต้องการของคนอื่นอะไรพวกนี้ครับมันเหมือน

สนับสนุนการไม่ใช้ความรุนแรงครับ การไม่ใช้ความรุนแรงเนี่ยทำให้เรามีความสุขได้ด้วยทำให้เราได้ยิ้ม ได้เห็นอนาคต"

(เยาวชนทีม E, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

<u>ที่มาและความสำคัญ</u>

การใช้ความรุนแรงระหว่างโรงเรียน ก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาทระหว่างโรงเรียนจนได้รับบาดเจ็บ ส่งผลให้ผู้คนที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน ผู้ปกครอง และผู้ที่อาศัยหรือเกี่ยวข้องกับสถานที่ที่เกิดเหตุได้เกิดความวิตกกังวลและหวาดระแวง ยกตัวอย่างเช่น เหตุการณ์จากข่าวบนโลกออนไลน์ที่นักเรียนโรงเรียนถูกเด็กอาชีวะทำร้ายร่างกายโดยไม่ทราบสาเหตุ ส่งผลให้ได้รับบาดเจ็บจนต้องได้รับการผ่าตัดและยังส่งผลกระทบถึงผู้ปกครองในโรงเรียนมีความวิตกกังวล เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนี้ส่งผลเสียในหลากหลายด้านและยังส่งผลตั้งแต่ตัวผู้กระทำจนถึงผู้ที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องอีกด้วย

ทางคณะทำงานจึงมีความมุ่งมั่นที่จะจัดค่าย Nonviolent Community Camp เพื่อเป็นการลดปัญหาความรุนแรงลง ผ่านการสร้างชุมชน (Community) ระหว่างโรงเรียนที่ปราศจากการใช้ความรุนแรง อันมีจุดเริ่มต้นจากการมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างนักเรียนต่างโรงเรียน ซึ่งนำไปสู่การลดความรุนแรงลงได้

<u>วัตถุประสงค์</u>

1) เพื่อลดปัญหาการใช้ความรุนแรงในโรงเรียน
2) เพื่อสร้างชุมชนระหว่างโรงเรียนให้กว้างมากขึ้น
3) เพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเลือกใช้ความรุนแรงเป็นการแก้ไขปัญหา

<u>ผลการดำเนินกิจกรรม</u>

คณะทำงานดำเนินการรับสมัครนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมแคมเปญช่วยกันผลิตคลิปวิดีโอเพื่อรณรงค์การลดความรุนแรง เพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ และจัดค่ายเพื่อให้ความรู้และฝึกทักษะเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างเข้าอกเข้าใจ (Emphatic Communication) ให้แก่นักเรียนที่เข้าร่วม โดยมีภาพบรรยากาศและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วม ดังนี้

ผลลัพธ์ที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้นำความรู้ที่ได้จากการมาค่าย NVC นำไปปรับใช้เพื่อลดความรุนแรงในโรงเรียน

จากกิจกรรมจับกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม และแคมเปญการสร้างคลิปวิดีโอเพื่อสื่อสารแนวทางการปรับใช้เครื่องมือ NVC กับบริบทปัญหาภายในโรงเรียนของตนเองในประเด็นที่แต่ละกลุ่มสนใจ

ภาพที่ 55 ตัวอย่างคลิปวิดีโอที่ผู้เข้าร่วมใช้ในการประชาสัมพันธ์ปัญหาความรุนแรงในโรงเรียน

(*ลิงค์วิดีโอ :* *https://drive.google.com/drive/folders/1i2IeVNuyfAZmwtShWdcoQqvOvWx05Ksx?usp=sharing*)

ภาพที่ 56 กิจกรรมจับกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม

ภาพที่ 57 กิจกรรมจับกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคม

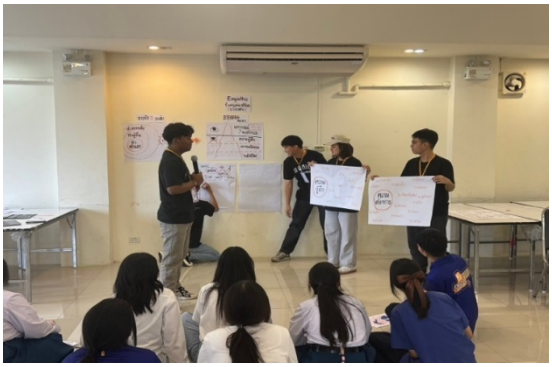
ผลลัพธ์ที่ 2 ผู้เข้าร่วมได้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เข้าร่วมต่างโรงเรียนมากขึ้นจากกิจกรรมสานสัมพันธ์ในค่าย NVC Camp

ภาพที่ 58 ประมวลภาพกิจกรรมสานสัมพันธ์ในค่าย NVC Camp

ผลลัพธ์ที่ 3 ผู้เข้าร่วมได้ความรู้และได้ฝึกทักษะด้านการสื่อสารเพื่อความเข้าอกเข้าใจ (Empathic communication)

จากกิจกรรมการอบรมและฝึกปฏิบัติทักษะด้านการสื่อสารเพื่อความเข้าอกเข้าใจ ซึ่งมีหัวใจหลักคือ การฟัง การระบุความคิด ระบุความต้องการ

ภาพที่ 59 กิจกรรมฝึกทักษะด้านการสื่อสารเพื่อความเข้าอกเข้าใจ



ภาพที่ 60 กิจกรรมฝึกทักษะด้านการสื่อสารเพื่อความเข้าอกเข้าใจ

<u>ปัญหาและอุปสรรคที่พบ</u>

เนื่องจากสถานที่จัดกิจกรรมอยู่ภายในโรงเรียนทำให้การที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเข้ามาถึงสถานที่กิจกรรมเป็นไปได้ยาก คณะทำงานจึงต้องคอยนำทางให้กับผู้เข้าร่วมทุกกลุ่ม

5.2.2.5 โครงการ Talk & Beat It!! บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารในครอบครัว

“คิดว่าบอร์ดเกมอาจจะไม่ใช่ตัวตอบโจทย์ที่ดีที่สุด แต่ว่าเราค่อนข้างที่จะสนใจเรื่องนี้เป็นพิเศษ เป็นผู้ใหญ่ยังไงความสนุกมันไม่ควรที่จะหายไป ทุกคนควรที่จะเข้าใจกัน แล้วก็การเข้าใจกันในครอบครัวเนี่ย เด็กกับผู้ใหญ่มีจุดบาง ๆ อยู่ อย่างเช่นบอร์ดเกมเนี่ยเราสามารถวางกลยุทธ์ในการทำบอร์ดเกมด้วยกันได้ กลยุทธ์เนี่ยอาจจะเป็นความคิดในแบบผู้ใหญ่นิดหนึ่ง ส่วนความสนุกในการเล่นเกมเป็นของเด็ก มองว่ามันเป็นเรื่องเชื่อมต่อกัน”

(เยาวชนทีม D, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

<u>ที่มาและความสำคัญ</u>

ในปัจจุบันที่สังคมไทยกำลังก้าวเข้าสู่ 'สังคมผู้สูงอายุ' อย่างเต็มรูปแบบ ส่งผลให้ในหลายครัวเรือนเปลี่ยนไปประกอบด้วยคนอย่างน้อย 2 รุ่น ในครอบครัว ซึ่งจากรูปแบบของการใช้ชีวิต และช่วงเวลาที่ได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดปัญหา "ความไม่เข้าใจกันในครอบครัว" ซึ่งเป็นผลเนื่องจาก Generation Gap ที่เกิดขึ้นระหว่างคนต่างรุ่นในครอบครัว โดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่น และผู้ปกครองที่อาศัยอยู่ด้วยกันกับวัยรุ่นภายใต้การดูแลในครัวเรือน อันจะเป็นเหตุนำไปสู่การทะเลาะในครอบครัว การเมินเฉยต่อกันของสมาชิกทั้งที่พบเจอหน้ากันตลอดทุกวัน หรืออาจนำไปสู่ความรุนแรงที่มากยิ่งขึ้น เช่น การใช้ความรุนแรงในครอบครัว และเนื่องจากครอบครัวยังถือว่าเป็นสถาบันพื้นฐานแรกเริ่มสำหรับผลิตและปลูกฝังคนรุ่นต่อ ๆ ไปให้เข้าสู่ในสังคมอนาคตนี้ ปัญหาเหล่านี้จะสามารถนำไปสู่ปัญหาทั้งสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตของคนในสังคมต่อไปได้อีกด้วย ซึ่งจากการสัมภาษณ์ ปัญหาดังกล่าวมักเกิดจากการเมินเฉยต่อกันเมื่อมีปัญหา หรือต่างฝ่ายต่างต้องการให้อีกฝ่ายยอมรับความคิดของตนเองด้านเดียวโดยไม่มีผู้รับฟัง หรือแม้แต่การใช้เวลาร่วมกันที่น้อยมากในหนึ่งวัน ทำให้ไม่มีโอกาสได้ปรับความเข้าใจกัน และปัญหาคาราคาซังอยู่เช่นนั้น โดยเวลานั้นมีความสำคัญอย่างมากต่อความรักใคร่เข้าใจกันในครอบครัว จากศึกษากรอบแนวคิดการศึกษา 8 ประการ คือ การให้เวลา การใช้เวลา การเลี้ยงดู ปริมาณการสื่อสาร พูดคุยปรึกษา และความสุข (กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และวิทยาลัยประชากรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558)

ความไม่เข้าใจกันในครอบครัว เป็นปัญหาเรื้อรังที่มีมาอย่างยาวนานที่ยังไม่ถูกแก้ไขและส่งผลต่อการผลิตและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีคุณภาพออกสู่สังคมไทยอย่างมีนัยสำคัญตลอดมา ถ้าหากปัญหาดังกล่าวสามารถดำเนินการแก้ไขได้สำเร็จจนหมดไปได้ ต้นเหตุของปัญหาทั้งการเสียสุขภาพกายและสุขภาพจิตในเด็กและเยาวชน การถูกกดดันใต้ค่านิยมดั้งเดิมอันไม่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติตามสากลโลกจะหมดไป รวมถึงหากเกิดความเข้าใจกันในสถาบันครอบครัว จะทำให้เกิดการสนับสนุนต่อกันและกันอย่างถูกต้อง มีการฝึกฝนการให้เกียรติบุคคลโดยไม่ยึดถือต่อระบบความอาวุโส รวมถึงความรัก ความใส่ใจยอมรับฟังความคิดเห็นระหว่างบุคคลต่างวัย จะมีผลต่อระบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์ เช่น มุมมอง และแนวคิดที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ที่อาจถูกมองข้าม เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดโครงสร้างการทำงานคุ้มครองเด็กในระดับชุมชนแล้วยังเป็นการนำประเด็นที่คนในชุมชนเห็นว่าเป็นความทุกข์ส่วนตัว หรือทุกข์ของครอบครัว (Personal Problems) เป็นประเด็นสาธารณะ (Public Problems) เช่น การทำความรุนแรงเด็กด้วยวาจา หรือการลงโทษเด็กมีภาวะซึมเศร้าเพราะห่างจากผู้ปกครองและได้รับการดูแลจากญาติอีกด้วย (ธันยา รุจิเสถียรทรัพย์, 2566)

จากการระดมความคิดผ่านกิจกรรม How Might We ซึ่งได้แนวคิดการแก้ปัญหา คือ “เราจะมีเครื่องมือที่ส่งเสริมให้มีพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อสร้างความเข้าใจกันระหว่าง

วัยรุ่นอายุ 15-18 ปี ที่อาศัยอยู่กับผู้ปกครองและผู้ปกครองของวัยรุ่น ได้อย่างไร” บอร์ดเกมจึงเป็นเครื่องมือที่คณะทำงานเล็งเห็นว่าสามารถช่วยให้ผู้ใช้งานมีพื้นที่ผ่อนคลายในการพูดคุยสื่อสารกัน และมีความสนุกสนานสามารถเล่นได้ทุกวัยและหลายคนพร้อม ๆ กัน

<u>วัตถุประสงค์</u>

1) เพื่อสร้างพื้นที่พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ หรือปัญหาที่เคยเกิดขึ้น ให้วัยรุ่นอายุ 15-18 ปี ผู้อาศัยอยู่กับผู้ปกครอง และผู้ปกครองของวัยรุ่น
2) เพื่อสร้างพื้นที่เรียนรู้วิธีการพูดคุย รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ภายใต้กติกาการให้เกียรติซึ่งกันและกัน ระหว่างวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี ผู้อาศัยอยู่กับผู้ปกครองและผู้ปกครองของวัยรุ่น
3) เพื่อเป็นสื่อกลางการทำความเข้าใจ ระหว่างวัยรุ่น อายุ 15-18 ปี ผู้อาศัยอยู่กับผู้ปกครอง และผู้ปกครองของวัยรุ่นให้ได้ใช้เวลาร่วมกันอย่างสร้างสรรค์
4) เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้การฝึกการพูดคุยร่วมกันระหว่างคนต่างรุ่นให้ได้ทำความเข้าใจความคิดเห็น และแนวคิดของกันและกัน

<u>ผลการดำเนินกิจกรรม</u>

จากการดำเนินการออกแบบ และลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างของวัยรุ่นอายุ 15–18 ปี และผู้ปกครองผู้อาศัยอยู่ด้วยกันกับวัยรุ่นผ่านแบบสอบถามออนไลน์ Google Form เกี่ยวกับประเด็นและหัวข้อที่ต้องการพูดคุยเพื่อเพิ่มความเข้าใจในครอบครัวรวม 100 คน แล้วจึงนำมาออกแบบเป็นการ์ด ส่วนหนึ่งของบอร์ดเกม Talk & Beat It!! ซึ่งเป็นบอร์ดเกมแนวกลยุทธ์ที่ให้ผู้เล่นต่างวัย 2-4 คน ร่วมกันกำจัดปีศาจโดยทั้งการ์ดตัวละคร และปีศาจจะมีความสามารถที่แตกต่างกัน ซึ่งจากการลงพื้นที่ทดสอบต้นแบบจำลองบอร์ดเกมครั้งที่ 1 และ 2 พบว่าผู้เล่นทั้งวัยรุ่น และผู้ปกครองสามารถมีพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้เฉลี่ย 50 นาทีต่อครอบครัว โดยผู้เข้ารับการทดสอบมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวว่าบอร์ดเกมสามารถเพิ่มพื้นที่ให้คนต่างรุ่นได้เข้าใจกันมากขึ้นได้จริง และมีประสิทธิภาพเป็นที่น่าพึงพอใจ

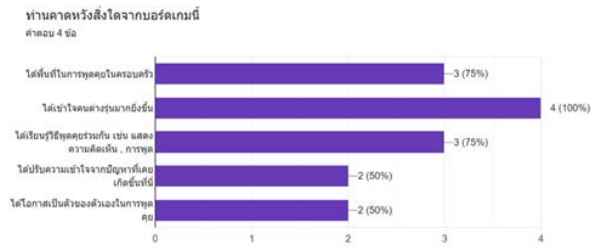
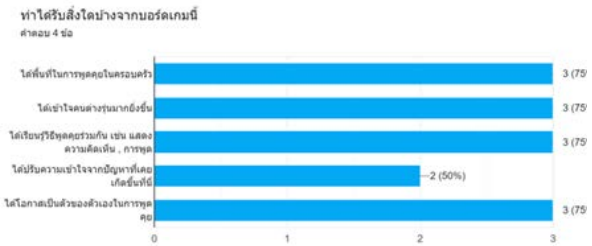
ภาพที่ 61 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 1

ภาพที่ 62 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 1

ภาพที่ 63 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 2

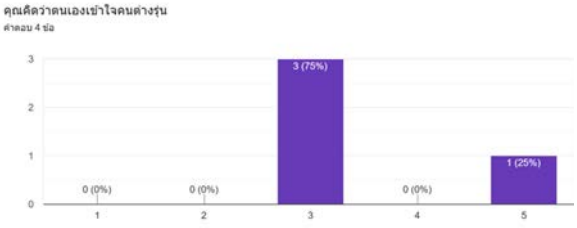
ภาพที่ 64 ทดสอบต้นแบบบอร์ดเกมครั้งที่ 2

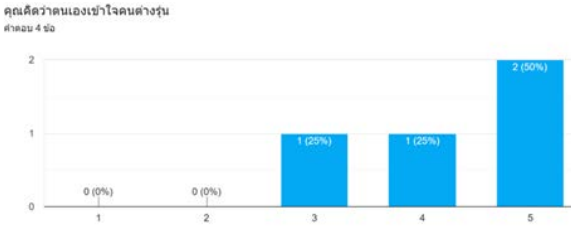
ผลการประเมินโดยผู้ทดลองเล่นต้นแบบบอร์ดเกม ก่อนเล่นเมื่อเทียบกับหลังเล่น

ก่อนเล่น	หลังเล่น
	

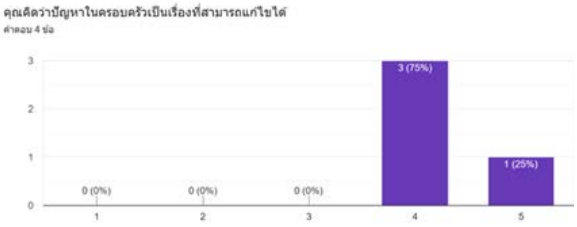
ก่อนเล่น	หลังเล่น

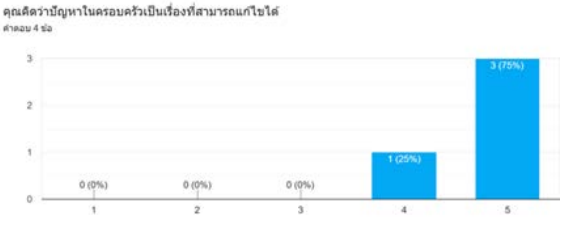
คำถาม: คุณคิดว่าตนเองเข้าใจคนต่างรุ่นมากแค่ไหน



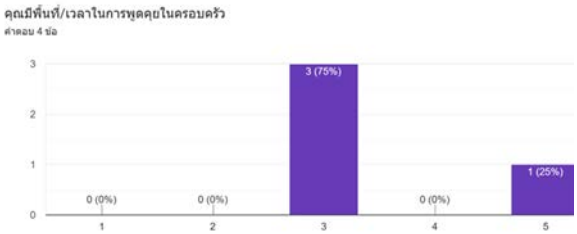


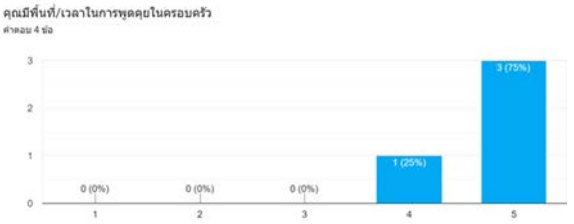
คำถาม: คุณคิดว่าปัญหาในครอบครัวเป็นเรื่องที่สามารถแก้ไขได้



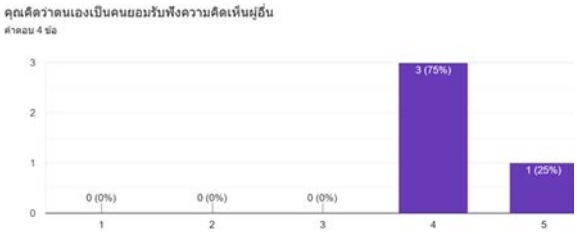


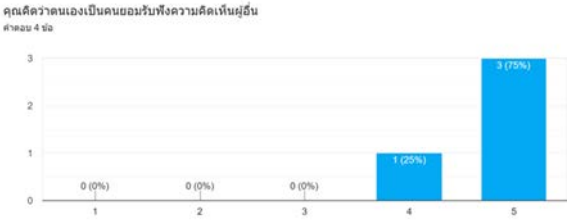
คำถาม: คุณมีพื้นที่/เวลาในการพูดคุยในครอบครัว



