YOUNG
ACTIVE
CITIZEN

การออกแบบการเรียนรู้
ที่เสริมพลังเยาวชน
ค้นพบศักยภาพของตนเอง

Young Active Citizen
การออกแบบการเรียนรู้ที่เสริมพลังเยาวชน ค้นพบศักยภาพของตนเอง

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ
National Library of Thailand Cataloging in Publication Data
กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร.
Young Active Citizen การออกแบบการเรียนรู้ที่เสริมพลังเยาวชน
ค้นพบศักยภาพของตนเอง.-- กรุงเทพฯ : มูลนิธิสยามกัมมาจล, 2566.
536 หน้า.
1. การพัฒนาเยาวชน. I. เพชรลัดดา แก้วจีน, ผู้วาดภาพประกอบ. II. ชื่อเรื่อง.
305.23
ISBN 978-616-8000-42-7

ที่ปรึกษา	ปิยาภรณ์ มัณฑะจิตร
ผู้เขียน	กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร
บรรณาธิการ	อุบลวรรณ ปลื้มจิตร
ออกแบบปก และภาพประกอบ	เพชรลัดดา แก้วจีน
บรรณาธิการศิลปกรรม	ภัทรอนงค์ สีรีพิพัฒน์
ออกแบบ และจัดรูปเล่ม	เปมิกา ตันติทวีโชค
พิสูจน์อักษร	อภิรดี ปลายกระสินธุ์

จัดพิมพ์โดย
มูลนิธิสยามกัมมาจล เลขที่ 9 ถนนรัชดาภิเษก แขวงจตุจักร เขตจตุจักร
กรุงเทพฯ 10900 โทรศัพท์ 0-2937-9901-7

พิมพ์ครั้งที่ 1 จำนวน 1,000 เล่ม

ออกแบบและควบคุมการผลิตโดย
บริษัท เอสเซนส์ เลิร์นนิ่ง จำกัด
6 ซอยรามอินทรา 14 แยก 16 ท่าแร้ง บางเขน กรุงเทพฯ 10220
Essence.learn2023@gmail.com

พิมพ์ที่ หจก.ภาพพิมพ์

ราคา 490 บาท

คำนำ

การที่เยาวชนคนหนึ่งได้เรียนรู้เพื่อรู้จักศักยภาพของตนเอง ทำงานเป็น วางแผนได้ ทำงานกับผู้อื่นได้ และสามารถอดทนสู้สิ่งที่ยากเพื่อไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายได้ ฯลฯ เหล่านี้มีความหมายอย่างมากต่อคนคนหนึ่งที่กำลังจะเติบใหญ่ไปเป็นผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบตนเอง และเผื่อแผ่ต่อสังคมรอบข้างได้

มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) มีภารกิจหลักในการดำเนินงานเพื่อเปิดพื้นที่ (Platform) ให้เยาวชนได้พัฒนาตนเอง และได้ริเริ่มโครงการพัฒนาพลเมืองเยาวชน (Young Active Citizen) ขึ้น เพื่อเป็นพื้นที่ให้เยาวชนได้ใช้ประโยชน์

การดำเนินงานกว่าเก้าปี เราพบว่าแนวคิด (Program Concept) และการออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design) ของโครงการได้สร้างการเติบโตของเยาวชนได้อย่างแท้จริง จึงตั้งใจสกัดความรู้มารวบรวมไว้ในหนังสือเล่มนี้ ด้วยปรารถนาจะส่งต่อความรู้นี้เพื่อใช้ประโยชน์อย่างแพร่หลาย

มูลนิธิสยามกัมมาจลขอขอบคุณองค์กรพัฒนาเอกชนทุกแห่งที่ร่วมกันพัฒนาองค์ความรู้ในครั้งนี้ ในฐานะองค์กรปฏิบัติการพัฒนาเยาวชนในระดับจังหวัด ได้แก่ สงขลาฟอรั่ม ศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงคราม ศรีสะเกษ น่าน ลำพูน ตรัง สุราษฎร์ธานี สตูล และโพธิวิชชาลัย วิทยาเขตจังหวัดตาก รวมถึงสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ที่ร่วมสนับสนุนปฏิบัติการพัฒนาเยาวชนในจังหวัดข้างต้น

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าความรู้นี้จะเป็นประโยชน์ เพื่อร่วมกันสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายกับบุตรหลานของเราต่อไป

มูลนิธิสยามกัมมาจล

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ : ตกผลึกความรู้การพัฒนาเยาวชน 15

บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีสำหรับการทำงานพัฒนาเยาวชน 49

พัฒนาการวัยรุ่นกับการเรียนรู้ 53

ทักษะพื้นฐานสำหรับวัยรุ่น 93

วิธีการเรียนรู้ที่ช่วยดึงศักยภาพ เสริมพลังให้วัยรุ่นพัฒนาตนเองได้สูงสุด 109

ชุดความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) กับการเติบโตของวัยรุ่น 139

วัยรุ่นกับการมีส่วนร่วมทางสังคม 155

ระบบนิเวศการพัฒนาเยาวชน 169

การโค้ชเพื่อการสนับสนุนการเรียนรู้ 183

บทที่ 3 การพัฒนาตัวตน ทักษะพื้นฐาน และการทำงานเป็นทีมสำหรับเยาวชน 201

บทที่ 4 กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเติบโตของวัยรุ่น จากการทำโครงการ (PBL) 247

บทที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ของเยาวชน จากการทำโครงการ (PBL) 383

บทที่ 6 พี่เลี้ยง-โค้ช ผู้ช่วยวัยรุ่นเรียนรู้ผ่าน PBL 399

บทที่ 7 'ชุมชน' กลไกพัฒนาเยาวชน-คนรุ่นใหม่ที่ยั่งยืน 453

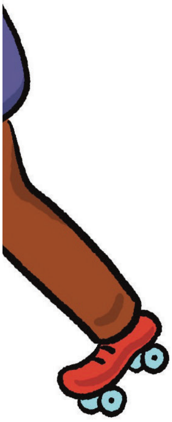
บทที่ 8 กลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด และบทบาทองค์กรให้ทุน 501

รายการอ้างอิง 526

STAFF
STAFF
YOUNG

1

บทนำ :
ตกผลึกความรู้
การพัฒนาเยาวชน



“ การพัฒนาเยาวชน
คือการพัฒนาตัวตนของเขา...
หากเราอยากเห็น
คนรุ่นใหม่ค้นพบตัวเอง
สิ่งที่เราทำได้คือเปิดพื้นที่
และให้โอกาสเขาได้ลอง เปิดพื้นที่
และโอกาสในการรับฟัง ฟังเขา
มองเห็นเขา ให้เขาเป็นตัวของตัวเอง
เปิดพื้นที่ทางความคิดที่อิสระมากพอ
โดยไม่นำกรอบของผู้ใหญ่
ไปกรอบเขามากนัก ”

เมื่อกล่าวถึงงานพัฒนาเยาวชน องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องไม่ได้มีเพียงเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายเพียงเท่านั้น แต่ยังประกอบด้วย

1) กระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงวัย เพื่อที่จะสามารถดึงความสามารถของเยาวชนออกมาได้อย่างเต็มศักยภาพ

2) กลุ่มคนรอบตัวเยาวชนที่เป็นคนออกแบบและจัดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปได้ทั้งผู้ปกครอง ครู ชุมชน องค์กรภาคประชาสังคม ฯลฯ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้

3) พื้นที่เรียนรู้ ที่ประกอบด้วยผู้คน สถานการณ์ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม ฯลฯ

ในบทนี้ผู้เขียนได้สรุปรวบยอด (Conceptualization) ความรู้เรื่องการพัฒนาเยาวชนที่เป็นแก่นสำคัญ ซึ่งเป็นความรู้จากประสบการณ์ในงานพัฒนาเยาวชนที่ผู้เขียนได้สนับสนุนให้เยาวชนเรียนรู้ผ่านการทำโครงการ (Project-based Learning) มี 7 ประการ ดังนี้

1. ควรออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนได้พัฒนาทักษะพื้นฐาน 3 ด้าน

ความเชื่อพื้นฐานของการพัฒนาเยาวชนไม่ใช่การที่เรามีความรู้ มีทฤษฎี หรือมีเครื่องมือแล้วนำไปให้เยาวชนทำตามที่เราอยากเห็น แต่คือการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้เยาวชนได้เป็นเจ้าของการเรียนรู้ และมีประสบการณ์จากการลงมือทำนำไปสู่การสะท้อนคิดและค้นพบศักยภาพของตนเองด้วยตัวเอง และการออกแบบการเรียนรู้ที่ดีนั้นมีขั้นตอน คือเป็นการเรียนรู้จากง่ายไปยากเพื่อให้เยาวชนค่อยๆ พอกพูนประสบการณ์และค้นพบศักยภาพของตนเอง เพราะมนุษย์แต่ละช่วงวัยมีธรรมชาติการเรียนรู้แตกต่างกัน การที่เราเป็นคนทำงานพัฒนาเยาวชนต้องเข้าใจเรื่องการออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการของช่วงวัยนั้น ซึ่งในช่วงวัยรุ่นหรือเยาวชน เขาควรได้เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐาน 3 ด้าน คือ

ด้านที่ 1 ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน กล้าแสดงออก

ทักษะพื้นฐานด้านแรก ได้แก่ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน กล้าแสดงออก เป็นความสามารถที่เยาวชนควรมี เพื่อทำให้เขาใช้ทักษะเหล่านี้เป็นอาวุธในการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ ที่มีความยากและซับซ้อนมากขึ้น

จากประสบการณ์ของผู้เขียน ธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์นั้นจะเรียนรู้และพัฒนาตนเองจากการแก้ปัญหา เช่น หากคิดไม่เป็นจะทำอย่างไรให้คิดเป็น หากฟังไม่เป็นจะทำอย่างไรให้ฟังเป็น หากไม่กล้าพูดในที่สาธารณะจะทำอย่างไรให้พูดได้อย่างมั่นใจ ฯลฯ ซึ่งเราในฐานะผู้ใหญ่หรือพี่เลี้ยงเยาวชนต้องออกแบบประสบการณ์ให้เยาวชนก้าวข้ามความกลัว ออกแบบให้เขาแก้ปัญหาเหล่านี้ด้วยตัวเอง ไม่ว่าจะกลัวที่จะคิด ไม่มั่นใจว่าตัวเองจะคิดได้ดี กลัวที่จะฟัง หรือกลัวที่จะพูดในที่สาธารณะ ฯลฯ หากเขียนไม่เป็นก็ออกแบบประสบการณ์ให้ได้เขียนเพื่อเขาจะได้รู้ว่า ‘ตัวเขาก็ทำเป็น ทำมันได้’ หรือการออกแบบให้เยาวชนทำโครงการพัฒนาชุมชน (Project-based Learning) ที่ต้องไปศึกษาชุมชน ไปสัมผัสและมีประสบการณ์จริง มีการจดบันทึกแล้วกลับมาสรุปความรู้ ถอดบทเรียนและนำเสนอ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ได้ฝึกทั้งทำ ฟัง พูด อ่าน เขียน และนำเสนอ ซึ่งทักษะในส่วนที่ 1 นี้จะนำไปใช้ในการทำกิจกรรมโครงการและการทำงานร่วมกับผู้อื่นต่อไป

Active
Citizen

406

ด้านที่ 2 ทักษะการทำงานเป็นทีม

เมื่อเราทำงานกับตัวเองได้แล้ว แต่ก็อาจยังมีปัญหาเรื่องการทำงานกับผู้อื่นไม่เป็น ซึ่งต้องฝึกโดยการทำงานที่มีการเชื่อมประสานกับผู้อื่น ฟังให้เป็น ระดมสมองให้เป็น รู้จักเลือกไอเดียที่ดีที่สุดมาทำงาน ซึ่งเกิดจากข้อตกลงร่วมของทีม การทำงานเป็นทีมที่ดีต้องเริ่มตั้งแต่รู้เป้าหมาย หลอมรวมเป้าหมายในการทำงานร่วมกันให้ได้ สมาชิกแต่ละคนอาจมีภาพในหัวที่ต่างกัน ทำอย่างไรจึงจะหาจุดร่วมและเคารพความแตกต่าง ใช้ศักยภาพที่แตกต่างกันนั้นมาวางแผนการทำงานที่เป็นเป้าหมายร่วมของกลุ่มให้ได้

นอกจากนี้การทำงานเป็นทีมที่ดีต้องรู้จังหวะในการทำงานร่วมกัน คือใช้ความเป็นผู้นำผู้ตามที่สอดประสานกัน เยาวชนจะได้รู้บทบาทของผู้นำที่เป็นผู้นำร่วม ร่วมคิด ร่วมทำ และในหลายครั้งเราไม่สามารถเป็นผู้นำได้ตลอดเวลาก็ต้องเรียนรู้ที่จะเป็นผู้ตาม ซึ่งเมื่อเป็นผู้ตามเราต้องยืดหยุ่นและไว้ใจให้เพื่อนเป็นผู้นำ และเมื่องานสำเร็จเราก็จะรับผลร่วม เรียนรู้ว่าความสำเร็จนี้มาจากพลังของการทำงานร่วมกันของทีม นี่คือหัวใจสำคัญของการใช้ความสามารถของตัวเองมาแก้โจทย์ปัญหาที่ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น

ด้วยความเชื่อที่ว่างานทุกงานไม่สามารถทำสำเร็จได้เพียงลำพัง ดังนั้นเยาวชนจึงต้องได้รับการฝึกเรื่องการทำงานร่วมกับผู้อื่นภายใต้ความคิดความเชื่อเหล่านี้ ซึ่งไม่มีอะไรดีไปกว่าการได้ทำงานร่วมกัน และถอดบทเรียนร่วมกันจากการทำงานเป็นทีม

ด้านที่ 3 การเรียนรู้โลกและสังคม

เมื่อได้พัฒนาตนเองและเรียนรู้การทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มแล้ว ทำอย่างไรให้มาถึงส่วนที่ 3 คือขยับมาเป็นการเรียนรู้โลกและสังคม ซึ่งต้องเรียนรู้จากโลกใกล้ตัวว่าโครงสร้างของโลกรอบตัวเขาหรือชุมชนของเขาเป็นอย่างไร มีอะไรอยู่บ้าง อะไรที่เป็นคุณค่าของชุมชน อะไรที่เป็นปัญหาของชุมชน โดยนำทักษะที่ถูกปูพื้นฐานไว้ก่อนหน้ามาฝึกมอง แล้วจึงฝึกเรื่องการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ว่าเขาเห็นปัญหาอะไร ปัญหานั้นเกิดจากสาเหตุใด ปัญหาอะไรที่สนใจไปเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมคลี่คลาย จากนั้นจึงออกแบบการแก้ปัญหา คิดไอเดียสร้างสรรค์ (Ideate) ว่าปัญหาที่เห็นนั้นเราจะสร้างสรรค์หรือทำอะไรได้บ้างภายใต้ศักยภาพที่เรามี ซึ่งมาสู่ขั้นที่พี่เลี้ยงจะพาเขาหาวิธีแก้ปัญหา

ท้ายที่สุดแล้วเยาวชนจะประมวลความรู้ทั้งสามส่วนข้างต้นมาพัฒนาตนเองและหาโอกาสในการร่วมแก้ปัญหาชุมชน สังคม และนี่คือสิ่งที่เรียกว่าการออกแบบการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอน ซึ่งหนังสือเล่มนี้จะนำเสนอเครื่องมือที่หลากหลายในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ให้เยาวชน ดังจะนำเสนอในบทต่อๆ ไป

2. งานพัฒนาเยาวชนจำเป็นต้องให้เขา ‘พัฒนาตัวตนก่อนพัฒนาชุมชน’

การพัฒนาเยาวชนคือการพัฒนาตัวตนของเขา การที่จะสร้างตัวตน (Self) ของคนเรา นอกจากวัยเด็กแล้ว อีกจังหวะหนึ่งที่เหมาะสมคือช่วงวัยรุ่น เพราะเป็นช่วงวัยที่กำลังเรียนรู้โลก เป็นช่วงที่กำลังจะก้าวออกจากบ้าน ต่อจากนี้โลกของเขาไม่ได้มีเพียงบ้านกับโรงเรียนอีกต่อไป แต่ยังมีตัวเขากับเพื่อน กับสังคม กับชุมชนรอบๆ ตัว หรือความสนใจของเยาวชนอาจไปไกลมากกว่าแค่ภายในชุมชนที่เขาอาศัยก็เป็นได้ ซึ่งนี่เป็นจังหวะที่เราควรสร้างสนามการเรียนรู้ที่จะเป็นประสบการณ์ที่จะติดตัวเขาไว้ เพราะทุกประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตในช่วงวัยนี้จะเป็นประสบการณ์ที่สร้างตัวตนของเยาวชน ซึ่งวิธีการที่ใช้ไม่จำเป็นต้องเป็นการทำโครงการเพื่อชุมชน หรือทำ Project-based Learning เสมอไป อาจทำกิจกรรมที่เป็นความสนใจในเชิงพัฒนาทักษะหรือความสนใจเชิงประเด็นก็ได้ หรืออาจเป็นความสนใจเกี่ยวกับโลก ความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizen) เช่น วัยรุ่นคนหนึ่งสนใจความขัดแย้งระหว่างรัสเซียกับยูเครน ซึ่งวันหนึ่งความสนใจนี้อาจเปลี่ยนชีวิตเขาไปเป็นนักสันติวิธีเมื่อโตขึ้นก็เป็นได้ ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม ในงานพัฒนาเยาวชนที่ใช้โครงการพัฒนาชุมชนหรือ Project-based Learning เป็นเครื่องมือ แม้ว่าเยาวชนจะทำโครงการ แต่ความสำคัญคือต้องเปิดโอกาสให้เขาได้พัฒนาตัวตนก่อนไปพัฒนาชุมชน ไม่เช่นนั้นจะเป็นการไปเร่งเขามากเกินไป

ถามว่าการพัฒนาตัวตนสำคัญอย่างไร เนื่องจากตัวตนหล่อหลอมจากการที่คนคนหนึ่งได้เห็นศักยภาพของตนเอง ซึ่งศักยภาพมาจากการลองถูกลองผิด ลองทำ ยิ่งทำมากยิ่งมีประสบการณ์มาก วัยรุ่นที่อยู่แต่ในบ้าน อยู่แต่ในห้องเรียน หรืออยู่แต่ในห้องนอน เขาจะไม่มีทางได้เจอตัวเองเลย ยกเว้นว่าเขาท่องโลกออนไลน์ไปค้นหาความรู้ แต่เช่นนี้อาจทำให้เขาเป็นคนที่คิดเก่งทว่ายังไม่มีประสบการณ์การลงมือทำ ดังนั้นหากเราอยากเห็นคนรุ่นใหม่ค้นพบตัวตนของตัวเอง สิ่งที่เราทำได้คือเปิดพื้นที่และให้โอกาสเขาได้ลอง เปิดพื้นที่และโอกาสในการรับฟัง ฟังเขา มองเห็นเขา ให้เขาเป็นตัวของตัวเอง เปิดพื้นที่ทางความคิดที่อิสระมากพอโดยไม่นำกรอบของผู้ใหญ่ไปกรอบเขามากนัก เปิดพื้นที่ให้ผิดพลาดได้ เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่เขาจะได้คิดค้น ลองทำ ผิดพลาด นี่คือหัวใจสำคัญ

และท้ายที่สุด แม้ว่าเยาวชนทำโครงการพัฒนาชุมชน แต่เป้าหมายนั้นไม่ใช่การไปแก้ปัญหาชุมชน แต่ต้องกลับมาถามเยาวชนว่า “ตัวเขาเกิดการเปลี่ยนแปลงอะไร” เพื่อช่วยให้เขาได้ทบทวนเพื่อค้นพบตัวเอง

3. การทำโครงการ : เงื่อนไขที่เพียงพอให้เยาวชนพัฒนาตนเอง

แม้ว่าการพัฒนาตัวตนและทักษะต่างๆ ของเยาวชนอาจใช้เครื่องมือประเด็นที่สนใจ หรืออื่นๆ ก็ได้ ไม่จำเป็นต้องใช้การทำโครงการหรือ Project-based Learning เสมอไป แต่ถามว่าทำไมต้องเป็น Project-based Learning ในชุมชนหรือโครงการพัฒนาชุมชน (Community Project) เพราะชุมชนเป็นจุดเริ่มต้น เป็นจุดแรกๆ ที่เยาวชนออกจากบ้านมาพบเจอ เมื่อออกจากบ้านแล้วไปไหน ก็มารู้จักชุมชนของตนเอง นอกจากการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตัวตนของตนเองแล้ว ชุมชนแวดล้อมที่เขาอาศัยอยู่ยังเป็นสนามการเรียนรู้ เพื่อทำให้เยาวชนเกิดสำนึกรักชุมชนท้องถิ่นของตนเอง แต่การที่เยาวชนจะเกิดสำนึกรักชุมชนท้องถิ่นของตนเองได้ เราต้องทำงานเพื่อติดอาวุธให้เขา ได้แก่ อาวุธที่เป็นเครื่องมือในการไปรู้จักชุมชนในแง่มุมต่างๆ และติดอาวุธในการคิดวิเคราะห์ เพราะงานด้านสังคมมีเลนส์ในการคิดวิเคราะห์ของมัน วิเคราะห์อะไรบ้าง เช่น วิเคราะห์แผนผังชุมชน ที่ตั้งอยู่ที่ไหน ซึ่งเป็นมิติกายภาพ และยังมีมิติวัฒนธรรม มิติประวัติศาสตร์ มิติทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มิติชนเผ่า ที่มาหรือรากเหง้าของผู้ที่ย้ายถิ่นมาตั้งรกราก ความเป็นชาติพันธุ์ มิติภูมิปัญญาหลากหลายด้าน ทั้งอาหารการกิน ภูมิปัญญาด้านงานศิลปะ จารีตประเพณี ขนบธรรมเนียม ฯลฯ ตรงนี้คือการวิเคราะห์ชุมชน ซึ่งเป็นการติดอาวุธพื้นฐานที่ทำให้เยาวชนเห็นคุณค่าของชุมชนตนเอง รวมถึงเห็นปัญหาในชุมชน

นอกจากการมีเครื่องมือและมุมมองในการวิเคราะห์ชุมชนแล้ว การทำโครงการยังเป็นเงื่อนไขที่ทำให้เยาวชนได้ขยายขอบเขตความสามารถของตนเองคือ ในขั้นของการทำโครงการที่ต้องบริหารจัดการงาน บริหารจัดการความสัมพันธ์จากการทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมทีม และบริหารจัดการงบประมาณเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย นี่เป็นเงื่อนไขให้เยาวชนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้าน การทำโครงการจึงเป็นเครื่องมือที่สอดคล้องกับพัฒนาการและทักษะที่เขาอยากพัฒนาไปถึงในช่วงวัยรุ่น

4. เปิดพื้นที่การเรียนรู้หลายลูปเพื่อให้เยาวชนได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

จากประสบการณ์ในการออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนมีพื้นที่พัฒนาตนเองจากการทำโครงการ (Project-based Learning) ผู้เขียนพบว่าการเรียนรู้ที่แท้ที่นำไปสู่การเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงตนเองของเยาวชนในแต่ละลูปการเรียนรู้ (Learning Loop) ควรมี 5 องค์ประกอบ คือ

1) **การกระตุ้นให้อยากลอง** (Stimulate) ชวนออกจากพื้นที่คุ้นชินไปสู่พื้นที่เรียนรู้ใหม่ๆ

2) **การค้นหาความสนใจ** (Motivation) จากเรื่องราวรอบตัว และระบุความสนใจ (Define)

3) **การลงมือทำ** (Learning by Doing) ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานและการพัฒนาตัวตน ช่วงนี้ต้องใช้ระยะเวลาที่นานเพียงพอจึงจะเกิดการเรียนรู้ได้สูงสุด ไม่ทำกิจกรรมเดียวแล้วจบ เช่น ในการทำโครงการที่ต้องมีการวางแผนการทำงาน หาข้อมูลความรู้ก่อนทำจากอินเทอร์เน็ตหรือผู้รู้ จากนั้นจึงมาสรุปและสังเคราะห์ความรู้ ลงมือแก้ปัญหา ถอดบทเรียน และสื่อสารการทำโครงการเป็นการลงมือทำซ้ำๆ ร่วมกับการถอดบทเรียนเป็นระยะ เพราะการมีประสบการณ์จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะพื้นฐาน และการจะพัฒนาตัวตนได้นั้นต้องทำร่วมกับองค์ประกอบที่ 4 คือการถอดบทเรียน

4) **การถอดบทเรียนหลังจากลงมือทำ** (Reflection) เป็นระยะ เพื่อให้ประสบการณ์ที่เรียนรู้มาบันทึกเป็นความรู้และความเข้าใจ เกิดการนำการเรียนรู้นั้นมาใส่ไว้ในหน่วยความจำของสมอง (Working Memory) สำหรับนำออกมาใช้ในโอกาสต่อไป

5) **การประยุกต์ใช้** (Apply) นำการเรียนรู้ตนเอง การเรียนรู้สังคม และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้

การที่เยาวชนทำโครงการหนึ่งโครงการโดยได้มีประสบการณ์ทั้งห้าองค์ประกอบนี้ถือว่าเป็นหนึ่งลูปการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์ของผู้เขียนในการโค้ชเยาวชนพบว่า การที่เยาวชนผ่านหนึ่งลูปการเรียนรู้นั้นถือเป็นเบื้องต้น (Minimum) แต่การเรียนรู้ที่ดีควรมีความต่อเนื่อง คือเยาวชนได้ผ่านการเรียนรู้หลายลูป ยิ่งได้เรียนรู้หลายลูปยิ่งทำให้เขาเก่งขึ้นจากการทำโครงการง่ายๆ ไปสู่โครงการที่ยากขึ้นในลูปต่อไป