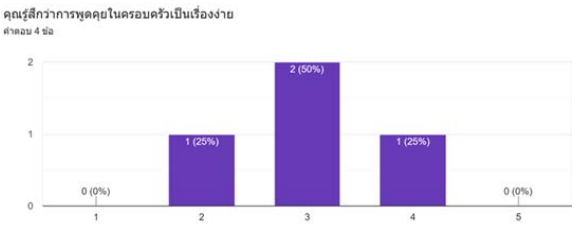


คำถาม: คุณคิดว่าตนเองเป็นคนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

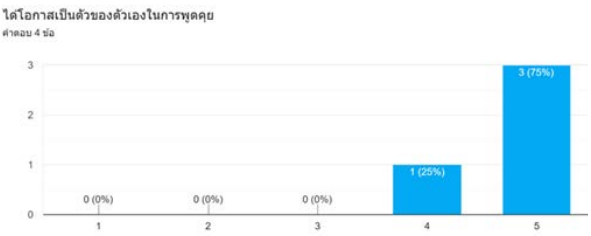




คำถามก่อนเล่น: คุณรู้สึกว่าการพูดคุยในครอบครัวเป็นเรื่องที่ง่าย



คำถามหลังเล่น: คุณได้โอกาสเป็นตัวของตนเองในการพูดคุย



<u>ปัญหาและอุปสรรคที่พบ</u>

1) ความไม่กระตือรือร้นใส่ใจในปัญหาความไม่เข้าใจในครอบครัวของวัยรุ่น และผู้ปกครอง เห็นได้จากการตอบกลับแบบสอบถามที่สั้น และไม่เจาะจงประเด็น รวมถึงการตอบกลับของการสัมภาษณ์เชิงลึกที่ทั้งวัยรุ่น และผู้ปกครองกล่าวว่าประเด็นในครอบครัวเป็นปัญหาที่มีบ่อยครั้งจนไม่จำเป็นต้องใส่ใจนัก หรือการเลือกจะเงียบเมินเฉยต่อปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อรักษาความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งทำให้ต้นตอความไม่เข้าใจกันของปัญหายังคงไม่ได้รับการใส่ใจต่อไป
2) การรักษาระยะห่างกับผู้เล่นบอร์ดเกม โดยบางเรื่องราวในครอบครัวเป็นเรื่องละเอียดอ่อน หรือถูกมองว่าไม่ควรให้คนนอกเข้ามารับรู้ บางปัญหาที่เกิดขึ้นสมาชิกในครอบครัวไม่สบายใจที่จะให้ข้อมูล เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงเป็นบอร์ดเกมต่อไป
3) การจัดการเวลาของสมาชิกในทีมและผู้เข้าร่วมการทดสอบบอร์ดเกมรุ่นต้นแบบ เนื่องจากการนัดหมายลงพื้นที่เพื่อทดสอบระบบการเล่นจริงนั้นจำเป็นต้องนัดหมายทั้งวัยรุ่นและผู้ปกครองในช่วงสอบ หรือมีธุระเกี่ยวพัน ทำให้การนัดหมายเวลาและสถานที่เป็นไปได้ล่าช้ากว่ากำหนดการดำเนินโครงการ

5.2.2.6 โครงการ รับรู้ เข้าใจ ให้โอกาส อย่างเท่าเทียม (V Care)

"หวังว่าคนก็เหมือนเห็นศักยภาพของเด็กออทิสติกเหมือนกัน เค้าก็สามารถทำได้ มีโอกาสเท่าเทียมกัน สามารถทำให้สังคมยอมรับมากขึ้น เราก็เหมือนอยู่ในสังคมได้อย่างสบายใจ ไม่ต้องกังวลว่าจะมีใครมาตัดสินเค้าอะไรอย่างนี้ค่ะ"

(เยาวชนทีม A, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

<u>ที่มาและความสำคัญ</u>

ออทิสติก (Autism spectrum disorder : ASD) เป็นกลุ่มโรคที่มีสาเหตุมาจากความผิดปกติของโครงสร้าง หรือสารเคมีบางอย่างของสมอง ทำให้เกิดปัญหาการพัฒนาการทางด้านภาษา และการสื่อสาร การเข้าสังคม หรือการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นอุปสรรคในการดำเนินชีวิตของผู้ที่มีภาวะออทิสติกเอง และยังมีความยากลำบากในการใช้ชีวิตในสังคมร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย เนื่องจากไม่สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจถึงความต้องการของตนเองได้ และคนทั่วไปก็ไม่สามารถรับรู้ หรือเข้าใจได้ตรงจุด หรือไม่ยอมรับพฤติกรรมในการแสดงออกของผู้ที่มีภาวะออทิสติก ทำให้ไม่สามารถสื่อสาร หรือมีความเข้าใจตรงกันได้

กลุ่มของพวกเรา จึงได้ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม เกี่ยวกับผู้ที่มีภาวะออทิสติก และใช้ประสบการณ์ส่วนตัว ที่คุ้นเคยกับเพื่อนที่มีภาวะออทิสติกมาก่อน จึงได้เกิดแรงบันดาลใจในการจัดทำหนังสือการ์ตูน ที่อ่านง่าย สนุก และได้สอดแทรกสาระ พฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน ของผู้ที่มีภาวะออทิสติก ลงไปในตัวละครของหนังสือเล่มนี้ เพื่อให้เยาวชน และ

ประชาชนทั่วไป ได้รับรู้และเข้าใจ ยอมรับ ให้สิทธิและโอกาสอย่างเท่าเทียมกันกับผู้ที่มีภาวะออทิสติก ให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับทุกคนได้อย่างมีความสุข

<u>วัตถุประสงค์</u>

1) คนทั่วไปได้รับรู้ เข้าใจถึงอาการ และพฤติกรรมการแสดงออก ของผู้ที่มีภาวะออทิสติก
2) คนทั่วไปได้ยอมรับ และให้โอกาสอย่างเท่าเทียมกัน กับผู้ที่มีภาวะออทิสติกให้สามารถใช้ชีวิตร่วมกับทุกคนในสังคมได้อย่างมีความสุข

<u>ผลการดำเนินกิจกรรม</u>

ในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ ออทิสติก (Autism spectrum disorder : ASD) ทำความเข้าใจปัญหา และออกแบบต้นแบบนวัตกรรมฯ ตอนแรกกลุ่มของพวกเราตั้งใจทำโครงการโดยการจัดกระบวนการที่ให้น้อง ๆ ที่เป็นเด็กออทิสติกเข้าร่วมเพื่อสร้างผลงานศิลปะร่วมกัน และจัดแสดงเป็นนิทรรศการ เพื่อให้บุคคลทั่วไปได้เห็นผลงานและมองเห็นศักยภาพของพวกเขา แต่เนื่องด้วยช่วงเวลาของการทำโครงการอยู่ในช่วงเปิดภาคเรียน จึงไม่สามารถไปทำกิจกรรมกับมูลนิธิออทิสติกไทยได้อย่างเต็มที่ เนื่องด้วยระยะทาง และปิดทำการในวันเสาร์-อาทิตย์ กลุ่มของพวกเราจึงปรับกิจกรรม จากการให้คำปรึกษาโดยอาจารย์ประจำโครงการและจากการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม จึงได้ปรับรูปแบบกิจกรรมใหม่ที่ยังคงเป้าหมายไว้เพื่อเพิ่มความเข้าใจของบุคคลทั่วไปเกี่ยวกับออทิสติกและยอมรับอยู่ร่วมกับผู้ที่เป็นออทิสติกได้ จึงเรียบเรียงข้อมูลขึ้นมา ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน ที่สอดแทรกพฤติกรรมการแสดงออก ของผู้ที่มีภาวะออทิสติก และการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงการดูแล และแนวทางการปฏิบัติตัวต่อผู้ที่มีภาวะออทิสติกไว้ในตัวละครของหนังสือการ์ตูนเล่มนี้ โดยใช้รูปแบบประโยคที่อ่านเข้าใจง่าย มีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ มีรูปภาพประกอบสีสันสวยงามที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) เหมาะสำหรับเยาวชน หรือประชาชนทั่วไป ได้อ่านเพื่อสาระ และความบันเทิง เป็นแนวทางการปฏิบัติตัว รวมถึงมีความเข้าใจในพฤติกรรมการแสดงออกของผู้ที่มีภาวะออทิสติก

ชื่อเรื่อง Lily's Colorful Day

รูปเล่ม ปกแข็ง ขนาด A5 ขนาดสำเร็จ : 145 x 210 mm พิมพ์ 4 สี

จำนวน 64 หน้า (ไม่รวมปก) จำนวน 180 เล่ม

<u>ปัญหาและอุปสรรคที่พบ</u>

1) ช่วงเวลาของการทำโครงการอยู่ในช่วงเปิดภาคเรียน จึงไม่สามารถไปทำกิจกรรมกับมูลนิธิออทิสติกไทยได้อย่างเต็มที่ เนื่องด้วยระยะทาง และปิดทำการในวันเสาร์-อาทิตย์
2) เวลาที่ว่างตรงกันของสมาชิกในกลุ่ม

บทที่ 6
ผลการศึกษา: การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ

ในบทนี้เป็นการนำเสนอผลการศึกษาด้านการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม โดยเก็บข้อมูลจากทั้งการสังเกตจากการเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การทำแบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน และการสัมภาษณ์เชิงลึกเยาวชนในโครงการ การนำเสนอผลการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การเปรียบเทียบคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ และ 2) สิ่งที่ได้เรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน มีรายละเอียดดังนี้

6.1 การเปรียบเทียบคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ

ผลจากการศึกษาโดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน พบว่า มีผู้ทำแบบประเมินก่อนเข้าร่วมกิจกรรม (Pre-test) จำนวน 17 คน และ ผู้ทำแบบประเมินหลังเข้าร่วมกิจกรรม (Post-test) จำนวน 17 คน

จากตารางที่ 4 จะเห็นได้ว่าคะแนนประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนในภาพรวม หลังเข้าร่วมโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม (M=23.72, S.D.=3.48) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าคะแนนประเมินประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนในภาพรวมก่อนเข้าร่วมโครงการฯ (M=22.74, S.D.=3.92) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 1.91, p < .05) สะท้อนให้เห็นว่า ภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคมแล้ว คะแนนประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนในภาพรวมเพิ่มสูงขึ้น

เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบของคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน พบว่า คะแนนประเมินในด้านการมีความสามารถด้านพลเมือง (M=3.68) ความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง (M=4.33) และ การมีความรู้ด้านพลเมือง (M=4.25) หลังเข้าร่วมโครงการฯ มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าคะแนนประเมินก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ฯ (M=3.43, 4.12, และ 3.95 ตามลำดับ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 2.08, 1.79, และ 1.72 ตามลำดับ, p < .05) สะท้อนให้เห็นว่า ภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคมแล้ว เยาวชนมีแนวโน้มที่จะมีคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนในด้านดังกล่าวเพิ่มขึ้น

อย่างไรก็ตาม ผลจากแบบสอบถามทั้งก่อนและหลัง พบว่า คะแนนประเมินในด้านการมีเจตคติด้านพลเมือง (M=4.18, S.D.=0.52) การเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร (M=3.01, S.D.=0.87) การมีความ

ประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวม (M=4.04, S.D.=0.78) และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ (M=3.78, S.D.=0.71) หลังเข้าร่วมกิจกรรมฯ มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าคะแนนประเมินเฉลี่ยก่อนเข้าร่วมโครงการฯ (M=4.14, 2.67, 4.03 และ 3.67 ตามลำดับ) อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงยังไม่สามารถสรุปได้ว่า ภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการฯ แล้ว เยาวชนจะมีแนวโน้มจะมีประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองในด้านดังกล่าว แตกต่างจากเดิมหรือไม่

นอกจากนี้ ยังพบว่าคะแนนประเมินในด้านความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการฯ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน คือ 3.27 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงยังไม่สามารถสรุปได้ว่า ภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการฯ แล้ว เยาวชนจะมีแนวโน้มที่จะมีคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองในด้านดังกล่าว แตกต่างจากเดิม

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระของคะแนนประเมินคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

คุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน	**คะแนนก่อน-หลังเข้าร่วมโครงการ**	**ค่าเฉลี่ย**	**ผลต่างของค่าเฉลี่ย**	**ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน**	***t***	***p*-value**
1. ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง	คะแนนก่อน (5 คะแนน)	3.27	0.00	0.76	0.00	0.50
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	3.27		0.75		
2. การมีเจตคติด้านพลเมือง	คะแนนก่อน (5 คะแนน)	4.14	0.04	0.57	0.29	0.39
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	4.18		0.52		
3. การเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร	คะแนนก่อน (5 คะแนน)	2.67	0.39	1.07	1.59	0.07
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	3.01		0.87		
4. การมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวม	คะแนนก่อน (5 คะแนน)	4.03	0.01	0.68	0.10	0.46
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	4.04		0.78		
	คะแนนก่อน	3.43	0.25	0.90	2.08	0.03*

คุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน	คะแนนก่อน-หลังเข้าร่วมโครงการ	ค่าเฉลี่ย	ผลต่างของค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	*t*	*p*-value
5. การมีความสามารถด้านพลเมือง	(5 คะแนน)					
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	3.68		0.59		
6. ความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง	คะแนนก่อน (5 คะแนน)	4.12	0.22	0.74	1.79	0.05*
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	4.33		0.63		
7. การมีความรู้ด้านพลเมือง	คะแนนก่อน (5 คะแนน)	3.95	0.29	0.67	1.72	0.05*
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	4.25		0.38		
8. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ	คะแนนก่อน (5 คะแนน)	3.67	0.12	0.83	0.71	0.24
	คะแนนหลัง (5 คะแนน)	3.78		0.71		
ภาพรวมคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน	**คะแนนก่อน (40 คะแนน)**	**22.74**	**0.99**	**3.92**	**1.91**	**0.04***
	คะแนนหลัง (40 คะแนน)	**23.72**		**3.48**		

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน

ภายหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และช่วงระหว่างดำเนินโครงการ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เยาวชนในโครงการ และพี่เลี้ยงในโครงการ โดยสามารถสรุปข้อค้นพบเกี่ยวกับสิ่งที่เยาวชนในโครงการได้เรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้และทักษะ 2) มุมมองและ

วิธีคิด และ 3) คุณลักษณะ นอกจากนี้ ยังมีข้อค้นพบเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของพี่เลี้ยงในโครงการในส่วนสุดท้าย โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.2.1 ความรู้และทักษะ

เมื่อผู้วิจัยพูดคุยกับเยาวชนในโครงการเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของตนเอง พบว่า สิ่งที่เยาวชนในโครงการได้เรียนรู้และสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปด้านความรู้และทักษะ ได้แก่ 1) วิธีการระดมความคิดเห็นใหม่ ๆ 2) ทักษะการทำงานเป็นทีม 3) ทักษะการให้เหตุผลสนับสนุนจุดยืนตนเอง 4) ทักษะการสื่อสาร 5) ทักษะการวิเคราะห์ประเด็นสังคมที่แฝงในสื่อ 6) ทักษะการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ 7) การจัดระบบความคิด และ 8) การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ดังนี้

<u>วิธีการระดมความคิดเห็นใหม่ ๆ</u>

เยาวชนบางส่วนสะท้อนว่าตนเองได้เรียนรู้วิธีการในการระดมความคิดใหม่ ๆ ที่นึกไม่ถึงว่าสามารถทำได้ ผ่านงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ดังตัวอย่างนี้

> *“กล้าที่จะทำสิ่งอื่น ๆ ที่ตอนแรกเราเคยไม่ได้เห็นความสำคัญกับมันค่ะ แบบวาดรูป หรือการมาปั้นฮีโร่อย่างงี้ค่ะ รู้สึกว่าถ้าไปทำที่อื่นหรือทำด้วยตัวเองคงไม่นึกถึงอะไรแบบนี้ ก็คงไป Brainstorm หาสาเหตุ หาอะไรแบบนั้น ซึ่งบางครั้งมันอาจจะไม่ได้แก้ได้ตรงสาเหตุขนาดนั้น ก็เลยรู้สึกว่ามันทำให้เราค้นพบวิธีการอื่น ๆ แล้วก็รู้สึกว่าวิธีการที่เรารู้สึกว่ามันไร้สาระ มันอาจจะไม่ได้ไร้สาระอย่างที่เราคิดค่ะ”*

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ทักษะการทำงานเป็นทีม</u>

เนื่องด้วยภายใต้การอบรมเชิงปฏิบัติการและการพัฒนาโครงการนวัตกรรมสังคมของเยาวชน เ ป็นรูปแบบการทำงานแบบเป็นกลุ่ม ในระหว่างการทำงานจึงเกิดการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และทางโครงการยังช่วยให้เครื่องมือสำหรับการจัดการความขัดแย้งในกลุ่ม เพื่อให้สามารถทำงานได้บรรลุผลสำเร็จได้ ดังตัวอย่างนี้

> *“ได้ทำงานเป็นทีม มีความขัดแยงก็มี การได้เรียนรู้จากความขัดแยงก็มี ของผมก็เป็นเรื่องจินตนาการที่พูดไปเมื่อวานแล้วก็มี มีเรื่อง ... เอ่อ ... ความสามัคคีอีกอย่างหนึ่งครับ ... สมมุติเราอาจไม่ได้จับกลุ่มกันแบบนี้ เราก็อาจจะจับกลุ่มกับคนอื่น ถ้าเราสามัคคีกันเราก็จะทำงานสำเร็จได้ดีครับ ถ้าเราไม่สามัคคีเราก็จะเกี่ยง ๆ กันไปกันมางานก็จะไม่ไปไหนครับ”*

(เยาวชนทีม B, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ทักษะการให้เหตุผลสนับสนุนจุดยืนตนเอง</u>

ในการอบรมเชิงปฏิบัติการภายใต้กิจกรรมโครงการ ฯ ที่พยายามสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้เยาวชนได้รู้สึกว่าตนเองมีเสียง และเสียงของตนเองจะได้รับการรับฟัง โดยไม่ถูกตัดสิน ดังนั้นกิจกรรมในการอบรมฯ จึงมักมีการให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงความคิดเห็นรวมถึงการให้เหตุผลสนับสนุนจุดยืนของตนเองร่วมด้วย ซึ่งเยาวชนบางส่วนได้สะท้อนว่า ตนเองได้เรียนรู้และได้ฝึกให้เหตุผลกับจุดยืนของตนเอง ดังตัวอย่างนี้

"ผมได้เรียนรู้การทำงานกับเพื่อน ๆ ด้วยครับ ว่าจริง ๆ แล้ว ก่อนที่เราจะมาเนี่ยเวลาทำงานก็คือจะมีการเถียงเล็ก ๆ น้อย ๆ ครับ ระหว่างทำงานก็จะเป็นเรื่องแบบปกติแต่ว่าพอมาเนี่ยก็ได้เถียงกันด้วยเหตุผลมากขึ้นครับถ้าสมมุติว่าแบบมีเหตุการณ์เถียงกันในกลุ่ม"

(เยาวชนทีม B, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ทักษะการสื่อสาร</u>

อีกหนึ่งทักษะที่อยู่ภายใต้หัวข้อการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ที่เป็นกิจกรรมสำคัญในโครงการฯ มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้วิธีการสื่อสารประเด็นสาธารณะอย่างสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ ซึ่งเยาวชนได้สะท้อนว่าตนเองได้เรียนรู้ทักษะการสื่อสารทำให้ตนเองมีความสามารถในการสื่อสารดีขึ้นจากเดิม ดังตัวอย่างนี้

"อย่างของผมก็ไม่ค่อยรู้เรื่องเกี่ยวกับการสื่อสารเท่าไหร่ครับ ผมสื่อสารไม่ค่อยเก่ง สื่อสารไม่ค่อยถนัดครับ พอมาที่นี้ก็คือได้เรียนรู้สื่อสารแบบใหม่ ๆ ครับ รู้สึกว่าสื่อสารได้ดีมากยิ่งขึ้นครับ จากคำแนะนำมา"

(เยาวชนทีม B, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ทักษะการวิเคราะห์ประเด็นสังคมที่แฝงในสื่อ</u>

เยาวชนบางส่วนสะท้อนถึงทักษะที่ได้ภายหลังการชมภาพยนตร์ที่อยู่ภายใต้กิจกรรมการอบรมและมีพี่เลี้ยงช่วยตั้งคำถามถอดบทเรียนและชวนสะท้อนสิ่งที่เห็นจากการรับชมภาพยนตร์ที่ดูเหมือนจะดูเพื่อความบันเทิง ได้ทักษะการวิเคราะห์ มองเห็นประเด็นสังคมที่แฝงอยู่ภายใต้สื่อภาพยนตร์

"กิจกรรมเมื่อวานที่ผมว่าพวกการแสดง หรือว่าการดูหนังแล้วก็สะท้อนออกมา ผมว่ามันก็เป็นกิจกรรมที่ได้ฝึกทักษะที่มีประโยชน์เอาไปคิดไปพัฒนาต่อยอดอย่างเช่นเมื่อวานดูหนังสารคดีของอินเดียก็รู้สึกว่าเอ่อ ... ได้มุมมองแล้วก็ฝึกมองวิเคราะห์ประเด็นใหม่ ๆ ครับ ถึงแม้ว่า เขาอาจจะแสดงให้เห็นมุมมองบางมุมแต่ว่าพอเราเอามาวิเคราะห์ผมว่าเราเห็นได้อีกหลายมุมเลยครับตอนนี้"

(เยาวชนทีม B, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ทักษะการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์</u>

การดำเนินกิจกรรมของโครงการ มีส่วนประกอบสำคัญคือการที่เยาวชนได้มีพื้นที่เพื่อแลกเปลี่ยนสิ่งที่พวกเขาคิด เรื่องที่พวกเขาสนใจ ดังนั้น กระบวนการในการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ จะช่วยให้เยาวชนรู้สึกว่าเสียงของตนเองได้รับการรับฟัง ชื่นชม และมีแนวทางพัฒนาต่อยอดได้ โดยการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ไม่จำเป็นที่ต้องผูกติดกับแค่อาจารย์ หรือกระบวนกรเป็นผู้ให้เท่านั้น แต่ตัวเยาวชนและเพื่อน ๆ เยาวชนเอง ก็สามารถให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ เพื่อชื่นชมและให้แนวทางพัฒนาต่อยอดกับเพื่อน ๆ ได้ โดยเยาวชนสะท้อนว่าตนเองได้เรียนรู้ในเรื่องนี้และเห็นว่าเป็นประโยชน์ ดังตัวอย่างนี้

“สิ่งที่เป็นการเรียนรู้ใหม่สำหรับผมคือ การแลกเปลี่ยนหรือว่าการคอมเพลนในทางที่ดีครับ คอมเพลนเพื่อนให้พัฒนา เพิ่งรู้ว่าเราก็สามารถทำแบบนี้ได้ด้วย และเวลาเพื่อนให้เรา เราก็ดีใจ”

(เยาวชนทีม E, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ทักษะการจัดระบบความคิด</u>

กิจกรรมภายใต้โครงการ ได้ทำงานกับความคิดของเยาวชนผู้เข้าร่วมอยู่ค่อนข้างมาก ดังนั้นในระหว่างการทำกิจกรรม จะมีกิจกรรมที่สอดแทรกทักษะการคิดรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เยาวชนได้ฝึกใช้ความคิดหลากหลายประเภท ดังตัวอย่างข้อความนี้

“ช่วยจัดระบบความคิดครับ ให้มันเป็นระเบียบมากขึ้น ทำให้แบบเราสามารถดูว่ามันเกิดปัญหาจากตรงไหนยังไง”

(เยาวชนทีม E, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ทักษะการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา</u>

นอกจากการคิดเชิงกว้าง ที่ให้เยาวชนได้คิดเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นหนึ่ง ๆ แบบอิสระ จากภาพใหญ่ อีกหนึ่งทักษะที่การอบรมภายใต้โครงการฯ ได้พยายามติดตั้งทักษะนี้ให้กับผู้เข้าร่วม คือ ทักษะการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ซึ่งเป็นการคิดเชิงเจาะลึกลงไปเรื่อย ๆ เพื่อให้เห็นถึงรากของปัญหา โดยเยาวชนสะท้อนว่าตนเองได้เรียนรู้ในเรื่องนี้ ดังตัวอย่างด้านล่างนี้

“เป็นการมองปัญหา สามารถมองปัญหาได้ลึกขึ้น มองเห็นสาเหตุและก็ผลกระทบได้ ก็จะแก้ไขได้ตรงจุดมากขึ้น”

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

“ก็ไม่คิดเหมือนกันว่าจะเป็นค่าย เพราะขึ้นหัวข้อมาเป็นโครงการ แล้วก็แบบคล้ายวิจัย ไม่คิดเหมือนค่าย แต่พอเข้ามาปุ๊บก็เห็นแล้วว่ามีการสอนด้วยว่า วิธีการคิดแบบต้นไม้อะไรสักอย่างเนี่ย มันดูให้เราหาต้นสายปลายเหตุ ข้างบนข้างล่างได้ ชัดเจนเหมือนกัน”

(เยาวชนทีม D, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

6.2.2 มุมมองและวิธีคิด

เมื่อผู้วิจัยพูดคุยกับเยาวชนในโครงการเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของตนเอง พบว่า สิ่งที่เยาวชนในโครงการได้เรียนรู้และสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปด้านมุมมองและวิธีคิด ได้แก่ 1) มองสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมขึ้น 2) เห็นความสำคัญของการสื่อสาร 3) มีความหวังและเห็นความสำคัญของการมีจินตนาการ และ 4) ตระหนักเห็นความมือภิสิทธิ์ในสังคมของตนเอง ดังนี้

<u>มองสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมขึ้น</u>

เยาวชนหลายคนสะท้อนว่าตนเองเห็นความหลากหลายของวิธีคิด การมองปัญหา มากขึ้นจากการเจอเพื่อน ๆ ต่างโรงเรียนที่บริบทต่างกัน ทำให้ตนเองมองสิ่งต่าง ๆ ได้หลากหลายแง่มุมขึ้น และมองว่าปัญหาหนึ่งเรื่องมีทางออกได้หลายวิธี ดังตัวอย่างข้อความด้านล่างนี้

“ทำให้เห็นความแตกต่าง ได้เห็นปัญหาในหลายแง่มุมมากขึ้น ว่าคนอื่นมองปัญหานี้ยังไง เขาประสบปัญหานี้แล้ว สาเหตุจริง ๆ ของปัญหานี้คืออะไร ไม่ใช่ที่เราแค่สร้างขึ้นมาเองเป็นปัญหา แต่จริง ๆ แล้ว สำหรับคนที่เจอเขาอาจจะไม่ใช่ปัญหา”

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

เยาวชนบางส่วนเปรียบเทียบกับการมองสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมขึ้นกับการปั้นรูปปั้น ดังตัวอย่างนี้

“เรามองปัญหานี้คนละมุมมองอะค่ะ คือเหมือนรูปปั้น ด้านที่เรามุมมองอาจจะไม่ใช่ด้านที่รูปปั้นทั้งรูปเป็นรูปนั้นรูปเดียวค่ะ ก็เลยคิดว่าการที่มีคนอื่นมาให้ความคิดเห็นแล้วเราได้แลกเปลี่ยนกัน เหมือนเราได้เห็นมุมมองรูปปั้นนั้นหลายมุมมองมากขึ้นค่ะ แล้วเราอาจจะประกอบกันให้เห็นถึงปัญหาที่เป็นรูปปั้นนั้น ที่เป็นปัญหาที่แท้จริง”

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

นอกจากนี้ เยาวชนบางส่วนยังกล่าวถึงการอยู่ในสิ่งแวดล้อมเดิม ๆ วิธีคิดเดิม ๆ จะทำให้ความคิดของเราจำกัดอยู่ ซึ่งจะต่างจากการพบเจอคนกลุ่มใหม่ ๆ และได้แลกเปลี่ยนความคิดกัน ดังตัวอย่างนี้

"สำหรับผม เพื่อน ๆ ที่โรงเรียนในห้องก็คือแบบว่าเอ้ยมีความคิดที่เหมือนอยู่มานาน รู้อะไรกันอยู่แล้วแต่พอมาเจอที่นี่ มีเพื่อนทั้งที่มีความคิดใหม่ มีการใช้เหตุผล อาจจะใช้เหตุผลมากกว่าเราหรือว่าจะมาช่วยอุดจุดบกพร่องของเราตรงนี้ได้อะครับ"

(เยาวชนทีม E, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

การมีมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น ยังครอบคลุมถึงการมองหาความเป็นไปได้ในการหาทางออกทางแก้ไขปัญหาที่มีได้หลากหลายหนทาง ดังตัวอย่างนี้

"และก็การแก้ปัญหาที่มีหลายวิธี เราจะแก้ปัญหาในรูปแบบนี้และนำเสนอมันในวิธีไหน มีหลายวิธีให้เลือก"

(เยาวชนทีม E, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>เห็นความสำคัญของการสื่อสาร</u>

ภายหลังการเข้าร่วมโครงการ เยาวชนบางส่วนมองว่าการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เป็นเรื่องจำเป็น เพราะจะทำให้ผู้อื่นรับฟังสารเรามากขึ้น ดังตัวอย่างข้อความด้านล่างนี้

"คิดว่าการที่เราจะสื่ออะไรไปให้อีกฝ่ายนึงหรืออีกคนนึง แบบว่าได้รู้อะไรอย่างนี้อะค่ะ หนูคิดว่ามันสำคัญที่ว่าต้องเป็นเหมือนไม่ใช่แบบนำเสนอในแนวทางที่แบบธรรมดาหรือแบบเดิม ๆ คิดว่าแบบหลายคนถ้ามันเป็นปัญหาที่มีในสังคมแล้วเหมือนเขาได้ยินมาแบบบ่อยอยู่แล้ว เขาก็แบบเหมือนกับเลือกที่จะไม่รับฟัง เพราะว่าเขาก็คิดว่าเขาได้ยินมาเยอะแล้ว แต่ถ้ามีแนวทางที่จะนำเสนอประเด็นเดิมนี่แหละแต่ว่าในทางที่มีความสร้างสรรค์หรือว่าแบบว่ามีความแปลกใหม่ เขาก็อาจจะมองเห็นปัญหานี้ในอีกมุมมองนึง ซึ่งก็ทำให้เขาเหมือนพร้อมที่จะรับฟังเรามากขึ้น"

(เยาวชนทีม A, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>มีความหวังและเห็นความสำคัญของการมีจินตนาการ</u>

หนึ่งในเป้าหมายที่โครงการวางไว้ คือ การที่เยาวชนได้มีพื้นที่ในการปลดปล่อยจินตนาการที่พวกเขามีต่อสังคมของพวกเขา นอกจากตัวโครงการจะสร้างพื้นที่นั้นได้แล้ว การที่เยาวชนมีความเชื่อและมุมมองที่มีต่อจินตนาการเปลี่ยนไปจากเดิมที่มองว่าอาจเป็นแค่ความเพ้อฝัน ไปสู่การเห็นว่ามันเป็นเรื่องสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงสังคม จึงเป็นก้าวสำคัญของความสำเร็จที่โครงการมองว่าวิธีคิดนี้จะอยู่ติดตัวของเยาวชนต่อไป โดยเยาวชนได้สะท้อนว่าตนเองเห็นความสำคัญของจินตนาการเพิ่มขึ้น ดังตัวอย่างนี้

"เห็นความสำคัญของจินตนาการของเรา จากเดิมที่มองว่ามันเป็นเรื่องเพ้อฝัน และก็ที่นี่ก็ได้สอนวิธีการใช้จินตนาการของเราเพื่อไปใช้และก็ต่อยอดในหลายสิ่งหลายอย่าง"

(เยาวชนทีม A, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

นอกจากนี้ พลังของการมีพื้นที่รับฟังอย่างแท้จริงและคอยสนับสนุนที่โครงการได้ดำเนินการอยู่ยังช่วยให้เยาวชนคนหนึ่งในโครงการที่เคยหมดหวัง ได้กลับมามีความหวังต่อสังคมอีกครั้ง ดังตัวอย่างข้อความนี้

"หนูเคยเป็นคนที่เกือบจะทิ้งความฝันไปแล้วค่ะ เพราะรู้สึกว่าช่วงหนึ่งที่เจอปัญหามาหนักมากแล้วก็ด้วยปัญหาหลาย ๆ อย่าง แล้วก็การเปลี่ยนช่วงอายุของตัวเองค่ะ ความคิดมันก็จะเปลี่ยนไป พอเจอโลก หรือสถานการณ์ หรือปัญหาต่าง ๆ ที่เข้ามา มันทำให้เราเปลี่ยนมุมมองไป แล้วเริ่มรู้สึกว่าโลกนี้ไม่ได้เหมือนที่ตอนเด็ก ๆ คิดนะ มันไม่ได้สวยงามขนาดนั้น คนมันก็คือมนุษย์ ทุกคนมีความคิดที่ต่างกันมาก ไม่แปลกที่คนนี้เขาจะเห็นแก่ตัว ... แต่พอได้มีอะไรมาจุดประกาย ได้มีคนซัปพอร์ต ว่าสิ่งที่เราคิดมันสามารถเป็นจริงได้นะ จินตนาการที่เราจินตนาการไปมันไม่ใช่สิ่งไร้สาระที่คนอื่นที่เขาไม่ได้เห็นคุณค่ามัน แล้วให้ค่ามัน ก็ทำให้รู้สึกว่ามีเป้าหมายมากขึ้นแล้วก็เชื่อได้ว่า ต่อให้เรามีพลังไม่มากแต่ถ้าเราเป็นหนึ่งเสียงที่ช่วยให้สิ่งนี้มัน awareness ขึ้นมาก็ทำให้สังคมนี้สามารถเปลี่ยนแปลงไปอย่างที่เราอยากให้มันเป็นได้ค่ะ รวมถึงความฝันของตัวเราเองด้วย"

(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

<u>ตระหนักเห็นความมีอภิสิทธิ์ในสังคมของตนเอง</u>

ข้อค้นพบที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ ในระหว่างการทำกิจกรรมในโครงการ ได้วิเคราะห์ปัญหาและเข้าใจกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมสังคมที่ตอบโจทย์ปัญหา ซึ่งกระบวนการหนึ่งคือจำเป็นต้องทำความเข้าอกเข้าใจ (Empathized) ปัญหาอย่างลึกซึ้ง เยาวชนคนหนึ่งที่มาจากครอบครัวที่มีเศรษฐฐานะที่สูง และอยู่ในสิ่งแวดล้อมสถานศึกษาและสังคมที่รายล้อมด้วยกลุ่มคนที่มีเศรษฐฐานะสูงเช่นกัน พบว่าตนเองเริ่มกลับมาตระหนักในตนเองมากขึ้น เป็นจุดเปลี่ยนของการเปลี่ยนหัวข้อ เพราะตระหนักว่าอาจจะไกลตัวจากตนเองและตนเองไม่ได้มีประสบการณ์ตรง จากเดิมที่เลือกหัวข้อความเหลื่อมล้ำทางสังคม แต่ตระหนักว่าตนเองและคนใกล้ตัวมีฐานะทางเศรษฐกิจที่สูงมาก อาจทำให้ขาดความเข้าใจในความต้องการของบุคคลที่ได้รับผลกระทบจริง ๆ ดังตัวอย่างข้อความนี้

"เหมือนประเด็นตอนแรกที่เราเริ่มต้นด้วยก็คือความยากจน แต่ว่าพอลองมาทำ problem tree หรือว่าทำความเข้าใจกับปัญหามากขึ้น พอแบบเหมือนคิดไปคิดมาก็เหมือนว่าเรา velarize ว่าปัญหานี้มันอาจจะเป็นเรื่องไกลตัวจากเรา เพราะว่าเราแบบ ... เราก็ ... คือเราไม่ได้อยู่ในฐานะที่ยากจน จนเรามีความเข้าใจดีเกี่ยวกับปัญหาที่เขาประสบต่าง ๆ ก็เลยคิดว่ามันยากสำหรับเราที่จะแบบว่า เอิ่ม ... analyze ปัญหาได้อย่างตรงจุดและก็ตรงประเด็นจริง ๆ และก็คิดว่ามันเป็นเหมือนปัญหาที่ใหญ่เหมือนกัน เราก็เลยคิดว่าเราอาจจะแก้ปัญนี้ได้ไม่ดีเท่าไหร่ ตอนทำ problem tree ก็เลยเปลี่ยนประเด็นมาเป็นเรื่องของเด็กและเยาวชนที่ไม่มีกิจกรรมทางกายค่ะ หรือว่าแบบการออกกำลังกายอะไรอย่างนี้ ก็คิดว่ามันเป็นเรื่องที่แบบ narrow เข้ามาหน่อยและก็ใกล้ตัวเรามากขึ้น"

(เยาวชนทีม A, สัมภาษณ์หลัง WS 1)

6.2.3 คุณลักษณะ

นอกจากการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนในด้านความรู้และทักษะ ตลอดจนมุมมองและวิธีคิด อีกสิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยพบเมื่อได้พูดคุยกับเยาวชนในโครงการ พี่เลี้ยงโครงการที่อยู่ใกล้ชิดเยาวชน และการสังเกตจากผู้วิจัย คือ คุณลักษณะที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชน **ด้านความกล้าที่จะคิดและลงมือทำ** และ **การพัฒนาด้าน GRIT (ส่วนผสมของความหลงใหล และความพากเพียร)** ภายใต้การวางโครงกิจกรรมของโครงการ ที่เริ่มตั้งแต่การสร้างประสบการณ์ให้เยาวชนในโครงการได้เผชิญ ตั้งแต่ให้เยาวชนได้ตั้งเป้าหมายและกำหนดระยะเวลาสำหรับการทำเป้าหมายให้สำเร็จ ให้เยาวชนได้จัดระเบียบการทำงานส่วนตัวและร่วมกับทีมงานให้ทุกฝ่ายเข้าใจเป้าหมายและทำงานไปในทิศทางเดียวกัน และให้เยาวชนได้เรียนรู้การจัดสรรแบ่งงานมีความไว้วางใจผู้อื่นให้งานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยระหว่างทางของการดำเนินการพัฒนานวัตกรรมสังคมจะมีพี่เลี้ยงคอยสนับสนุนดูแล และอาจารย์คอยให้ความช่วยเหลือทางด้านเนื้อหาความรู้

<u>กล้าที่จะคิดและลงมือทำ</u>

เยาวชนบางส่วนสะท้อนว่าการมีพื้นที่ปลอดภัยที่ให้ตนเองได้มีวิธีการในการใช้ความคิดรูปแบบใหม่ ๆ ตลอดจนพื้นที่ให้ลงมือทำอะไรใหม่ ๆ ทำให้เกิดความกล้าที่จะคิดและลงมือทำมากขึ้น ดังตัวอย่างข้อความนี้