การสนับสนุนเยาวชนจึงควรให้เขาได้ทำโครงการมากกว่าหนึ่งโครงการ เพราะยิ่งทำต่อเนื่องไป 2-3 โครงการ เขาจะยิ่งพอกพูนความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ เป็นการสร้างวงจรให้เยาวชนนำการเรียนรู้และประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในลูปต่อไป ซึ่งเป็นการทำให้คนคนหนึ่งเติบโตขึ้นอย่างแข็งแรง เพราะเยาวชนบางคนไม่เคยมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบลูปเช่นนี้มาก่อน จึงยังคิดและทำไม่คล่องมากนัก จากที่สังเกตเยาวชนพบว่าบางครั้งการทำโครงการในปีแรกหรือการเรียนรู้ในลูปแรกถือว่าเป็นการฝึก ติดตั้งอาวุธในการคิดและลงมือทำ และพัฒนาตัวเองใหม่ทั้งหมด เสมือนเป็นปีแห่งการตั้งหลัก แต่เมื่อเขาได้ทำซ้ำในลูปต่อไป ผู้เขียนสังเกตว่าเยาวชนจะเก่งขึ้นมาก ในลูปที่ 2 นั้น การเรียนรู้และพัฒนาตัวเองของเขาจะก้าวกระโดด เพราะมีทั้งทักษะพื้นฐาน ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีประสบการณ์ในการเรียนรู้สังคมและโลกแล้ว

ดังนั้นหากงานพัฒนาเยาวชนจะเป็นสะพานให้เยาวชนคนหนึ่งข้ามไปสู่อีกฝั่งของศักยภาพตัวเองที่มั่นคงแข็งแรง ผู้เขียนก็ยังอยากสนับสนุนความคิดที่ให้มีการพัฒนาเยาวชนอย่างต่อเนื่อง

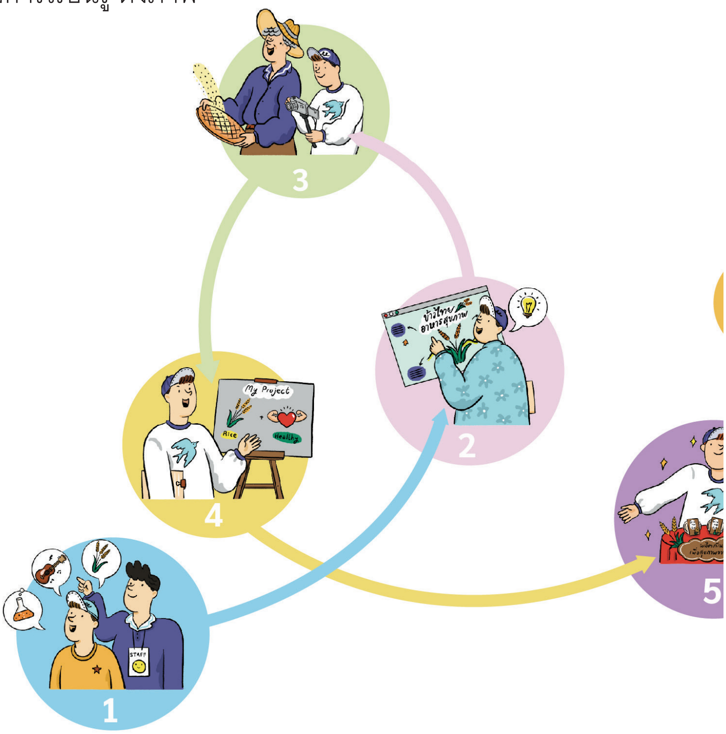
ตัวอย่าง

ยกตัวอย่างเส้นทางการเรียนรู้ของเยาวชนที่ทำโครงการพัฒนาชุมชน เริ่มตั้งแต่การที่พี่เลี้ยงชักชวน หรือพาไปร่วมกิจกรรมบางอย่างเพื่อให้ลองมีประสบการณ์ ดูว่าชอบไหม สนใจไหม (Stimulate) หากเยาวชนสนใจจึงพาเขาค้นหาว่าสนใจประเด็นอะไร (Motivation) และระบุความสนใจ (Define) เช่น สนใจเรื่องผ้าไหมโซดละเว ซึ่งเป็นผ้าที่ตัวเองและปู่ย่าตายายชาติพันธุ์กวยสวมใส่ แต่ตอนนี้คนทอผ้าเริ่มลดน้อยลง จึงอยากสืบค้นที่มาที่ไปของผ้าในเชิงประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์กวย เมื่อระบุได้เช่นนี้พี่เลี้ยงก็จะชวนกันพัฒนาเป็นข้อเสนอโครงการ จากนั้นในขั้นลงมือทำ (Learning by Doing) เยาวชนจะร่วมกันประชุม ระดมสมองเพื่อวางแผนการทำกิจกรรม เช่น เก็บข้อมูลอะไรบ้าง ใครคือผู้ให้ข้อมูลแต่ละเรื่อง เก็บข้อมูลอย่างไร เก็บเมื่อไร จะแบ่งบทบาทหน้าที่กันอย่างไร ฯลฯ เมื่อเก็บข้อมูลเสร็จแล้วจึงมาสรุปและสังเคราะห์ความรู้เป็นข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของผ้าไหมโซดละเว การใช้ผ้าในวิถีชีวิตของชาวกวยตั้งแต่เกิด แต่งงาน งานบุญ จนกระทั่งงานศพ เป็นต้น มีการถอดบทเรียนหลังทำกิจกรรม (Reflection) เมื่อถึงท้ายโครงการเยาวชนจะร่วมกันนำความรู้ที่ค้นคว้าได้มาคิดวิธีการสื่อสาร เพื่อกระตุ้นและสร้างการมีส่วนร่วมให้คนในชุมชนร่วมกันฟื้นฟูผ้าไหมโซดละเว ก่อนที่เขาจะเริ่มเรียนรู้เรื่องการทอผ้าจากครูภูมิปัญญาในชุมชน

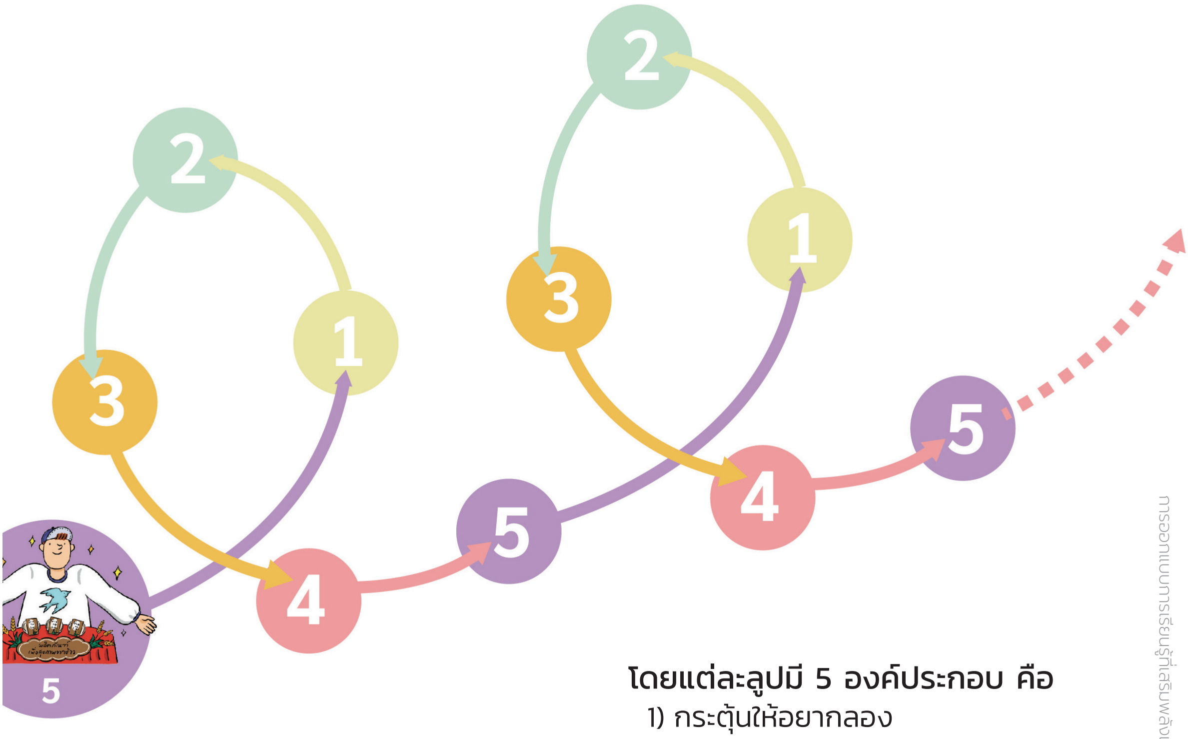
การเรียนรู้ลูปที่ 1 จะจบที่เยาวชนเข้าใจในประวัติและคุณค่าของผ้าไหมต่อชาติพันธุ์กวยของตนเอง รวมทั้งเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับการทอแต่ยังทอไม่เป็น เมื่อจบโครงการเยาวชนหลายคนเริ่มคิดเก่งขึ้น วางแผนการทำงานเป็น เรียบเรียงความคิดเพื่อพูดสื่อสารได้ และสามารถนำทักษะเหล่านี้ไปใช้ในชั้นเรียน เช่น การทำงานกลุ่ม การแสดงความเห็นในชั้นเรียน หรือการพูดนำเสนอหน้าชั้นเรียนได้ดีขึ้น เป็นขั้นของการประยุกต์ความรู้และทักษะที่พัฒนาขึ้นไปใช้ (Apply)

จบลูปที่ 1 แต่เยาวชนยังอยากเรียนรู้ต่อ จึงเข้าสู่ลูปที่ 2 ในลูปที่ 2 คงยังเป็นความสนใจเรื่องผ้าไหมโซดละเวเช่นเดิม แต่ในลูปนี้เขากำหนดเป้าหมายว่าอยากรู้ว่าผ้านุ่งของชาติพันธุ์กวยมีลวดลายอะไรบ้างที่เป็นเอกลักษณ์ และแต่ละลวดลายมีเรื่องราวความเป็นมาอย่างไร เพื่อถอดลวดลายผ้าและบันทึกข้อมูลไว้ซึ่งเป็นข้อมูลของผ้าไหมโซดละเวที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน รวมถึงเยาวชนแกนนำจะฝึกทอให้เป็นเพื่อทำให้เป้าหมายที่อยากฟื้นผ้าไหมให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งเกิดขึ้นได้ ในลูปที่ 2 นี้เยาวชนก็ได้ผ่านประสบการณ์ทั้งห้าองค์ประกอบเพียงแต่ขั้นกระตุ้นให้อยากลอง (Stimulate) อาจไม่ต้องทำมากนัก เพราะเขาสนใจอยู่แล้ว มาสู่ขั้นค้นหาความสนใจ (Motivation) และระบุความสนใจ (Define) ที่เขาสามารถคิด วิเคราะห์ และระบุขอบเขตความสนใจได้ดีขึ้น เมื่อลงมือทำ (Learning by Doing) เขาสามารถคิดและวางแผนการทำงานด้วยตัวเองได้ดีขึ้น รู้ว่าเมื่อไรควรทำอะไรโดยพี่เลี้ยงไม่ต้องคอยกำกับ มีความกล้าคิดกล้าลงมือทำ ยิ่งทักษะการนำเสนอ การเรียบเรียงความคิดเพื่อสื่อสารยิ่งทำได้ดีขึ้น เช่นนี้เป็นต้น

มาสู่ลูปที่ 3 เยาวชนสนใจทำให้ไปสู่การขาย คือใช้ผ้าไหมโซดละเวในการสร้างอาชีพให้เยาวชนและคนในชุมชน เยาวชนก็จะได้ทำงานเรื่องผ้าไหมเช่นเดิมในโจทย์ที่ยากขึ้น ได้พัฒนาตนเองเพิ่มขึ้นไปเรื่อยๆ ซึ่งเมื่อเรียนรู้มา 3 ลูป ทักษะและวิธีคิดต่างๆ ค่อนข้างคงทน (Maintain) ติดตัวเขา เพราะได้พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องเช่นนี้สามารถนำไปสู่การระบุตัวเองได้เลยสำหรับเยาวชนบางคนว่าเขาต้องการโตไปทำอะไร หรือเรียนในระดับมหาวิทยาลัยในสาขาอะไรเป็นต้น ตัวอย่างลูปการเรียนรู้ ดังภาพ



การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของเยาวชน จำเป็นต้องเป็นลูปการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง



โดยแต่ละลูปมี 5 องค์ประกอบ คือ

1) กระตุ้นให้อยากลอง
2) ค้นหาและระบุความสนใจ
3) ลงมือทำ
4) ถอดบทเรียนหลังลงมือทำเป็นระยะ
5) ประยุกต์ใช้

5. ความสำคัญและจำเป็นของการทำงานกับเยาวชน

เยาวชนเป็นวัยที่มีจินตนาการและพลังสร้างสรรค์อย่างมาก เป็นวัยที่ไม่ติดกรอบ เราจะทำหน้าที่หล่อเลี้ยงความสามารถในการจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเขา โดยการเปิดพื้นที่อิสระและพื้นที่ปลอดภัยให้เขาได้คิดโดยไม่ติดกรอบใดๆ เปิดพื้นที่ให้เขาหาความสนใจ เปิดพื้นที่ในการคิดบ้าๆ (Crazy Thought) ออกมา ซึ่งการคิดบ้าๆ เหล่านี้มีหลายร้อยวิธี แต่จะทำอย่างไรให้เขาพัฒนาความคิดบ้าๆ คู่ขนานไปกับการคิดเชิงเหตุผล และคำนึงถึงความเป็นจริงได้ ซึ่งไม่มีวัยไหนที่จะพัฒนาได้ดีเทียบเท่ากับวัยรุ่นอีกแล้ว

6. ‘ถอดบทเรียน’ ช่วงเวลาของการค้นพบตัวเอง

ในเส้นทางการเรียนรู้ระหว่างการทำโครงการตั้งแต่เริ่มต้นไปจนจบลูป ไม่จำเป็นว่าเยาวชนจะต้องค้นพบตัวเองในทุกช่วง แต่ความสำคัญคือการให้เขาลงมือทำให้สุดฝีมือ ให้เขาได้เป็นตัวของตัวเองอย่างเป็นธรรมชาติ แล้วสถานการณ์ระหว่างทำโครงการจะทำให้เขาดึงศักยภาพของตัวเองออกมา เช่น ไปลงชุมชนแล้วต้องบันทึกข้อมูล ต้องถ่ายภาพ ก็อาจพบว่าตนเองเป็นคนชอบถ่ายภาพ ชอบใช้สื่อ บางคนใช้ฐานหัวได้ดี บางคนจดบันทึกได้เก่งมาก งานที่เขาต้องลงไปทำไม่ว่างานอะไร ‘**งานเป็นตัวล่อให้ศักยภาพปรากฏออกมา**’ แต่ถามว่าการค้นพบตัวเองอยู่ตรงไหน ก็ต้องมีช่วงเวลาให้ถอดบทเรียนเพื่อกลับมาย้อนมองตัวเองว่าเขามองเห็นตัวเองเป็นอย่างไรในระหว่างลงมือทำ เห็นจุดแข็งจุดอ่อนอะไรในตัวเอง โดยใช้คำถามง่ายๆ เช่น

ฉันทำอะไรได้ดี เห็นข้อดีอะไรในตัวเองจากการทำงานกับเพื่อนที่ผ่านมา

อะไรที่เรายังต้องพัฒนาต่อ

สนใจพัฒนาตัวเองต่อในเรื่องใด

การถอดบทเรียนจะเป็นช่วงที่ทำให้เยาวชนได้กลับมาย้อนมองตัวเองอย่างแท้จริง แล้วตัวตนจะหล่อหลอมจากช่วงนี้

7. โค้ช–พี่เลี้ยง ช่วยให้เยาวชน ตระหนักรู้และมองเห็นตัวเอง

ในระหว่างการเรียนรู้ของเยาวชน โค้ชหรือพี่เลี้ยงคือผู้ที่อยู่กับเยาวชน มีหน้าที่ช่วยให้เขาได้มองเห็นตัวเอง แต่ไม่มีหน้าที่ไปกรอบ กำหนด (Frame) หรือชี้ทางว่าเขาควรเป็นอย่างไร โค้ชหรือพี่เลี้ยงมีหน้าที่เพียงการสะท้อนให้เยาวชนได้เห็นตัวเองตรงตามความเป็นจริง เช่น สะท้อนว่าเมื่อสักครู่เราเห็นเขาทำงานแบบนี้ จึงถามเขาว่าชอบไหม เห็นไหมว่าตัวเราทำมันได้ดี ฯลฯ บางครั้งคนเราอาจต้องการเพื่อนสักคนมาช่วยทำหน้าที่นี้ ดังนั้นคำว่า พี่เลี้ยง หรือโค้ช คือการเป็นกระจกสะท้อน ซึ่งกระจกที่ว่านี้คือการสะท้อนอย่างเป็นธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นสถานการณ์จริงที่เยาวชนเป็นอยู่ ณ ตอนนี้ เป็นการสะท้อนให้เยาวชนเห็นศักยภาพที่เกิดขึ้นอย่างเป็นจริงว่า ณ ตอนนี้ ‘เราเห็นอะไร’ ช่วยให้เยาวชนตระหนักรู้และมองเห็นตัวเองเพียงเท่านั้น

โครงการพลังพลเมืองเยาวชน (Active Citizen) รูปธรรมของพื้นที่เรียนรู้สำหรับเยาวชน

องค์ความรู้ที่ผู้เขียนนำเสนอในหนังสือเล่มนี้ โดยเฉพาะบทที่เป็นความรู้จากการปฏิบัติทั้งหมดเป็นองค์ความรู้จากการที่ผู้เขียนได้ทำโครงการพัฒนาพลเมืองเยาวชน (Active Citizen) ขณะทำงานที่มูลนิธิสยามกัมมาจล

เมื่อ พ.ศ. 2555 มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ได้ริเริ่มโครงการพลังพลเมือง (Active Citizen) ขึ้น ด้วยต้องการให้มีพื้นที่ที่เยาวชนได้เข้ามาเรียนรู้และพัฒนาตนเอง การคิดฝันในครั้งนั้นมีความเชื่อว่า 1) วัยรุ่นเป็นช่วงวัยแห่งโอกาส เป็นช่วงที่สำคัญมากที่เราควรมีส่วนช่วยทำให้วัยรุ่นมีพื้นที่ที่จะได้เข้ามาเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองก่อนที่เขาจะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ และ 2) เชื่อว่าการเรียนรู้ ทักษะต่างๆ การค้นพบตนเอง รวมถึงสำนึกความเป็นพลเมืองจะเกิดจากการลงมือทำ การได้มีประสบการณ์จากเรื่องจริง ชีวิตจริง ในพื้นที่เรียนรู้ใกล้ตัว 3) การเรียนรู้ที่ดีและมีคุณภาพจำเป็นต้องอาศัยพี่เลี้ยงหรือโค้ชที่ออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่ดี มีความเข้าใจเรื่องการทำงานกับวัยรุ่น และ 4) พี่เลี้ยงหรือผู้ที่จะจัดการเรียนรู้ให้วัยรุ่นควรเป็นคนในที่รู้บริบท รู้จักกับวัยรุ่น เพื่อเอื้ออำนวยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในชุมชน

ความเชื่อ 4 ประการนี้นำมาสู่การออกแบบโครงการพลังพลเมืองเยาวชน เพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้และพัฒนาตนเองของเยาวชนทั่วทุกภูมิภาค โดยการทำโครงการเพื่อชุมชน (Community Project) และจัดการเรียนรู้โดยกลไกพี่เลี้ยงในจังหวัดที่เป็นองค์กรพัฒนาเอกชน (NGO) ซึ่งมีประสบการณ์การทำงานเชิงพื้นที่ (Area-based) และเชิงประเด็น (Issue-based) ร่วมกับพี่เลี้ยงในชุมชน เพื่อนำประสบการณ์เหล่านี้มาเป็นทุนในการออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนเรียนรู้จากเรื่องราวในชุมชนของตนเอง ให้ได้พัฒนาทักษะและคุณลักษณะที่สำคัญคือ 1) รู้จักชุมชนของตนเอง เชื่อมโยงระหว่างตนเองกับชุมชนได้ (Citizenship) 2) คิดเป็น ทั้งคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และคิดสร้างสรรค์ (Creativity) 3) ทำงานเป็น มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skill) และทักษะการสื่อสาร (Communication Skill) 4) อดทน มานะพยายาม กำกับตนเองได้ และ 5) เห็นคุณค่าในตนเอง

โครงการพลังพลเมืองเยาวชนดำเนินมาจนถึง พ.ศ. 2563 โดยได้สร้างพื้นที่เรียนรู้ให้เยาวชนใน 10 จังหวัด คือ ลำพูน น่าน ตาก ศรีสะเกษ สมุทรสงคราม ราชบุรี สุราษฎร์ธานี สงขลา ตรัง และสตูล โดยเยาวชนทำโครงการเพื่อชุมชนในประเด็นต่างๆ เช่น สิ่งแวดล้อม ทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม การเรียนรู้ ฯลฯ ซึ่งการทำโครงการเป็นระยะเวลา 9 ปี ทำให้เกิดความรู้ในการสร้างพื้นที่เรียนรู้ให้วัยรุ่นจากการทำโครงการเพื่อชุมชน หรือ PBL (Project-based Learning) รวมทั้งความรู้ในการเสริมพลังพี่เลี้ยงในการทำบทบาทโค้ช จึงเป็นที่มาของหนังสือเล่มนี้ ซึ่งได้สกัดเป็นองค์ความรู้และนำเสนอเป็น 8 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ : ตกผลึกความรู้การพัฒนาเยาวชน

เป็นการนำเสนอความรู้สำคัญของการพัฒนาเยาวชน ซึ่งตกผลึกจากประสบการณ์ของผู้เขียน

บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีสำหรับการทำงานพัฒนาเยาวชน

การออกแบบการทำงานพัฒนาเยาวชนนั้นจำเป็นต้องมีความเข้าใจแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การออกแบบการทำงานของเราสอดคล้องกับพัฒนาการของวัยรุ่น

และเมื่อการทำงานพัฒนาเยาวชนไปถึงขั้นที่เขาทำโครงการหรือเปิดพื้นที่ให้เยาวชนเข้ามาเรียนรู้ ก็เป็นช่วงที่จะได้ดูจากที่ทฤษฎีกล่าวไว้ หากนำไปทำงานกับวัยรุ่นแล้วต้องออกแบบการเรียนรู้อย่างไร จะปรับให้สอดคล้องกับการปฏิบัติหน้างานอย่างไร ซึ่งจากความรู้ที่ตกผลึกโดยผู้เขียนในบทแรก หรือแม้แต่ความรู้ที่เป็นฮาวทูจากการปฏิบัติในบทอื่นๆ ล้วนใช้ทฤษฎีเป็นตัวยึดโยงเพื่อตรวจสอบว่าความรู้ที่ค้นพบจากการปฏิบัติสอดคล้องหรือแตกต่างจากทฤษฎีอย่างไร ซึ่งพบว่าบางครั้งสอดคล้อง และบางครั้งการนำความเข้าใจทางทฤษฎีไปปฏิบัติก็ทำให้ได้ความรู้ใหม่จากการปฏิบัติ สำหรับความเห็นของผู้เขียน ในฐานะคนทำงานพัฒนาเยาวชน เราควรมีความรู้เชิงทฤษฎีไว้เป็นหลักให้ยึด (Back up) ซึ่งในหนังสือเล่มนี้ได้สกัดความรู้เชิงทฤษฎีที่อ่านง่าย และสอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเยาวชนที่ใช้การเรียนรู้จากการทำโครงงาน 6 เรื่อง คือ 1) พัฒนาการวัยรุ่นกับการเรียนรู้ 2) วิธีการเรียนรู้ที่ช่วยดึงศักยภาพ เสริมพลังให้วัยรุ่นพัฒนาตนเองได้สูงสุด 3) ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) กับการเติบโตของวัยรุ่น 4) วัยรุ่นกับการมีส่วนร่วมทางสังคม 5) ระบบนิเวศการพัฒนาเยาวชน และ 6) การโค้ชเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

บทที่ 3 การพัฒนาตัวตน ทักษะพื้นฐาน และการทำงานเป็นทีมสำหรับเยาวชน

เนื่องจาก 3 ขั้นแรกในการพัฒนาเยาวชนนั้นควรเป็นการพัฒนาตัวตน พัฒนาทักษะพื้นฐานได้แก่ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน กล้าแสดงออก และขั้นที่ 3 คือการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ดี ในบทนี้จะนำเสนอแนวคิดและตัวอย่างการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว

บทที่ 4 กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเติบโตของวัยรุ่นจากการทำโครงการ (PBL)

การนำเสนอประกอบด้วยความเชื่อ แนวคิดเบื้องหลัง และตัวอย่างการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเยาวชน โดยใช้โครงการ (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นความรู้จากการปฏิบัติที่สังเคราะห์จากการสนับสนุนเยาวชนในโครงการพลังพลเมืองเยาวชน

บทที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ของเยาวชนจากการทำโครงการ (PBL)

ในบทนี้ผู้เขียนได้นำเสนอวิธีคิดและตัวอย่างเครื่องมือในการประเมินผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เรียนรู้จากการทำโครงการ

บทที่ 6 พี่เลี้ยง–โค้ช ผู้ช่วยวัยรุ่นเรียนรู้ผ่าน PBL

เป็นองค์ความรู้ที่ว่าด้วยบทบาทของผู้ใหญ่และคนในชุมชนในการเป็นพี่เลี้ยง (Coach) เป็นผู้ประคับประคองให้เยาวชนพัฒนาตัวเองจากการเรียนรู้ระหว่างการทำโครงการ

บทที่ 7 'ชุมชน' กลไกพัฒนาเยาวชน–คนรุ่นใหม่ที่ยั่งยืน

นอกจากพี่เลี้ยงหรือโค้ชแล้ว ชุมชนเองในฐานะระบบนิเวศใกล้ตัวเยาวชนก็สามารถมีส่วนในการสนับสนุนการพัฒนาเยาวชนในชุมชนได้ บทนี้ผู้เขียนได้พูดถึงจุดแข็งของชุมชนในการมีบทบาทสร้างเยาวชนคนรุ่นใหม่ พร้อมทั้งยกตัวอย่างชุมชนที่มีส่วนในการสนับสนุนการพัฒนาเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางที่ชุมชนสามารถนำไปปรับใช้ได้

บทที่ 8 กลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด และบทบาทองค์กรให้ทุน

เป็นการนำเสนอตัวอย่างการออกแบบระบบการทำงานเพื่อพัฒนาเยาวชนขององค์กรพัฒนาเอกชน สามารถเป็นกลไกพัฒนาเยาวชนในจังหวัด เพื่อให้การพัฒนาเยาวชนทำได้อย่างต่อเนื่องโดยคนในจังหวัดเอง

Young
Active citizen
STAFF
STAFF

2
แนวคิดและทฤษฎีสำหรับการทำงานพัฒนาเยาวชน

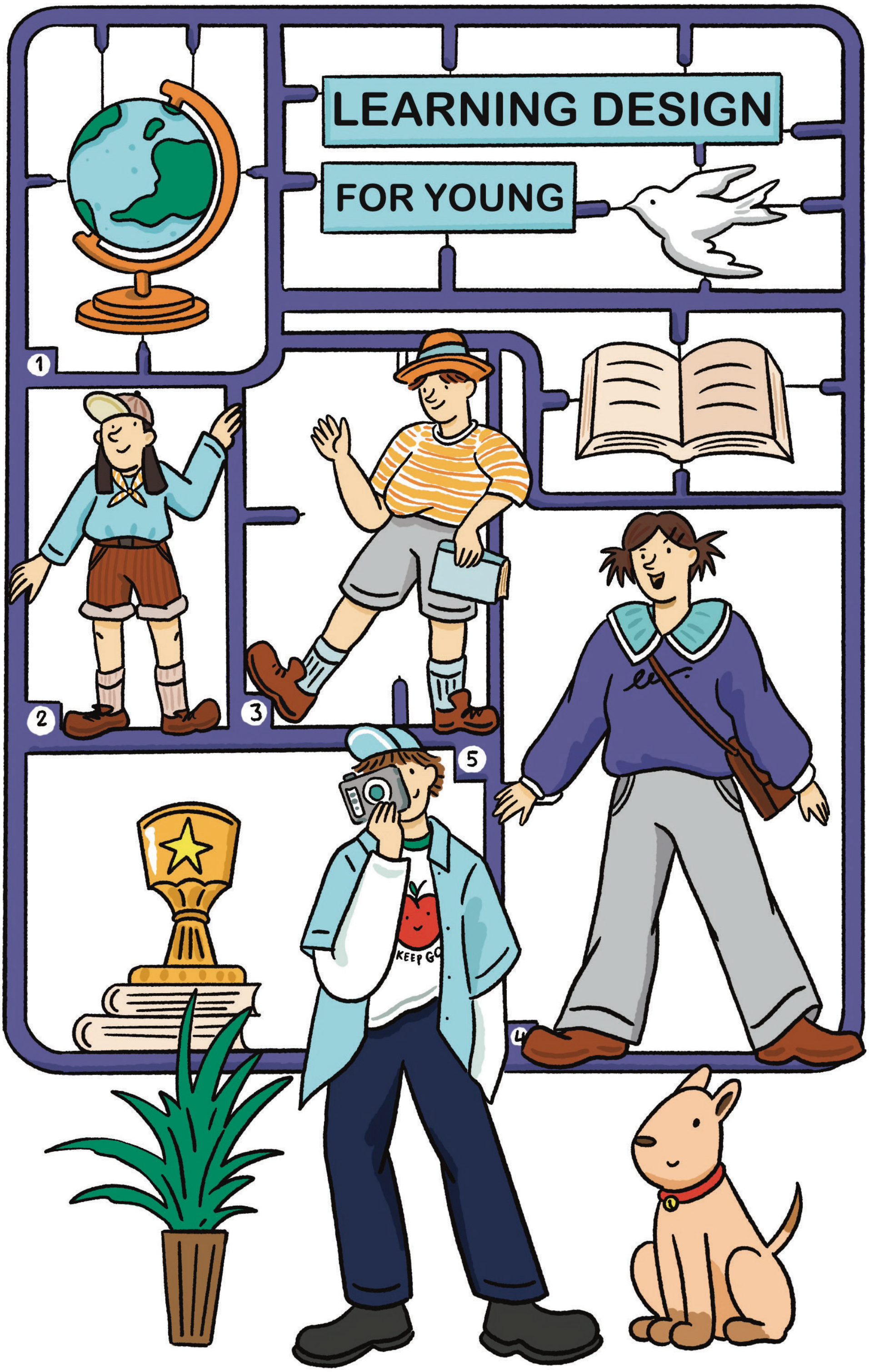
“ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงเวลาแห่งการค้นหา
‘อัตลักษณ์ของตัวเอง (Identity)’
ผ่านการสำรวจตัวตน ทั้งความรู้สึก
ความต้องการ ความเชื่อ
คุณค่าภายในตนเอง หากวัยรุ่นสามารถ
ค้นพบตัวตนที่สอดคล้องกัน
ระหว่างภายนอกและภายใน
พวกเขาจะสามารถเติบโตต่อไป
โดยไม่รู้สึกติดค้างในช่วงวัยดังกล่าว”

เมริษา ยอดมณฑป, 2564

ในงานพัฒนาเยาวชนนั้น การกำหนดฐานคิด ความเชื่อ และออกแบบวิธีการพัฒนาเยาวชนมีแนวคิดและทฤษฎีรองรับ ซึ่งการออกแบบงานพัฒนาเยาวชนสามารถออกแบบได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับผู้จัดทำว่าใช้แนวคิดและทฤษฎีใดในการออกแบบ

สำหรับแนวทางการพัฒนาเยาวชนที่หนังสือเล่มนี้ได้นำเสนอเป็นแนวทางที่เชื่อว่า การออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนต้องสอดคล้องกับพัฒนาการ เพื่อให้วัยรุ่นได้พัฒนาตัวเองอย่างสูงสุด โดยในการเรียนรู้หนึ่งๆ มีเพื่อนร่วมทางคือโค้ชหรือพี่เลี้ยงที่มีความเข้าใจวัยรุ่น มีมุมมองเชิงบวกในการทำงานกับวัยรุ่น ซึ่งพบว่าเกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎี 7 เรื่อง คือ

1. พัฒนาการวัยรุ่นกับการเรียนรู้
2. ทักษะพื้นฐานสำหรับวัยรุ่น
3. วิธีการเรียนรู้ที่ช่วยดึงศักยภาพ
   เสริมพลังให้วัยรุ่นพัฒนาตนเองได้สูงสุด
4. ชุดความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)
   กับการเติบโตของวัยรุ่น
5. วัยรุ่นกับการมีส่วนร่วมทางสังคม
6. ระบบนิเวศการพัฒนาเยาวชน
7. การโค้ชเพื่อการสนับสนุนการเรียนรู้


LEARNING DESIGN
FOR YOUNG
1
2
3
5
KEEP GO

1. พัฒนาการวัยรุ่น กับการเรียนรู้

พัฒนาการทางกายของวัยรุ่น

การเริ่มต้นเป็นวัยรุ่นของแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนโตไวแต่บางคนอาจช้ากว่าคนอื่น ซึ่งอาจต้องเข้าใจจุดที่ต่างกันของวัยแรกรุ่น (Puberty) กับวัยรุ่น (Adolescent) ส่วนใหญ่แล้วเมื่อพูดถึง 'วัยแรกรุ่น' มักกล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยา เช่น เสียงแตกหนุ่ม ตัวสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ขนแขน ขนขา และอื่นๆ ขึ้นตามตัวในวัยรุ่นชาย การมีประจำเดือน หน้าอกขยายใหญ่ และอื่นๆ ในวัยรุ่นหญิง ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มักพบได้ระหว่างอายุ 8-14 ปีโดยประมาณ วัยรุ่นทั้งชายและหญิงมักใช้ช่วงเวลานี้ 'แปลงโฉม' ตัวเองเป็นลุคหรือสไตล์ต่างๆ ตามไอดอลหรือต้นแบบที่ตนชื่นชอบ ในขณะเดียวกันก็อยากเข้ากลุ่มและทำอะไรเหมือนกับเพื่อน จุดนี้เองที่ถ้าผิดแผกแตกต่างจากเพื่อนเมื่อไร วัยรุ่นจะรู้สึกเป็นทุกข์และอาจมีปากเสียงกับพ่อแม่ด้วยเรื่องเหล่านี้ได้ แต่นอกจากพัฒนาการทางกายที่เปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กแล้ว การเปลี่ยนแปลงของสภาวะภายใน (อารมณ์และพัฒนาการทางสมอง) ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่เช่นกัน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของวัยรุ่น (KidsHealth Medical Experts, n.d.; เมริษา ยอดมณฑป, 2564)

จิตแพทย์ชาวอเมริกัน เจย์ เกียดด์ (Giedd, 2015 อ้างถึงใน เมริษา ยอด-มณฑป, 2564) อธิบายว่า การเติบโตของสมองของวัยรุ่นหญิงกับชายมีความแตกต่างกัน โดยเฉลี่ยแล้วเด็กหญิงจะเข้าสู่วัยแรกรุ่นเมื่ออายุ 10-14 ปี ส่วนเด็กชายจะเข้าสู่วัยแรกรุ่นเมื่ออายุ 12-16 ปี สาเหตุที่เด็กหญิงเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กชายก็เพราะสรีระของเพศหญิงเติบโตเร็วกว่าเพศชายเฉลี่ยแล้ว 2 ปี นั่นหมายความว่าเด็กหญิงจะเริ่มสูงและดูเป็นผู้ใหญ่เร็วกว่าเด็กชาย ในที่นี้รวมไปถึงการเติบโตของสมองของเพศหญิงที่เร็วกว่าเพศชายด้วย

นอกจากนี้วิวัฒนาการของบรรทัดฐานทางเพศที่นำไปสู่การแบ่งเพศสภาพในปัจจุบัน ซึ่งมากกว่าแค่ชายกับหญิงก็เป็นอีกความเปลี่ยนแปลงที่ทำให้วัยรุ่นต้องเรียนรู้มากขึ้น เพื่อการเข้าสังคมอย่างเหมาะสม ความเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้เด็กหนุ่มในปัจจุบันมีความอ่อนไหวทางอารมณ์และทักษะในการสื่อสารมากกว่าผู้ชายรุ่นก่อน ส่วนเด็กสาวก็มีความแข็งแกร่งทางด้านร่างกาย และความแน่วแน่ที่เกินความคาดหมายของผู้หญิงในรุ่นก่อนเช่นเดียวกัน หมายความว่าวัยรุ่นจำเป็นต้องใช้เวลามากขึ้นในการเรียนรู้ ฝึกฝน และทดลองกับลักษณะนิสัยในการเป็นผู้ใหญ่ที่กว้างกว่าที่เคยมีมา เพื่อที่จะเข้าใจตัวเอง เข้าใจผู้อื่น และประสบความสำเร็จเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ในอนาคต (จณิสตา ธนาธรชัย, 2564)

บทความเรื่อง *A Parent's Guide to Surviving the Teen Years* โดย KidsHealth Medical Experts (n.d.) แปลโดย ThePotential.org เมื่อ พ.ศ. 2563 ได้พาเราไปรู้จักวัยแรกรุ่น วัยรุ่น และวัยรุ่นตอนปลาย ดังนี้

วัยแรกรุ่น (Puberty) อายุ 10-13 ปี

ความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเกิดขึ้นโดยไม่ทันตั้งตัว ได้แก่ เริ่มมีขนรักแร้ ขนที่อวัยวะเพศ ผู้หญิงเริ่มมีหน้าอก อวัยวะเพศผู้ชายเริ่มใหญ่ขึ้น ปกติผู้หญิงจะเริ่มเป็นสาวเร็วกว่าผู้ชายประมาณ 2 ปี เริ่มมีประจำเดือนเฉลี่ยเมื่ออายุประมาณ 12 ปี หรือ 2-3 ปีหลังจากเริ่มมีหน้าอก

1. เริ่มสงสัยเรื่องเพศ เด็กหลายคนในวัยนี้เริ่มสงสัยใคร่รู้แต่มักสับสนว่าต้องรู้หรือไม่รู้เรื่องอะไร เช่น อัตลักษณ์ทางเพศ โดยเฉพาะในกลุ่มที่มีแนวโน้มเป็นทรานส์เจนเดอร์ (Transgender) หรือมีเพศภาวะที่ไม่สัมพันธ์กับเพศสภาพของตนเอง

2. เริ่มมีคอนเซ็ปต์เรื่องถูกหรือผิด วัยแรกรุ่นเป็นช่วงที่เริ่มคิดเรื่องนามธรรม แนวคิด และคอนเซ็ปต์ต่างๆ แต่มักคิดอย่างแบ่งผิดถูก ขาวดำ เนื่องจากยังไม่มีความเข้าใจมิติความหลากหลายในพื้นที่สีเทา ซึ่งไม่สามารถตัดสินว่าขาวหรือดำได้ วัยนี้มักหวั่นไหวและกังวลว่าจะถูกตัดสินจากคนรอบข้าง

3. ต้องการพื้นที่ส่วนตัว เห็นได้ว่าวัยแรกรุ่นจะแยกจากผู้ปกครองไปมีพื้นที่ของตนเอง และเริ่มต่อต้านการควบคุมของผู้ปกครอง

วัยรุ่น (Adolescent) อายุ 14–17 ปี

1. การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ร่างกายยังคงเปลี่ยนแปลงต่อเนื่องจากวัยแรกรุ่น ความเปลี่ยนแปลงของผู้ชายจะเริ่มเห็นชัดขึ้น เช่น เริ่มมีความต้องการทางเพศ เสียงเปลี่ยน หลายคนเป็นสิว ส่วนในผู้หญิงความเปลี่ยนแปลงเริ่มคงที่ในช่วงอายุนี้ส่วนใหญ่มีประจำเดือนกันทุกคนแล้ว

2. ชอบเรื่องโรแมนติก อยากมีความรัก เริ่มค้นหาอัตลักษณ์ทางเพศของตัวเอง และอาจกลายเป็นเรื่องกังวลใจหรือสร้างความกดดันหากตัวตนทางเพศไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อน ครอบครัว หรือคนรอบข้าง เริ่มศึกษาหรือทดลองการสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเอง

3. เริ่มมีปากเสียงกับพ่อแม่เรื่องสิทธิและอิสรเสรี วัยรุ่นใช้เวลากับตัวเองและเพื่อนมากขึ้น และใช้เวลากับครอบครัวน้อยลง เริ่มกังวลเรื่องรูปลักษณ์และได้รับอิทธิพลจากเพื่อนในด้านต่างๆ ได้ง่าย

4. การเปลี่ยนแปลงของสมองเรื่องการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล (สมองส่วนหน้า) พัฒนาเกือบสมบูรณ์ สมองส่วนหน้าจะพัฒนาเต็มที่เมื่ออายุ 20 ปี วัยรุ่นอายุ 14-17 ปี จึงเริ่มคิดอย่างมีเหตุผล มีความรอบคอบรอบด้านมากขึ้น แต่ยังใช้อารมณ์นำความคิด ความสามารถในการตัดสินใจเชิงตรรกะจึงยังไม่สมบูรณ์เท่าคนที่อายุ 25 ปีขึ้นไป

วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescent) อายุ 18-21 ปีขึ้นไป

1. เป็นช่วงวัยที่มีความมั่นคงและเห็นคุณค่าในตัวเอง

2. ไม่ว่าเพศชาย หญิง หรือเพศหลากหลาย วัยนี้เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางเพศและร่างกายครบถ้วนเกือบสมบูรณ์

3. กระบวนการคิดของวัยนี้เป็นการคิดในภาพใหญ่ และมีเหตุผลรอบด้านมากขึ้น มีความเข้าใจชัดถึงคุณค่าในตัวเอง เริ่มตั้งหลักถึงตัวตนของตัวเองในอนาคตว่าอยากเป็นใคร และต้องทำอย่างไรเพื่อวางแผนไปให้ถึงเป้าหมาย

4. ความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นตอนปลายกับผู้ปกครองเป็นไปในรูปแบบการเป็นผู้ใหญ่ที่ 'เท่าเทียม' โดยเฉพาะการปรึกษาปัญหาชีวิตร่วมกัน ไม่ใช่แค่การทำตามคำบอกของผู้ปกครองอีกแล้ว

พัฒนาการทางอารมณ์และสังคมของวัยรุ่น

อารมณ์ (Emotion) เป็นปรากฏการณ์ทางจิตอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ภายนอก (External Stimuli) บางอย่างมากระทำต่อบุคคล ทำให้เกิดการตอบสนองทางสรีรวิทยาและการรับรู้ตีความของบุคคล จนเกิดเป็น 'ความรู้สึก' ภายในบางอย่าง ความรู้สึกนำไปสู่การตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือสถานการณ์นั้นให้เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำที่มองเห็นได้ชัด (ศุภลักษณ์ พลายแสง และคณะ, 2562)

อารมณ์เป็นสิ่งที่เรียนรู้และฝึกได้เพื่อเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางอารมณ์ที่สอดคล้องกับกลไกการทำงานของสมอง บางคนพื้นฐานทางอารมณ์คือความไม่พอใจหรือโกรธ แต่บางคนมีพื้นฐานเป็นความสงบเย็นและพึงพอใจ ทั้งนี้งานวิจัยอธิบายว่า การเปลี่ยนพื้นฐานอารมณ์ต้องการการดำเนินการต่อเนื่องสม่ำเสมอ ไม่ใช่ดำเนินการแบบครั้งคราว สัปดาห์ละครั้ง หรือเดือนละครั้ง (วิจารณ์ พานิช และวิมลศรี ศุษิลวรณ์, 2564)

สมองขับเคลื่อนอารมณ์ สร้างความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence)

ในวัยรุ่น พ่อแม่จะเริ่มเห็นลูกๆ มีพฤติกรรมเปลี่ยนไป เริ่มปลีกตัวไปอยู่ตามลำพังและคิดเองทำเองมากขึ้น ให้ความสำคัญเป็นอย่างมากว่าเพื่อนจะคิดกับตนอย่างไร และพยายามทุกวิถีทางเพื่อให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่ม แน่นอนว่าเพื่อนสำคัญมาเป็นอันดับหนึ่งในทุกเรื่อง และถ้าให้เลือก วัยรุ่นจะเอนเอียงไปทางเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ (บุญชนก ธรรมวงศา, 2563)

ความรู้สึกทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากการทำงานของสมองส่วนหน้า คือระบบลิมบิก (Limbic System) ซึ่งอยู่ในสมองส่วนกลาง (Midbrain) ทำหน้าที่รับข้อมูลเกี่ยวกับ 'ความรู้สึก (Sensory)' เช่น การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การรับกลิ่น และความเจ็บปวด จากสมองหลายๆ ส่วนมาประมวลผลและส่งข้อมูลต่อไปยังสมองส่วนอื่นๆ ทำให้เกิดการตอบสนองทางพฤติกรรม ในระบบนี้มีสมองส่วนกำกับอารมณ์หรือ 'อะมิกดาลา (Amygdala)' เป็นศูนย์กลางการแสดงออก

ทางอารมณ์ (Emotional Center) เช่น ความโกรธ ความกลัว ความชอบ-ไม่ชอบ และมีสมองส่วน ‘ฮิปโปแคมปัส (Hippocampus)’ เป็นส่วนที่จัดเก็บความจำทางอารมณ์ เชื่อมโยงกับตัวกระตุ้นที่เป็นวัตถุ บุคคล หรือสถานการณ์ต่างๆ ในอดีต (Emotional Memory)

กลไกที่เกิดขึ้นคือ หากมีสิ่งเร้าใดมากระตุ้น ระบบลิมบิกจะค้นหาอารมณ์ที่เก็บไว้เป็นความจำและจับคู่ให้เข้ากับสิ่งเร้านั้นอย่างสอดคล้องกัน แล้วแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น เมื่อกลัวจะเกิดการถอยหนี เมื่อโกรธจะเกิดการโต้ตอบกลับ นอกจากนี้ระบบลิมบิกยังทำงานร่วมกับสมองส่วน ‘ซีรีบรัม (Cerebrum)’ ซึ่งเป็นสมองส่วนหน้าที่เกี่ยวข้องการรับสัมผัส การเรียนรู้ การวิเคราะห์ การวางแผน และความจำ ทำหน้าที่วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อควบคุมการตอบสนองทางอารมณ์จากการรับข้อมูลทางอารมณ์ผ่านสมองส่วนอื่นๆ โดยเฉพาะการควบคุมอารมณ์โกรธและยับยั้งพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง (วีรพงศ์ เฉลิมรุ่งโรจน์, 2561 อ้างถึงใน ศุภลักษณ์ พลายแสง และคณะ, 2562)

ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence)

วัยรุ่นมีความอ่อนไหวต่อปัจจัยความเครียดมากกว่าผู้ใหญ่ การเผชิญกับความเครียดต่อเนื่องยาวนานจะส่งผลร้ายต่อวัยรุ่นมากกว่าวัยผู้ใหญ่ โดยความเครียดจะไปขัดขวางพัฒนาการด้านการทำงานและโครงสร้างของสมอง ทำให้การพัฒนาในสมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) และส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับสมาธิทำงานลดลง

การที่วัยรุ่นมีความต้านทานต่อความเครียดต่ำลง เป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่นำไปสู่ปัญหามากมาย ไม่ว่าจะเป็นอุบัติเหตุบนท้องถนน ความรุนแรงและการกลั่นแกล้ง การฆ่าตัวตาย การดื่มแอลกอฮอล์ การเสพกัญชา การสูบบุหรี่และใช้สารนิโคติน ความผิดปกติทางจิต การนอนหลับยาก โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ การใช้ยาในทางที่ผิด รวมถึงการติดเกมหรือใช้เวลาในโลกอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ยิ่งหากต้องเผชิญกับความเครียดเป็นเวลายาวนานสามารถนำไปสู่ภาวะวิตกจริต ซึมเศร้า แปลกแยกจากสังคม ขี้ตกใจ สมาธิสั้น และนอนไม่หลับได้ อีกทั้งยังส่งผลต่อสภาวะทางร่างกาย ทำให้ร่างกายทำงานผิดปกติ เช่น ความดันโลหิตสูง และภูมิคุ้มกันต่ำ ฯลฯ

ความฉลาดทางอารมณ์เป็นความสามารถของบุคคลในการรับรู้และเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง เพื่อใช้ประเมิน จัดการ แก้ไข และควบคุมการตอบสนองความต้องการที่เกิดจากอารมณ์ของตนเอง เช่น ความเครียด ความกลัว และความกังวลด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ อีกทั้งยังสามารถรับรู้และเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีอีกทางหนึ่ง (ศุภลักษณ์ พลายแสง และคณะ, 2562) ดังนั้น EQ จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการอารมณ์ของตนเอง ซึ่งช่วยกำหนดบุคลิกภาพอันพึงประสงค์ อารมณ์เป็นสิ่งที่คอยเกื้อหนุนค้ำจุนความคิด ซึ่งเป็นรากฐานของเชาวน์ปัญญา ความคิดของบุคคลจะถูกต้องเหมาะสมหรือสอดคล้องกับความเป็นจริงมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสภาพอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในขณะนั้น (เอกณัฏฐ์ เหล่าวีระธรรม, 2556 อ้างถึงใน ศุภลักษณ์ พลายแสง และคณะ, 2562)

องค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์

กรมสุขภาพจิต (2551 อ้างถึงใน ศุภลักษณ์ พลายแสง และคณะ, 2562) ระบุว่า EQ มี 3 องค์ประกอบหลัก คือ 'ดี เก่ง มีความสุข' ดังนี้

1. **'ดี' เป็นความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง** พฤติกรรมที่แสดงออกจึงเหมาะสมกับสถานการณ์ มีความเห็นอกเห็นใจ เข้าใจ และยอมรับผู้อื่น สามารถยอมรับความผิดพลาดของตนเอง รู้จักให้อภัยความผิดพลาดของผู้อื่น และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน

2. **'เก่ง' เป็นความสามารถในการรู้จักศักยภาพที่ตนเองมีอยู่** สามารถสร้างขวัญและกำลังใจให้กับตนเองได้ มีแรงจูงใจที่ดีและมีความมุ่งมั่นที่จะไปให้ถึงเป้าหมายที่ตนกำหนดไว้ สามารถคิดตัดสินใจและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยสร้างและรักษาความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

3. **'มีความสุข' คือความสามารถในการดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นสุขโดยที่ไม่มีข้อขัดแย้งในใจหรือมีน้อย** เนื่องจากมีวิธีการแก้ไขจัดการอย่างเหมาะสม จึงเป็นผู้ที่มีความภาคภูมิใจ มีความเชื่อมั่น เห็นคุณค่าในตนเอง มองโลกในแง่บวก มีความสุขสงบทางใจ และพึงพอใจกับชีวิตในปัจจุบัน