> *"ส่วนตัวปกติหนูคงไม่มานั่งวาดรูป คงไม่มานั่งแบบว่าระบายสีหรือว่าปั้นดินน้ำมัน พอได้ทำก็รู้สึกว่าแบบได้ถอดสมองทำดีค่ะ เหมือนได้อะไรใหม่ ๆ ส่วนตัวหนูเอง หนูจะติดการคิดแบบว่าเป็นไปไม่ได้ แล้วก็พอมาทำอันนี้ ก็เริ่มรู้สึกกล้าที่จะคิดให้มันออกมาจากความเป็นจริงมากขึ้นค่ะ"*
>
> **(เยาวชนทีม F, สัมภาษณ์หลัง WS 1)**

<u>การพัฒนาด้าน GRIT</u>

นอกจากเสียงสะท้อนของเยาวชนในโครงการเองเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของพวกเขา อีกหนึ่งกลุ่มคนที่มีส่วนในการช่วยสนับสนุน ประคับประคองทีมเยาวชน คือ พี่เลี้ยงในโครงการ ที่เห็นการเติบโตของเยาวชนตั้งแต่วันแรกที่เข้าอบรมครั้งที่ 1 ระหว่างทางทำงานพัฒนานวัตกรรมสังคม จนวันที่จัดเวทีเผยแพร่ผลงานและสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งพี่เลี้ยงในโครงการได้สะท้อนถึงคุณลักษณะด้าน GRIT ของเยาวชนที่มีส่วนสำคัญในการทำให้เยาวชนพัฒนานวัตกรรมสังคมของตนเองได้สำเร็จ ดังนี้

พี่เลี้ยงโครงการสะท้อนถึงการเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคที่น้อง ๆ พยายามก้าวข้ามมาได้ จนทำนวัตกรรมสังคมสำเร็จ ดังตัวอย่างข้อความนี้

> *"ถ้าเค้าสงสัยเค้าก็ถาม ถ้าเค้าไม่เข้าใจเค้าก็ถาม สิ่งที่เราบอกเขาก็คือเค้าเก่ง ใช้คำว่าเก่งมาก ต้องปรบมือให้กำลังใจน้อง ๆ มาก เพราะว่าน้อง ๆ สู้มาก ๆ แบบว่า**เจออุปสรรคหลายอย่างก็ยังสู้** ยังฝ่าฟันปัญหาที่เกิดขึ้น อยากบอกน้อง ๆ ว่าน้อง ๆ เก่งมากจริง ๆ ค่ะ เก่งที่สุดน้องพี่สุดยอด"*

(พี่เลี้ยงเยาวชนทีม B, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

พี่เลี้ยงโครงการสะท้อนถึงความหลงใหลในการทำโครงการของเยาวชนทีมที่ตนเองดูแล ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้พวกเขามีพลังในการทำนวัตกรรมสังคมของกลุ่มตนเองได้สำเร็จ ดังตัวอย่างข้อความนี้

*"จุดเด่นของทีมนี้เลยก็คือเค้ามีจุดยืนหรือความคิดที่ชัดเจน เค้ามีความเข้าใจในเรื่องประเด็นปัญหาสังคมรอบด้านเราหลายมิติ มีความเค้าเรียกว่า**มีแพชชั่นความลุ่มหลง**ในประเด็นที่อยากทำ ก็เลยเห็นได้ตลอดที่ผมเป็นพี่เลี้ยงให้กับกลุ่มนี้ว่า เออเค้าอยากแก้ไขปัญหานี้อย่างจริงจัง และก็**ทำมันจนสุดทาง**"*

(พี่เลี้ยงเยาวชนทีม F, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

ความมุ่งมั่นตั้งใจ เป็นคุณลักษณะหนึ่งที่พี่เลี้ยงในโครงการบางคนมองเห็นในตัวของเยาวชน ดังตัวอย่างข้อความนี้

*"รู้สึกว่าเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เขาความคิดโตขึ้นนะ แล้วก็เขา**มุ่งมั่นในสิ่งที่เขาตั้งใจ**เรารู้สึกว่าเป็นทักษะที่ติดตัวไปในอนาคต ยังไงก็คือดีมาก ๆ"*

(พี่เลี้ยงเยาวชนทีม E, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

โดยกระบวนการพัฒนาข้างต้น อาศัยการสนับสนุนและการดูแลของพี่เลี้ยงโครงการ ที่ทำหน้าที่เป็นโค้ชให้กับเยาวชนในแต่ละทีม ที่ช่วยดึงศักยภาพที่เยาวชนมีออกมาให้ได้มากที่สุด ดังเสียงสะท้อนของพี่เลี้ยงโครงการที่กล่าวถึงบทบาทของตนเองนี้

"น้อง ๆ เค้าทำด้วยตัวเองได้ คือเรารู้สึกว่าเราเห็นความแข็งแกร่ง เราเป็นพี่เลี้ยง เราเป็นกระบวนกรเนอะ เราก็เห็นว่า เออเค้ามีทุนอยู่ เราสามารถเข้าไปซัปพอร์ตได้"

(พี่เลี้ยงเยาวชนทีม C, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

6.2.4 การเปลี่ยนแปลงของพี่เลี้ยงโครงการ

นอกจากงานวิจัยนี้ จะพบสิ่งที่เยาวชนในโครงการได้เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงแล้วตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น ในมุมของพี่เลี้ยงโครงการ ที่เป็นเยาวชนในระดับอุดมศึกษา พวกเขายังได้สะท้อนการเปลี่ยนแปลงหลังจากที่ได้ทำงานร่วมกับน้อง ๆ เยาวชนในโครงการ ผ่านบทบาทพี่เลี้ยงที่คอยดูแลสนับสนุน เช่น การดูแลจิตใจคนทำงานเป็นเรื่องสำคัญ การเรียนรู้เครื่องมือต่าง ๆ ร่วมกับน้องเยาวชนในโครงการ เข้าใจตนเองมากขึ้น เป็นต้น

พี่เลี้ยงโครงการบางส่วนสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญในการทำงานบทบาทนี้โดยเฉพาะเรื่องการดูแลจิตใจคนทำงาน ดังตัวอย่างข้อความนี้

*"เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวเองคือการที่เราค่อนข้างทำงานเป็นทีมเยอะ แต่การที่เป็นพี่เลี้ยงด้วยแล้วก็เป็นเพื่อนร่วมทีมด้วย เราก็เห็น**การดูแลใจมันก็สำคัญ** เรารู้สึกว่าเราได้เรียนรู้เรื่องนี้เยอะ เราก็อาจจะมีทักษะในด้านนี้เพิ่มมากขึ้นด้วย"*

(พี่เลี้ยงเยาวชนทีม C, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

ในกระบวนการเรียนรู้และการทำงานของน้อง ๆ เยาวชนในโครงการ ผู้ที่ได้พัฒนาความรู้ทักษะไม่ใช่เพียงแค่เยาวชนในโครงการ แต่ยังรวมถึงพี่เลี้ยงในโครงการด้วย ที่ได้รับความรู้และพัฒนาทักษะของตนเอง ดังตัวอย่างเสียงสะท้อนของพี่เลี้ยงในโครงการด้านล่างนี้

*"คือมันไม่ใช่น้องเขาแค่ทำอะ แต่**เราเองก็เหมือนทำงานกับตัวเองเหมือนกัน**ที่จะเข้าไปหาข้อมูลเครื่องมือบางอย่าง หรือว่าหาที่ปรึกษามาให้เค้าได้ลองปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือว่ามันจะเป็นไปได้ยังไงบ้าง เหมือนเราเองก็ได้เรียนรู้ไปกับเขาด้วย"*

(พี่เลี้ยงเยาวชนทีม E, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

เมื่อการพยายามทำงานร่วมกับผู้อื่นในบทบาทโค้ชหรือพี่เลี้ยงที่ต้องทำความเข้าใจผู้อื่นก่อน ถึงจะเข้าไปสนับสนุนช่วยเหลือได้ตรงตามความต้องการ จึงทำให้พี่เลี้ยงโครงการเองได้กลับมาเข้าใจตนเองเพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน ดังตัวอย่างเสียงสะท้อนของพี่เลี้ยงในโครงการนี้

*"การเป็นพี่เลี้ยงมันทำให้เราทำงานระยะยาวมาก ๆ ต้องเห็นน้องเค้ามี**ความเห็นใจต่อกัน** แล้วก็ช่วยเหลือกันมาก ๆ มันเป็นภาพของการให้เข้าใจในมุมมองเขา เราก็ได้**เข้าใจตัวเรามากขึ้นด้วย**"*

(พี่เลี้ยงเยาวชนทีม B, สัมภาษณ์ช่วงเยาวชนทำโครงการ)

6.3 สิ่งที่ได้เรียนรู้ของเยาวชนจากการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ในโครงการนวัตกรรมสังคม

นอกจากการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนที่ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากแบบสำรวจ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ไปแล้วดังที่กล่าวไว้ในส่วนก่อนหน้านี้ ในรายงานผลการดำเนินโครงการนวัตกรรมสังคมของเยาวชนแต่ละกลุ่มที่จัดทำหลังดำเนินโครงการเสร็จสิ้น เยาวชนได้เขียนสะท้อนการเรียนรู้จากการลงมือพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสังคมของตนเอง ดังนี้

6.3.1 โครงการ TUBBISH

<u>สิ่งที่ได้เรียนรู้</u>

1) ได้พัฒนาทักษะการทำงานในหลาย ๆ ด้าน เช่น การประสานงาน การบริหารจัดการเวลา การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร การทำเอกสาร
2) ได้กล้าที่จะลองทำอะไรใหม่ ๆ ที่ไม่เคยทำมาก่อน
3) ได้เรียนรู้ว่าในการทำงานสิ่งที่ควรมีคือ แผนสำรองคร่าว ๆ เพื่อสำรองไว้ในกรณี
ที่แผนงานหลักไม่สามารถดำเนินต่อไปได้
4) ได้เรียนรู้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับโครงการที่ทำ ทั้งในแง่ของขยะและการจัดกิจกรรมให้เด็กปฐมวัย

6.3.2 โครงการ แลก เปลี่ยน นักเรียน ครู: ประกวดหนังสั้น

<u>สิ่งที่ได้เรียนรู้</u>

1) ได้เรียนรู้ขั้นตอนในการทำงาน เช่น การจัดทำเอกสาร
2) ได้เรียนรู้ด้านการติดต่อประสานงาน เช่น การลงประชาสัมพันธ์โครงการในพื้นที่
ที่มีกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงจำนวนมาก (CAMPHUB) การบรีฟงานโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ การเป็นแอดมินตอบคำถามผู้สมัคร
3) การทำงานร่วมกับผู้อื่น การบริหารจัดการเวลา
4) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น การเลื่อนเวลาประกาศรางวัล
5) ได้ประสบการณ์ในการจัดทำประกวดหนังสั้นที่เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยผลักดันให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาในสังคมมากยิ่งขึ้น

6.3.3 โครงการ 21 days challenge ปีใหม่ร่างใหม่

<u>สิ่งที่ได้เรียนรู้</u>

สมาชิกในทีมคนที่ 1: การทำงานครั้งนี้ทำให้ได้เรียนรู้รูปแบบวิธีการแก้ปัญหาใหม่ ๆ ในสังคมไม่ว่าจะเป็นแคมเปญ หรือ เกมมิฟิเคชั่น ได้เรียนรู้การออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ และการจัดสรรงาน

สมาชิกในทีมคนที่ 2: ได้เรียนรู้การจัดสรรเวลาและเทคนิคในการนำเสนอดึงดูดให้คนเข้าร่วมกิจกรรมที่เราต้องการ เช่น การวิเคราะห์รากของปัญหา (Tree Diagram) และเกมมิฟิเคชั่น ซึ่งก็เป็นสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราและถูกพิสูจน์มาแล้วว่าได้ผลจริง และได้ฝึกสื่อสารกับผู้อื่นรวมถึงเรียนรู้เรื่องงานเอกสารต่าง ๆ ที่โรงเรียนไม่ได้สอนเช่นกัน

สมาชิกในทีมคนที่ 3: ได้เรียนรู้จากหลาย ๆ อย่างที่ผิดพลาด เช่น การแบ่งเวลาไม่ดีหรือการคุยกับคนอื่น ๆ น้อยและได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการทำ Workshop ด้วย เช่น Tree Diagram, Theory of Change หรือ กระบวนการทำโปรโตไทป์หลาย ๆ แบบ

6.3.4 โครงการ NVC Camp (Non-Violent Communication Camp)

สิ่งที่ได้เรียนรู้

ได้เรียนรู้การทำงานเป็นระบบ การทำงานร่วมกันกับคนอื่น ๆ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การบริหารจัดการเวลาเพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จตามกำหนดการ การสื่อสารกับคนภายในทีมเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย รวมทั้งการเปิดประสบการณ์ในการจัดการงานเพื่อสร้างค่ายให้กับผู้อื่นได้เข้ามามีส่วนร่วมแบ่งปันเรื่องราวในพื้นที่ที่เราได้สร้างไว้

6.3.5 โครงการ Talk & Beat It!! บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารในครอบครัว

สิ่งที่ได้เรียนรู้

1) การออกแบบนวัตกรรมโดยหลัก Design Thinking จากการอบรมก่อนลงมือออกแบบบอร์ดเกมจริง ได้ฝึกการลงพื้นที่หาข้อมูลจากการจัดทำแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึกในผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมถึงได้ฝึกการนำหลักทฤษฎีจากการอบรมมาพัฒนาเป็นเครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลลงในการ์ดอีกด้วย
2) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เนื่องจากการลงพื้นที่ทดสอบบอร์ดเกมจริงมักจะมีจุดบกพร่องของระบบการเล่นบางจุด ทำให้ต้องแก้ไขสิ่งที่เกิดขึ้นโดยเร็วเพื่อความต่อเนื่องของการเล่น และการตอบคำถามระหว่างวัยรุ่น และผู้ปกครองซึ่งเป็นใจความสำคัญของบอร์ดเกมนี้
3) การทำงานเป็นทีม การประสานงานระหว่างทีมและพี่เลี้ยง โดยเฉพาะการจัดการงบประมาณ และขอคำปรึกษาระหว่างการออกแบบบอร์ดเกม
4) การจัดการบริหารเวลา เพื่อแบ่งสัดส่วนการเรียน การทำโครงการ และการประสานงานกับผู้เข้าร่วมการทดสอบบอร์ดเกมรุ่นทดลอง
5) การฝึกการบริหารงบประมาณ ทั้งสำหรับส่วนของการออกแบบบอร์ดเกม ค่าตอบแทนผู้เข้าร่วมและทีมงาน เป็นต้น

6.3.6 รับรู้ เข้าใจ ให้โอกาส อย่างเท่าเทียม (V Care)

สิ่งที่ได้เรียนรู้

1) ได้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับออทิสติก
2) ได้ทักษะใหม่ (*ครั้งแรก) เกี่ยวกับการทำหนังสือการ์ตูน ในการเขียนเนื้อเรื่อง ทักษะการใช้ Application ในการสร้างภาพประกอบ

บทที่ 7
สรุปและอภิปรายผล

ภายหลังการดำเนินงานและวิเคราะห์ข้อมูลตลอดโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม มีประเด็นการเรียนรู้และกระบวนการในการพัฒนาการมีส่วนร่วมในประเด็นสาธารณะสำหรับเยาวชนรุ่นใหม่เกิดขึ้นหลากหลาย ทั้งกับตัวเยาวชนในโครงการ คณะพี่เลี้ยง และคณะผู้วิจัย ในบทนี้เป็นการสรุปประเด็นที่ได้จากโครงการ อภิปรายมุมมองที่เกิดจากประเด็นต่าง ๆ พร้อมทั้งข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการและสำหรับการทำวิจัยต่อยอดในอนาคต ดังนี้

7.1 สรุปผลการศึกษา

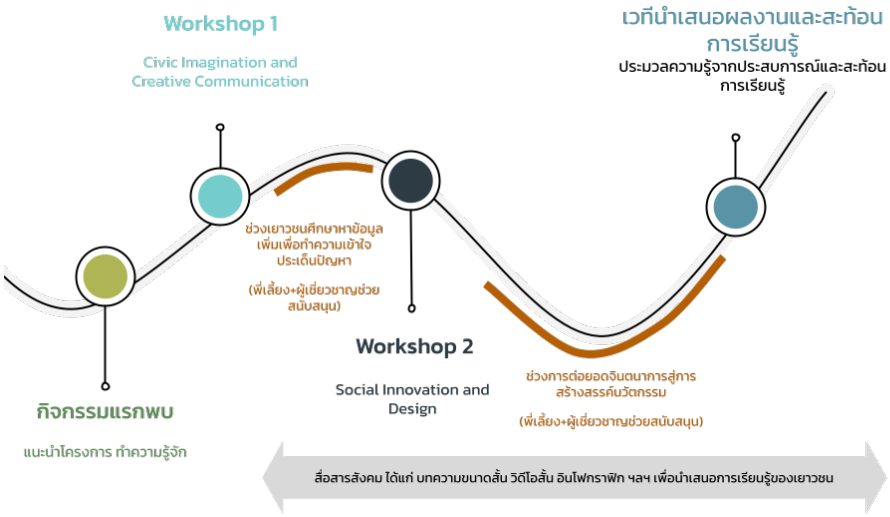
7.1.1 การออกแบบและพัฒนากระบวนการนำจินตนาการใหม่ของเยาวชนในโครงการสู่การพัฒนานวัตกรรมทางสังคม

การออกแบบโครงสร้างของโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้ ในส่วนของการออกแบบแผนกระบวนการในการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1: จินตนาการพลเมืองและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 2: นวัตกรรมทางสังคมและการออกแบบ คณะผู้วิจัยใช้หลักคิดพื้นฐานในการออกแบบกระบวนการตาม**ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์** ที่อยู่บนฐานความเชื่อว่าผู้เรียนสามารถเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง โดยอาศัยการได้สัมผัสประสบการณ์จริงและเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของตนเองจนสร้างแนวคิดหรือองค์ความรู้ที่มาจากตนเองเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ต่อได้ จึงมุ่งออกแบบกระบวนการที่ให้เยาวชนได้มีโอกาสสัมผัสประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือปฏิบัติ และได้สะท้อนคิดจากประสบการณ์ที่ตนเองผ่านมา เพื่อสังเคราะห์เป็นความรู้ความเข้าใจของตนเอง และนำไปประยุกต์ใช้ต่อเรื่อย ๆ โดยอาศัยการสร้างสภาพแวดล้อมตลอดโครงการให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยของเยาวชนให้ได้มากที่สุด และนำหลักคิดพื้นฐานในการทำระบบให้คำปรึกษา ด้วยหลัก**การโค้ช** ที่เป็นกระบวนการและการสร้างความสัมพันธ์ในการพัฒนาศักยภาพเยาวชน ทั้งการเสริมด้านองค์ความรู้และทักษะจากผู้เชี่ยวชาญ และการเสริมพลังการทำงานจากพี่เลี้ยงโครงการเพื่อให้สอดรับกับแนวคิดเรื่อง **พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ** หรือบริเวณที่เด็กกำลังจะเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง โดยเด็กมีความสามารถที่จะแก้ปัญหาที่ยากเกินกว่าระดับพัฒนาการทางสติปัญญาของเขาที่จะทำได้ หากเขาได้รับคำแนะนำ ถูกกระตุ้น หรือชักจูงโดยใครบางคนที่มีความรู้ความเข้าใจที่มากกว่า