‘การค้นหาตัวเอง’ ส่วนสำคัญของการเป็นวัยรุ่น

ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงเวลาแห่งการค้นหา ‘อัตลักษณ์ของตัวเอง (Identity)’ ผ่านการสำรวจตัวตน ทั้งความรู้สึก ความต้องการ ความเชื่อ คุณค่าภายในตนเอง หากวัยรุ่นสามารถค้นพบตัวตนที่สอดคล้องกันระหว่างภายนอกและภายใน พวกเขาจะสามารถเติบโตต่อไปโดยไม่รู้สึกติดค้างในช่วงวัยดังกล่าว (เมริษา ยอดมณฑป, 2564)

ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม (Psychosocial Development) ของอีริก อีริกสัน นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน (อ้างถึงใน เมริษา ยอดมณฑป, 2564) กล่าวไว้ว่า “ในช่วงวัยรุ่น การเปลี่ยนจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่มีความสำคัญที่สุด เด็กวัยนี้จะมีความเป็นอิสระมากขึ้นและเริ่มมองไปที่อนาคต ทั้งในการเลือกอาชีพ การสร้างความสัมพันธ์กับใครสักคน การรับผิดชอบกับภาระหน้าที่ทางครอบครัว และอื่นๆ วัยรุ่นให้ความสำคัญกับการเป็นที่ยอมรับในสังคมมากขึ้น เขาต้องการเป็นส่วนหนึ่งในสังคม”

อย่างไรก็ตาม หากวัยรุ่นไม่สามารถรับรู้ความต้องการที่มีต่อตัวเอง หรือแม้จะค้นพบความต้องการนั้นแต่ไม่สามารถทำตามที่ใจต้องการได้ อาจจะเป็นเพราะสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้อ เช่น สังคมไม่ให้การยอมรับ ขัดกับค่านิยมของครอบครัว พ่อแม่ห้ามปรามไม่ให้เลือกในทางที่เป็นตัวเขา หรือเป็นเพราะตัวเขาเองที่ไม่สามารถเป็นไปตามที่ตัวเองต้องการได้ สิ่งเหล่านี้สามารถส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความกังวลและความคับข้องใจ หากไม่สามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้ ปมที่ติดค้างจะนำไปสู่ 'ความสับสนในบทบาทของตัวเอง (Role Confusion)' วัยรุ่นจึงพยายามสุดกำลังเพื่อพิสูจน์ตัวเอง เพื่อตัวเองและคนที่เขารัก เมื่อพยายามเต็มที่แล้วทำไม่ได้ วัยรุ่นมีสองทางเลือกคือ การเปลี่ยนเส้นทาง หรือปล่อยวาง ในวัยรุ่นบางคนที่หาทางออกให้กับปัญหานี้ไม่ได้ สุขภาพจิตของพวกเขาจะถูกบั่นทอน

การเปิดใจ รับฟัง นั่งคุยกับวัยรุ่น แนวทางการส่งเสริมการค้นหาตัวเองให้วัยรุ่นเติบโตอย่างมั่นคง

เมริษา ยอดมณฑป (2564) ได้เขียนบทความเรื่อง *"เพราะเป็นวัยรุ่นจึงเจ็บปวด" เข้าใจวัยรุ่นในวันที่ป่วยใจ* เผยแพร่ใน ThePotential.org กล่าวว่า หากที่ผ่านมาผู้ใหญ่ไม่เคยเปิดใจ รับฟัง หรือนั่งลงคุยกับพวกเขาอย่างจริงจัง การทำตัวเองให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับวัยนี้มีความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งสามารถทำได้โดย

1. ให้การรับฟัง ฟังอย่างตั้งใจ และฟังไม่ใช่เพื่อจับผิดหรือตัดสิน

สิ่งที่วัยรุ่นกำลังจะบอกพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ใกล้ตัวนั้นสำคัญมาก หากเราแทรกเพื่อสั่งสอนหรือตำหนิ พวกเขาอาจไม่พูดสิ่งที่ต้องการจะบอกอีกเลย โอกาสที่เขาจะบอกเราไม่ได้มีทุกครั้ง อย่าทำลายโอกาสแรกที่เขากำลังจะเปิดใจกับเรา

2. ให้การยอมรับในตัวเขา

ไม่ว่าวันนี้เขาจะเป็นอะไร เป็นอย่างไร เราให้การยอมรับในสิ่งที่เขาเป็นเพื่อเคียงข้างและช่วยเขา

3. ให้ความรักและการสนับสนุนทางใจ

ความเครียดมากมายที่ก่อตัวขึ้นมาในวัยรุ่นส่งผลให้เกิดโรคจิตเวชตามมา เช่น โรคซึมเศร้า (Depression) โรคความผิดปกติในการกิน (Eating Disorders) โรควิตกกังวล (Anxiety) และโรคจิตเภท (Schizophrenia) คือ กลุ่มอาการของโรคที่มีความผิดปกติของความคิด ทำให้ผู้ป่วยมีความคิดและการรับรู้ไม่ตรงกับความเป็นจริง สำหรับวัยรุ่นที่กำลังสับสน ระหว่างกระบวนการเยียวยาอาจจะเป็นเรื่องหนักหนาหากต้องเผชิญกับความสับสนนั้นเพียงลำพัง แต่หากพ่อแม่หรือคนที่เขารักอยู่เคียงข้างและให้การสนับสนุนทางใจ ไม่ว่าจะเป็นการกอด การรับฟัง คงจะเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่เขาต้องการในช่วงเวลาเช่นนี้

อย่างไรก็ตาม ถ้าวันนี้วัยรุ่นไม่กล้าบอกหรือพูดคุยกับผู้ใหญ่ก็ไม่เป็นไร แต่เราต้องให้ความมั่นใจกับพวกเขาว่า “เราพร้อมฟังเขาเสมอ” นอกจากนี้พ่อแม่ไม่ควรละเลยการให้คำแนะนำถึงคนกลางที่พร้อมจะรับฟังเขา เช่น การไปพบจิตแพทย์ หรือนักจิตวิทยา โดยทำความเข้าใจกับพวกเขาว่า การพบจิตแพทย์ไม่ใช่เรื่องแปลกประหลาดหรือน่ากังวล แต่เป็นทางเลือกปกติทางหนึ่งที่ช่วยพวกเขาได้ เพราะบางครั้งลูกวัยรุ่นเองก็กลัวว่าสิ่งที่เขาพูดอาจจะทำให้พ่อแม่มองเขาแปลกไป หรือไม่สามารถยอมรับในสิ่งที่เขาเป็นได้ ทั้งนี้สมองวัยรุ่นมีความยืดหยุ่นและมีการฟื้นฟูตัวเองได้รวดเร็วกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้นหากเราให้ความช่วยเหลือวัยรุ่นตั้งแต่ระยะแรกๆ โอกาสที่จะกลับมาเป็นปกติสุขนั้นมีความเป็นไปได้อย่างมากในระยะยาว

ข้อมูลหลักฐานหรือทฤษฎีว่าด้วยพื้นฐานทางอารมณ์กล่าวว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีปัญหามักอยู่ภายใต้สภาพจิตใจที่มีความเครียดเรื้อรัง ซึ่งสมองจะปรับตัวโดยอัตโนมัติ โดยเปลี่ยนพื้นฐานทางอารมณ์ (Emotional Set-point) ให้ไปในทางลบมากขึ้น เช่น ก้าวร้าวมากขึ้นและตอบสนองน้อยลง (วิจารณ์ พานิช และวิมลศรี ศุษิลวรณ์, 2564)

นอกจากความกดดันจากตัวเองและคนรอบข้างแล้ว เกียดด์ (Giedd, 2015 อ้างถึงใน เมริษา ยอดมณฑป, 2564) กล่าวว่า การนอนหลับไม่เพียงพอใน

วัยรุ่นสามารถส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้า หรือการบกพร่องในการควบคุมอารมณ์ได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งนานวันอาจจะส่งผลต่อการเป็นโรคทางจิตได้ ทั้งนี้เพราะหลักวิทยาศาสตร์แสดงให้เห็นระดับเมลาโทนิน (ระดับฮอร์โมนการนอนหลับ) ในเลือดของวัยรุ่นเพิ่มขึ้นตามธรรมชาติในเวลากลางคืน และลากยาวมาถึงตอนเช้ามากกว่าวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ อธิบายถึงสาเหตุได้ว่า ทำไมวัยรุ่นจำนวนมากนอนดึกและมีความยากลำบากในการตื่นนอนในตอนเช้ามากกว่าผู้ใหญ่ ทั้งนี้ตามธรรมชาติวัยรุ่นควรนอนประมาณ 9-10 ชั่วโมงต่อคืน แต่ในความเป็นจริงกลับไม่ได้นอนหลับอย่างเพียงพอ เนื่องจากต้องตื่นเช้าไปโรงเรียนในวันปกติ ซึ่งขัดกับธรรมชาติของร่างกาย ดังนั้นหากวัยรุ่นนอนดึกตื่นสาย พ่อแม่จึงไม่ควรเข้มงวดมากนัก ให้เขาได้นอนเต็มอิ่มในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ตามกลไกของร่างกายบ้าง

ผู้ใหญ่หลายคนอาจจะมองว่าความทุกข์ของเด็กเป็นเรื่องเล็ก ความเปราะบางของวัยรุ่นเป็นเรื่องไร้สาระ แต่ด้วยประสบการณ์ที่ยังไม่เบ่งบานเต็มที่ ภูมิคุ้มกันทางใจที่ยังไม่มากพอ ความทุกข์เหล่านั้นดูจะส่งผลต่อสภาพจิตใจของวัยรุ่นหนักหนาสาหัสไม่ต่างจากผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่เสี่ยงต่อการป่วยทางใจมากที่สุดวัยหนึ่ง พ่อแม่ คุณครู และผู้ใหญ่รอบตัวควรให้ความสำคัญและช่วยกันสอดส่องดูแล อย่าปล่อยให้วัยรุ่นต้องเจ็บป่วยทางอารมณ์และจิตใจจนหาทางออกไม่ได้

พัฒนาการทางสมองของวัยรุ่น

พัฒนาการทางสมองส่งผลอย่างมากต่อการแสดงออกทางอารมณ์ที่นำมาสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมของวัยรุ่น วัยรุ่นเป็นวัยที่สมองมีความยืดหยุ่น (Brain Plasticity) สมองส่วนอารมณ์ถูกพัฒนาก่อน และเมื่อพัฒนาเต็มที่จึงเชื่อมมาสู่สมองส่วนหน้า ซึ่งเป็นส่วนแห่งการคิด วางแผน การกำกับตนเอง เป็นช่วงเวลาของการพัฒนาแกนหลักของเซลล์และวงจรประสาทที่รองรับการทำงานของสมองระดับสูง เรียกว่า Executive Function หรือ 'EF'

ด้วยความที่สมองส่วนการคิด (สมองส่วนหน้า) ของวัยรุ่นยังทำงานไม่สมบูรณ์ ส่งผลให้วัยนี้เป็นวัยที่มีอารมณ์พลุ่งพล่าน มีความคลั่งไคล้อยากทำสิ่งต่างๆ อย่างสุดความสามารถ แต่ทักษะการคิด ทบทวน หรือวางแผนยังทำงานได้ไม่ดีนัก ทำให้อารมณ์กับความคิดทำงานคู่กันไปแบบขาดๆ เกินๆ ไม่สมบูรณ์นัก พฤติกรรมที่เห็นเด่นชัด เช่น คิดน้อย ไม่รอบคอบ ทำด้วยอารมณ์เป็นหลัก แต่ถ้าคิดแล้ว ตั้งใจแล้ว จะมุ่งมั่นทำเต็มที่

"พัฒนาการของวัยรุ่น ถ้าดีก็ดีเลย ถ้าเขาได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์มาทำอะไรสักอย่างเพื่อชุมชน เขาจะทำอย่างสุดความสามารถ แต่ถ้าเขาเดินในทางลบ อยากลองยาเสพติด ลองอะไรเสี่ยงๆ เขาก็จะเต็มที่มากเช่นกัน...เขามีอารมณ์แปรเปลี่ยน หุนหันพลันแล่น กำกับอารมณ์ตัวเองไม่ได้ จำเป็นต้องมีใครสักคนที่ต้องอยู่เคียงข้างเขา เห็นเขา เป็นเพื่อนคนหนึ่งในการรับฟัง เป็นความมั่นคงให้กับเขา เราเรียกว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนรุ่นใหม่ที่กำลังอยู่ในวัยเปลี่ยนผ่าน กับใครสักคนที่เป็นความมั่นคงให้กับเขา" (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2564)

ขณะที่เกียดด์อธิบายถึงการเติบโตของสมองวัยรุ่นว่า การที่สมองเติบโตถึงขนาดที่ใหญ่ที่สุด ไม่ได้หมายความว่าสมองจะสิ้นสุดการเติบโตทางด้านวุฒิภาวะสำหรับวัยรุ่นชายหญิง ถึงแม้ว่าสมองเติบโตจนมีขนาดใหญ่ที่สุดเท่าที่เคยเป็นมา แต่สมองของวัยรุ่นก็ยังไม่พัฒนาและเติบโตเต็มที่ จนกว่าจะถึงช่วงกลางถึงช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป ส่วนหน้าของสมองที่เรียกว่า ‘สมองกลีบหน้าผาก (Prefrontal Cortex)’ เป็นส่วนหนึ่งของสมองส่วนสุดท้ายที่จะเจริญเติบโต สมองส่วนนี้ดูแลรับผิดชอบในการวางแผน จัดเรียงลำดับความสำคัญ คิด วิเคราะห์ แยกแยะ และการยับยั้งชั่งใจ ซึ่งสิ่งที่จะช่วยให้วัยรุ่นหญิงชายพัฒนาสมองส่วนนี้ขึ้นมาต้องเริ่มตั้งแต่พวกเขายังเป็นเด็ก พ่อแม่และผู้ใหญ่ควรให้เด็กลงมือทำงานเพื่อพัฒนาสมองของพวกเขาเรื่อยมา เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการพัฒนาในลำดับขั้นต่อไปในวัยรุ่น ดังนั้นแม้จะเป็นวัยรุ่นแล้วก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะสามารถตัดสินใจได้อย่างดีเยี่ยม เพราะนอกจากขนาดสมองที่ใหญ่แล้ว สมองยังต้องมีทักษะการเรียนรู้จากประสบการณ์อีกมาก เพื่อพัฒนาไปสู่สมองที่มีวุฒิภาวะ (Maturing Brain) เฉกเช่นวัยผู้ใหญ่ (Giedd, 2015 อ้างถึงใน เมริษา ยอดมณฑป, 2564)

นอกจากนี้ความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์ยุคใหม่ทำให้ค้นพบกระบวนการตัดแต่งวงจรประสาทที่ไม่ถูกใช้งาน (Synaptic Pruning) ซึ่งเริ่มต้นในสมองเมื่อมีอายุราว 12 ปี และสิ้นสุดเมื่ออายุราว 15 ปี สมองส่วนไหนที่ถูกใช้งานในช่วงนี้จะถูกเก็บรักษาไว้ให้มีอายุการใช้งานต่อไปได้ แต่สมองส่วนที่ไม่ได้ใช้งานจะถูกลดบทบาทและถูกตัดขาดจากการเชื่อมโยงของระบบสมอง จนหายไปในที่สุด นี่คือข้อค้นพบทางวิทยาศาสตร์ที่กำลังบอกว่า ช่วงเริ่มต้นของวัยรุ่นเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ควรได้รับการสนใจอย่างเข้าใจ (Siegel, 2013)

"เอสเซนซ์" 4 แก่นสำคัญของการใช้ชีวิตในช่วงวัยรุ่น

ความรู้ความเข้าใจด้านประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) ที่เป็นการศึกษาทางชีววิทยาของสมองมนุษย์ ช่วยไขข้อข้องใจและได้อธิบายความเข้าใจผิดหลายอย่างเกี่ยวกับสมอง พฤติกรรม และการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยเฉพาะความเชื่อและความเข้าใจผิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แดเนียล เจ. ซีเกล (Daniel J. Siegel) ศาสตราจารย์คลินิกจิตเวชศาสตร์ โรงเรียนสอนการแพทย์ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส (UCAL School of Medicine) และผู้อำนวยการสถาบันมายด์ไซต์ (Mindsight Institute) ผู้เชี่ยวชาญด้านประสาทชีววิทยาระหว่างบุคคล (Interpersonal Neurobiology) ได้อธิบายเกี่ยวกับพลังและศักยภาพของสมองวัยรุ่นไว้ในหนังสือ *Brainstorm: The Power and Purpose of the Teenage Brain* ซีเกลบอกว่า หากมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงธรรมชาติและความเปลี่ยนแปลงในสมองของวัยรุ่น แล้วรับมือได้อย่างเหมาะสม จะช่วยนำทางให้เด็กๆ วัยนี้มีโอกาสผจญภัยไปกับชีวิตและใช้ชีวิตอย่างมีเป้าหมายได้อย่างยอดเยี่ยม อีกทั้งยังเป็นพิมพ์เขียวสำหรับการใช้ชีวิตในวัยผู้ใหญ่

“ฮอร์โมนที่พลุ่งพล่าน
ในร่างกายของวัยรุ่น
ทำให้วัยนี้มีพฤติกรรมว้าวุ่น บ้าคลั่ง
และควบคุมตัวเองไม่ได้ ”
เป็นความเข้าใจผิดอย่างหนึ่ง

ผลการวิจัยและการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ยืนยันชัดเจนว่า ฮอร์โมนเป็นส่วนหนึ่งแต่ก็ไม่ได้มีบทบาทสำคัญขนาดนั้น ความเปลี่ยนแปลงจากการพัฒนาของสมองต่างหากเป็นตัวแปรสำคัญที่สุดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น แล้วสมองที่ว่าก็ทำงานเชื่อมโยงกับจิตใจ พฤติกรรมที่แสดงออกจึงสะท้อนมาจากความรู้สึกนึกคิดและจิตใจภายใน

หรือชุดความคิดที่ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ยังไม่เป็นผู้ใหญ่ จึงต้องอาศัยเวลาเรียนรู้และเติบโต ผู้ใหญ่จำเป็นต้องมีความอดทนกับวัยรุ่น ที่ดูเหมือนเป็นความพยายามสร้างความเข้าใจและสร้างสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ใหญ่กับวัยรุ่น แต่ในทางปฏิบัติ หากผู้ใหญ่ไม่มีความเข้าใจที่แท้จริง ผลลัพธ์กลับนำมาสู่การทำให้เด็กวัยนี้ถูกปล่อยปละละเลยและวางเฉยจากผู้คนรอบตัว

ผู้ใหญ่บางคนเหนื่อยหน่าย เบือนหน้าหนี รับไม่ได้กับพฤติกรรมบางอย่างของวัยรุ่น และไม่สามารถรับมือกับความต่างทางความคิดและพฤติกรรม ทั้งที่ช่วงเวลานี้เป็นเวลาสำคัญที่สมองวัยรุ่นกำลังประกอบร่าง (Remodeling) เพื่อให้สมองเติบโตได้อย่างเต็มศักยภาพ จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคคลและประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ดังนั้นความสัมพันธ์กับผู้คนรอบตัว ความสงสัยใคร่รู้ การลองคิดลองทำ การลองผิดลองถูกและความตื่นเต้นที่จะค้นหาเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เป็นกระบวนการทำงานภายในสมองของวัยรุ่น ซึ่งจะสร้างตัวตนให้กับพวกเขาในอนาคต ทั้งลักษณะนิสัยและคุณสมบัติต่างๆ

พัฒนาการทางสมองและความเปลี่ยนแปลงของสมองที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานี้ไม่ได้ส่งผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อความแข็งแกร่งและมั่นคงทางจิตใจ จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นซึมซับคำพูดเชิงลบเกี่ยวกับตัวพวกเขาและสิ่งที่คนอื่นคาดหวังจากพวกเขา คำพูดเชิงลบจะยิ่งทำให้วัยรุ่นดำดิ่งและมีทัศนคติเชิงลบต่อสภาพแวดล้อมและผู้คนรอบข้าง แทนที่จะให้ความสนใจกับการพัฒนาตนเองไปสู่ศักยภาพที่แท้จริง ดังนั้นสังคมจึงควรสร้างความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับวัยรุ่น แทนที่จะนิยามให้วัยรุ่นเป็น 'วายร้ายวัยว้าวุ่น' มาเป็น 'วัยรุ่นครุ่นคิด' ที่กำลังเรียนรู้และทำความรู้จักตัวเอง

ความเปลี่ยนแปลงของสมองวัยรุ่นสัมพันธ์กับสภาวะทางจิตใจ 4 ส่วน ซึ่งแตกต่างจากวัยเด็กอย่างสิ้นเชิง ซีเกลเรียกว่า 'ESSENCE – เอสเซนซ์' แก่นสำคัญของการใช้ชีวิตในช่วงวัยรุ่นที่จะส่งผลต่อคุณภาพชีวิตในวัยผู้ใหญ่ และการใช้ชีวิตต่อไปในอนาคต สภาวะทางจิตใจทั้งสี่ส่วนนี้ส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด การตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้าและการตัดสินใจ ซึ่งสามารถสร้างผลกระทบเชิงบวก ขณะเดียวกันก็ทำให้เกิดผลกระทบเชิงลบได้ประกอบด้วย

1. การจุดประกายทางอารมณ์ (Emotional Spark: ES)

มนุษย์มีแรงขับและแรงผลักดันในการใช้ชีวิตจากภายในจิตใจอยู่แล้วตามธรรมชาติ ซึ่งทำงานอย่างเข้มข้นในช่วงวัยรุ่น แรงขับและแรงผลักดันนี้ช่วยสร้างความหมายและพลังชีวิตให้พวกเขาได้ แต่พลังงานนี้อาจเปลี่ยนเป็นความรุนแรงทางอารมณ์ที่แสดงออกในทางที่ผิดได้เช่นกัน หากอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม เช่น การถูกบูลลี (Bully) โดนแกล้ง โดนล้อจากกลุ่มเพื่อน

2. การมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Engagement: SE)

เป็นเรื่องของมิตรภาพ การเข้าสังคม และความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้คนธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิตรอบตัว ไม่เฉพาะแค่ในพื้นที่ของสังคมวัยรุ่นเอง ผู้ใหญ่ไม่ควรทำให้วัยรุ่นรู้สึกแปลกแยกจากสังคมผู้ใหญ่ แต่เปิดพื้นที่ให้พวกเขามีตัวตนทั้งในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ด้วยเหตุนี้วัยรุ่นไม่ควรตัดขาดตัวเองจากกลุ่มเพื่อนหรือสังคม เช่น การเล่นเกมออนไลน์ เก็บตัวอยู่คนเดียวมากเกินไป หรือถูกตัดขาดความสัมพันธ์กับผู้อื่น ถูกผลักออกจากสังคมใกล้ชิด เพราะนั่นจะทำให้พวกเขาไม่สามารถควบคุมหรือใช้ประโยชน์จากความเปลี่ยนแปลงทางสมองที่เกิดขึ้นในช่วงวัยนี้ได้

3. ความสนใจใคร่รู้สิ่งแปลกใหม่ (Novelty: N)

วัยรุ่นมักมีแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจจากภายในให้ลองทำสิ่งใหม่ๆ ที่ให้ความหมาย ให้คุณค่าและท้าทายกับชีวิต เป็นการกระตุ้นประสาทสัมผัส อารมณ์ ความรู้สึก การคิด และร่างกาย แต่หากขาดการยับยั้งชั่งใจ ขาดการคิดไตร่ตรองอย่างมีสติ อาจนำไปสู่การทำสิ่งที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงและเป็นอันตรายได้

4. การค้นคว้าอย่างสร้างสรรค์ (Creative Exploration: CE)

การคิดนอกกรอบเพื่อจัดการปัญหาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ผ่านการลงมือทำ ซึ่งอาจเกิดข้อผิดพลาด การวิพากษ์วิจารณ์ หรือต้องเผชิญกับแรงกดดันรูปแบบต่างๆ หากวัยรุ่นไม่สามารถจัดการกับจิตใจของตนเองได้ ไม่ได้รับความเชื่อมั่นไว้ใจ และไม่ได้กำลังใจจากผู้ใหญ่ อาจทำให้ท้อแท้ หลงทาง และหมดความเชื่อมั่นในตนเอง

อย่างที่กล่าวไปในตอนต้นว่า มุมมองที่ผู้อื่นสะท้อนมายังวัยรุ่นมีอิทธิพลต่อความคิดและความเชื่อมั่นที่พวกเขามีต่อตัวเองด้วยเช่นกัน ดังนั้นแทนที่ผู้ใหญ่จะตัดสินความเป็นวัยรุ่นจากความเชื่อและทัศนคติเดิมๆ คัดง้าง และสร้างความกดดัน จนนำมาสู่ความขัดแย้งและการไม่เคารพซึ่งกันและกัน การโน้มน้าวด้วยการบอกเล่าถึงสิ่งที่ให้คุณค่า การพูดคุยเพื่อสร้างความเข้าใจ การเปิดพื้นที่ให้ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน มีส่วนสำคัญในการรักษาความสัมพันธ์และสร้างการยอมรับระหว่างกัน

ซีเกลอธิบายว่า แม้พลังของ ESSENCE จะค่อยๆ ลดลงเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ แต่การรักษาและให้ความสำคัญกับ ESSENCE ที่พลุ่งพล่านตั้งแต่วัยรุ่นจะทำให้แรงขับเคลื่อนสภาวะทางจิตใจทั้งสี่ส่วนคงอยู่ไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ที่ขาดคุณสมบัติทั้งสี่ของวัยรุ่นจะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่เฉยชากับชีวิต ไม่มีความหลงใหล ขาดการมีส่วนร่วมทางสังคม ขาดความสงสัยใคร่รู้สิ่งแปลกใหม่ และขาดความคิดสร้างสรรค์ กักขังตัวเองอยู่กับสิ่งเดิมๆ เพราะไม่อยากเสี่ยงกับชีวิต ชีวิตของพวกเขาจะเต็มไปด้วยความเบื่อหน่าย ซึมเซา เคว้งคว้าง และแปลกแยก นำมาสู่ภาวะซึมเศร้า สิ้นหวัง ว่างเปล่า และรู้สึกว่าตนเองไร้ค่าได้ในที่สุด (บุญชนก ธรรมวงศา, 2563)

Executive Function สำหรับวัยรุ่น

นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2560) กล่าวถึง ‘EF’ สำหรับวัยรุ่นไว้ในนิตยสาร *Health Today* ฉบับที่ 189 เดือนมกราคมว่า EF คือความสามารถที่จะควบคุมความคิด การกระทำ และอารมณ์ เพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย เปรียบเหมือนการปีนป่ายที่สูงของเด็กเล็ก เด็กเล็กจะปีนป่ายที่สูงได้ต้องการการวางแผนที่ซับซ้อนและการเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทาย เด็กโตและวัยรุ่นก็ไม่ต่างกัน

วัยรุ่นทั่วโลกเผชิญโจทย์ปัญหาในชีวิตจริงเหมือนๆ กันหมดคือ เรื่องเพศ ยาเสพติด ความรุนแรง มอเตอร์ไซค์ และการพนัน ความเสี่ยง 5 ประการนี้เป็นสถานการณ์ที่ท้าทายและต้องการการวางแผนที่ซับซ้อน จึงจะได้คิดวิเคราะห์ที่รอบด้านแล้วผ่านไปได้ แต่เราไม่จำเป็นต้องโยนวัยรุ่นเข้าสู่สถานการณ์อันตรายเพื่อการบริหาร EF เสมอไป การศึกษาที่ดีสามารถออกแบบได้ว่านักเรียน นักศึกษาควรเรียนรู้อะไรจึงจะมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตตามที่เป็นจริง การศึกษามีความจำเป็นรีบด่วนที่จะเปลี่ยนแปลงจากการเรียนการสอน การสอบในรูปแบบเดิมไปสู่การเรียนรู้ทักษะศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะเรียนรู้ ทักษะชีวิต และทักษะไอที

หากการศึกษาเปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ด้วยโจทย์ปัญหา (Problem-based Learning: PBL) 'ที่ดี' ก็จะช่วยให้สมองได้บริหาร EF อย่างเต็มที่ ผลลัพธ์สุดท้ายคือสมองส่วนหน้าที่ดี พร้อมจะเผชิญอุปสรรคที่ยากหรือโจทย์ท้าทายต่อชีวิตในภายหน้า พูดง่ายๆ ว่า การเรียน ท่องหนังสือ ทำข้อสอบปรนัย เป็นเรื่องที่ง่ายเกินไป โจทย์ปัญหาที่ดีควรทำให้เกิดสถานการณ์ที่เด็กนักเรียนหรือนักศึกษาระดับอุดมศึกษาต้องเผชิญสถานการณ์ 2 ประการ คือ

1. **ต้องการการวางแผนอย่างซับซ้อน** (Complex Planning)
2. **ต้องการการเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทาย**

เงื่อนไข 2 ประการนี้ทำให้เด็กๆ เลี่ยงไม่พ้นที่จะต้องบริหาร EF การที่โครงการ Active Citizen ออกแบบเงื่อนไขให้เรียนรู้ (Learning Condition) ผ่านประสบการณ์จากการลงมือทำจริง (Experiential Learning) ต้องทำงานเป็นทีม โดยใช้ระยะเวลาที่นานเพียงพอและต่อเนื่องอย่างน้อย 1 ปี ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ต้องจัดการวางแผนการทำโครงการไปพร้อมๆ กับการจัดการการเรียน จัดการชีวิต นับเป็นความพยายามที่จะให้เยาวชนได้วางแผนอย่างซับซ้อน (Complex Planning) และเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทายอย่างชัดเจน

เรียนรู้อย่างไรให้เหมาะกับพัฒนาการทางสมอง

Armstrong (2016 อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2563) ผู้เขียนหนังสือ *The Power of Adolescence Brain* กล่าวถึงการเรียนรู้ที่เหมาะกับพัฒนาการทางสมองของวัยรุ่นว่า การปฏิรูปการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาควรจัดแผนการเรียนการสอนโดยใช้พัฒนาการทางสมองของวัยรุ่นเป็นแนวทาง หากเปรียบเทียบให้เห็นภาพ ปกติสังคมมักมองวัยรุ่นในทางเลวร้าย มีมายาคติ ภาพจำ หรือคำพูดติดปากว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่อยากลองอยากเสี่ยงและคึกคะนอง แต่อีกด้านหนึ่งความอยากลองสิ่งแปลกใหม่และท้าทายในทางที่ดีอาจนำไปสู่การเรียนรู้ที่เปลี่ยนชีวิตของพวกเขาได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น เมื่อวัยรุ่นอยากเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง เขาอาจเลือกเข้าแก๊งอันธพาล หรืออาจหันไปทำสิ่งดีๆ เช่น เข้าร่วมงานบริการสาธารณะเพื่อทำประโยชน์ต่อชุมชนแทนก็ได้ถ้ามีโอกาส

พฤติกรรมแสวงหาความตื่นเต้นเร้าใจที่ชักนำวัยรุ่นให้ลิ้มลองยาเสพติด สามารถเปลี่ยนให้นำมาใช้เป็นเชื้อเพลิงกระตุ้นให้วัยรุ่นอยากเป็นผู้กำหนดเนื้อหาที่อยากเรียนในชั้นเรียนของตนเองอย่างกระตือรือร้นก็ได้

ต่อไปนี้เป็น 8 ข้อเสนอแนะเพื่อปฏิรูปการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อสนับสนุนวัยรุ่นให้แตกต่างอย่างสร้างสรรค์

1. **เปิดโอกาสให้ได้เป็นผู้เลือก** เพราะสมองส่วนหน้า (ซึ่งเป็นสมองส่วนที่ใช้ตัดสินใจ) กำลังเจริญเติบโตในวัยนี้ พวกเขาควรได้รับโอกาสให้ตัดสินใจเพื่อลองผิดลองถูกหลายๆ ครั้ง โดยไม่ถูกตีตราว่าสำเร็จหรือล้มเหลว แม้ว่าเรามักเห็นว่าวัยรุ่นหลงผิดหรือเลือกทางเลือกที่ไม่ค่อยเหมาะสมนัก แต่นั่นก็เพื่อให้เขาได้เรียนรู้

2. **ให้ค้นพบตนเองโดยการทำกิจกรรม** อิริก อิริกสัน (Erik Erikson) (อ้างถึงใน Armstrong, 2016) นักจิตวิเคราะห์ กล่าวว่า วัยรุ่นมีแรงขับทางจิตสองด้านที่ต่อสู้ขัดแย้งกันอยู่ภายใน ด้านแรกคือ แรงขับที่อยากสร้างตัวตนอย่างใดอย่างหนึ่งให้อยู่รอดในสังคม กับอีกด้านที่ผลักดันให้เกิด 'ความสับสนในหน้าที่' คือ ยังไม่รู้หน้าที่ทางสังคมและตัวตนที่แน่ชัดของตนเอง เพราะฉะนั้นการเรียนและกิจกรรมในชั้นเรียนช่วงมัธยมจึงมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนได้สำรวจและแสดงความเป็นตัวของตัวเองออกมา

3. **ให้เรียนรู้โดยการแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน** เพื่อนมีอิทธิพลต่อวัยรุ่น เพราะวัยนี้ให้ความสำคัญกับการเข้าสังคมกับเพื่อน

4. **ให้เรียนรู้โดยมีอารมณ์ความรู้สึกและสิ่งเร้าเป็นองค์ประกอบ** (Affective Learning) โดยทั่วไปครูผู้สอนมักตอบสนองการแสดงออกของนักเรียนอยู่ด้วยกัน 2 แบบ คือ

1) ไม่ใส่ใจกับอารมณ์ต่างๆ ที่เด็กแสดงออกมาในชั้นเรียน หรือมีการลงโทษหากเด็กไม่รู้จักควบคุมอารมณ์

2) ยอมรับอารมณ์เหล่านั้น และนำสิ่งที่เด็กแสดงออกมาประยุกต์ใส่ในกิจกรรมหลักสูตร ซึ่งครูส่วนมากมักจะเลือกแบบแรก

5. ให้เด็กเรียนรู้โดยการออกกำลังกาย ทุกวันนี้มีการเรียกร้องให้บรรจุกิจกรรมออกกำลังกายเข้าไปในการเรียนการสอน วิชาพลศึกษายังคงมีความสำคัญในอเมริกาเรื่องนี้เป็นเรื่องใหญ่ เพราะประชากรวัยรุ่นกำลังเผชิญกับภาวะโรคอ้วน ซึ่งการออกกำลังกายเป็นการส่งเสริมสุขภาพ และทำให้ผู้ปฏิบัติมีสุขภาพทางใจที่ดีด้วย

6. ส่งเสริมให้เด็กมีสำนึก ตระหนักรู้และรู้จักควบคุมตนเอง (Meta-cognitive Strategies)

โดยฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) (อ้างถึงใน Armstrong, 2016) นักประสาทวิทยาด้านพันธุกรรมชาวสวิส เป็นนักวิทยาศาสตร์คนแรกที่กล่าวว่าวัยรุ่นช่วงอายุ 11-12 ปี เป็นช่วงที่เริ่มมีกระบวนการคิดแบบใหม่ เพียเจต์เรียกกระบวนการนี้ว่า ‘การปฏิบัติงานอย่างเป็นทางการ (Formal Operations)’ โดยอธิบายว่า เป็นช่วงวัยที่สามารถ ‘คิดวิเคราะห์ความคิด’ ได้ จึงควรได้รับการส่งเสริมให้มีความตระหนักรู้และรู้จักควบคุมตนเอง

7. ให้แสดงออกผ่านศิลปะ ด้วยพลังความสามารถของวัยรุ่น วัยนี้จึงควรเป็นวัยแห่งการสร้างสรรค์และพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะให้มากที่สุด แผงเส้นใยประสาท (Corpus Callosum) ที่แยกสมองออกเป็นสองซีกนั้น จะขยายจำนวนเพิ่มขึ้นแบบพุ่งพรวดในระหว่างช่วงอายุ 5-18 ปี

แผงเส้นใยประสาทมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสร้างสรรค์อยู่แล้ว การให้เด็กได้แสดงออกผ่านกิจกรรมด้านศิลปะ เช่น วาดภาพ ปั้นเครื่องปั้น เล่นละคร เล่นดนตรี ถ่ายรูป และทำภาพปะติด เป็นการเรียนการสอนที่ช่วยเปิดช่องทางให้ศักยภาพของสมองส่วนลึกในวัยนี้ได้เบ่งบานออกไปสู่การแสดงตัวตนอย่างเหมาะสม และมีจิตสำนึกในสังคมของตน และนำไปสู่การช่วยส่งเสริมให้สมองส่วนหน้าและพัฒนาสมองส่วนลิมบิกให้สามารถรับส่งเกื้อกูลกันอย่างแข็งแกร่ง

8. ให้ออกไปเรียนรู้ในสถานการณ์จริง จากการทดสอบใน ‘สภาวะไร้แรงกระตุ้น (Cold Cognition Context)’ พบว่าสมองของวัยรุ่นวัย 15-16 ปี สามารถสั่งการด้านการจัดการได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในทางกลับกัน เมื่ออยู่ในสภาวะที่มีปัจจัยทางอารมณ์ความรู้สึก และตัวกระตุ้นทางสังคมอื่นๆ มามีอิทธิพลต่อกระบวนการคิด (Hot Cognition Context) ประสิทธิภาพในด้านการจัดการของสมองจะถดถอยลงอย่างรวดเร็ว

ดังนั้นการสอนให้วัยรุ่นวางแผน บริหารจัดการ คิดจัดแจงล่วงหน้า ให้มีความยับยั้งชั่งใจและใช้ความคิดด้านการจัดการอื่นๆ จะได้ผลดีที่สุดก็ต่อเมื่อผู้ใหญ่อนุญาตให้เขาทำไปตามสัญชาตญาณของตนเอง ให้ได้คาดเดาสถานการณ์แปลกใหม่ รู้จักยับยั้งการตอบสนองทางอารมณ์ และการแสดงออกในบริบทที่มาจากสถานการณ์จริงอื่นๆ เพราะถึงแม้เราจะสามารถจำลองสถานการณ์ในชั้นเรียนขึ้นมาได้ แต่ก็ไม่สามารถทดแทนประสบการณ์ตรงที่สามารถทำให้เด็กรับมือกับความซับซ้อนจริงในโลกปัจจุบันได้ทั้งหมด

พลังของการถูกมองเห็น พลังของการได้รับการชื่นชม และพลังของการค้นพบความหลงใหล สำคัญต่อวัยรุ่น

ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่กำลังค้นหาตัวตนก่อนที่จะโตเป็นผู้ใหญ่ มี 3 พลังสำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริม เพื่อช่วยให้พวกเขาเจอความชอบและศักยภาพของตัวเอง นั่นคือ (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2563)

- พลังของการถูกมองเห็น
- พลังของการได้รับการชื่นชม
- พลังของการค้นพบความหลงใหล/คลั่งไคล้ หรือ ‘Passion’ ของตัวเอง

ซึ่งทั้งสามพลังนี้อาจได้มาจากคนรอบตัว จากตัวเองที่ย้อนมองประสบการณ์ของตนเองกลับไป หรือจากเครื่องมือดีๆ ที่เข้ามาช่วย พลังทั้งสามส่วนที่ว่านี้จะถูกหลอมรวมทำให้เด็กคนหนึ่งเติบโต และมีชีวิตที่ไม่ตัดขาดจากตัวเองและบุคคลรอบข้าง

‘การถูกมองเห็น’ ที่ไม่ใช่ ‘การเปรียบเทียบ’

การประกวด การแข่งขัน และรางวัล กลายเป็นส่วนหนึ่งในระบบการศึกษาของแทบจะทั่วโลก ผู้เปรียบเทียบย่อมต้องการให้เด็กๆ ที่มีผลงานดีเกิดความภาคภูมิใจ จนโน้มนำให้เกิดความพยายามทำผลงานให้ดีขึ้นเรื่อยๆ หรือกล้ายอมรับความท้าทาย ทำสิ่งที่ยากกว่าเดิม แต่การให้รางวัลทำนองนี้ทำให้เกิด ‘ผู้ชนะ’ จำนวนน้อยนิด แต่ ‘ผู้แพ้’ จำนวนมาก การเปรียบเทียบลักษณะนี้ในทางวิชาการเรียกว่า การเปรียบเทียบเชิงสังคม (Social Comparison) ซึ่งมีงานวิจัยจำนวนมากชี้ว่าส่งผลกระทบต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ได้รับการเปรียบเทียบแบบนี้เป็นอย่างมาก วิธีการแบบนี้ส่งผลเสียต่อตัวเด็กที่ได้รับคำชมเชยได้ด้วยเช่นกัน เนื่องจากไปกระตุ้นให้เกิดความคิดเชิงเปรียบเทียบกับผู้อื่นรอบตัวตลอดเวลาจนเสพติดการแข่งขัน ราวกับติดอยู่ในกับดักที่เป็น ‘วงจรอุบาทว์’ แบบหนึ่ง ผลกระทบอาจจะรุนแรงมากขึ้นไปอีกในกรณีที่เด็กเก่งมากๆ และแทบไม่เคยแพ้ใครเลย แต่วันหนึ่งเกิดแพ้การแข่งขัน จนอาจเป็นเรื่องยากที่จะยอมรับผลลัพธ์เช่นนั้น ทำให้ถอดใจหรือเลวร้ายกว่านั้นถึงกับฆ่าตัวตายก็เคยมีมาแล้ว (นำชัย ชีววิวรรธน์, 2564)

ชัค ชัชพงศ์ (2564) กล่าวว่า ความภาคภูมิใจ (Self-esteem) ในตัวเองเป็นสิ่งที่หลายคนให้ความสำคัญ เพราะคือสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกรัก เคารพ และภูมิใจในความเป็นตัวเองได้ ความภาคภูมิใจจึงเปรียบเสมือนของขวัญที่มนุษย์ต่างใช้ชีวิตเพื่อให้ได้มา มีการศึกษาอย่างแพร่หลายพบว่า Self-esteem สามารถลดความรู้สึกวิตกกังวล อาการซึมเศร้า ความเครียด เพิ่มความพึงพอใจ สร้างจิตใจที่มั่นคง และความมั่นใจได้ แต่ความภูมิใจที่มากเกินไปก็อาจนำไปสู่อาการหลงตัวเอง (Narcissism) ซึ่งหมายถึงการเอาตนเองเป็นศูนย์กลางจักรวาล มีความมั่นใจในตนเองสูงจนอาจไม่ฟังความคิดเห็นคนรอบข้าง ต้องการการชื่นชมอย่างเดียวจนไม่สามารถยอมรับคำตำหนิได้ มีแนวโน้มที่จะควบคุมบงการคนรอบข้าง ไม่สามารถยอมรับการปฏิเสธได้ บางครั้งก็อาจเปลี่ยนให้กลายเป็นภูเขาไฟระเบิดขึ้นมาเมื่อมีสิ่งที่ขัดใจ ในทางกลับกัน ถ้าความภาคภูมิใจต่ำเกินไปก็อาจนำไปสู่อาการซึมเศร้า วิตกกังวล เครียด ทำร้ายตัวเอง ไม่มีแรงจูงใจ ไม่อยากทำอะไรจนนำไปสู่ปัญหาความสัมพันธ์

สิ่งที่จะเข้ามาช่วยสร้างสมดุลให้กับ Self-esteem คือ Self-compassion หรือ ‘การใจดี/เมตตากับตัวเอง’ จากงานวิจัยพบว่ากลุ่มคนที่ Self-esteem ต่ำ แต่มี Self-compassion ก็สามารถมีสุขภาพจิตที่ดีได้เหมือนมี Self-esteem ในระดับที่สมดุล เบรนเน บราวน์ (Brown, 2010 อ้างถึงใน ชัค ชัชพงศ์, 2564) นักวิจัยด้านความรู้สึกละอายใจ (Shame Researcher) กล่าวว่า การมี Self-compassion คือการฝึกการยอมรับ ยิ่งเรายอมรับตัวเองได้มากเท่าไร เรายิ่งจะมีเมตตาต่อตนเองได้มากเท่านั้น ทั้งนี้สิ่งที่ทำให้ Self-compassion กับ Self-esteem ต่างกันอย่างมากคือ Self-compassion จะทำให้เราสามารถโอบกอดและรักตัวเองได้ แม้จะไม่เก่งกว่าคนทั่วไปหรือแม้วันนี้จะล้มเหลว ซึ่งหาก Self-compassion เป็นเพื่อน

คนหนึ่ง เพื่อนคนนี้คือคนที่รักเราอย่างไร้เงื่อนไข ยอมรับทุกอย่างที่เราเป็นได้ ไม่ว่าผลลัพธ์จะเป็นอย่างไรก็ตาม (ชัค ชัชพงศ์, 2564)

‘คำชื่นชม’ ที่สร้างความภาคภูมิใจให้หันมาพัฒนาตัวเอง

ในเมื่อการถูกมองเห็นเป็นพลังสำคัญ จะทำอย่างไรให้การถูกมองเห็นนั้นไม่กลายเป็นดาบสองคมต่อวัยรุ่น เรื่องนี้เชื่อมโยงมาสู่พลังของการได้รับการชื่นชมแบบที่เรียกว่า ‘Temporal Comparison’ หรือการชมเพื่อให้แข่งขันกับตัวเอง ปัจจุบันนักวิจัยเชื่อกันว่าตัวเลือกที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งคือ ชมแบบเปรียบเทียบตัวเด็กคนนั้นในตอนนี้กับก่อนหน้านี้ โดยไม่ต้องไปใส่ใจกับผลที่คนอื่นทำได้ (นำชัย ชีววิวรรธน์, 2564)

นำชัย ชีววิวรรธน์ (2564) ได้นำเสนอผลการวิจัยจากคณะนักวิจัยมหาวิทยาลัยอัมสเตอร์ดัม (2020) ทดสอบวิธีการชมเพื่อให้แข่งขันกับตัวเองและพบว่ามีประสิทธิภาพดี วิธีการวิจัยเริ่มต้นจากการหาอาสาสมัครที่เป็นเด็กได้ 583 คน อายุเฉลี่ย 11.7 ปี โดยเป็นเด็กระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนต่างๆ นักวิจัยให้เด็กๆ ทดลองทำแบบฝึกหัดการอ่านและการเขียน โดยออกแบบมาเป็นพิเศษตามวัตถุประสงค์เพื่อใช้เปรียบเทียบเชิงสังคม ใช้เปรียบเทียบกับตัวเองแบบก่อนและหลัง และไม่เปรียบเทียบใดๆ เลย โดยกลุ่มหลังสุดนี้ใช้เป็นกลุ่มควบคุมไว้ช่วยแปลผล

ข้อค้นพบที่ได้คือ กลุ่มเด็กที่เปรียบเทียบกับคนอื่นหรือกับตัวเองจะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ แต่เฉพาะกลุ่มหลังเท่านั้นที่ความรู้สึกไม่ไปไกลถึงขนาด ‘เหนือกว่าคนอื่น’ หากเปรียบเทียบกันแล้ว กลุ่มที่เปรียบเทียบกับตัวเองจะเกิดความรู้สึกรับรู้เรื่องความก้าวหน้าของตนเองมากกว่า และมีความคิดในลักษณะที่มองไปข้างหน้าหรือคิดถึงอนาคตมากกว่า

นักวิจัยเชื่อว่าทั้งพ่อแม่และครูอาจารย์สามารถชมเชยเด็กๆ ได้ เพื่อให้พวกเขาพัฒนาตนเองมากขึ้นไปเรื่อยๆ และเดินหน้าไปอย่างถูกทิศทาง โดยใช้เครื่องมือหรือเทคนิคคอยติดตามความก้าวหน้าหรือพัฒนาการในด้านต่างๆ ของเด็กแต่ละคน และใช้ข้อมูลจากวิธีการดังกล่าวมาคอยกระตุ้นให้เด็กๆ ท้าทายตัวเองโดยไม่นำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น ความก้าวหน้าแม้เพียงเล็กน้อยก็ควรค่าแก่การชมเชยในกรณีนี้ เพราะไม่มีผลข้างเคียงในทางลบใดๆ

รศ. นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เจ้าของเพจสมาธิสั้น แนะนำวิธีการชมที่ได้ผลดีในด้านจิตวิทยาการเลี้ยงลูก ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ (นฤมล ทับปาน, 2564)

1. บอกรายละเอียดของพฤติกรรมที่ดีของเด็กที่เห็น ณ ขณะนั้น
2. บอกความรู้สึกของเราเมื่อเห็นพฤติกรรมนั้น
3. บอกคุณลักษณะของเด็ก

“ยกตัวอย่างบทเรียนเรื่องการชม พ่อแม่หลายคนอาจจะไม่กล้าชม โดยเฉพาะคนไทยจะมีความเชื่อผิดๆ ว่า ชมลูก อย่าชมมากเดี๋ยวเหลิง หรือถ้าชมก็ชมอยู่ 3 คำ คือ เก่ง ดี น่ารัก ซึ่งการชมแบบนี้เด็กมีโอกาสเข้าใจผิด และมีโอกาสที่จะเหลิงได้ ทำให้เขาคิดว่าเขาเก่งกว่าคนอื่น เขาดีกว่าคนอื่น เขาน่ารักกว่าคนอื่น

“เวลาชมต้องชมที่พฤติกรรม อย่าชมที่ตัวตน ที่ว่าดี เก่ง น่ารัก มันคือการชมที่ตัวตน ซึ่งทำให้เด็กเข้าใจผิดได้ แต่ถ้าเราชมพฤติกรรมว่า เนี่ย...แม่กลับมาถึงบ้านแล้ว หนูมาช่วยแม่ถือของเข้าบ้าน แม่ชอบมากเลยที่หนูเป็นเด็กที่มีน้ำใจ แม่ภูมิใจในตัวหนูมาก เด็กรู้เลยว่าแม่ภูมิใจ แม่ชอบ แม่พอใจเพราะพฤติกรรมที่เขาช่วยแม่ถือของ เขาเป็นเด็กมีน้ำใจ อันนี้ปิดประตูว่าเด็กจะเหลิง แล้วเด็กก็จะเรียนรู้ด้วยว่าทุกการกระทำที่เขาตัดสินใจทำมันมีผลที่ตามมา ถ้าเขาเลือกทำดีต่อคนอื่น มันก็จะมีอิมแพ็กที่ดีต่อคนอื่นแล้วก็ต่อตัวเขา แต่คนไทยเรามักไม่ได้สอนกันเรื่องพวกนี้”

พลังของความหลงใหลหรือคลั่งไคล้ที่ต้องมาพร้อมความพากเพียร

ท่ามกลางกระแสสังคมที่ประโคมบอกว่า “หากอยากประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างรวดเร็วต้องตามหาความหลงใหลหรือคลั่งไคล้ หรือ Passion ให้เจอ” แต่ไม่มีใครบอกเลยว่า ความหลงใหลที่ว่าต้องมาพร้อมกับ ‘ความพากเพียร (Perseverance)’ (วิภาวี เธียรลีลา, 2561) ซึ่งเป็นส่วนผสมของความอดทน มานะพยายาม และไม่ท้อถอย จึงจะสำเร็จ การศึกษาวิจัยของแองเจลา ลี ดักเวิร์ท (Duckworth อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2565) นักจิตวิทยาและนักวิจัย ได้นำเสนอข้อมูลการศึกษาพบว่า เคล็ดลับความสำเร็จของผู้คนทุกเพศทุกวัยและทุกอาชีพ ไม่ใช่ ‘พรสวรรค์ (Talent)’ แต่เป็นส่วนผสมของ ‘ความหลงใหล (Passion)’ และ ‘ความพากเพียร (Perseverance)’ ที่มีอยู่ในตัวบุคคล หรือที่เธอเรียกสั้นๆ ว่า ‘Grit’ นั่นหมายความว่าพรสวรรค์ไม่ได้การันตีความสำเร็จเสมอไป ซึ่งข้อค้นพบนี้ถูกค้นพบใน ค.ศ. 2007