สำหรับเครื่องมือหลักที่โครงการนี้นำมาใช้เพื่อต่อยอดจินตนาการพลเมืองไปสู่การลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลง ได้แก่ **การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์** ดำเนินการผ่านกระบวนการละคร และภาพถ่าย เป็นการให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ตนเอง ผู้อื่น และสังคม เพื่อสร้างพื้นที่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งบริบทสังคมช่วงวัย และวัฒนธรรมผ่านการสำรวจข้อมูล พร้อมทั้งนำเสนอข้อมูลเหล่านั้นผ่านเครื่องมือการละคร นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมจะได้ทดลองสื่อสารความคิดเกี่ยวกับประเด็นสังคมที่สนใจผ่านรูปแบบหรือการใช้สื่อ

ร่วมสมัยต่าง ๆ เช่น ภาพวาดสร้างสรรค์ TED Talks บทเพลง เป็นต้น และ**การคิดเชิงออกแบบ**เพื่อพัฒนานวัตกรรมสังคมที่เยาวชนได้เรียนรู้เครื่องมือและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งบ่มเพาะทักษะและทัศนคติในการทำความเข้าอกเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม ทำให้เยาวชนในโครงการสามารถระบุความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มคนที่ตนเองกำลังทำงานอยู่ ครอบคลุม 3 มิติ ทั้งแนวคิด ทักษะ และทัศนคติ

สรุปเส้นทางการเรียนรู้ตลอดระยะเวลาของโครงการและหมุดสำคัญของโครงการ (Milestone) ที่เยาวชนจะได้พบ ดังแผนภาพนี้



ภาพที่ 65 เส้นทางการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตลอดระยะเวลาของโครงการ

7.1.2 ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนในโครงการให้ความสำคัญ และจินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ

7.1.2.1 ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนในโครงการให้ความสำคัญ

ความสนใจในประเด็นสาธารณะของเยาวชน สามารถมองได้สองรูปแบบ ได้แก่ การมองปัญหาภาพใหญ่ จากนั้นค่อยระบุประเด็นที่แคบลง และการหยิบปัญหาใกล้ตัวที่ตนเองประสบโดยตรง มาพัฒนาโจทย์ในการแก้ไขปัญหา เพื่อนำไปสู่การขยายผลที่กว้างขึ้น โดยมีประเด็นสาธารณะที่เยาวชนสนใจ ดังนี้

สำหรับการมองปัญหาภาพใหญ่ เช่น การขาดจิตสาธารณะ ปัญหาโลกร้อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้นแบบไร้ขีดจำกัดส่งผลต่อวิธีคิดที่เป็นพิษ ช่องว่างระหว่างวัย ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา เป็นต้น

ในขณะที่เยาวชนบางกลุ่มเลือกหยิบปัญหาใกล้ตัวที่ตนเองประสบโดยตรง เช่น คุณภาพและ ความไม่เท่าเทียมกันระหว่างโรงเรียน ที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อเยาวชนทำให้ต้องแข่งขันเพื่อเข้าเรียนที่ดี ๆ แต่อยู่ไกลบ้าน ปัญหาความรุนแรงระหว่างสถานศึกษา ทำให้รู้สึกไม่

ปลอดภัย ปัญหาการที่สังคมขาดความเข้าใจผู้ที่เป็นออทิสติก ซึ่งเริ่มต้นจากการที่พวกเขามีเพื่อนที่เป็นออทิสติก

7.1.2.2 จินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ

จินตนาการใหม่ของเยาวชนต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจสะท้อนผ่านกิจกรรมออกแบบฮีโร่และพลังวิเศษ เป็นจินตนาการที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมร่วมสมัยของเยาวชนผู้เข้าร่วม โดยส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนร่วมในยุคของพวกเขา สำหรับจินตนาการที่สะท้อนผ่านกิจกรรมร่วมสร้างโลกใหม่ จะเป็นการมองภาพของเมืองที่ปราศจากปัญหาตามที่พวกเขาได้ระบุไว้ โดยกฎระเบียบของการอยู่ร่วมกันในเมืองเหล่านั้น มีพื้นฐานร่วมกัน คือ การเคารพซึ่งกันและกัน การรับฟังกัน การไม่ใช้ความรุนแรง ดำเนินกิจกรรมบนหลักประชาธิปไตย

ทั้งนี้ ในกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการได้มีกิจกรรมที่ให้เยาวชนวิเคราะห์หาราก (สาเหตุ) ของปัญหา และผลกระทบของปัญหาหรือประเด็นที่พวกเขาสนใจ ทำให้มีรากหลายรากให้พวกเขาเป็นตัวเลือกเพิ่มขึ้นในการพัฒนาแนวทางแก้ปัญหา ดังนั้น เมื่อจะเริ่มสร้างการเปลี่ยนแปลงจริงผ่านการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมทางสังคม พวกเขาจะเลือกจุดที่พวกเขาเห็นความเป็นไปได้มากที่สุดในการพัฒนาต่อ โดยที่ยังอยู่บนจินตนาการของพวกเขา เช่น สร้างความตระหนักรู้เรื่องการแยกขยะ การเสริมสร้างทักษะการสื่อสารอย่างเข้าอกเข้าใจ การเปิดพื้นที่เพื่อสื่อสารลดช่องว่างระหว่างวัย เป็นต้น

7.1.3 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของเยาวชนในโครงการ

จากการเข้าร่วมการอบรมทั้ง 2 ครั้ง ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น และสะท้อนคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง ผู้เข้าร่วมเห็นถึงความหลากหลายของประเด็น ความแตกต่างทางความคิด การต่อยอดความคิด การวิเคราะห์ปัญหา ตลอดจนการนำไปสู่ทางออกของปัญหา ในการจินตนาการโลกใหม่ และการออกแบบโครงการของเยาวชนแต่ละทีม พบว่าทุกทีมสามารถระบุปัญหา หาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ออกแบบโครงการ บริหารจัดการงบประมาณ และดำเนินโครงการจนแล้วเสร็จได้ สามารถสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองตลอดโครงการได้

หากพิจารณาเรื่องการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนในโครงการ พบว่าภายหลังการเข้าร่วมโครงการเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงด้านคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชน โดยเฉพาะด้านการมีความสามารถด้านพลเมือง ความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง และการมีความรู้ด้านพลเมือง ในขณะที่ด้านการมีเจตคติด้านพลเมือง การเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร การมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ หลังเข้าร่วมกิจกรรมฯ แม้ว่าจะมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าคะแนนประเมินเฉลี่ยก่อนเข้าร่วมโครงการฯ แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ ยังพบว่าคะแนนประเมินในด้านความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการฯ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จึงยังไม่สามารถสรุปได้ว่า ภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการฯ แล้ว เยาวชนจะมีคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองในด้านดังกล่าวเปลี่ยนไปจากเดิม

นอกจากนี้ จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม สัมภาษณ์เชิงลึก และการสะท้อนคิดของเยาวชนในโครงการและทีมพี่เลี้ยง พบว่าเยาวชนเกิดการเปลี่ยนแปลงใน 3 มิติ ได้แก่ 1) ความรู้และทักษะ เช่น ได้วิธีการระดมความคิดเห็นใหม่ ๆ มีทักษะการทำงานเป็นทีม พัฒนาทักษะการให้เหตุผลสนับสนุนจุดยืนตนเอง มีทักษะการสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์ ได้ทักษะการวิเคราะห์ประเด็นสังคมที่แฝงในสื่อ มีทักษะการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ สามารถจัดระบบความคิดได้ดีขึ้น และสามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาได้ลึกขึ้น เป็นต้น 2) มุมมองและวิธีคิด เช่น มองสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมขึ้น เห็นความสำคัญของการสื่อสาร มีความหวังและเห็นความสำคัญของการมีจินตนาการ ตระหนักเห็นความมีอภิสิทธิ์ในสังคมของตนเอง เป็นต้นและ 3) คุณลักษณะ เช่น มีความกล้าที่จะคิดและลงมือทำ การพัฒนาด้าน GRIT ของเยาวชน เป็นต้น

7.2 การอภิปรายผล

“Democracy is something you do; not something you talk about. It is more than a form of government, or an attitude or opinion. It is participation.” (Huszar, 1945, as cited in Peters-Lazaro & Shresthova, 2020) ข้อความนี้เมื่อแปลความเป็นไทย อาจแปลได้ว่า ประชาธิปไตยเป็นสิ่งที่ปรากฏผ่านการกระทำ มิใช่แค่การพูด มันเป็นมากกว่าแค่ความเห็นทางการเมือง แต่คือการปฏิบัติจริง ซึ่งสะท้อนนัยยะของสภาพสังคมปัจจุบันได้เป็นอย่างมาก ที่หลายประเทศทั่วโลกเข้าสู่การเมืองการปกครองแบบประชาธิปไตย แต่กลับมีความขัดแย้งของผู้คนเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ จนนำไปสู่สงครามหลากหลายรูปแบบ ความเป็นประชาธิปไตยไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เรื่องการเมืองการปกครอง แต่มันเป็นวิถีชีวิตที่ควรปรากฏอยู่ในการกระทำต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดย Huszar (1945, as cited in Peters-Lazaro & Shresthova, 2020) ยังได้อธิบายถึงความแตกต่างของคำที่เกี่ยวกับประชาธิปไตย 2 คำ ได้แก่ 1) ประชาธิปไตยปากว่า (Talk-Democracy) ส่วนใหญ่มักจะปรากฏในรูปแบบของการที่ผู้มีอำนาจบอกกับผู้มีอำนาจน้อยกว่าที่ต้องยอมรับว่าอะไรควร อะไรไม่ควรทำ มีของสำเร็จรูปมาให้แล้ว และให้ทำตาม เช่น ครูบอกนักเรียน นายจ้างบอกลูกจ้าง นักการเมืองบอกประชาชน เป็นต้น ในขณะที่ 2) ประชาธิปไตยลงมือทำ (Do-Democracy) นั้นเกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ของผู้คน ความเป็นประชาธิปไตยในรูปแบบนี้ จึงมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้คนสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ ก็ต่อเมื่อผู้คนได้มีโอกาสมาปฏิสัมพันธ์กัน แลกเปลี่ยนพูดคุยกัน (Peters-Lazaro & Shresthova, 2020) ในสังคมที่มีวัฒนธรรมการเมืองแบบพลเมือง (Civic Culture) ที่แท้จริง ผู้คนจะสามารถแสดงความเห็นต่าง โต้แย้งกันอย่างมากในจุดยืนที่พวกเขาเชื่อ จากนั้นก็กลับมาเป็นเพื่อนกันต่อได้ เป็นชุมชนเดียวกัน เพราะมันเป็นแก่นของความเป็นประชาธิปไตยที่อนุญาตให้ผู้คนได้จัดการความขัดแย้ง และยอมรับในความต่างทางความคิดเห็น

จากข้อความข้างต้นนี้ นำไปสู่แนวคิดและเครื่องมือจินตนาการพลเมือง เพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้เยาวชนได้แสดงออก และมีส่วนร่วมในการเป็นพลเมืองของสังคม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เปิดพื้นที่แห่งการรับฟังกัน บนหลักการความเป็นประชาธิปไตย ผ่านการใช้จินตนาการ อย่างไรก็ตาม เสียงสะท้อนจากคณะผู้วิจัยและทีมงานเมื่อครั้งเข้าร่วมกระบวนการนี้ คือ การตั้งคำถามว่า เราจะสามารถนำจินตนาการเหล่านั้นสู่การปฏิบัติจริงได้อย่างไร บนเงื่อนไขการรักษาสมดุลระหว่างจินตนาการที่ไม่ต้อง

ถูกจำกัดด้วยข้อจำกัดของสังคมกับการสร้างการเปลี่ยนแปลงของสังคมในโลกจริง เนื่องด้วยหนึ่งในกระบวนการของการสร้างพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) คือ การจุดประกายให้พวกเขามีความใคร่กระหายที่จะเข้ามามีส่วนร่วมต่อการพัฒนาสังคมทั้งในระดับประเทศและสังคมโลก ตลอดจนการลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลงบนความเชื่อว่าความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องของทุกคน

สิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัยการออกแบบกระบวนการที่คำนึงถึงการสร้าง**พื้นที่ปลอดภัย**ให้เกิดขึ้นจริง กระบวนกรที่**สามารถสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้**ของผู้เข้าร่วม **การหนุนเสริมอย่างใกล้ชิด**ทั้งมิติขององค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นจากผู้เชี่ยวชาญและความสามารถในการดึงศักยภาพของเยาวชนออกมาอย่างเต็มที่ผ่านการโค้ช หากพิจารณาตามแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ของ Vygotsky ที่อธิบายไว้ว่าพื้นที่รอยต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชน คือ บริเวณที่พวกเขากำลังจะเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง โดยอยู่บนฐานความเชื่อว่าพบวกเขามีความสามารถที่จะแก้ปัญหาที่เกินกว่าระดับพัฒนาการทางสติปัญญาของเขาที่จะทำได้ หากได้รับการกระตุ้น ตั้งคำถามชวนคิด แนะนำจากบุคคลที่มีประสบการณ์หรือความรู้มากกว่า (Vygotsky, 1978) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าพี่เลี้ยงมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการ ซึ่งจะต้องวิเคราะห์และจับให้ได้ว่าเด็กแต่ละคนมีพื้นที่รอยต่อพัฒนาการอย่างไร มักจะเกิดขึ้นในช่วงใด ต้องอาศัยทักษะการสังเกตการเรียนรู้ของเยาวชนในโครงการเป็นรายบุคคล เพื่อที่จะหนุนเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนแต่ละคนได้ถูกเวลา (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2566)

โครงการนี้ใช้หลักคิดพื้นฐานในการออกแบบกระบวนการตามทฤษฎี**การเรียนรู้เชิงประสบการณ์** ที่อยู่บนฐานความเชื่อว่าผู้เรียนสามารถเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง โดยอาศัยการได้สัมผัสประสบการณ์จริงและเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของตนเองจนสร้างแนวคิดหรือองค์ความรู้ที่มาจากตนเองเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ต่อได้ จึงมุ่งออกแบบกระบวนการที่ให้เยาวชนได้มีโอกาสสัมผัสประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือปฏิบัติ และได้สะท้อนคิดจากประสบการณ์ที่ตนเองผ่านมา เพื่อสังเคราะห์เป็นความรู้ความเข้าใจของตนเอง และนำไปประยุกต์ใช้ต่อเรื่อย ๆ (Kolb, 1984; Kolb & Kolb, 2009) ซึ่งแนวทางการออกแบบกระบวนการตามหลักคิดข้างต้นยังสอดคล้องกับแนวทางการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และจารุวรรณ แก้วมะโน (2559) ที่ศึกษาแนวทางการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองจากหลากหลายประเทศมาพัฒนาเป็นโครงการสร้างสำนึกพลเมืองในบริบทประเทศไทยที่ได้ออกแบบการพัฒนาพลเมืองให้เหมาะสมตามบริบทของสังคมโดยการพัฒนาต้องคำนึงถึงเป้าหมายในการพัฒนานักเรียนแต่ละระดับช่วงวัย เน้นเสริมสร้างกระบวนการในการสร้างสำนึกพลเมืองผ่านกิจกรรมที่ได้กำหนดขึ้น 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา ขั้นที่ 2 การเลือกปัญหา ขั้นที่ 3 การลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 4 การพัฒนาและจัดทำเป็นข้อเสนอเชิงนโยบาย ขั้นที่ 5 การนำเสนอนโยบายสาธารณะ และ ขั้นที่ 6 การสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ โดยทุกขั้นตอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนและชุมชนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติโดยเป้าหมายสุดท้ายของกระบวนการนี้ไม่ได้อยู่ที่การทำให้เกิดเป็นนโยบายสาธารณะให้จงได้ แต่สิ่งที่มีความสำคัญและเป็น

เป้าหมายที่สุดคือนักเรียนหรือชุมชนเกิดความตระหนักและสามารถพึ่งพาตนเองได้มีจิตสำนึกความเป็นพลเมือง

นอกจากนี้ กระบวนการในโครงการฯ ยังสอดคล้องกับเครื่องมือและวิธีการในการสร้างจิตสำนึกความเป็นพลเมือง แนวทางการเรียนการสอนเพื่อสร้างพลเมืองในต่างประเทศ ที่ส่วนใหญ่สอดแทรกในกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากชีวิตจริงนอกเหนือจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน ในประเทศญี่ปุ่น สิงคโปร์ และสหรัฐอเมริกา โรงเรียนจะสอดแทรกกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชนท้องถิ่น โดยกำหนดให้กิจกรรมเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการสร้างพลเมืองในโรงเรียน ประเทศฝรั่งเศสใช้กิจกรรม เช่น การเรียนจากสิ่งแวดล้อมโดยมีครูเป็นที่ปรึกษา ประเทศสวีเดนให้หลักการสอนแบบการทำงาน เชื่อมโยงระหว่างชีวิตจริงกับการสอน และเชื่อมโยงสู่โครงการพัฒนาต่าง ๆ หรือแม้แต่บริษัทภายใต้คำปรึกษาของครูเช่นกัน ประเทศสหรัฐอเมริกาเรียนรู้ผ่านงานบริการสังคม ด้วยหลักคิดว่าความสมดุลของประชาธิปไตยอยู่ที่สิทธิของพลเมืองกับภาระหน้าที่ต่อสังคม ประเทศสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีสอนด้วยตัวอย่าง กิจกรรม ปัญหาจากประสบการณ์ การถกปัญหาและการเสวนา ซึ่งการให้นักเรียนได้ออกไปสัมผัสกับปัญหาต่าง ๆ ของชุมชนโดยเฉพาะที่อยู่รอบ ๆ โรงเรียนจะทำให้นักเรียนได้พบเห็นปัญหาและรู้จักใช้กระบวนการกลุ่มในการทำให้เกิดการถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันเพื่อวิเคราะห์ปัญหา หาสาเหตุและวิเคราะห์โครงงานของกลุ่มในการลงมือแก้ปัญหา โดยครูผู้สอนจะดูแล แนะนำ และให้คำปรึกษาในการทำโครงงานให้เหมาะสมกับระดับอายุและชั้นเรียน ซึ่งวิธีการดังกล่าวนี้จะทำให้เด็กนักเรียนได้เริ่มมองออกไปจากตนเองไปสู่ผู้อื่นและสังคม ทำให้เด็กนักเรียนได้สัมผัสกับความเป็นจริงที่อยู่รอบ ๆ ตัว เห็นตนเองเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาและเชื่อมโยงตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ทั้งนี้กระบวนการกลุ่มจะทำให้เด็กนักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะยอมรับความแตกต่าง การเคารพสิทธิ์ และรู้จักที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น และในส่วนของการลงมือปฏิบัติก็จะทำให้เกิดจิตสำนึกในการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งจะช่วยพัฒนาไปสู่การเป็นพลเมืองที่ทุกคนร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมอันเป็นพลเมืองที่รัฐพึงประสงค์ โดยหลักคิดดังกล่าวยังถูกนำมาใช้ในรายวิชาศึกษาทั่วไปในระดับมหาวิทยาลัยด้วยเช่นกัน (ปริญญา เทวานฤมิตรกุล, 2555; ศรัณยุ หมั้นทรัพย์, 2551)

สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ในสังคมไทยนิยมถูกนำไปใช้ในบริบทนอกสถานศึกษาหรือเป็นกิจกรรมภายนอกหลักสูตรจำนวนมาก เช่น โครงการพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) โครงการเยาวชนตื่นรู้ (Young Active Citizen) โดยมักพบว่าองค์ประกอบหลักของกระบวนการ คือ 1) กระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงวัย เพื่อที่จะสามารถดึงความสามารถของเยาวชนออกมาได้อย่างเต็มศักยภาพ 2) กลุ่มคนรอบตัวเยาวชนที่เป็นคนออกแบบและจัดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปได้ทั้งผู้ปกครอง ครู ชุมชน องค์กรภาคประชาสังคม ฯลฯ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และ 3) พื้นที่เรียนรู้ ที่ประกอบด้วยผู้คน สถานการณ์ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม โดยผลที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่ผ่านกระบวนการรูปแบบนี้ส่วนใหญ่ พบว่าเยาวชนได้เรียนรู้เพื่อรู้จักศักยภาพของตนเอง ทำงานเป็น วางแผนได้ ทำงานกับผู้อื่นได้ และสามารถอดทนสู้สิ่งที่ยากเพื่อไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายได้ ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้มีความหมายอย่างมากต่อ

คนคนหนึ่งที่กำลังจะเติบใหญ่ไปเป็นผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบตนเอง และเผื่อแผ่ต่อสังคมรอบข้างได้ (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2566) สำหรับในบริบทสังคมไทยข้อจำกัดสำคัญที่อาจทำให้กระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองมักปรากฏอยู่นอกสถานศึกษาหรือนอกหลักสูตร อาจมีสาเหตุจากวัฒนธรรมอำนาจในโรงเรียน โดยเฉพาะอำนาจระหว่างครูและนักเรียนที่มีความแตกต่างกันอย่างมาก ยิ่งขยายช่องว่างของการสร้างพื้นที่ปลอดภัย ซึ่งเมื่อพื้นที่ปลอดภัยไม่สามารถเกิดขึ้นได้ กระบวนการคิดอย่างอิสระ จินตนาการอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดกันอย่างอิสระ อาจเกิดขึ้นได้ยากด้วยเช่นกัน ซึ่งแตกต่างจากการปฏิบัติการนอกสถานศึกษาที่พี่เลี่ยงโครงการเป็นบุคคลที่มีสถานะทางอำนาจไม่แตกต่างจากเยาวชนมากนัก

ในการออกแบบกระบวนการที่เกิดขึ้นภายใต้โครงการนี้ มีการนำแนวคิดและเครื่องมือที่จะต่อยอดจินตนาการพลเมือง โดยการเติมเครื่องมือ**การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์**ที่จะสอดแทรกตลอดการอบรมในครั้งแรก ซึ่ง SALTO-YOUTH (2019) ได้อธิบายถึงการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์กับการทำงานเกี่ยวกับกิจการเด็กและเยาวชนจะสามารถทำให้การเคลื่อนไหวของนักกิจกรรมในเด็กสามารถเกิดประสิทธิภาพได้มากขึ้นในปัจจุบัน โดยได้มีข้อเสนอคือการใช้กลยุทธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ในการกระจายข้อมูลข่าวสารสำหรับสื่อสารให้กับบรรดาเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเคลื่อนไหว ผ่านการใช้ภาพถ่าย วิดีโอ การบันทึกเสียง การเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดการเข้าชมและเกิดการรับข้อมูลข่าวสาร และความตระหนักรู้ในเรื่องต่าง ๆ นอกจากนี้ Briggs (2014) ยังได้นำเสนอความสัมพันธ์ของแนวคิดการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ไว้ในลักษณะของห่วงความสัมพันธ์ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การค้นพบแรงบันดาลใจ กล่าวคือการสื่อสารจะต้องมาจากการค้นพบแรงบันดาลใจ ความชื่นชอบ ความลุ่มหลงในสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอหรือสื่อสาร 2) การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เป็นการเข้าถึงและตรงโจทย์ของผู้รับสารหรือการมุ่งเป้าการสื่อสารได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ และ 3) การมีเอกลักษณ์ มีความเป็นเอกลักษณ์ โดดเด่น น่าจดจำ ไม่ซ้ำใคร เมื่อทั้ง 3 ห่วงความสัมพันธ์มีความเชื่อมโยงกันจะเกิดเป็นการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพในการปฏิบัติการ

จากความสัมพันธ์ข้างต้นนี้ เครื่องมือการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ที่โครงการฯ นำมาใช้ จึงสามารถช่วยหนุนเสริมการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในด้านอารมณ์ ความรู้สึก ผ่านการจำลองประสบการณ์ร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย ดังที่มีงานวิจัยที่เกี่ยวกับการนำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์มาใช้ในการขับเคลื่อนทางสังคมหลายงาน ที่พบว่า งานสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มศักยภาพของบุคคลให้เติบโตทั้งทางกายภาพ อารมณ์ ทัศนคติต่อความขัดแย้ง และจิตวิญญาณอันเป็นแก่นสาระของจินตธรรม อันหมายถึง ความสามารถในการจินตนาการถึงตัวเองในเครือข่ายความสัมพันธ์ที่มีฝ่ายตรงข้ามรวมอยู่ด้วย ความสามารถในการยอมรับความซับซ้อนและค้นหาทางออกที่ไม่ได้ยึดติดอยู่เพียงคู่ขัดแย้งสองขั้ว การมีความเชื่อและแสวงหาแนวทางการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ รวมไปถึงการยอมรับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นหากต้องเผชิญกับสิ่งที่ไม่รู้ในอาณาบริเวณของความรุนแรง เพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ทุกเวลาในกระบวนการสร้างสันติภาพ (Lederach, 2005; กุสุมา กูใหญ่ และ สมัชชา นิลปัทม์, 2565) โดยเฉพาะการนำ**เครื่องมือทางการละคร**เข้ามาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการทำความเข้าใจประเด็นทางสังคมตลอดจนสื่อสารประเด็นเหล่านั้นอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีงานวิจัยบางส่วนนำกระบวนการละคร

เพื่อการเรียนรู้มาเป็นเครื่องมือในการสร้างเสริมคุณลักษณะความเป็นมนุษย์ วัตถุประสงค์หลักไม่ได้อยู่ที่การนำคนมาฝึกการแสดงละคร (Acting) หรือเรียนรู้เบื้องหลังการผลิตละคร แต่เป็นการนำเครื่องมือทางการละครมาใช้เพื่อเรียนรู้มิติด้านในของมนุษย์ ยกระดับการมองเห็น มุมมองและความเข้าใจต่อโลก โดยเยาวชนที่ร่วมสร้างละครจากการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชน กลุ่มคนที่พวกเขาต้องการเรียนรู้ เยาวชนสะท้อนว่าใจของตนเองเติบโตขึ้น กว้างขวางขึ้น เห็นคุณค่าต่อสิ่งอื่น ๆ รอบตัวเพิ่มขึ้น เห็นอกเห็นใจกลุ่มคนหรือชุมชนในพื้นที่ที่พวกขาลงไปศึกษาเรียนรู้มากขึ้น เชื่อมโยงตนเองกับสิ่งรอบตัว และเคารพผู้อื่นมากขึ้น (ไพบูลย์ โสภณสุวภาพ, 2564) เนื่องด้วยกระบวนการทางละครสร้างสรรค์นั้นมีองค์ประกอบ คือ การใช้ประสบการณ์จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ การใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การใช้ท่าใบ้ การพูดด้นสด ตลอดจนการแสดงละครแบบพูดด้นสด (ราเชล แย้มสุนทร, 2564) สภาวะที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเหล่านี้ของเยาวชนเป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้บุคคลเกิดความเข้าอกเข้าใจผู้อื่น เข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้งบนมิติของอารมณ์ความรู้สึกผ่านการจำลองการมีประสบการณ์ร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย สวมบทบาทเป็นกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ในขณะที่แนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จะช่วยหนุนเสริมองค์ความรู้และเครื่องมือสำหรับทำความเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) ผ่านการคิด การเก็บข้อมูลทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ

หากพิจารณาตามช่วงเวลาการต่อยอดจินตนาการของเยาวชน ที่ได้จุดประกายจินตนาการและความรู้สึกอยากสร้างการเปลี่ยนแปลงไปแล้ว การ**มองกระบวนการคิดเชิงออกแบบในฐานะกระบวนการ** เมื่อเยาวชนได้มีจินตนาการถึงโลกใหม่ และเห็นประเด็นทางสังคมที่ตนเองสนใจแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการพาจินตนาการเหล่านั้นนั้นไปสู่การเกิดขึ้นจริง ซึ่งการคิดเชิงออกแบบนั้นเป็นกระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรง ที่มีขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย การระบุปัญหา การออกแบบ การพัฒนาต้นแบบ การนำไปทดลอง ในกระบวนการคิดและออกแบบนั้น มีขั้นตอนที่สามารถหมุนวนกลับไปมาได้ซ้ำ ๆ หลายรอบ หากยังไม่สามารถออกแบบชิ้นงานหรือแนวทางที่สามารถแก้ปัญหาให้กลุ่มเป้าหมายได้ ผู้ออกแบบก็อาจต้องย้อนกลับไปทำความเข้าใจปัญหา ร่างความคิด หรือออกแบบชิ้นงานใหม่จนกว่าจะเป็นที่พึงพอใจของทั้งฝ่ายผู้ออกแบบและกลุ่มเป้าหมาย หลักการสำคัญของการคิดเชิงออกแบบคือ การล้ม (เหลว) ให้เร็ว เรียนรู้จากความล้มเหลวให้เร็ว แล้วทำกระบวนการซ้ำใหม่จากข้อมูลที่ได้จากความล้มเหลว เพื่อไม่พลาดโอกาสและสูญเสียทรัพยากรที่มีไปอย่างเปล่าประโยชน์ (Luchs, 2015; Kumar, Zindani, & Davim, 2020; Lor, 2017) ทั้งนี้ การที่เยาวชนจะสามารถกล้าที่จะล้มเหลวได้นั้น ย่อมจำเป็นต้องมีพื้นที่ปลอดภัยเพียงพอให้ล้มด้วย และต้องมีคนคอยพาพวกเขาลุกขึ้นด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ โครงการฯ ยังได้ประยุกต์ใช้**การคิดเชิงออกแบบในฐานะเครื่องมือ** ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ เช่น Point of View (POV) Statement, Problem Statement, How Might We? (HMW), Theory of Change (ToC), Now How Wow Matrix เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางการจัดการศึกษาในระยะหลัง ที่กระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือประกอบการสอนทักษะ

การแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน ในระดับอุดมศึกษาหลายศาสตร์ หลายสาขา ไม่ว่าจะเป็น สถาปัตยกรรมศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พานิชย์ศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ หรือแม้แต่ศึกษาศาสตร์ ก็นำการคิดเชิงออกแบบมาเป็นเครื่องมือในการสอนให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเข้าใจปัญหา การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมในศาสตร์ของตน (Arifin & Mahmud, 2021; Renard, 2014; Binder, De Michelis, Ehn, Jacucci, Linde, & Wagner, 2011; Koh, Chai, Wong, & Hong, 2015; Panke, 2019) ความนิยมนี้เห็นได้จากจำนวนมหาวิทยาลัยกว่า 60 มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาที่นำการคิดเชิงออกแบบมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอนทั้งในหลักสูตรของคณะหรือการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ และยังพบว่าในระดับการศึกษาตั้งแต่อนุบาลขึ้นไปมีความพยายามนำการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในหลักสูตรเพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนด้วยเช่นกัน (Goldman, Kabayadondo, Royalty, Carroll, & Roth, 2014; Callahan, 2019) อย่างไรก็ตาม การนำการคิดเชิงออกแบบมาใช้ทั้งในฐานะกระบวนการและเครื่องมือ อาจยังไม่สามารถทำให้เครื่องมือนี้มีประสิทธิภาพ แต่จำเป็นต้องประกอบด้วยการมอง**การคิดเชิงออกแบบในฐานะชุดความคิด** ที่หมายถึง ทัศนคติ ความเชื่อพื้นฐานที่ส่งผลต่อการคิดเชิงออกแบบ หรือการสร้างนวัตกรรม ความคิดความเชื่อที่ถูกต้องเป็นสิ่งจำเป็นในการคิดเชิงออกแบบ เยาวชนและโครงการฯ ควรต้องที่มีชุดความคิดที่เปิดกว้าง หรือมีจินตนาการ สามารถยอมรับความคิดหรือวิธีการที่แปลกใหม่ หรือฉีกกรอบเดิม ๆ ได้

จากแนวคิดการคิดเชิงออกแบบสะท้อนให้เห็นว่า โมเดลการทำงานที่มุ่งทำความเข้าใจสถานการณ์ของปัญหาจากบริบทจริง เพื่อผลักดันให้เกิดการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบและค้นหาวิธีการแก้ปัญหาซ้ำ ๆ อย่างเป็นระบบ สามารถนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมทางสังคมขึ้นมาได้ และเป็นกระบวนการที่ทำให้เยาวชนได้เริ่มลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นได้ อันเป็นองค์ประกอบของการเป็นพลเมือง อันได้แก่การเข้ามามีส่วนร่วมในการช่วยกันดูแลและหาทางออกสำหรับปัญหาต่าง ๆ ของสังคม

กระบวนการดังกล่าวทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน ทั้งกระบวนการคิด มุมมอง และทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เข้าร่วมได้สะท้อนมา โดยเฉพาะ**การเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง** ที่ใช้แบบวัดเพื่อประเมินเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ โดยพบว่าในภาพรวมเยาวชนในโครงการมีคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองเพิ่มมากขึ้น และครอบคลุมทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองด้านพฤติกรรม (ความสามารถด้านพลเมือง) ความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองด้านความรู้สึก (ความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง) และความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองด้านปัญญา (การมีความรู้ด้านพลเมือง) เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายความเชื่อมโยงกับการออกแบบกระบวนการภายใต้โครงการได้ดังนี้

ความสามารถด้านพลเมือง หมายถึง การที่บุคคลมีทักษะหรือความสามารถที่จะริเริ่มหรือลงมือกระทำการสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีหรือเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะต่าง ๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่น การสื่อสารเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความตระหนักในปัญหาสังคมได้ การพูดเสนอแนะความคิดเห็นต่อเรื่องราวด้านการเมืองหรือสังคมได้ เป็นต้น ซึ่งภายใต้การพัฒนาเยาวชนในโครงการนี้

เยาวชนจะได้มีประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องที่พัฒนาจากกิจกรรมการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนการที่เยาวชนได้ลงมือดำเนินโครงการของตนเองในพื้นที่จริง ตัวบ่งชี้ด้านการมีความสามารถด้านพลเมืองยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zaff et al. (2010) และ Bebiroglu et al. (2013) ที่มองว่าความสามารถด้านพลเมืองหมายถึงการที่บุคคลรับรู้ว่าตนเองสามารถกระทำพฤติกรรมทางด้านพลเมืองเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม

ความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้สึกสำนึกต่อบทบาทหน้าที่ของตนในฐานะเป็นผู้สร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีหรือผู้ที่ต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะต่าง ๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่น ความรู้สึกอยากช่วยเหลือผู้ที่ถูกเอารัดเอาเปรียบ ความรู้สึกอยากเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมทางด้านสิทธิมนุษยชน อยากร่วมทำกิจกรรมที่ปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ซึ่งภายใต้การพัฒนาเยาวชนในโครงการนี้ เยาวชนจะได้มีประสบการณ์ในการสร้างความตระหนักต่อหน้าที่พลเมืองที่พัฒนาจากกิจกรรมหลากหลายในโครงการ เช่น การชมภาพยนตร์สะท้อนประเด็นสังคม การใช้ละครเพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์ปัญหา ตลอดจนการที่เยาวชนได้ลงมือดำเนินโครงการของตนเองในพื้นที่จริง เข้าไปพบปะพูดคุยกับผู้ที่ประสบปัญหาในสังคมเพื่อทำความเข้าใจพวกเขา ตัวบ่งชี้ด้านความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมืองยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bebiroglu et al. (2013) ที่มองว่าความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมืองสะท้อนถึงการที่บุคคลรู้สึกสัมพันธ์กับบุคคล สถานที่ และสิ่งแวดล้อมภายในชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่และการมีความรู้สึกสำนึกต่อบทบาทหน้าที่ทางด้านพลเมืองของตนเองในการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม

การมีความรู้ด้านพลเมือง หมายถึง การที่บุคคลได้ใช้ความคิด ได้รับข้อมูล หรือมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะต่าง ๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนร่วม เช่น ได้เรียนเกี่ยวกับการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางด้านสังคม ได้เรียนเกี่ยวกับบุคคลตัวอย่างหรือกลุ่มจิตอาสาที่ทำงานเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อส่วนรวม มีโอกาสได้ทำงานกลุ่มในโครงการที่จะต้องไปพบกับผู้คนที่มีความแตกต่างจากตนเอง เป็นต้น ซึ่งภายใต้การพัฒนาเยาวชนในโครงการนี้ เยาวชนจะได้มีประสบการณ์ในการเรียนรู้เรื่องหน้าที่พลเมืองผ่านกิจกรรมหลากหลายกิจกรรม เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมือการวิเคราะห์รากของปัญหา การเก็บข้อมูล กระบวนการการคิดเชิงออกแบบ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นตลอดโครงการ ตลอดจนการที่เยาวชนได้ลงมือดำเนินโครงการของตนเองร่วมกับสมาชิกในทีม ตัวบ่งชี้ด้านการมีความรู้ด้านพลเมืองยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bebiroglu et al. (2013) ที่แสดงให้เห็นถึงการที่บุคคลได้คิดวางแผน มีข้อมูลหรือความรู้ในการนำไปใช้สร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีหรือมีส่วนร่วมกระทำกิจกรรมเพื่อส่วนรวม

ในขณะที่งานวิจัยนี้ ไม่พบว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในหัวข้อความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง การมีเจตคติด้านพลเมือง การเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร การมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ ซึ่งอาจเป็นเพราะบางหัวข้อมีรายละเอียดข้อย่อยที่เป็นตัวบ่งชี้ซึ่งอยู่นอกเหนือการควบคุมของการดำเนินกิจกรรมภายใต้โครงการนี้ ร่วมกับข้อจำกัดด้านอายุของเยาวชน เช่น ความรู้สึกว่าผู้ใหญ่ในชุมชนรับฟังในสิ่งที่เยาวชนต้องการจะพูด รู้สึก

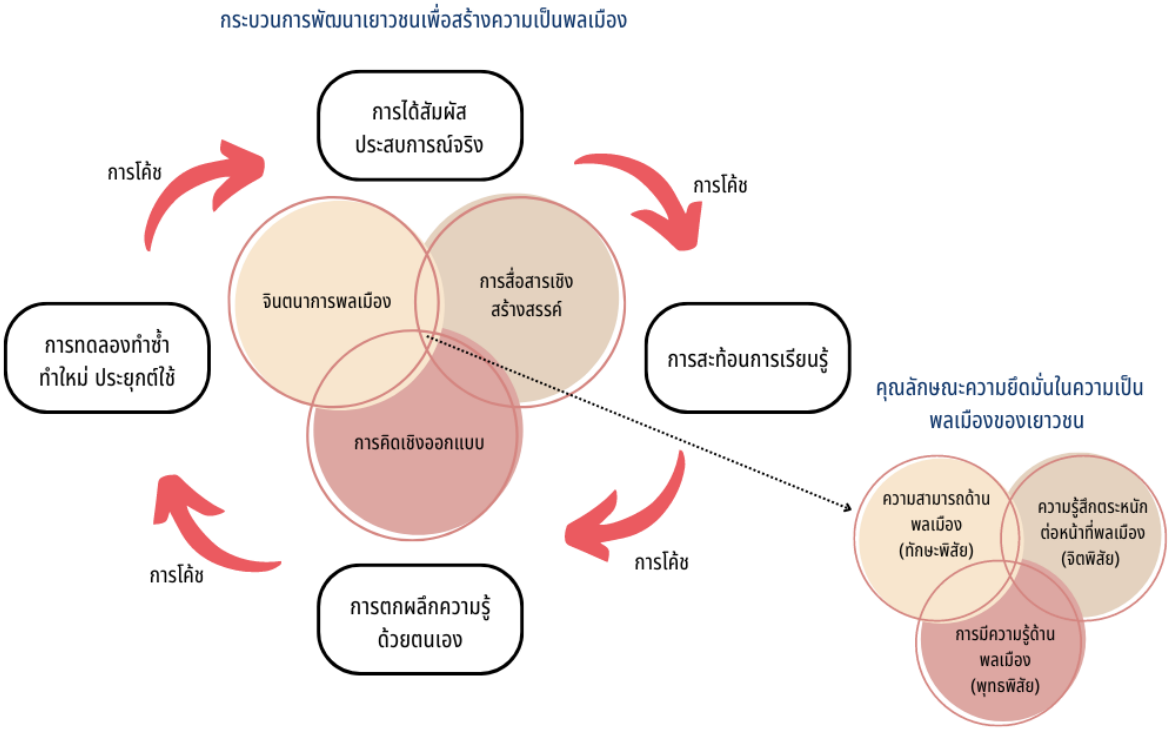
ว่าเพื่อนบ้านต่างห่วงใยในตัวเยาวชน การทำงานจิตอาสาหรือการอาสาสมัคร การบริจาคเงิน การเป็นสมาชิกในองค์กรทางด้านสิทธิมนุษยชน เป็นต้น