หนังสือคู่มือเรื่อง *คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งและคุณธรรม (Character Strengths and Virtues)* โดยคริสโตเฟอร์ ปีเตอร์สัน และมาร์ติน อี.พี. เซลิกแมน สองนักวิจัยผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเชิงบวก (Peterson & Seligman, 2004 อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2565) ได้ให้นิยามคำว่า ความพากเพียร (Grit) หมายถึง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งที่เกิดจากความสมัครใจและทำอย่างต่อเนื่อง โดยมีเป้าหมายชัดเจนแม้ต้องเผชิญกับปัญหา ความยากลำบากและอุปสรรค นอกจากนี้ทั้งคู่ยังได้กล่าวไว้เช่นกันว่า ถึงแม้ความพากเพียรไม่ได้การันตีความสำเร็จ แต่ความสำเร็จมักไม่บรรลุผลหากปราศจากความพากเพียร ดังนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ มนุษย์ต้องมีความพากเพียรและอดทนต่อความล้มเหลวให้ได้

ขณะที่ความหลงใหล (Passion) หมายถึง อารมณ์หรือความรู้สึกที่สะท้อนถึงความปรารถนาอย่างแรงกล้า และความกระตือรือร้นที่ไม่มีขีดจำกัด เป็นสิ่งที่มักได้ยินเสียงกระตุ้นให้ต้อง “ตามหาความหลงใหล ตามหาแพสชัน” จนรู้สึกว่าต้องทำอะไรสักอย่างกับชีวิต ไม่อย่างนั้นจะตามคนอื่นไม่ทัน อย่างไรก็ตาม ในช่วง ค.ศ. 2018 นักวิชาการมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดกล่าวถึงข้อค้นพบใหม่ว่าการกระตุ้นให้ผู้คนออกไปตามหาแพสชันอาจเป็นคำแนะนำที่มาจากความตั้งใจดีแต่ไม่ใช่คำแนะนำที่ดีนัก เพราะการตามหาเพื่อให้ค้นพบบางอย่าง มีความหมายที่เป็นการสร้างเงื่อนไขซ่อนอยู่ เช่น ถ้าไม่ตามหาหรืออยู่เฉยๆ ก็จะไม่พบแพสชันหรือตามหาแล้วอาจจะไม่เจอแพสชันก็เป็นได้

นอกจากนี้ ‘การตามหา’ ยังเป็นการจำกัดมุมมอง ทำให้ต้องโฟกัสไปที่การค้นหาสิ่งใดสิ่งหนึ่งและละเลยเรื่องราวอื่นๆ รอบตัว จากการศึกษาพบว่า แพสชันไม่จำเป็นต้องตามหา เพราะเราสามารถพัฒนา (Develop) ขึ้นมาได้จากสิ่งที่มีอยู่เดิม ซึ่งสัมพันธ์กับกรอบคิดแบบเติบโตหรือ ‘Growth Mindset’ ที่จะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป

ทั้งนี้ข้อสรุปจากการวิจัยของดักเวิร์ท (อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2565) ได้สะท้อนให้เห็นแนวทางการออกแบบการเรียนรู้และการจัดระบบการศึกษา ดังนี้

ประการที่ 1 เด็กที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจทำอะไรสักอย่างหนึ่งตามเป้าหมายที่วางไว้ ควรได้รับการสนับสนุนด้วยทรัพยากรที่มีอย่างเต็มความสามารถ เช่นเดียวกับเด็กที่ถูกมองว่ามีพรสวรรค์และมีความสามารถ

ประการที่ 2 ผู้ปกครองและนักการศึกษาควรส่งเสริมให้เด็กทำงานที่ท้าทาย เผชิญกับความกดดันทั้งทางกายและใจได้ ด้วยการเตรียมความพร้อมให้เด็กรับมือกับความล้มเหลวและผลลัพธ์ที่คาดไม่ถึง ซึ่งอาจถูกมองว่าเป็นความโชคร้าย ในสถานการณ์เช่นนี้ผู้ปกครองและครูสามารถชี้ให้เด็กเห็นว่าความสำเร็จต้องอาศัยการลงมือทำอย่างต่อเนื่องและต้องใช้เวลา

และประการที่ 3 การสร้างการเรียนรู้ในระบบการศึกษาต้องคำนึงเสมอว่าเป้าหมายของการศึกษาไม่ใช่แค่การเรียนรู้เพียงผิวเผินในหลายๆ เรื่อง แต่ต้องส่งเสริมการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

STAFF
STAFF
Let's Learn
Together

2. ทักษะพื้นฐาน สำหรับวัยรุ่น

4Cs ทักษะพื้นฐานสำหรับวัยรุ่น (Critical Thinking, Collaboration, Creativity, Communication)

1. การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)

ในโลกที่ท่วมท้นไปด้วยข้อมูลและการสื่อสารแสดงความคิดความเห็นทั้งจริง ลวง เสมือนจริง และเต็มไปด้วยอคติ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) หรือทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญสำหรับการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ที่จะทำให้วัยรุ่นเติบโตและใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

ข้อมูลจากการสำรวจโดยมูลนิธิเพื่อชาวออสเตรเลียรุ่นใหม่ (Foundation for Young Australians: FYA อ้างถึงใน Aryasomayajula, n.d.) ระหว่าง ค.ศ. 2012-2015 พบว่า ทักษะที่ผู้จ้างงานในองค์กรทางธุรกิจต่างๆ มีความต้องการเพิ่มขึ้น และกำลังมองหาในลูกจ้างลำดับแรก ได้แก่ ทักษะทางดิจิทัล (Digital Literacy) เพิ่มสูงถึงร้อยละ 212 ลำดับที่สอง ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ เพิ่มขึ้นร้อยละ 158 ความคิดสร้างสรรค์ร้อยละ 65 และทักษะการนำเสนอร้อยละ 25 ตามลำดับ โดยสองลำดับแรกมีความต้องการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุผลที่ว่าคุณภาพชีวิตที่ดีส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับคุณภาพการตัดสินใจ เช่นเดียวกับการคิดและตัดสินใจในงานที่ส่งผลต่อความเติบโตก้าวหน้าขององค์กร

นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่มีทักษะด้านนี้สามารถเข้าใจเนื้อหาความรู้ เชื่อมโยงเหตุและผลได้ จึงมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จด้านการศึกษา การงาน และการใช้ชีวิต การเติมทักษะนี้ให้วัยรุ่นจะช่วยให้เขาพัฒนาและปรับปรุงการเรียนรู้ในห้องเรียน เช่น การเขียน การให้เหตุผลได้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์แท้จริงแล้วคือ ‘กระบวนการ’ วิเคราะห์ประเด็นใดประเด็นหนึ่งด้วย ‘ความเป็นเหตุเป็นผล’ เพื่อตรวจสอบสิ่งที่เชื่อว่าถูกหรือผิด เป็นกระบวนการคิดด้วยความระมัดระวังเกี่ยวกับประเด็นหรือหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง โดย “ไม่ให้ความรู้สึกหรือความเห็นส่วนตัวมามีอิทธิพลกับการคิด” ซึ่งในกระบวนการฝึกฝนต้องอาศัยคุณลักษณะการมีสติ มีจิตสำนึก มีความอยากรู้อยากเห็น มีการครุ่นคิดไตร่ตรองรอบคอบ มีการตั้งคำถามและมีการค้นหาคำตอบ (Aryasomayajula, n.d.)

การติดตั้งทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ หรือทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงไม่เพียงเป็นเกราะป้องกันไม่ให้วัยรุ่นตกเป็นเหยื่อของการส่งผ่านความคิดความเชื่อหรือข้อมูลที่เป็นอันตราย แต่ยังช่วยให้พวกเขาไม่กลายสถานะเป็นผู้ ‘ละเมิด’ และ ‘หมิ่นประมาท’ ผู้อื่นในโลกออนไลน์ ด้วยสิ่งที่เรียกว่า เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นอย่างขาดวิจารณญาณ ที่สำคัญผู้ใหญ่เองก็สามารถพัฒนาทักษะด้านนี้ไปพร้อมๆ กับเด็กได้

กล่าวโดยสรุป Critical Thinking – ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์หรือทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณคือ การคิดอย่างรอบด้าน เห็นข้อดีข้อเสียของสถานการณ์หรือเรื่องหนึ่งในหลากหลายแง่มุม เป็นอีกหนึ่งทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่จะทำให้วัยรุ่นมองเห็นขอบเขตของอิสระและเสรีภาพบนโลก ทั้งออฟไลน์และออนไลน์ชัดเจนขึ้น (บุญชนก ธรรมวงศา, 2561; วิภาวี เธียรลีลา, 2564)

2. การทำงานร่วมกันเป็นทีม (Collaboration)

การรวมพลังทำงานเป็นทีม (Teamwork and Collaboration) หมายถึง การทำงานร่วมกันให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย (Evans, 2020) โดยการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ ใช้กระบวนการทำงานแบบร่วมมือ รวมพลังอย่างเป็นระบบ ด้วยความโปร่งใสตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่การตัดสินใจเป็นทีมอย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้งภายใต้สถานการณ์ปกติ และสถานการณ์ที่มีความซับซ้อน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

จากคำนิยามข้างต้น ความสำเร็จของการทำงานสักชิ้นหนึ่งก็เหมือนกับการต่อจิ๊กซอว์ที่ไม่มีทางเสร็จสมบูรณ์ได้ หากขาดชิ้นส่วนใดชิ้นส่วนหนึ่งไป แม้ทีมจะต้องการผู้นำแต่ทุกคนในทีมมีความสำคัญเท่าเทียมกัน โครงสร้างหลักที่จำเป็นสำหรับการรวมพลังทำงานเป็นทีมประกอบด้วย 4 ส่วน ได้แก่ (Evans, 2020)

1. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
2. ความรู้และทักษะส่วนบุคคล
3. ระบบการจัดการ
4. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

จอห์น เจ. เมอร์ฟีย์ (John J. Murphy, 2016 อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2565) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาด้านธุรกิจและผู้เขียนหนังสือ *Pulling Together: 10 Rules for High-Performance Teamwork* กล่าวว่า หากมนุษย์ร่วมมือทำงานด้วยกันอย่างชาญฉลาด ความร่วมมือนี้จะแปรเปลี่ยนเป็นพลังที่ช่วยบันดาลความคิดสร้างสรรค์ ศักยภาพ การมีส่วนร่วม การสื่อสาร และประสิทธิภาพในการทำงาน

"มนุษย์แต่ละคนมีของขวัญที่เป็นเอกลักษณ์ รวมถึงพรสวรรค์และทักษะติดตัวมา เมื่อเรานำสิ่งเหล่านี้มาแลกเปลี่ยนเพื่อเป้าหมายทางธุรกิจอย่างหนึ่งร่วมกัน สิ่งที่เกิดขึ้นสามารถทำให้บริษัทได้เปรียบคู่แข่งในธุรกิจได้"

แนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจากการศึกษาและวิจัยด้านจิตวิทยา ค.ศ. 2020 วารสาร *นักจิตวิทยาอเมริกัน (American Psychologist Journal)* ตีพิมพ์ชิ้นงานเรื่อง The Science of Teamwork (วิทยาศาสตร์ของการทำงานร่วมกันเป็นทีม) เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาของการทำงานร่วมกัน พบว่าการทำงานเป็นทีมทำให้เราฉลาดขึ้น สร้างสรรค์มากขึ้น และประสบความสำเร็จได้มากขึ้น

3. การคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

คำว่า ‘ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)’ เป็นคำที่ได้ยินอยู่บ่อยครั้งในแทบทุกสาขาอาชีพ และมักมาพร้อมกับคำว่า ‘คิดนอกกรอบ’ หากเป็นเมื่อก่อนภาพจำของความคิดสร้างสรรค์มักถูกจำกัดวงแคบอยู่ในแวดวงงานวาดงานเขียน ซึ่งสังคมมองว่าเป็น ‘ศิลปะ’ แขนงต่างๆ รวมทั้งไว้ใช้เวลาพูดถึง ‘ศิลปิน’ ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นอาวุธสำคัญในการคิด ยกตัวอย่างเช่น นักวาด นักปั้น นักเขียน และกวี ฯลฯ แต่ในโลกยุคปัจจุบัน ความคิดสร้างสรรค์ได้รับการประกอบร่างใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้เป็นแค่คำเฉพาะในแวดวงศิลปะอีกต่อไป แต่อยู่ในทุกวันของทุกๆ คน

นักวิทยาศาสตร์กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น ‘กระบวนการ (Process)’ ที่สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้อย่างมีลำดับขั้นตอน ผ่านการฝึกฝนและการใช้งานสมองให้ถูกวิธี ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการใช้จินตนาการ (เชื่อว่าจินตนาการเป็นทักษะอย่างหนึ่ง) กระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ที่ดีกว่าเดิม เกิดผลิตภัณฑ์หรืองานบริการที่แตกต่างหลากหลาย นอกจากนี้ยังเป็นทัศนคติ (Attitude) หรือภาวะทางจิตใจ (State of Mind) ที่มีความเชื่อมโยงกับความเปลี่ยนแปลง (Change) ความท้าทาย (Challenges) รวมไปถึงความเสี่ยงต่างๆ (Risks)

จึงไม่น่าแปลกใจที่คนมีความคิดสร้างสรรค์มักเป็นคนชอบเสี่ยงและทำอะไรแผลงๆ ทำในสิ่งที่คนอื่นไม่กล้า หรือทำในสิ่งที่ไม่คิดว่าจะมีคนทำ ในเว็บไซต์ของเจมส์ เทย์เลอร์ (James Taylor) นักพูด นักเขียน และผู้ประกอบการ ที่มีเป้าหมายในการทำงานเพื่อช่วยเหลือผู้คนและองค์กรต่างๆ ให้เติบโต เพื่อสร้างตลาดและสร้างรายได้จากความคิดสร้างสรรค์ (Taylor, 2019 อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2561) ได้สรุปกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้นตอน สรุปไว้ในบทความ *The Five Stages of the Creative Process* บนเว็บไซต์ ได้แก่ (บุญชนก ธรรมวงศา, 2561; วิภาวี เธียรลีลา, 2561)

1. การเตรียมข้อมูลและวัตถุดิบต่าง ๆ (Preparation)

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่อาจใช้เวลาพอสมควรในการสั่งสมประสบการณ์ ความรู้ ลองคิดถึงสิ่งที่อยากทำ ยิ่งมีข้อมูลและประสบการณ์จากการศึกษาและลองผิดลองถูกมากเท่าไร ความท้าทายที่อยากพิชิตไอเดียใหม่ก็ยิ่งมีความเป็นไปได้ หากเป็นนักเขียนก็ต้องอ่านและเขียนมากๆ หากเป็นนักดนตรีก็ต้องฝึกฝนและฟังดนตรีหลากหลายประเภท หากเป็นผู้ประกอบการ การศึกษาโมเดลธุรกิจที่ดีของผู้อื่นก็เป็นประโยชน์ หากเป็นศิลปินก็ต้องหาแรงบันดาลใจจากโลกกว้าง

2. การบ่มเพาะ (Incubation)

หลังจากขลุกอยู่กับสิ่งที่สนใจ เป้าหมาย และความท้าทายมาพอสมควร ขั้นตอนนี้เป็นการปล่อยวางตัวเองจากข้อมูลและประสบการณ์ที่มีเพื่อเปิดพื้นที่ให้ความคิดใหม่ได้แตกยอด เทย์เลอร์ยกตัวอย่างนักเขียนที่ร่างต้นฉบับหรือวางโครงเรื่องงานเขียนสักชิ้นหนึ่งไว้ แล้วเก็บต้นฉบับนั้นใส่ลิ้นชักสักช่วงเวลาหนึ่ง หลังจากนั้นจึงค่อยกลับมาดูร่างต้นฉบับนั้นอีกครั้งเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น บางคนอาจขอแค่เวลาพัก ไปนอนแล้วกลับมาคิดต่อในวันรุ่งขึ้น ขั้นตอนบ่มเพาะนี้ไม่มีระยะเวลาแน่นอน อาจเป็นวัน เป็นสัปดาห์ เป็นเดือน หรือเป็นปีก็ได้

3. การมองทะลุ (Insight)

เป็นโมเมนต์ที่จู่ๆ ไอเดียก็ผุดขึ้นมาเหมือนกดสวิตช์หลอดไฟ หรือ Aha! Moment ซึ่งมักเกิดขึ้นเมื่ออยู่ในสภาวะที่ไม่เร่งรีบ และทำกิจกรรมที่ใช้พลังงานต่ำ (Low Level Activity) เป็นช่วงเวลาที่เกิดขึ้นต่อเนื่องมาจากขั้นตอนการบ่มเพาะ หลายคนบอกว่าความคิดสร้างสรรค์มักโผล่มาตอนกำลังอาบน้ำ ตอนเปลี่ยนบรรยากาศจากห้องทำงานออกไปเดินเล่นในสวน ดังนั้นเมื่อรู้สึกว่าความคิดเริ่มตันไปต่อไม่ถูก แทนที่จะฝืนตัวเองอยู่กับโต๊ะทำงาน ให้เปลี่ยนบรรยากาศออกไปเดินชมนกชมไม้ ไปออกกำลังกาย หรือนอนจะดีเสียกว่า

4. การประเมินผล (Evaluation)

เป็นขั้นตอนตรวจสอบเพื่อตัดสินใจว่าสิ่งที่คิดนั้นคู่ควรแก่การทุ่มเทแรงกายแรงใจ และเวลาทำต่อหรือไม่ นอกจากการเปิดพื้นที่ให้ตัวเองได้คิดไตร่ตรองแล้ว คนรอบข้างที่ไว้ใจได้และเข้าใจสามารถมีส่วนร่วมในขั้นตอนนี้ แต่ข้อควรระวังคือต้องเลือกที่ปรึกษาที่เชื่อถือได้ และมีความเข้าใจในสิ่งที่ทำ

5. การลงมือทำ (Elaboration)

หลายคนได้แต่คิดแต่ไม่ทำ เมื่อไม่ทำก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้น !

นี่เป็นที่มาของประโยคที่บอกว่า “1 เปอร์เซ็นต์มาจากแรงบันดาลใจ ส่วนอีก 99 เปอร์เซ็นต์มาจากการลงมือลงแรงทำ” ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งมหัศจรรย์ที่คิดแล้วเกิดขึ้นได้ทันที กระบวนการคิดสร้างสรรค์มีแนวทางให้ฝึกฝน – คิด พักทดลอง วิเคราะห์ วิจารณ์ พิจารณา แล้วลงมือทำ

ห้องเรียนฝึกคิดสร้างสรรค์

บุญชนก ธรรมวงศา (2561) ได้เขียนบทความถึงวิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง 3 ห้องเรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ ที่ครูไม่ต้องอ่านตำราและเขียนกระดานหน้าห้อง เผยแพร่ทาง ThePotential.org เมื่อ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 กล่าวว่า ในงานวิจัยเรื่อง *Building Creative Thinking in the Classroom* เกรกอรีและคณะ (Gregory et al., 2013) สรุปว่า การจะสอดแทรกความคิดสร้างสรรค์เข้าไปในห้องเรียนทำได้โดยครูผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Experienced-based Learning) ให้นักเรียนตั้งคำถาม คิด และค้นคว้าทดลองหาคำตอบเอง จนเมื่อเรียนรู้และเข้าใจองค์ความรู้พื้นฐานแล้วค่อยตั้งโจทย์ปัญหาบางอย่าง แล้วกระตุ้นให้นักเรียนลองเชื่อมโยงเนื้อหาเหล่านั้นไปยังบริบทที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลย เพื่อฝึกนักเรียนให้ใช้องค์ความรู้หลากหลายด้านอย่างยืดหยุ่น รู้จักพลิกแพลง จากนั้นร่วมกันประเมินแนวทางหรือผลงานเหล่านั้นว่าเหมาะสมและแก้ไขเพิ่มเติมให้ดีขึ้นได้หรือไม่

องค์ประกอบสนับสนุน 3 ข้อที่ต้องใส่เข้าไปในห้องเรียนสร้างสรรค์

1. การทำงานร่วมกัน (Collaboration)

2. การเปิดรับและแลกเปลี่ยนไอเดียซึ่งกันและกัน (Exposure to Ideas) การคิดแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม ช่วยขยายไอเดียของทั้งตนเองและผู้อื่นให้กว้างไกลขึ้นได้

3. ประเมินไอเดียร่วมกัน (Evaluation of Ideas) ว่าวิธีแก้ปัญหาที่คิดขึ้น (Solution) เหมาะหรือไม่เหมาะกับบริบทใดบ้าง สามารถแก้ไขให้ดีขึ้นได้อีกหรือไม่

ห้องเรียนฝึกคิดสร้างสรรค์ของนิโคลา วิตตัน (Nicola Whitton)

นิโคลา วิตตัน อาจารย์สอนด้านการศึกษาแห่ง Manchester Metropolitan University ได้กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่อง *To Improve Education, We Need to Incorporate Imagination* เขาเชื่อว่าปัจจัยที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ได้คือ ครูผู้สอนต้องให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้เนื้อหาที่สอน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และเกิดความสนุกสนานระหว่างการเรียนรู้

นิโคลายกตัวอย่างโปรเจ็กต์ The Eduscapes ซึ่งเป็นเกมที่มหาวิทยาลัยของเธอออกแบบขึ้นด้วยแนวคิดดังกล่าว โดยนักเรียนแบ่งกลุ่มกันไปอยู่ในพื้นที่สมมติ และช่วยกันคิดหาทางแก้โจทย์ปริศนาด้วยความรู้ด้านต่างๆ เพื่อหาทางออกจากพื้นที่สมมตินั้นให้ได้ นอกจากจะสนุกสนาน เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกันแล้ว กิจกรรมนี้ยังปลุกทักษะที่เกี่ยวข้องอื่นๆ อย่างจินตนาการ การสมมติสถานการณ์ ความอดทนพยายาม หรือการยอมรับความล้มเหลวอีกด้วย

ห้องเรียนฝึกคิดสร้างสรรค์ของดอตตี คอร์แบร์ (Dotty Corbiere)

สำหรับดอตตี คอร์แบร์ อาจารย์สอนวิชาคณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและหุ่นยนต์แห่ง The Meadowbrook School ซึ่งเป็นโรงเรียนเฉพาะทางด้านเทคโนโลยี เธอออกแบบให้มีการสอดแทรกความรู้ทางเทคโนโลยีเข้าไปในชั้นเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา กระตุ้นให้นักเรียนเชื่อมเนื้อหาความรู้ที่เรียนเข้ากับกิจกรรมที่ให้พวกเขารู้สึกสนุกด้วยการทดลองคิด ลงมือปฏิบัติเอง ดอตตีเชื่อว่าห้องเรียนที่ให้นักเรียนสร้างประสบการณ์และเรียนรู้เองอย่างไม่น่าเบื่อจะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาได้

ตัวอย่างเช่น ดอตตีให้นักเรียนเกรด 1 เรียนรู้เรื่องคุณสมบัติของสสารผ่านการทำขนมโดนัท ลองใส่ส่วนผสม เกลือ น้ำ แป้งในปริมาณที่แตกต่างกัน มีการใส่มิติทางศิลปะเข้าไปให้นักเรียนรู้จักผสมสีใส่โดนัท แม่สีคืออะไร สีที่ได้จากการผสมสีมีอะไรบ้าง จากนั้นเก็บข้อมูลสีที่ได้แล้วบันทึกเป็นกราฟแสดงผล และให้นักเรียนนำแป้งโดนัทที่ได้กลับบ้านไปอบ เพื่อดูผลว่าจากอัตราส่วนผสมที่ลองทำแป้งเนียนเข้ากันได้ไหม กรอบร่วนหรือเหนียวไปหรือไม่

ห้องเรียนฝึกคิดสร้างสรรค์ของเฮเทอร์ วอล์กเกอร์ (Heather Walker)

เฮเทอร์ วอล์กเกอร์ และคณะครูผู้สอนโรงเรียน Feaster Charter School ร่วมกันออกแบบให้การเรียนการสอนมีนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ยกตัวอย่างชั้นเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ในหัวข้อ ‘ผลกระทบของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อม’ เมื่ออธิบายหัวข้อที่เกี่ยวข้องให้นักเรียนฟัง เช่น ประเภทของมลพิษและการใช้แหล่งพลังงานธรรมชาติ ครูจะเปิดพื้นที่ให้นักเรียนช่วยกันหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมต่างๆ จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันคิดว่า ปัญหาสิ่งแวดล้อมใดที่เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ๆ จะช่วยแก้ปัญหานั้นได้

ขั้นตอนกิจกรรมในห้องเรียนสร้างสรรค์ของเฮเทอร์คือ

1. ตั้งคำถาม (เช่น เราจะลดก๊าซคาร์บอนลงได้ด้วยวิธีใดบ้าง)
2. เสนอทางออกที่อาจเป็นไปได้
3. วางแผนเค้าโครงและวิธีสร้างเครื่องมือที่จะมาใช้แก้ปัญหา
4. ทดลองสร้างเครื่องมือหรือนวัตกรรมตามที่วางแผนไว้ (Prototype)
5. ประเมินคุณภาพ
6. ถอดบทเรียนว่าสิ่งใดทำเหมาะสมแล้ว และสิ่งใดควรปรับปรุงแก้ไข

คุณลักษณะของครูผู้สอนที่เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงหลักในการบ่มเพาะความพร้อมของเยาวชน ต้องเป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์ ไม่ย่ำอยู่ในความรู้เก่า หมั่นเติมความรู้หรือหาแนวทางใหม่ๆ ที่สามารถนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการสอน โดยเน้นกระตุ้นทักษะความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) เป็นหลัก หันมาออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (Self-Study) หรือเรียนรู้ผ่านโครงการหรือโครงงาน (Project-based Study) ร่วมกับกิจกรรมอื่นๆ ด้วย

4. การสื่อสาร (Communication)

ผู้ที่มีทักษะการสื่อสารที่ดีคือ ผู้ที่มีทักษะการฟังและการแสดงออกอย่างชัดเจนและมีเหตุผล (MasterClass, 2021) การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้วัยรุ่นแสดงความคิดและความรู้สึกออกมาได้อย่างเข้าใจง่ายและตรงประเด็น ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์และไม่สร้างความขัดแย้งระหว่างตนเองและผู้อื่น เพราะการสื่อสารที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยป้องกันผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นจากการเข้าใจผิดหรือคิดไปเอง แต่จะสร้างความเข้าใจและทำให้เกิดความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน

สำหรับหลักสูตรสมรรถนะที่จะนำมาใช้เป็นมาตรฐานการเรียนการสอนในระบบการศึกษาของไทย ให้ความหมาย 'การสื่อสาร' (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) ว่าหมายถึงการรับและส่งสารด้วยความใส่ใจ บนพื้นฐานความเข้าใจและความเคารพในความคิดหรือวัฒนธรรมที่แตกต่าง ตลอดจนสามารถเลือกใช้กลวิธีสื่อสาร ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา หรือการสื่อความหมายผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อบรรลุเป้าหมายในการสื่อสาร

หัวใจสำคัญของการสื่อสารคือการฟังอย่างตั้งใจ ความเห็นใจและเข้าใจผู้อื่น

การฟังอย่างตั้งใจ

มนุษย์ต่างต้องการการยอมรับและการเคารพซึ่งกันและกัน การฟังอย่างตั้งใจเป็นการแสดงออกว่า “ฉันไม่ใช่แค่ได้ยินในสิ่งที่เธอพูด แต่ฉันเข้าใจ” เป็นการแสดงออกถึงการให้เกียรติผู้อื่นและทำให้อีกฝ่ายรู้สึกถึงการได้รับการยอมรับ ในทางกลับกัน หากเราแค่ได้ยินแต่ไม่ได้ตั้งใจฟัง เพราะมัวแต่โฟกัสกับตัวเองว่าจะตอบโต้คู่สนทนาอย่างไร นอกจากจะทำให้ไม่เข้าใจสิ่งที่ผู้พูดกำลังสื่อสารแล้วยังอาจนำมาสู่การเข้าใจผิดได้อีกด้วย ดังนั้นขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด ผู้พูดควรเป็นคนที่มีความสำคัญมากที่สุดในช่วงเวลานั้น หากเราไม่เข้าใจหรือมีข้อสงสัยควรถามเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนทันที

ความเห็นใจและเข้าใจผู้อื่น

ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของคนรอบข้างเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้สื่อสารไม่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลางจนลืมคุณค่าที่จะนำเสนอแก่ผู้อื่น ทำให้ผู้สื่อสารไม่ยึดติดกับความคิดเห็นของตัวเองจนปิดใจรับฟังความคิดเห็นรอบด้าน ดังนั้นนอกจากความรู้ ความต้องการ และเป้าหมายในเรื่องที่กำลังสื่อสาร การมีความฉลาดทางอารมณ์จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารให้อยู่บนพื้นฐานของการเคารพผู้อื่น ยิ่งกว่านั้นอาจทำให้เข้าถึงใจ ถูกใจ และสร้างความประทับใจแก่ผู้รับสารได้มากยิ่งขึ้น (MasterClass, 2021)

การสื่อสารอย่างสันติสร้างเด็กที่รักตัวเองและรับฟังผู้อื่น

หลายครั้งพ่อแม่พยายามอบรมลูก หวังให้ลูกเติบโตขึ้นเป็นมนุษย์ที่มีคุณภาพ แต่มักมองข้ามไปว่าการสื่อสารที่พ่อแม่ใช้กับลูกอาจเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่งที่ส่งผลต่อสภาพจิตใจและทักษะในการใช้ชีวิตของลูกในอนาคต เคยสังเกตไหมว่า เวลาพ่อแม่ออกคำสั่งให้ลูกทำตามในสิ่งที่ต้องการ โดยเฉพาะในวัยรุ่น ลูกอาจโต้กลับด้วยการตอบโต้หรือเมินเฉยต่อคำสั่ง ทำให้พ่อแม่กลับเป็นฝ่ายยิ่งฉุนเฉียวและโต้กลับลูกรุนแรงมากขึ้น ท้ายที่สุดความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกก็จะยิ่งห่างเหินกันไปเรื่อยๆ

มาร์แชลล์ บี. โรเซนเบิร์ก (Marshall B. Rosenberg, 2005 อ้างถึงใน กัญญาณัฐ เลิศคอนสาร, 2564) นักจิตวิทยาที่พัฒนาแนวคิดการสื่อสารอย่างสันติ (Nonviolent Communication: NVC) กล่าวว่า หัวใจสำคัญในการสื่อสารกับลูกด้วยวิธี NVC คือ พ่อแม่ต้องคำนึงว่าลูกเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน ไม่มีฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีอำนาจเหนือกว่า และลูกมีอิสระในการตัดสินใจด้วยตนเอง (Autonomy) แต่โดยธรรมชาติแล้วพ่อแม่มักคิดว่าตนเองมีบทบาท 'สั่งสอน' ลูก ในขณะที่ลูกมีบทบาทเป็น 'ผู้ตาม' เท่านั้น สิ่งที่ตามมาคือ เมื่อพ่อแม่ใช้อำนาจ 'ออกคำสั่ง' อำนาจและอิสรภาพในการตัดสินใจของลูกถูกลดทอนลง ลูกจึงมีทางเลือกสองทาง คือ...

1) ยอมทำตามคำสั่ง ซึ่งอาจเกิดจากความรู้สึกผิดและความอับอายที่ทำให้พ่อแม่ผิดหวัง หรือเกิดจากความกลัวเพราะอาจถูกลงโทษ

2) ต่อต้านคำสั่ง ซึ่งอาจเกิดจากการถูกตำหนิจึงทำให้ลูกเกิดปฏิกิริยาป้องกันตัวเอง (Defensive) หรือต้องการพิสูจน์ว่าพ่อแม่ผิด เช่น กลับบ้านเลยเวลาเคอร์ฟิวเพื่อพิสูจน์ว่าพ่อแม่กังวลมากเกินไป ในขณะเดียวกันพ่อแม่อาจรู้สึกล้มเหลวที่ไม่สามารถสั่งสอนลูกได้

โรเซนเบิร์กให้ความเห็นว่า การสื่อสารผ่านความรู้สึกแย่เหล่านี้ล้วนเป็นการสื่อสารที่แฝงไปด้วยความรุนแรง และอาจเป็นต้นเหตุให้ลูกขาดความมั่นใจในตัวเอง และไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์บนพื้นฐานของความเข้าใจซึ่งกันและกันได้

พ่อแม่ต้องคำนึงว่าเป้าหมายของการสื่อสารอย่างสันติคือ การรับฟังความต้องการของคนอื่นและของตนเองอย่างลึกซึ้ง บนพื้นฐานของความเห็นอกเห็นใจกัน (Empathy) ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ปกครองกับลูก เกิดจากความต้องการของแต่ละฝ่ายไม่ถูกรับฟังและไม่ถูกตอบสนอง จนทำให้เกิดความคับแค้นใจ ดังนั้นการสื่อสารเหตุผลระหว่างผู้ปกครองกับวัยรุ่นควรใช้ภาษาบนพื้นฐานของ ‘การสังเกต (Observation)’ และปราศจาก ‘การประเมิน (Evaluation)’ โดยการสังเกตคือภาษาที่เกิดจากการวิเคราะห์ความจริง (Facts) ที่เกิดขึ้น โดยไม่มีอคติในใจว่าสิ่งที่เกิดขึ้นถูกหรือผิดและไม่โยนความผิดว่าการกระทำของคนอื่นเป็นต้นเหตุของความรู้สึกที่เกิดขึ้น (กัญญาณัฐ เลิศคอนสาร, 2564)

WELL DONE
AWESOME!
YOU DID IT!
AWESOME!
GOOD JOB!
WONDERFUL
GOOD JOB!

3. วิธีการเรียนรู้ ที่ช่วยดึงศักยภาพ เสริมพลังให้วัยรุ่น พัฒนาตนเองได้สูงสุด

การเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Character Building)

การเพิ่มพูนทักษะต่างๆ นอกเหนือไปจากความรู้ทางปัญญามีความจำเป็นอย่างยิ่งในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วด้วยวิทยาการและเทคโนโลยีและเต็มไปด้วยความหลากหลาย ทั้งนี้เพราะการอ่านออกเขียนได้และความรู้ทางวิชาการไม่อาจเติมเต็มความสุขในการดำเนินชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ การศึกษาจึงหันมาให้ความสำคัญกับ 'ทักษะความเป็นมนุษย์' ที่เป็นปัจจัยหนุนนำให้ชีวิตมุ่งไปสู่ความอยู่ดีมีสุขที่แท้จริง

'Character Building' หรือการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นการปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะความเป็นมนุษย์ที่กลายเป็นโจทย์ใหญ่ในวงการศึกษานอกจากจะมีคุณธรรมเป็นที่ตั้ง นักเรียนยังต้องมีทักษะในการจัดการพฤติกรรมและอารมณ์ตัวเองได้ รวมถึงทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็น ยกตัวอย่างเช่น ความรัก (Love) ความพากเพียร (Perseverance) ความกล้าหาญ (Courage) การควบคุมตนเอง (Self-regulation) หรือแม้แต่อารมณ์ขัน (Humor) ฯลฯ งานวิจัยจำนวนมากพิสูจน์แล้วว่าเด็กที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุขกับชีวิต มีความพึงพอใจในตนเองและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างผาสุก (Melanen, 2020)

ตัวอย่างของประเทศฟินแลนด์ที่ระบบการศึกษามุ่งเน้นไปที่การเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีให้กับผู้เรียน พร้อมกับส่งเสริมและต่อยอด ‘จุดเด่น’ ที่แตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนให้แสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่ด้วย เมื่อผู้เรียนมีความพอใจเห็นคุณค่าและเคารพตนเอง สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือการมองเห็นคุณค่าและเคารพผู้อื่น นี่คือที่มาของการศึกษาเชิงบวก (Positive Education) ต้นแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีหัวใจสำคัญอยู่ที่การส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนค้นพบและเห็นคุณค่าของ ‘คุณลักษณะด้านดีงาม (Character Strengths)’ ที่ตนเองและผู้อื่นมี พลิกโฉมทัศนคติของการสอนแบบเดิมที่มองว่าเด็กแต่ละคนมีความบกพร่องตรงไหน เก่งหรือไม่เก่งอะไร มาเป็นการมองเห็นสิ่งดีงามที่ส่องประกายในหลากหลายมิติแตกต่างกันไป

เพราะหากการศึกษายังคงโฟกัสแต่ข้อบกพร่องและปัญหา พ่อแม่และครูก็รู้สึกไปด้วยว่าเด็กต้องฉลาด เรียนเก่ง และตอบถูกเท่านั้น เมื่อห้องเรียนมีแต่บรรยากาศที่บอกเป็นนัยๆ ว่าเกรดไม่ดีคือโง่และไม่เอาไหน เราจึงเห็นเด็กที่เรียนแบบไม่มีความสุข กลายเป็นคนไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ไม่กล้าคิดนอกกรอบไปจนถึงการยินดีเมื่อเห็นความผิดพลาดของผู้อื่น ดูถูกคนที่ด้อยกว่า ลดทอนคุณค่าในตนเองทั้งที่แต่ละคนมีจุดดีงามด้านอื่นอีกมากมาย ซึ่งสำคัญไม่แพ้การเรียนเก่งเพียงอย่างเดียว (Rashid & Seligman, 2018)

> การศึกษาเชิงบวกพัฒนามาจาก
> หลักจิตวิทยาเชิงบวก
> (Positive Psychology) ที่เชื่อว่า
> มนุษย์จะพัฒนาคุณลักษณะที่ดีได้
> ในสภาพแวดล้อมที่ได้รับความรัก
> อบอุ่นปลอดภัย มีการเอาใจใส่
> และเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน
> (Rashid & Seligman, 2018)

ให้เวลากับการส่งเสริมจุดแข็ง

โครงการ VIA (The Values in Action) คือโครงการที่ใช้จิตวิทยาเชิงบวกในการวางมาตรฐาน แล้วจำแนกหมวดหมู่จุดแข็งที่สำคัญและสร้างตัวบ่งชี้ขึ้นมาใช้ในการวัดผล การจำแนกคุณลักษณะให้ความสำคัญกับ ‘สิ่งที่ถูกต้องเกี่ยวกับมนุษย์ (What is right about people?)’ และ ‘คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งที่นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีที่สุด’

หากอธิบายให้เห็นภาพชัดขึ้น โครงการ VIA มองคุณลักษณะที่ดีเหมือนเป็นครอบครัวหนึ่งที่สมาชิกแต่ละคนมีคุณลักษณะเชิงบวกโดดเด่นต่างกันไป แต่ละคุณลักษณะสะท้อนความรู้สึก ความคิด และการกระทำของแต่ละคนที่แสดงออกมา ซึ่งคุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งและโดดเด่นนั้นถูกเรียกว่า ‘คุณลักษณะด้านดีงาม’ นั่นเอง มีการศึกษาที่พบว่าคนหนึ่งคนมีคุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งได้มากกว่าหนึ่งอย่าง คุณลักษณะใดไม่ได้เป็นจุดแข็งก็ไม่ได้หมายความว่าเป็นจุดอ่อน แต่สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือ การให้ความสนใจกับการพัฒนาคุณลักษณะโดดเด่นที่เป็นจุดแข็งให้แสดงบทบาทในชีวิตจริงได้อย่างเต็มที่

งานวิจัยเรื่อง *Character Strengths Interventions: Building on What we know for improved outcomes.* ตีพิมพ์ออนไลน์ใน Springer Science Business Media ค.ศ. 2012 (อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2564) กล่าวว่า การให้เวลากับการพัฒนาคุณลักษณะด้านดีงามดีกว่าการให้เวลากับการปรับปรุงจุดด้อย เพราะการสร้างเสริมคุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นใช้เวลาน้อยกว่า ผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการทำงานและการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้มากกว่า

สำหรับการสำรวจของ VIA เป็นการสำรวจออนไลน์ แบ่งเป็น 1) VIA-Youth สำรวจจุดแข็งของเด็กและเยาวชนอายุ 10-17 ปี และ 2) VIA-IS สำหรับเยาวชนอายุ 18 ปีขึ้นไป การสำรวจแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 45 นาที หลังผู้เข้าร่วมสำรวจสมัครเข้าทำแบบสำรวจทางเว็บไซต์ครบถ้วนแล้ว ระบบจะประมวลผลแสดงผลคุณลักษณะด้านดีงามที่เด่นที่สุดออกมา เรียกว่า ‘Signature Strengths’ ผลลัพธ์ที่ออกมานี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมสำรวจรู้จักคุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งของตัวเอง เพื่อฝึกฝนใช้คุณลักษณะเหล่านั้นในชีวิตประจำวันได้ (วิภาวี เธียรลีลา, 2564)

แนวทางประยุกต์ใช้การเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้

Rashid & Seligman (2018) กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนาส่วนดีงามของผู้เรียน โดยมองว่าผู้เรียนแต่ละคนมีคุณลักษณะหลายอย่างในตัวเองและแสดงออกแต่ละอย่างมากน้อยต่างกัน เช่น เด็กที่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นในห้องอาจใช้ความสุขุมรอบคอบ (Prudence) มากเกินไปและใช้ความกล้า (Courage) น้อยเกินไป ด้วยเหตุนี้คุณลักษณะของผู้เรียนแต่ละคนจึงถูกมองเป็น 3 ส่วน คือ

1. **คุณลักษณะยืนพื้น** (Power Strengths) เป็นคุณลักษณะที่ทุกคนจำเป็นต้องมีไม่มากก็น้อย และเป็นคุณลักษณะเริ่มต้นที่ทั้งครอบครัวและผู้สอนต้องปลูกฝังให้ได้ในชีวิตประจำวัน ประกอบไปด้วย ความพากเพียร (Perseverance) การควบคุมตัวเองได้ (Self-regulation) และความเห็นอกเห็นใจ (Compassion) หากขาดสองอย่างแรกไป การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองอาจเกิดขึ้นไม่ได้ และอย่างหลังคือทักษะทางสังคมที่จำเป็นต้องมีในการอยู่ร่วมกัน

2. **คุณลักษณะเด่นเฉพาะตัว** (Signature Strengths) คือเนื้อแท้ที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ความคิด และความสนใจของเด็กแต่ละคน มาร์ติน เซลิกแมน (Martin Seligman) ผู้ผลักดันแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกบอกว่า การได้แสดงออกถึงคุณลักษณะเด่นในตนเองนั้นเป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่ทำให้เกิดความสุขและลดความเครียดได้ คุณลักษณะเด่นนี้เองที่ผู้สอนต้องช่วยทำให้ผู้เรียนมองเห็นและรู้คุณค่าที่มีอยู่ในตนเอง พร้อมทั้งเข้าใจถึงประโยชน์ของคุณลักษณะนั้น

3. **คุณลักษณะที่ต้องเสริม** (Growth Strengths) เป็นคุณลักษณะที่ผู้เรียนไม่ได้ดึงมาใช้ ต้องอาศัยการกระตุ้นให้ใช้บ่อยๆ เพื่อฝึกฝนให้เกิดการพัฒนายิ่งขึ้น

หากการเรียนการสอนยึดการส่งเสริมคุณลักษณะ 3 ส่วนนี้เป็นโจทย์ ห้องเรียนจะเปลี่ยนเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่สะท้อนข้อดีและจุดเด่นที่แตกต่างหลากหลายของนักเรียนแต่ละคน ผู้สอนมีหน้าที่กล่อมเกลาให้คุณสมบัติทั้งสามส่วนข้างต้นนี้ได้แสดงบทบาทอย่างสมดุลและถูกกาลเทศะนั่นเอง

คุณลักษณะทั้ง 24 ข้อนี้เป็นความดีงามหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่มนุษย์พึงมี ระบุและจำแนกไว้โดยมาร์ติน เซลิกแมน (Seligman, 2004 อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2564) แบ่งได้เป็น 6 กลุ่ม ดังนี้

1. ปัญญาและความรู้ (Wisdom and Knowledge) เกี่ยวข้องกับการรับรู้การรับความรู้และนำความรู้ไปใช้ ประกอบด้วยคุณลักษณะเด่น ได้แก่

- **ความคิดสร้างสรรค์** (Creativity)
  การคิดถึงวิธีการใหม่ๆ และมีประสิทธิภาพในการทำสิ่งต่างๆ
- **ความสงสัย/สนใจใคร่รู้** (Curiosity)
  การให้ความสนใจและตั้งคำถามกับประสบการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต
- **การเปิดใจ** (Open-mindedness)
  การมีมุมมองความคิดต่อสิ่งต่างๆ อย่างทะลุปรุโปร่ง และพิจารณาสิ่งต่างๆ โดยใช้ข้อมูลรอบด้านก่อนตัดสินใจ
- **ใฝ่เรียน** (Love of Learning)
  การตั้งใจเรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้ตัวเองอยู่เสมอ
- **มุมมองความคิด** (Perspective)
  ความสามารถในการแนะนำให้คำปรึกษาผู้อื่นได้

2. **การมีพลังหรือกำลังใจ** (Courage) เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่นพยายามไปให้ถึงเป้าหมายด้วยแรงขับจากทั้งภายในและภายนอก ประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญได้แก่

- **ความซื่อสัตย์สุจริต** (Honesty and Authenticity)
  การพูดความจริงและนำเสนอตัวเองอย่างตรงไปตรงมา
- **ความกล้าหาญ** (Bravery)
  ความไม่กลัวการถูกคุกคาม ความท้าทาย หรือความยากลำบากและความเจ็บปวด
- **ความมานะพากเพียร** (Perseverance)
  การลงมือทำจนสำเร็จด้วยความตั้งใจ
- **ความร่าเริงสนุกสนาน** (Zest)
  การใช้ชีวิตที่เต็มไปด้วยความตื่นเต้นและพลัง

3. **ความเป็นมนุษย์** (Humanity) เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล นำไปสู่การเอาใจใส่ดูแลผู้อื่นและความเป็นเพื่อน (Tending and Befriending)

- **ความเมตตา** (Kindness)
  การให้ความช่วยเหลือและทำสิ่งดีๆ เพื่อผู้อื่น
- **ความรัก** (Love)
  การให้คุณค่าความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับผู้อื่น
- **ความฉลาดในการเข้าสังคม** (Social Intelligence)
  ความตระหนักรู้ในความต้องการ แรงจูงใจ และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น

4. **ความยุติธรรม (Justice)** เกี่ยวข้องกับชุมชนและสังคม รากฐานของคุณภาพชีวิตที่ดีในชุมชน

- **ความเป็นธรรม** (Fairness)
  ปฏิบัติต่อทุกคนอย่างเท่าเทียมกันด้วยความเป็นธรรมและยุติธรรม
- **ภาวะผู้นำ** (Leadership)
  มีความสามารถในการจัดกิจกรรมกลุ่มและดำเนินงานจนเห็นผลลัพธ์
- **การทำงานเป็นทีม** (Teamwork)
  มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทิศทางการทำงานไปในทิศทางเดียวกัน

5. **การควบคุมอารมณ์ (Temperance)** เกี่ยวข้องกับการป้องกันสิ่งเร้าจากภายนอก

- **การให้อภัย** (Forgiveness)
  การให้อภัยไม่ถือสาคนที่ทำผิดต่อเรา
- **ความถ่อมตัว** (Modest)
  ไม่พูดเยอะ ปล่อยให้ความสำเร็จได้พิสูจน์ตัวเอง
- **ความรอบคอบ** (Prudence)
  เลือกอย่างระมัดระวัง ไม่พูดหรือทำอะไรที่ทำให้เสียใจภายหลัง
- **การรู้จักควบคุมตนเอง** (Self-regulation)
  จัดการกับความรู้สึกของตนเองได้

6. การเข้าใจความจริงของชีวิต (Transcendence) การเห็นคุณค่าของความงาม (Appreciation of Beauty) การสังเกตเห็นและชื่นชมความงามและทักษะรอบตัวในทุกด้านของชีวิต

- **ความกตัญญูรู้คุณ** (Gratitude)
  การตระหนักรู้และขอบคุณสิ่งดีๆ ต่างๆ ที่เกิดขึ้น
- **ความหวัง** (Hope)
  การมีความคาดหวังที่จะทำให้ดีที่สุดแล้วลงมือทำ
- **การมีอารมณ์ขัน** (Humor)
  ความตลกและชอบหัวเราะ และทำให้คนอื่นยิ้มได้
- **ความลึกซึ้งเชิงจิตวิญญาณและศาสนา** (Spirituality and Religiousness)
  การมีความเชื่อที่สอดคล้องกับเป้าหมายและการใช้ชีวิต

หากวัยรุ่นนำคุณลักษณะมาใช้จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของนิสัยและพฤติกรรมของตนเอง คุณลักษณะที่ดีจะช่วยเติมเต็มให้ชีวิตประสบความสำเร็จและมีความสุขมากขึ้น ยกตัวอย่างในการทำงานจริง องค์กรปัจจุบันไม่ได้ต้องการแค่คนเก่งความรู้เท่านั้น แต่ต้องการคนที่มีทักษะ เช่น ความยืดหยุ่น ทักษะการแก้ปัญหาในสถานการณ์เฉพาะหน้า การแบกรับความเครียด และทักษะอื่นๆ อย่างที่เรียกกันว่าทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยส่วนสำคัญ ได้แก่ ความรู้พื้นฐาน (Foundational Literacies) กลุ่มทักษะที่ต้องนำมาใช้ใน ‘การจัดการกับปัญหา (Competencies)’ และทักษะความสามารถภายในหรือคาแร็กเตอร์ (Character Qualities) (ณิชากร ศรีเพชรดี, 2562)

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และสถานการณ์จริง (Experiential Learning)

เราไม่มีทางรู้ได้เลยว่าการเรียนแบบไหนเหมาะหรือไม่เหมาะกับตัวเอง จะชอบ ไม่ชอบ สนุกหรือไม่สนุกกับการเรียนเรื่องอะไร จนกว่าจะได้ลอง ได้คิด และได้ลงมือทำก่อน โดยเฉพาะในวัยรุ่นที่ระบบการทำงานของสมองและฮอร์โมนกระตุ้นให้อยากรู้อยากลองทำสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา

ดร.เดวิด เอ. โคล์บ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน วิภาวี เธียรลีลา, 2562) นักทฤษฎีการศึกษาชาวอเมริกัน ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เรียกว่า Experiential Learning Theory (ELT) ไว้ใน ค.ศ. 1984 โคล์บกล่าวว่า หัวใจของการศึกษาคือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ซึ่งการจะเข้าถึงความรู้อย่างแท้จริง ครูต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าไปมีประสบการณ์โดยตรง มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่เด็กได้คิดเองทำเอง และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้กับชีวิตและการทำงานจริง ผ่านวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (Learning Cycle) ทั้งนี้กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นผ่านวงจรทั้งสี่หมุนสลับสับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ดังนั้นผู้สอนและผู้ปกครองต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าไปมีประสบการณ์ตรง ได้คิดเองทำเอง เพื่อสั่งสมประสบการณ์ จนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตได้

วงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. **การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง** (Concrete Experience)