จากข้อค้นพบเรื่องการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนในโครงการนี้ สอดคล้องกับงานของ ศรัณยุ หมั้นทรัพย์ (2551) ที่อธิบายไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง จำเป็นต้องอาศัยแนวทางตามหลักการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดพุทธพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ครบทั้ง 3 ด้าน อันได้แก่ การสร้างให้เกิดความรู้ความเข้าใจด้านพลเมือง การสร้างทักษะในการเป็นพลเมือง และการสร้างทัศนคติหรือเจตคติต่อประชาธิปไตย โดยได้อธิบายถึงแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้เกิดความเป็นพลเมืองได้ จะต้องเป็นพื้นที่ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมเพื่อเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม กระบวนการสะท้อนคิด การสร้างชุมชนหรือพื้นที่แห่งการเรียนรู้ ตลอดจนการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้เกิดขึ้น นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานของ Fredricks, Blumenfeld, & Paris (2004) และ ปาจรีย์ หวังรุ่งกิจ, สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล และ สิริวรรณ ศรีพหล (2561) ที่สะท้อนถึงแนวคิดโมเดลแรงจูงใจภายใต้ทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ที่อธิบายว่าองค์ประกอบความยึดมั่นผูกพันทั้งสามด้านเกิดจากการที่ความต้องการพื้นฐานทางด้านจิตวิทยาของมนุษย์อันได้แก่ ความต้องการความสามารถ ความต้องการความมีอิสระ และความต้องการความสัมพันธ์ได้รับการเติมเต็ม

นอกจากนี้ จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม สัมภาษณ์เชิงลึก และการสะท้อนคิดของเยาวชนในโครงการ พบว่าเยาวชนยังเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้าน**ความรู้และทักษะ** เช่น ได้วิธีการระดมความคิดเห็นใหม่ ๆ มีทักษะการทำงานเป็นทีม พัฒนาทักษะการให้เหตุผลสนับสนุนจุดยืนตนเอง มีทักษะการสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์ ได้ทักษะการวิเคราะห์ประเด็นสังคมที่แฝงในสื่อ มีทักษะการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ สามารถจัดระบบความคิดได้ดีขึ้น และสามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาได้ลึกขึ้น เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงด้าน**มุมมองและวิธีคิด** เช่น มองสิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุมขึ้น เห็นความสำคัญของการสื่อสาร มีความหวังและเห็นความสำคัญของการมีจินตนาการ ตระหนักเห็นความมีอภิสิทธิ์ในสังคมของตนเอง เป็นต้น และการเปลี่ยนแปลงด้าน**คุณลักษณะ** เช่น มีความกล้าที่จะคิดและลงมือทำ การพัฒนาด้าน GRIT ของเยาวชน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรณวรางค์ รักษทิพย์ (2561) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนการเรียนรู้ในชั้นเรียนวิชาสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมประชาธิปไตยของนักเรียน พบว่านักเรียนที่เรียนผ่านแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีพฤติกรรมประชาธิปไตยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและเมื่อพิจารณาพฤติกรรมประชาธิปไตยรายด้าน ได้แก่ พฤติกรรมการเคารพซึ่งกันและกัน พฤติกรรมการร่วมมือ แบ่งปัน ประสานงาน และพฤติกรรมการเชื่อมั่นในวิธีการทางปัญญา พบว่า คะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกด้าน แม้ว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนการเรียนรู้ในชั้นเรียนของวรรณวรางค์ รักษทิพย์ (2561) จะไม่ได้นำมโนทัศน์ประชาธิปไตยมาเป็นเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้โดยตรง แต่ใช้เนื้อหาวิชาสังคมศึกษา มาออกแบบโครงสร้างกิจกรรมตามแนวคิดชุมชนการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งกำหนดให้สมาชิกของชั้นเรียน

เป็นสมาชิกของชุมชนที่ยึดเหนี่ยวกันด้วยเป้าหมายที่จะสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสร้างความรู้ร่วมจากการนำประสบการณ์มาปฏิสัมพันธ์เพื่ออภิปรายสร้างความหมายร่วมกัน จึงกล่าวได้ว่า ผู้เรียนทุกคนล้วนเป็นส่วนสำคัญที่นำพาให้เป้าหมายดังกล่าวบรรลุผล ดังนั้น ชั้นเรียนที่เห็นความสำคัญของผู้เรียนทุกคน เห็นความสำคัญของการสร้างวิถีของการอยู่ร่วมกัน จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าประชาธิปไตยเกิดได้ในชั้นเรียน

อีกสิ่งหนึ่งที่พบคือการเปลี่ยนแปลงในการมองปัญหา จากภาพกว้าง มาสู่การเจาะลึกลงไปที่ระดับที่สามารถจัดการได้ เป็นหัวข้อที่แคบลง ใกล้ตัวมากขึ้น เห็นจุดเน้นของปัญหาชัดขึ้น และการกำหนดหนทางการแก้ปัญหาที่เป็นเอกลักษณ์และชัดเจน นอกจากนี้ กระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) ของกระบวนการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยและคณะทำงานมีเวลาในการตกผลึกความคิด และข้อมูลเพื่อการปรับปรุง และการวิเคราะงานวิจัย โดยจากเสียงสะท้อนและการสังเกตของผู้วิจัย การมีพี่เลี้ยงประกบแต่ละทีม และการให้คำปรึกษาเป็นระยะ ๆ มีผลต่อความสำเร็จของแต่ละทีมเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 66: กระบวนการพัฒนาเยาวชนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองภายใต้โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

7.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

7.3.1 การออกแบบกระบวนการพัฒนาเยาวชน จำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาและความต่อเนื่องของการดำเนินงาน เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของเยาวชน ดังนั้น การนำกระบวนการไปใช้จึงอาจต้องพิจารณาเรื่องระยะเวลาของโครงการร่วมด้วย

7.3.2 การนำกระบวนการไปใช้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมตามบริบทของผู้เข้าร่วม อาจพิจารณาเพิ่มเติมหรือลดทอนเนื้อหาบางส่วนในกิจกรรม เนื่องด้วยบางทักษะเป็นพื้นฐานที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ร่วมกับกลุ่ม เช่น ทักษะการฟัง ทักษะการสะท้อนการเรียนรู้ เป็นต้น หากกระบวนกรพิจารณาแล้วว่ากลุ่มผู้เข้าร่วมขาดทักษะเบื้องต้นเหล่านี้ อาจเพิ่มเติมกระบวนการได้

7.3.3 กระบวนการให้คำปรึกษา คณะพี่เลี้ยงโครงการ และคณะผู้เชี่ยวชาญ มีความสำคัญอย่างยิ่งในการติดตาม ให้การสนับสนุนได้อย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง ดังนั้น การนำกระบวนการไปใช้จึงไม่ควรละเลยบทบาทของกลุ่มนี้ โดยคุณลักษณะของพี่เลี้ยงโครงการ ควรเป็นบุคคลที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยให้กับเยาวชน มีความสามารถในการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด และสามารถดึงศักยภาพของเยาวชนออกมาได้

7.3.4 เนื่องด้วยเสียงจากเยาวชนในโครงการส่วนใหญ่สะท้อนว่า ในบริบทสถานศึกษาของพวกเขายังขาดพื้นที่ที่อนุญาตให้แสดงความคิดเห็นแบบไม่ปิดกั้นจินตนาการ ตลอดจนจาดการเปิดกว้างเรื่องความเป็นไปได้ของจินตนาการต่าง ๆ ดังนั้น หากสามารถบูรณาการเข้าไปในหลักสูตรของสถานศึกษา เช่น กลุ่มวิชาสังคมศึกษา (หน้าที่พลเมือง) ได้ จะช่วยพัฒนาเยาวชนในประเด็นเหล่านี้ได้

7.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

7.4.1 ควรทำวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้กับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ที่มีบริบทแตกต่างกันเพิ่มมากขึ้น เช่น กลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ที่อยู่ทั้งในเขตเมือง และนอกเมือง

7.4.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของมิติด้านประเด็นสาธารณะและจินตนาการของกลุ่มเป้าหมายที่ต่างบริบทกัน

เอกสารอ้างอิง

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและการพิมพ์*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
เชิงกลยุทธ์.

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร. (2566). *Young Active Citizen การออกแบบการเรียนรู้ที่เสริมพลังเยาวชนค้นพบ ศักยภาพตนเอง*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล

กุสุมา กูใหญ่ และ สมัชชา นิลปัทม์. (2565). จินตธรรม: บทบาทของการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์และสื่อเพื่อ
สันติภาพในชายแดนใต้. *วารสารความขัดแย้งและสันติศึกษา, 2*(1), 107 – 142.

ชัยวัฒน์ บวรวัฒนเศรษฐ์. (2559). ยุทธศาสตร์การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเสริมต่อการเรียนรู้.
วารสารวิชาการแพรวากาฬสินธุ์, 3(2), 154-179.

ธีระชน พลโยธา. (2550). การเรียนรู้บนพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 29*(2), 5-
18.

ธีรวัฒน์ เหล่าสมบัติ. (2562). *นวัตกรรมเพื่อสังคม (Social Innovation).* สืบค้นจาก
https://social.nia.or.th/2019/article0001/

นาวิน เพิ่มประยูร. (2562). *การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ.*
(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. บัณฑิตวิทยาลัย, สาขาวิชาการสื่อสาร

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2555). *การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง.* กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

ปาจรีย์ หวังรุ่งกิจ, สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล และ สิริวรรณ ศรีพหล. (2561). การพัฒนาตัวบ่งชี้คุณลักษณะ
ความยึดมั่นผูกพันในวิชาการของนักศึกษาปริญญาตรี. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 38*(1), 71-89.

พนิดา ทองเงา ดอร์น, สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล และสิริวรรณ ศรีพหล. (2561). การพัฒนาโมเดลการวัด
คุณลักษณะความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองสำหรับเยาวชนไทย. *สุทธิปริทัศน์.* ฉบับพิเศษ. 39-52.

ไพบูลย์ โสภณสุวภาพ. (2564). ผลการสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ด้วย
กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้. *ศิลปกรรมสาร, 14*(2), 72-94.

ราเชล แย้มสุนทร. (2564). ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาซอร์ฟสกิล. *วารสารวิจัยวิชาการ, 4*(4), 305–318.

เรวัต ตันตยานนท์. (2559). กระบวนทัศน์เทคโนโลยี. สืบค้นจาก
http://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/112185

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, ภาคิน นิมมานนรวงศ์ และ สรัช สินธุประมา. (2565). *โครงการจินตนาการใหม่ของ เยาวชนไทย (Thai Youth Civic Imagination Project).* สืบค้นจาก https://101pub.org/youth-civic-imagination/

วรรณวรางค์ รักษทิพย์. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนการเรียนรู้ในชั้นเรียนวิชาสังคมศึกษา เพื่อพัฒนาพฤติกรรมประชาธิปไตยของนักเรียนประถมศึกษา.* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยใ บัณฑิตวิทยาลัย, สาขาวิชาประถมศึกษา.

ศรัณยุ หมั้นทรัพย์. (2551). การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง :ฐานรากของการเมืองภาคพลเมือง. *วารสารสถาบันพระปกเกล้า, 6*(2), 1-16.

ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และ จารุวรรณ แก้วมะโน. (2559). *การสร้างสำนึกพลเมือง.* กรุงเทพฯ: สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า

Adelman, C. (1993). Kurt Lewin and the origins of action research. *Educational Action Research, 1*(1), 7–24.

Arifin, N. R., & Mahmud, S. N. D. (2021). A systematic literature review of design thinking application in STEM integration. *Creative Education, 12*(7), 1558-1571.

Bebiroglu, B., Geldhof, G. J., Pinderhughes, E., Phelps, E.,& Lerner, R. M. (2013). From family to society: The role of perceived parenting behaviors in promoting youth civic engagement. *Parenting, 13*(3), 153-168.

Bräuchler, B. (2022). Creative peacebuilding and resistance in Indonesia. *The Asian Pacific Journal of Anthropology, 23*(1), 1-19.

Brenner, W., Uebernickel, F., & Abrell, T. (2016). *Design thinking as mindset, process, and toolbox: Experiences from research and teach*.

Briggs, L. (2014). *Creative communication.* Retrieved from http://leepwbriggs.com/portfolio/24hr-productions-creative-communication

Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review, 86*, 84-92.

Fairey, T., & Kerr, R. (2020). What works? Creative approaches to transitional justice in Bosnia and Herzegovina. *International Journal of Transitional Justice, 12*, 142-164.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research, 74*(1), 59-109.

Harvey, E. (2013). *Ideas or creative communication*. Retrieved from http://www.walkthetalk.com/media/sneakapeek/lookinside/enthusiasm01.pdf

Jenkins, H., Peters-Lazaro & Shresthova, S. (2020). *Popular culture and the civic imagination: Case studies of creative social change.* NY: NYU Press.

Peters-Lazaro, G. & Shresthova, S. (2020). *Practicing futures: A civic imagination action handbook.* NY: Peter Lang Incorporated, International Academic Publishers.

Katula, R. A. & Threnhauser, E. (1999). Experiential education in the undergraduate curriculum. *Communication Education, 48*(3), 238-55.

Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.

Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H. Y. (2015). Technological pedagogical content knowledge (TPACK) and design thinking: A framework to support ICT lesson design for 21st century learning. *The Asia-Pacific Education Researcher, 24*(3), 535-543.

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

Kolb, A. Y. and Kolb, D. A. (2009). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. In Armstrong, S. J. and Fukami, C. V., Eds., *The SAGE handbook of management learning, education and development*, Sage Publications, Inc, 42-68. https://doi.org/10.4135/9780857021038.n3

Kumar, V. (2013). *101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization.* John Wiley & Sons.

Kumar, K, Zindani, D., & Davim, J. P. (2020). *Design thinking to digital thinking*. Springer.

Lederach, J. P. (2005). *The moral imagination.* NY: Oxford University Press, Inc.

Little, S. (2013). *What is creative communication?.* Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=kTkWa1ELd-g.

Lor, R. (2017). *Design thinking in education: A critical review of literature*. Proceeding paper

Luchs, M. G. (2015). A brief introduction to design thinking. *Design thinking: New product development essentials from the PDMA,* 1-12.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). California: Sage Publications, Inc.

Murray, R., Caulier-Grice, J. & Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation: National endowment for science, technology, and the art London*. Retrieved from https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovationg.pdf

Patton M. Q. (1999). Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *Health Services Research, 34*(5), 1189–1208.

Pink, D. H. (2005). *A whole new mind: Why right-brainers will rule the future*. New York: Riverhead Books.

Renard, H. (2014). Cultivating design thinking in students through material inquiry. International *Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 26*(3), 414-424.

Rydne, A. (2013). *Communicate your skills*. Retrieved from http://communicateskills.com/about-anna-rydne.

Serrat, O., & Serrat, O. (2017). Design thinking. *Knowledge solutions: Tools, methods, and approaches to drive organizational performance,* 129-134.

SOLTO - YOUTH. (2019). *Creative communication for activists*. Retrieved from https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2219/CC_booklet_V1_compressed.pdf

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

Zaff, J., Boyd, M., Li, Y., Lerner, J. V., & Lerner, R. M. (2010). Active and engaged citizenship: Multi-group and longitudinal factorial analysis of an integrated construct of civic engagement. *Journal of Youth and Adolescence, 39*, 736-750.

รายชื่อคณะทำงาน

ที่ปรึกษาโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อดิศร จันทรสุข
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

หัวหน้าโครงการวิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร. ฐิติกาญจน์ อัศตรกุล
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นักวิจัย

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิดา ทับพันธุ์ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ คงตุก คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
3) อาจารย์ วรพล ศิริชื่นวิจิตร โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยนักวิจัย

ณภัทร กิจสนาโยธิน คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พี่เลี้ยงโครงการ

1) อันนา ตรีพงษ์ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2) เบญจวรรณ พาหนะ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
3) สุกษมา คล่องนักรบ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
4) ธรรศชนก เย็นสุข คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
5) ธนภัทร สงนวน คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ประสานงานโครงการ

วัชรนนท์ ประกอบทอง คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

หนังสือรับรองผลอนุมัติจริยธรรมการวิจัยในคนหนังสือรับรองผลอนุมัติจริยธรรมการวิจัยในคน

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สนง.คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มธ. สาขาสังคมศาสตร์ กองบริหารการวิจัย โทร1804
ที่ อว 67.04.2/(ECSo)531 วันที่ 7 สิงหาคม 2566
เรื่อง แจ้งผลการพิจารณาของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มธ.สาขาสังคมศาสตร์

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ฐิติกาญจน์ อัศตรกุล (คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์)

ตามที่ ท่านได้เสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ โครงการวิจัยเรื่อง "โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม" รหัสโครงการวิจัยที่ SSTU-EC 094/2566 นั้น

บัดนี้ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ ได้พิจารณาอนุมัติด้านจริยธรรมการวิจัยในคน ให้กับโครงการวิจัยดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว โดยอนุมัติ ณ วันที่ 19 กรกฎาคม 2566 – 19 กรกฎาคม 2567 ทั้งนี้ได้แนบเอกสารหนังสือรับรองผลการพิจารณามาพร้อมนี้แล้ว และข้อกำหนดของการดำเนินงานด้านจริยธรรมการวิจัยในคน ผู้วิจัยโปรดส่งรายงานความก้าวหน้าของการดำเนินงานวิจัยนับจากวันที่ได้รับอนุมัติ (ภายในวันที่ 19 มกราคม 2567) โดยส่งเอกสาร Electronic File ได้ที่ E-mail: irbsctu@gmail.com

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และโปรดดำเนินการตามข้อกำหนดดังกล่าวด้วย จักขอบคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. อนุสรณ์ อุณโณ)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
สาขาสังคมศาสตร์

หนังสือรับรองการพิจารณาด้านจริยธรรมการวิจัยในคน

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์

99 หมู่ที่ 18 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121

โทร. 0-2564-4440-79 ต่อ 1804, 0-2564-3937

รหัสโครงการวิจัยที่ SSTU-EC 094/2566 **หนังสือรับรองเลขที่** 088/2566

ชื่อโครงการวิจัย โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.ฐิติกาญจน์ อัศตรกุล

หน่วยงานที่รับผิดชอบ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชื่อผู้ร่วมวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร จันทรสุข

หน่วยงานที่รับผิดชอบ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชื่อผู้ร่วมวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ คงตุก

หน่วยงานที่รับผิดชอบ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชื่อผู้ร่วมวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิดา ทับพันธุ์

หน่วยงานที่รับผิดชอบ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชื่อผู้ร่วมวิจัย นายวรพล ศิริชื่นวิจิตร

หน่วยงานที่รับผิดชอบ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารที่รับรอง

ลำดับที่	รายการ	เอกสารฉบับที่/วัน/เดือน/ปี
1	โครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วันที่ 18 กรกฎาคม 2566
2	แบบประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.ฐิติกาญจน์ อัศตรกุล	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566
3	ชื่อผู้ร่วมวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร จันทรสุข	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566
4	ชื่อผู้ร่วมวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ คงตุก	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566

เอกสารที่รับรอง รหัสโครงการวิจัยที่ 094/2566 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการ	เอกสารฉบับที่/วัน/เดือน/ปี
5	ชื่อผู้ร่วมวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิดา ทับพันธุ์	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566
6	ชื่อผู้ร่วมวิจัย นายวรพล ศิริชื่นวิจิตร	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566
7	ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในคน รองศาสตราจารย์ ดร.ฐิติกาญจน์ อัศตรกุล	
8	ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในคน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร จันทรสุข	
9	ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในคน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ คงตุก	
10	ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในคน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิดา ทับพันธุ์	
11	ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในคน นายวรพล ศิริชื่นวิจิตร	
12	เอกสารชี้แจงข้อมูลแก่ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย สำหรับเด็กอายุ 13 ปีแต่ไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์	ฉบับที่ 2 วันที่ 18 กรกฎาคม 2566
13	หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566
14	หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัยของอาสาสมัครวิจัย สำหรับผู้ปกครอง	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566
15	โครงคำถามสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก	ฉบับที่ 1 วันที่ 1 มิถุนายน 2566

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ ได้พิจารณาอนุมัติด้านจริยธรรมการทำวิจัยในคนให้ดำเนินการวิจัยข้างต้นได้

ลงชื่อ.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. อนุสรณ์ อุณโณ)
ประธานคณะกรรมการ

ลงชื่อ.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรอุมา เตพละกุล)
กรรมการและเลขานุการ

วันที่รับรอง: วันที่ 19 กรกฎาคม 2566 วันหมดอายุการรับรอง: วันที่ 19 กรกฎาคม 2567

กำหนดส่งรายงานความก้าวหน้า 19 มกราคม 2567

Certificate of Approval
The Human Research Ethics Committee of Thammasat University
Social Sciences
99 Paholyotin Road, Khlong Luang District, Pathum Thani Province. Thailand 12121,
Tel. 662-5644440-79 ext 1804

.....

Certificate of Approval No : 088/2566

Project No : SSTU-EC 094/2566

Title of Project: Civic Imagination for Youth Social Innovation

Principal Investigator: Associate Professor Dr.Titikarn Assatarakul
Study Center : Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University
99 Moo 18 Klong Luang, Rangsit, Pathumthani 12121, Thailand

Co-investigator: Assistant Professor Dr.Adisorn Juntrasook
Study Center : Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University
99 Moo 18 Klong Luang, Rangsit, Pathumthani 12121, Thailand

Co-investigator: Assistant Professor Dr.Kitti Kongtuk
Study Center : Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University
99 Moo 18 Klong Luang, Rangsit, Pathumthani 12121, Thailand

Co-investigator: Assistant Professor Dr.Tida Tubpun
Study Center : Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University
99 Moo 18 Klong Luang, Rangsit, Pathumthani 12121, Thailand

Co-investigator: Mr. Worpon SirichuenvichiT
Study Center : Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University
99 Moo 18 Klong Luang, Rangsit, Pathumthani 12121, Thailand

Approved Documents

No.	Item	Document No./Day/Month/Year
1	Research Project	Issue 2, 18 July 2023
2	Principal Investigator's Curriculum Vitae Principal Associate Professor Dr.Titikarn Assatarakul	Issue 1, 1 June 2023
3	Curriculum Vitae Co-investigator Assistant Professor Dr.Adisorn Juntrasook	
4	Curriculum Vitae Co-investigator Assistant Professor Dr.Kitti Kongtuk	

Documents Reviewed (Continued) Project code 094/2566

No.	Item	Document No./Day/Month/Year
5	Curriculum Vitae Co-investigator Assistant Professor Dr.Tida Tubpun	
6	Curriculum Vitae Co-investigator Mr. Worpon SirichuenvichiT	
7	Certificate in Human Research Ethics Training Associate Professor Dr.Titikarn Assatarakul	
8	Certificate in Human Research Ethics Training Assistant Professor Dr.Adisorn Juntrasook	
9	Certificate in Human Research Ethics Training Assistant Professor Dr.Kitti Kongtuk	
10	Certificate in Human Research Ethics Training Assistant Professor Dr.Tida Tubpun	
11	Certificate in Human Research Ethics Training Mr.Worpon SirichuenvichiT	
12	Information document for research participants aged from 13 years but less than 18 years	Issue 2, 18 July 2023
13	Consent Form	Issue 1, 1 June 2023
14	Assent form	Issue 1, 1 June 2023
15	Semi-structured	Issue 1, 1 June 2023

The Human Research Ethics Committee of Thammasat University Social Sciences has reviewed and approved the above research protocol and documents under expedited review procedures for conducting human research.

Approval period : 1 year
Date of Approval : July 19th, 2023.
Date of Expiry : July 19th, 2024.
Progress report deadline : January 19th, 2024.

Signature : .....

(Assistant Professor Ornuma Teparakul)

Title : Secretary of the Human Research Ethics Committee of Thammasat University Social Sciences

Signature : .....

(Associate Professor Dr.Anusorn Unno)

Title : Secretary of the Human Research Ethics Committee of Thammasat University Social Sciences

ภาคผนวก ข.

แบบสำรวจความยึดมั่นในการเป็นพลเมือง (ก่อน-หลังเข้าร่วมกิจกรรม)

แบบสอบถามประกอบการจัดโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการจัดโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม โดยจำแนกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 ความคาดหวังต่อการเข้าร่วมโครงการนี้

ทีมผู้จัดงาน ขอความร่วมมือทุกท่านตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ข้อมูลจากแบบสอบถามนี้ ใช้เพื่อพัฒนากระบวนการจัดอบรมให้ดียิ่งขึ้นในภายภาคหน้า ไม่มีผลต่อการตัดสินคะแนนใด ๆ เป็นรายบุคคล

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง และกรอกข้อมูลลงในช่องว่างให้ครบถ้วน

1. ชื่อ - สกุล:

.....

2. ระดับการศึกษา

☐ มัธยมศึกษาตอนต้น

☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

☐ ปริญญาตรี

☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 2 : ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยในแต่ละช่องรายการการประเมินได้กำหนดค่าระดับความคิดเห็น ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
1. ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับชุมชนและการเมือง					
1.1. ฉันรู้สึกว่าตัวเองมีความสำคัญกับคนอื่น ๆ ภายในชุมชน					
1.2. ผู้ใหญ่ในชุมชนรับฟังในสิ่งที่ฉันต้องการจะพูด					
1.3. ฉันตั้งใจจะเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางด้านการเมือง					
1.4. ฉันตั้งใจจะเข้าไปมีส่วนร่วมในสภานักเรียน นักศึกษา หรือคณะกรรมการต่าง ๆ ของสถานศึกษา					
1.5. ฉันจะแก้ไขปัญหาทางด้านการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน					
1.6. ผู้ใหญ่ในชุมชนทำให้ฉันรู้สึกเป็นคนสำคัญ					
1.7. ประเทศของฉันให้ความสำคัญต่อการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม					
1.8. เพื่อนบ้านต่างห่วงใยในตัวฉัน					
2. การมีเจตคติด้านพลเมือง					
2.1. ประชาชนทุกคนควรแสดงความรับผิดชอบต่อชุมชน สังคม และประเทศชาติ					
2.2. ทุกคนควรมีความรับผิดชอบต่อการช่วยเหลือบุคคลที่ยากจนและ หิวโหย					
2.3. การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ทางด้านการเมืองและสังคมเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ					
2.4. ทุกคนควรมีความมุ่งมั่นต่อการเข้าร่วมพัฒนาชุมชน					
2.5. การสนับสนุนด้านการเงินให้กับองค์กรการกุศลเป็นสิ่งที่จำเป็น					
2.6. จิตอาสาหรือการอาสาสมัครเป็นหัวใจของการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติ					
3. การเข้าร่วมกลุ่มหรือองค์กร					
3.1. ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือองค์กรทางด้านสิทธิมนุษยชน					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
3.2. ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือองค์กรทางด้านศาสนา					
3.3. ฉันเป็นสมาชิกในองค์กรที่รับบริจาคเงินเพื่อไปช่วยเหลือสังคม					
3.4. ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือองค์กรทางด้านสิ่งแวดล้อม					
3.5. ฉันเป็นสมาชิกของกลุ่มเยาวชน เช่น กลุ่มสภาเยาวชน กลุ่มโครงการ กิจกรรรม หรือชมรมต่างๆ ภายในและภายนอกสถานศึกษา					
3.6. ฉันเป็นสมาชิกในกลุ่มอาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือชุมชน					
4. การมีความประสงค์ที่จะทำเพื่อส่วนรวม					
4.1. ฉันจะร่วมทำงานด้านจิตอาสา					
4.2. ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปร่วมทำงานในโครงการเพื่อพัฒนาชุมชน/สถานศึกษา					
4.3. ฉันจะเข้าไปร่วมทำงานให้กับองค์การที่มุ่งในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน/สถานศึกษา					
4.4. ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของชุมชน/สถานศึกษา					
4.5. ฉันพร้อมจะร่วมทำงานกับผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชุมชน/สถานศึกษา					
4.6. ฉันตั้งใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในโครงการเกี่ยวกับการปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม					
5. การมีความสามารถด้านพลเมือง					
5.1. ฉันสามารถพูดโน้มน้าวผู้อื่นให้เกิดความตระหนักในปัญหาทางด้านการเมืองและสังคมได้					
5.2. ฉันสามารถจัดการเรียกร้องเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆในชุมชนและสังคมได้					
5.3. ฉันสามารถรวบรวมกลุ่มเพื่อนให้เข้ามาช่วยกันร่วมพัฒนาชุมชน/สถานศึกษาได้					
5.4. ฉันสามารถร่วมลงชื่อสนับสนุนข้อเรียกร้องต่างๆ ผ่านช่องทาง					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ออนไลน์ได้					
5.5. ฉันสามารถพูดคุยเสนอแนะความคิดเห็นต่อเรื่องราวทางด้านการเมืองและสังคมได้อย่างสม่ำเสมอ					
5.6. ฉันสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับส่วนรวมได้					
6. ความรู้สึกตระหนักต่อหน้าที่พลเมือง					
6.1. ฉันอยากเข้าไปช่วยคนที่ถูกผู้อื่นเอารัดเอาเปรียบ					
6.2. ฉันชอบการช่วยเหลือผู้อื่น					
6.3. ฉันอยากช่วยลดจำนวนผู้ที่หิวโหยและยากจนในโลกใบนี้					
6.4. ฉันรู้สึกเป็นห่วงสถานการณ์ทางด้านการเมืองและสังคมในปัจจุบันนี้					
6.5. ฉันอยากร่วมทำกิจกรรมที่ส่งเสริมทางด้านสิทธิมนุษยชน					
6.6. ฉันอยากร่วมทำกิจกรรมที่ปกป้องรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม					
7. การมีความรู้ด้านพลเมือง					
7.1. ฉันได้เรียนเกี่ยวกับการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางด้านสังคมในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ					
7.2. ฉันได้เรียนเกี่ยวกับบุคคลตัวอย่างหรือกลุ่มจิตอาสาที่ทำงานเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อส่วนรวมในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ					
7.3. ฉันพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้ปกครองเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ทางด้านการเมืองและสังคม					
7.4. ฉันมีโอกาสได้ทำงานกลุ่มในโครงการที่จะต้องไป พบกับผู้คนที่มีความแตกต่างจากตัวฉัน					
7.5. ฉันมีโอกาสได้เข้าไปมีส่วนร่วมหรือแสดงบทบาทสมมติทางด้านการเมืองหรือกฎหมายในชั้นเรียน/ที่อื่น ๆ					
7.6. ฉันใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อติดตามอ่านข่าวเหตุการณ์ทางด้านการเมืองและสังคมของในประเทศและต่างประเทศ					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
8. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสาธารณะ					
8.1. ฉันคอยช่วยเหลือเพื่อนในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆอยู่เสมอ					
8.2. ฉันมักจะให้ความช่วยเหลือแก่เพื่อนบ้าน					
8.3. ฉันมักจะติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในชุมชน					
8.4. ฉันมักจะสละเวลาเพื่อทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม					
8.5. ฉันคอยพูดกระตุ้นให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อสังคม					
8.6. ฉันบริจาคสิ่งของหรือเงินให้กับองค์กรการกุศลต่าง ๆ อยู่เสมอ					

ส่วนที่ 3 ความคาดหวังต่อการเข้าร่วมโครงการนี้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่สละเวลาตอบแบบสอบถามนี้

ภาคผนวก ค.

ไฟล์เสียงการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมหลังจบการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1

เสียงสะท้อนจากเยาวชนในโครงการ

Workshop 1: Civic Imagination & Creative Communication

สแกนหรือคลิกลิ้งก์เพื่อฟัง (audio)

https://drive.google.com/file/d/1BICZnDgj_waZOGYO1Tk1htS-rbHbPfqX/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา +โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย**	https://drive.google.com/file/d/1o_G9V5ny4jJstsl-iaA5FXbwTivile0Q/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนเพลินพัฒนา**
https://drive.google.com/file/d/14MlHys8mBWPFTQlTashRtBus0mtZpjZc/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย**	https://drive.google.com/file/d/12LMSHpOSub5JzXn9GMhb6c--QoEEhZiM/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนนานาชาติกรุงเทพ**

https://drive.google.com/file/d/1AfoWD9nmCl6QwVlrUnFdFp10O9dJhKAJ/view?usp=share_link ทีมโรงเรียนสตรีวิทยา	https://drive.google.com/file/d/1b-Jz0kH3XA3vP2MGERz6JdBQ2KAlAp9-/view?usp=share_link ทีมโรงเรียนวัดราชบพิตร

ภาคผนวก ง.

วิดีทัศน์ผลงานเยาวชน

วิดีทัศน์ผลงานเยาวชน

โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม

https://drive.google.com/file/d/11n-fUyH8QB_mYCyblaykLbFgrygQKfSZ/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา +โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย**	https://drive.google.com/file/d/1z82iHs5RX3hoK2h6Z4LNk0xYqhipbsVg/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนเพลินพัฒนา**
https://drive.google.com/file/d/1Md8zcI1LPDG85vlrdYVRYJH2nx3r5DAq/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย**	https://drive.google.com/file/d/1JnagCuG2ygKc0wgftjQvViWJ2g4titpQ/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนนานาชาติกรุงเทพ**
https://drive.google.com/file/d/1NDlL96MKMnsYuLc8O3gS3urCJ2SqrSfh/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1KlkLc9vKRDYW6ZCv71MSiLOVMRPceNMJ/view?usp=share_link **ทีมโรงเรียนวัดราชบพิตร**

ทีมโรงเรียนสตรีวิทยา	

ภาคผนวก จ.

กิจกรรมผลิตสื่อและเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์

กิจกรรมผลิตสื่อและเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์

สื่อประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการ https://www.facebook.com/tu.lsed/posts/pfbid07bqsWVgyCsDYHzyRuyAYKUs7jZWfM3sjUWqfMyexHm1S3VGMy4dG9xen7bQmRXS4l	การเผยแพร่สื่อองค์ความรู้ “เด็กไม่ได้เป็นเพียงเสียงของอนาคต” https://www.facebook.com/100058322645173/posts/pfbid0Xf3EFoSVL3usziwrU56UhfYZF4UKDyiHcyisisUochdRPhh3Z87w9Bk7fgbmzZKJl/?mibextid=cr9u03
การเผยแพร่สื่อองค์ความรู้“โลกใหม่ของเยาวชนไทย” https://www.facebook.com/100058322645173/posts/pfbid026eQAzYPxN1Ux5x3XDB4RVJwSbWmkiZ5JNZhci6rp7auv5TDEkCQ5zLXUa566jphQl/?mibextid=cr9u03	การเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผลการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 1 https://www.facebook.com/100058322645173/posts/pfbid0L12chHdYioRmYXcdojZLen29GEfGWFrfFonedXkP1L9zGVqAQ5HNS4dNo4sYDu9Cl/?mibextid=cr9u03
การเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล เกี่ยวกับภาพบรรยากาศการอบรม ครั้งที่ 1 https://web.facebook.com/100058322645173/posts/pfbid02zstVzYk7LLanU51QMGSBp8Q3XyfiveYtaAU7ffRDBsd14PAyk58nts6EQcxxWkCBl/?mibextid=cr9u03&_rdc=1&_rdr	การเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผลการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 2 https://www.facebook.com/tu.lsed/posts/pfbid0DG4QJPA62rGBrfXMBTrsQPiXge2vGqaVnYHUoclhBArBo8sHMRseDtofPPpqKZgKl

กิจกรรมผลิตสื่อและเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์

การเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล เกี่ยวกับภาพบรยากาศการอบรม
ครั้งที่ 2

https://www.facebook.com/tu.lsed/posts/pfbid0dNP15cKsAZ4CHqpRNuWqaXGenQa1a3LRVUb5NH1hdMvinrbwukKm3HB9f3qwavryl?__cft__[0]=AZVFZECrwjlgtujk8o_qsUuYJSf43QqOc3MPWyZyYoWxQiqDbc8uPC22GDGAegBPEzVy7YDnckVby289fO4wmgNDiFrEHx1XTnSzj92ozXWACWfQSOE4zhsF-w4RolKiRxVgW7P2ylvBMOg0gKRbqTMXPCZzLMnXQ5CaggrFkzmobm5edsbOLdbX6BjP82Gogq4&__tn__=%2CO%2CP-R

การเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผลการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการการเวทีเยาวชนปล่อยแสง

https://www.facebook.com/tu.lsed/posts/pfbid0Gzqp3USgjF6FP7APZQsNiX5Lc3RtvjPgYuobpty4XhcNei8aive8r67dFRsASwt4l

การเผยแพร่สื่อเพื่อขยายผล เกี่ยวกับภาพบรยากาศ
เวทีเยาวชนปล่อยแสง

https://www.facebook.com/tu.lsed/posts/pfbid03c2k9u1mEhiYCdLtz4WeZRqpTVvs6BS4KTk8vptSvd2NropEutBQUVe4RTBbv1tel

ศูนย์ความรู้นโยบายเด็กและครอบครัว (คิด for คิดส์)

ศูนย์วิจัยและสื่อสารความรู้เพื่อตอบโจทย์อนาคต มุ่งวิเคราะห์ ออกแบบ เผยแพร่ความรู้ และขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะด้านเด็ก เยาวชน ครอบครัว และการเรียนรู้ เพื่อเป็นฐานสนับสนุนทางวิชาการให้กับสำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว สสส. และภาคีเครือข่าย

www.kidforkids.org

คิด for คิดส์

@101_PUB

@101_pub

contact.101pub@gmail.com