Experiencing – เรียนรู้ข้อมูลผ่านการมีประสบการณ์และการลงมือทำ เน้นการเรียนรู้ที่เด็กได้คิดเองทำเอง

ไม่ว่าจะทำคนเดียวหรือร่วมกันในกลุ่มเพื่อน หรือพ่อแม่เข้าไปมีส่วนร่วม โคล์บย้ำชัดว่า การเรียนรู้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากการดูหรืออ่านเพียงอย่างเดียว ยกตัวอย่างเช่น การทำอาหาร เราคงไม่สามารถทำอาหารได้ดี หั่นผักเฉือนเนื้อได้คล่องจากการอ่านหนังสือคู่มือทำอาหารเท่านั้น แต่ต้องเข้าครัวลงมือทำอาหารด้วยตนเอง

2. **การสะท้อนคิด** (Reflective Observation)

Reflecting – การให้เวลาอย่างเพียงพอกับการนำข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้มาทบทวน ไตร่ตรอง หรือแลกเปลี่ยนถกเถียงเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำลงไปแล้ว เช่น จดบันทึก ประชุมกันในทีม ฯลฯ

ตัวอย่างการตั้งคำถามสะท้อนคิด เช่น

- ไปทัศนศึกษาพบเห็นอะไรบ้าง ได้คุยกับใครบ้าง คุยเรื่องอะไร
- ทำขนมอะไร ขนมมีส่วนประกอบอะไรบ้าง
- เล่าขั้นตอนการทำให้ฟังหน่อย เริ่มจากทำอะไรก่อน-หลัง
- ระหว่างทำกิจกรรมรู้สึกชอบหรือไม่ชอบอะไร
- มีปัญหาอะไรบ้างไหม แล้วแก้ปัญหาอย่างไร

นอกจากการตั้งคำถามให้ตอบแล้ว ยังสามารถใช้วิธีการเขียนตอบคำถาม เขียนเล่าเรื่อง หรือให้สะท้อนความรู้สึกอย่างอิสระได้ด้วย ซึ่งเป็นคนละเรื่องกับการให้ตอบคำถามประเมินกิจกรรมด้วยการให้คะแนน ยกตัวอย่างกลับมาที่เรื่องการทำอาหาร การสะท้อนคิดเป็นเรื่องของการชิม ลองชิมฝีมือตัวเอง ลองให้คนอื่นชิม และเปิดรับคำติชมหรือข้อเสนอแนะ แล้วนำไปสู่การสรุปอีกครั้งในขั้นตอนที่ 3

3. **การสรุปผลด้วยตนเอง** (Abstract Conceptualization)

Thinking – ขั้นตอนนี้เป็นเรื่องของ 'การคิด' คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ออกมาจากขั้นที่ 1 และ 2

สรุปออกมาเป็นแนวทางปฏิบัติ เช่น องค์ความรู้ใหม่ (ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้) ด้วยผู้เรียนเอง หรือแนวทางแก้ไขปัญหา องค์ความรู้ใหม่นี้เกิดขึ้นจากความเข้าใจไม่ใช่การท่องจำ เพราะผู้เรียนได้ลงมือทำและคิดทบทวนด้วยตนเองใน 2 ขั้นตอนแรกมาแล้ว แน่นอนว่าบางคนสามารถสังเคราะห์สิ่งที่เรียนรู้ออกมาได้อย่างรวดเร็ว แต่บางคนอาจใช้เวลานานกว่า ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละคนว่าเชื่อมโยงกับสิ่งที่ทำมากแค่ไหน

4. **การนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติใหม่** (Active Experimentation)

Acting – ลงมือทำจากความรู้ใหม่ที่ได้ แล้วเรียนรู้ว่าสิ่งไหนควรทำ สิ่งไหนควรปรับปรุง

ขั้นตอนนี้คือ การทดลองทำซ้ำแล้วพัฒนาต่อยอด ยกตัวอย่างเช่น การปรับอาหารสูตรเดิมให้อร่อยขึ้น หรือพลิกแพลงเกิดเป็นเมนูใหม่ที่ไม่มีใครเคยทำมาก่อนอย่างที่เชฟชอบทำกัน

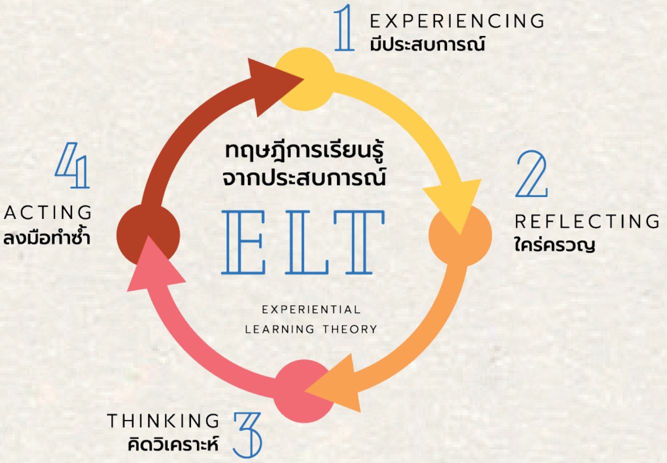
จากนั้นจะกลับเข้าสู่ขั้นตอนที่ 1 อีกครั้ง เป็นวงจรเช่นนี้ไปเรื่อยๆ

"เพราะโหมดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นซ้ำจะขยายความเข้าใจของเด็กได้ เด็กจะค้นพบว่าในทางปฏิบัติจะเจอปัญหาอะไร และพบการประยุกต์ความรู้ใหม่ที่ทำได้หลากหลาย โดยการนำสิ่งที่เคยเรียนรู้ในสถานการณ์หนึ่งมาใช้ในอีกสถานการณ์หนึ่ง"

ทั้งนี้ทั้งสี่ขั้นตอนต้องเกิดขึ้นซ้ำๆ เป็นลูปของการเรียนรู้ เพื่อยกระดับความเข้าใจให้ลึกซึ้งมากขึ้นและมีทักษะในการทำที่เชี่ยวชาญขึ้น ซึ่งการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนในโครงการพัฒนาพลเมืองเยาวชน (Active Citizen) นั้น เยาวชนต้องทำลูป 4 ขั้นตอนนี้ซ้ำๆ หลายลูปในโครงการที่ตนเองสนใจจากการมีประสบการณ์จริง จนกว่าจะบรรลุเป้าหมายของโครงการ ดังภาพ

สร้างวงจรการเรียนรู้ไม่รู้จบ
จากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง

ทฤษฎีโดย
ดร.เดวิด เอ. โคล์บ
(Dr. David A. Kolb)
นักทฤษฎีการศึกษา
ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน
ซึ่งหมุนเป็นวงจร
สลับสับเปลี่ยน
อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา



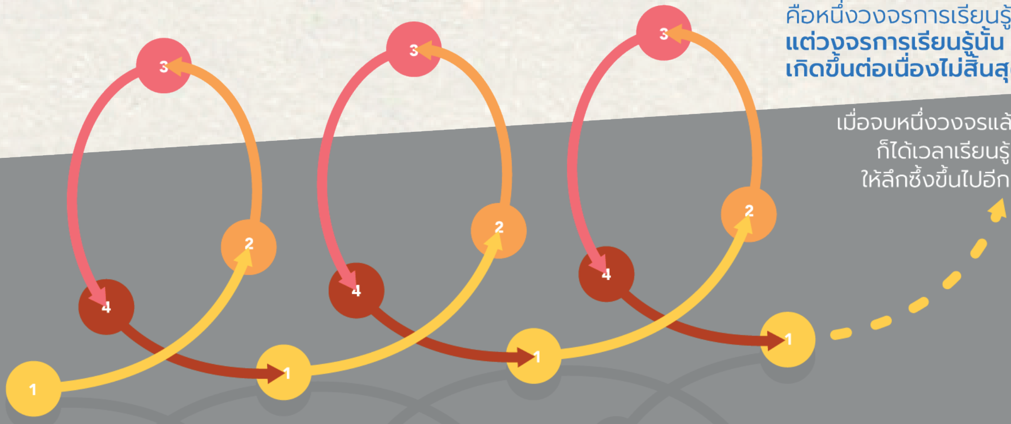
Experiencing
เรียนรู้ข้อมูลผ่าน
ประสบการณ์และ
การลงมือทำ
เด็กได้คิดเองทำเอง

Reflecting
นำข้อมูลและประสบการณ์
ที่ได้มาทบทวน ใคร่ครวญ
เช่น จดบันทึก
ประชุมกันในทีม

Thinking
คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์
ความรู้ออกมาจาก
ขั้นที่ 1 และ 2
สรุปออกมา
เป็นแนวทางปฏิบัติ

Acting
ลงมือทำจากความรู้ใหม่
ที่ได้ แล้วเรียนรู้ว่า
สิ่งไหนควรทำ
สิ่งไหนควรปรับปรุง

ทั้งสี่ขั้นตอน
คือหนึ่งวงจรการเรียนรู้
แต่วงจรการเรียนรู้นั้น
เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่สิ้นสุด



เมื่อจบหนึ่งวงจรแล้ว
ก็ได้เวลาเรียนรู้
ให้ลึกซึ้งขึ้นไปอีก

THE POTENTIAL

ที่มา : ThePotential.org, 2562

PBL

ในหัวข้อนี้จะพาไปทำความเข้าใจกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับคำย่อ PBL ทั้งในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านการทำโครงงาน (Project-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) ตามลำดับ

การเรียนรู้ผ่านการทำโครงการ (Project-based Learning)

การเรียนรู้ผ่านโครงการให้ความสำคัญกับ 'การพัฒนาทักษะ' มากกว่าการเรียนเพื่อสอบ สามารถกระตุ้นให้ครู ผู้ปกครอง และผู้เรียนทบทวนจุดประสงค์ที่แท้จริงของการศึกษาในแต่ละเรื่องจากความสนใจของผู้เรียน

หัวใจของการเรียนรู้แบบนี้ นักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าหัวข้อโครงงานที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ความเป็นอยู่ของตนเอง โดยมีครูเป็นเพียงผู้สนับสนุนและกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความสามัคคี การร่วมมือกัน การใช้ความคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา และเรียนรู้ตนเองผ่านกระบวนการวิจัยและนำเสนองานร่วมกัน

ในบทความว่าด้วยเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้เด็กพัฒนาทักษะต่างๆ ผ่านการทำโครงการ โดยอามะดูว์ ดิเอลโล (Amadou Diallo) เผยแพร่ใน *เดอะเฮชิงเกอร์รีพอร์ต* วารสารออนไลน์ที่นำเสนอความรู้ในแวดวงการศึกษาทั่วโลก (Hundley, 2016 อ้างถึงใน บุญชนก ธรรมวงศา, 2561) ดิเอลโลเข้าไปเก็บข้อมูลโรงเรียนมัธยมศึกษาซึ่งมีหลักสูตร PBL ในฟิลาเดลเฟีย สหรัฐอเมริกาหลายแห่ง พบว่าเมืองนี้กำลังขับเคลื่อนให้การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ถูกบรรจุในหลักสูตรสำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา ด้วยเชื่อมั่นว่าเป็นแนวทางที่จะขับเคลื่อนการพัฒนาเยาวชนในเมืองฟิลาเดลเฟียไปสู่ 'ความสำเร็จ' เพราะเด็กจะได้รับการเสริมสร้างทักษะจำเป็น ซึ่งจะต่อยอดไปใช้ในระดับอุดมศึกษาและประกอบอาชีพเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

โรงเรียนที่มีหลักสูตร PBL นักเรียนจะได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างจากโรงเรียนที่สอนรูปแบบเดิมอย่างมาก ดิเอลโลเล่าในบทความว่า นักเรียนเกรด 9 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3) ทุกคนของโรงเรียนมัธยม Vaux Big Picture ในฟิลาเดลเฟียมีคาบช่วงบ่ายให้นักเรียนไปดูงานในธุรกิจต่างๆ หรือองค์กรที่อยู่ในชุมชนสัปดาห์ละครั้ง เพื่อหาลู่ทางฝึกงานที่ตนชอบในปีสุดท้าย

ตัวอย่างเช่น นักเรียนไปโรงเบียร์เพื่อเรียนรู้เรื่องความสามัคคี ความรับผิดชอบ จากงานบริการที่จับต้องได้ ไปจนถึงพูดคุยกับเจ้าของร้านเรื่องปัญหาจุกจิกรายวัน หรือนักเรียนมัธยมในโรงเรียนใช้เวลา 50 เปอร์เซ็นต์ต่อวันทำโครงการออกแบบที่ชาร์จโทรศัพท์มือถือพลังแสงอาทิตย์ ไปจนถึงการซ่อมอะไหล่ให้ลูกค้าในชุมชน

ทั้งนี้เดวิด บรอมลีย์ (David Bromley) ผู้ก่อตั้งโรงเรียน Vaux Big Picture อธิบายให้ดิเอลโลฟังว่า

“การฝึกงานคือการที่โรงเรียนเชื่อม ‘การเรียนรู้โลกจริง’ เข้ากับวิชาการ เด็กจะได้พัฒนาโครงการที่พวกเขาชอบกับองค์กรสักแห่งในชุมชน โครงการที่มีพลังจะสร้างความเปลี่ยนแปลงได้ เป้าหมายคือทุกอย่างที่เด็กๆ เรียนในห้องเรียนต้องได้นำไปใช้เมื่อฝึกงาน”

ด้านไซมอน ฮาวเกอร์ (Simon Hauger) อาจารย์ใหญ่โรงเรียน Workshop ย้ำในเรื่องนี้ว่า กระบวนการเรียนรู้ของเด็กๆ มีความสำคัญเท่ากับผลงานที่ทำออกมาจนสำเร็จ เพื่อเป็นประโยชน์กับตัวเด็กเอง สิ่งที่เด็กเรียนรู้ที่โรงเรียนควรสอดคล้องกับงานที่จะรองรับเขาเมื่อเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ แก่นหลักคือการที่โรงเรียนต้องสร้างจิตสำนึกแห่งชุมชนอย่างแท้จริงให้เกิดขึ้น ให้เด็กรู้สึกอุ่นใจพอที่จะกล้าเผชิญกับความลำบาก ได้ค้นหาความชอบของตนเองและประเมินจุดแข็งจุดอ่อนของตัวเองอย่างตรงไปตรงมา โรงเรียนมัธยมควรเป็นที่ที่เด็กสร้างสำนึกว่าตัวเองเป็นใครและมองเห็นอนาคตว่าตัวเองจะโตขึ้นไปเป็นอะไร (บุญชนก ธรรม-วงศา, 2561; บุญชนก ธรรมวงศา, 2562; บุญชนก ธรรมวงศา, 2563)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีกระบวนการเรียนรู้คล้ายคลึงกับการเรียนรู้ผ่านการทำโครงการ อย่างไรก็ตาม จุดเด่นของการออกแบบการเรียนรู้ตั้งต้นจาก ‘ปัญหา’ แทนที่จะเรียนเป็นหมวดหมู่รายวิชา เปลี่ยนวิธีเลือกหยิบ ‘ปัญหา’ มาหนึ่งอย่างแล้วให้ผู้เรียน ‘คลุกวงใน’ อยู่กับการหาทางแก้ไขปัญหานั้น เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สร้าง ‘ความเข้าใจ’ มากกว่าการ ‘copy and paste’ ความรู้ให้กับผู้เรียน ผู้เรียนจะได้ลงมือทำ คิด วิเคราะห์ หาทางหนีทีไล่ (ถ้าแก้ปัญหาด้วยวิธีนี้ไม่ได้จะแก้แบบไหนดี) ได้ออกไปเรียนตามวิธีที่ตัวเองเป็นคนออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการทดลอง ออกไปสัมภาษณ์ ค้นหาข้อมูลด้วยตนเองทางอินเทอร์เน็ต หรือหนังสือ และอีกหลากวิธีตามแต่ประเด็นเพื่อมาแก้ปัญหานั้น และแม้จะตั้งต้นที่ปัญหาหนึ่งเรื่อง แต่พอทำจริงก็ได้บูรณาการไปทุกศาสตร์อย่างเป็นองค์รวม ไม่แยกกัน (ณิชากร ศรีเพชรดี, 2563)

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning)

ผู้เขียนขออ้างอิงบทความที่เรวณี ชัยเชาวรัตน์ (2563) เขียนถึงการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน และเผยแพร่ผ่านทาง ThePotential.org ขณะที่ผู้เขียนเป็นบรรณาธิการ ดังนี้

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่ผ่านการทดลองและพัฒนามาตั้งแต่ช่วง ค.ศ. 1980 (Zhukov, 2015) และได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น จากการที่ถูกใช้ในหลักสูตรแกนกลางสำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐานในประเทศฟินแลนด์และถูกนำไปใช้ในโรงเรียนทั่วประเทศฟินแลนด์ ใน ค.ศ. 2014 โดยเชื่อว่าแนวคิดนี้เป็นแนวทางขับเคลื่อนหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (Finnish National Board of Education, 2016)

ในเอกสารเรื่อง *How to create the school of the future: revolutionary thinking and design from Finland* พบว่า มัตทิลาและซิลันเดอร์ได้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในบริบทของการสอนดิจิทัล (Mattila and Silander, 2015) ซึ่งซิลันเดอร์ (2015) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หรือ Phenomenon-based Learning นั้น เป็นแนวคิดที่หักล้างแนวคิดการแบ่งเนื้อหาสาระออกเป็นส่วนๆ เพราะแทนที่จะให้ความสำคัญกับวิชาใดวิชาหนึ่ง เช่น คณิตศาสตร์ ภาษา หรือประวัติศาสตร์ การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจะมุ่งสำรวจปรากฏการณ์ที่ข้ามขอบเขตข้อจำกัดของรายวิชาไปโดยสิ้นเชิง เพราะกระบวนการเรียนรู้และการสอนจะ

เริ่มจากปรากฏการณ์ (Phenomenon) ที่พบได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งปรากฏการณ์ที่นำมาใช้ในการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งที่มีอยู่ในบริบทจริง ปรากฏการณ์ที่ถูกนำมาใช้จะมีลักษณะเป็นหัวข้อแบบองค์รวม เช่น ความเป็นมนุษย์ สหภาพยุโรป สื่อและเทคโนโลยี สถานการณ์น้ำและพลังงาน ฯลฯ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ข้อมูลความรู้คือผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา (Problem-solving) ทำให้ผู้เรียนได้รับมุมมองแบบองค์รวมเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่างๆ ภายใต้กระบวนการวิเคราะห์

ลักษณะของ Phenomenon-based Learning มี 5 ประการ ได้แก่

1. เป็นองค์รวม (Holisticity) หมายถึง ความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการ และไม่เพียงบูรณาการลงไปในรายวิชาแบบเดิม แต่มุ่งเน้นที่การสำรวจเหตุการณ์ปัจจุบัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นระบบและครอบคลุม

2. มีสภาพความเป็นจริง (Authenticity) หมายถึง ใช้สภาพแวดล้อมจริงแทนที่จะเป็นห้องเรียนแบบเดิม เนื่องจากสภาพจริงนั้นช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นต่างๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีความสำคัญในชุมชน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ว่าทฤษฎีและข้อมูลต่างๆ มีประโยชน์ในชีวิตจริง ในขณะเดียวกัน การมีผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขารวมอยู่ในชุมชนการเรียนรู้ยังทำให้ผู้เรียนได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ และได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติหรือการแก้ปัญหาต่างๆ ได้

3. สอดคล้องกับบริบท (Contextuality) ซึ่งมีความหมายรวมถึงทั้งบริบทที่ถูกสร้างขึ้นและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ในแง่นี้ 'ปรากฏการณ์' ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ คือในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ ปรากฏการณ์ที่ผู้เรียนสนใจอาจจะค่อนข้างคลุมเครือและไม่ชัดเจน แต่จะค่อยๆ มีความชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้สังเกตและทำความเข้าใจบริบทที่กว้างขึ้น

4. เรียนรู้ผ่านการสืบสอบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Inquiry Learning) กระบวนการเรียนรู้นี้ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5. ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการตั้งสมมติฐานและการนำทฤษฎีมาใช้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ทำให้มี 'Know how' และในระดับที่สูงขึ้น ผู้เรียนจะสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้โดยการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งที่เรียนรู้ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (เรวณี ชัยเชาวรัตน์, 2563)

สำหรับการนำ Phenomenon–based Learning **ไปใช้ในชั้นเรียน สามารถทำได้ดังนี้**

1. เริ่มต้นด้วยปรากฏการณ์ ไม่ใช่เนื้อหาสาระ คือควรเริ่มบทเรียนด้วยปรากฏการณ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนสำรวจ แทนที่จะเน้นไปที่เนื้อหาสาระ เช่น แทนที่จะนำเสนอหัวข้อโดยระบุว่า "วันนี้เรากำลังจะเรียนรู้เกี่ยวกับ..." ให้เริ่มต้นด้วยการมีส่วนร่วมที่เป็น 'ปรากฏการณ์' เช่น ให้ดูภาพของคลื่นและให้นักเรียนลองหาสาเหตุที่ทำให้เกิดคลื่น หรืออาจทำให้เกิดกลิ่นขึ้นในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนลองสำรวจว่ากลิ่นนั้นมาจากไหนและเกิดขึ้นได้อย่างไร

2. สร้างความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน เช่น ครูขอให้นักเรียนร่วมกันเสนอแนวคิดสำหรับหัวข้อที่ต้องการสำรวจ

3. ใช้ประเด็นปัญหาในท้องถิ่น โดยปรากฏการณ์สามารถระบุได้จากชุมชนท้องถิ่น และการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชุมชน ช่วยพัฒนาความรู้สึกเป็นเจ้าของและความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของท้องถิ่นของตนได้ ซึ่งประเด็นปัญหาในท้องถิ่นต่างๆ นั้นสามารถหาได้จากหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น ผู้ปกครองนักเรียน หรือธุรกิจห้างร้านในท้องถิ่น นอกจากนั้นในการรวบรวมปรากฏการณ์ในท้องถิ่น ยังช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสไปทัศนศึกษาเพื่อสำรวจหัวข้อต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งสิ่งนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่สมจริงและสมบูรณ์แบบ

4. ใช้เหตุการณ์ปัจจุบัน โดยอนุญาตให้ผู้เรียนนำเสนอประเด็นสถานการณ์ปัจจุบันที่มีความสำคัญ หรือผู้เรียนอาจเกี่ยวข้องกับปัญหาเหล่านั้น เนื่องจากสถานการณ์ปัจจุบันอาจเป็นแหล่งเรียนรู้ปรากฏการณ์อันทรงคุณค่า ตัวอย่างเช่น การให้ผู้เรียนนำคลิปหนังสือพิมพ์หรือสิ่งพิมพ์ข่าวที่มีประเด็นที่ผู้เรียนสนใจมาแลกเปลี่ยนกัน หากหัวข้อมีความสำคัญต่อโรงเรียน ต่อชุมชน หรือเป็นประเด็นสำคัญระดับประเทศ ก็สามารถใช้เป็นโอกาสในการเรียนรู้ได้ เช่น ข่าวแผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด ภัยพิบัติตามธรรมชาติต่างๆ ในท้องถิ่น ซึ่งหัวข้อเหล่านี้สามารถใช้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และหัวข้ออื่นๆ ในการวิเคราะห์ได้

การเรียนรู้ในสิ่งที่สนใจและมีความหมายกับผู้เรียน (Meaningful Learning)

เดวิด พี. ออซูเบล (David P. Ausubel) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เชื่อว่าการเรียนรู้ใดๆ จะมีความหมายต่อผู้เรียนหากสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อน เนื้อหาสาระใดๆ สามารถจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ แต่ต้องใช้วิธีการให้เหมาะสมกับศักยภาพของเด็กแต่ละคน เด็กแต่ละคนสามารถเรียนรู้ได้เมื่อมีความพร้อม เช่น การเชื่อมโยงความรู้ที่ปรากฏในหนังสือเรียน มาใช้กับความรู้เดิมที่มีอยู่ในสมองของผู้เรียนตามโครงสร้างสติปัญญา (Cognitive Structure) ทั้งนี้ออซูเบลแบ่งความรู้ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (กิ่งฟ้า สินธุวงศ์, 2537 อ้างถึงในสมชาย รัตนทองคำ, 2556)

1. **การเรียนรู้ด้านความหมาย** ทำให้ผู้เรียนได้สร้างความคิดใหม่ด้วยตนเอง โดยผู้สอนสร้างสิ่งแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสร้าง ทดสอบและขยายสิ่งที่กำลังเรียนรู้จากความรู้เดิมที่มีอยู่

2. **การเรียนรู้ด้านขั้นตอน** เกิดขึ้นจากการจัดสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้ฝึกลงมือทำหลายๆ ครั้ง จนทำได้อย่างชำนาญและคล่องแคล่ว โดยมีผู้รู้ให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงและพัฒนาต่อได้

3. **การเรียนรู้ด้านทักษะหรือการปฏิบัติ** ในส่วนนี้บางครั้งอาจต้องให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านความหมายและด้านขั้นตอนในระดับหนึ่งก่อน จึงจะสามารถจัดสิ่งแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้านทักษะได้ ขณะที่บางเรื่องผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้านทักษะหรือปฏิบัติได้เลย โดยไม่จำเป็นต้องผ่านการเรียนรู้สองประเภทก่อนหน้า

ทั้งนี้วิธีการสอนที่ออซูเบลเสนอไว้มี 2 วิธี คือ (กิ่งฟ้า สินธุวงศ์, 2537 อ้างถึงใน สมชาย รัตนทองคำ, 2556)

1. การแยกความแตกต่างให้ชัดเจน

ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนย่อย ได้แก่

1) การนำเสนอข้อมูลที่เป็นนามธรรม มีใจความครอบคลุมเรื่องที่สอน

2) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับข้อมูล จนได้เป็นความคิดรวบยอดของตนเอง

3) การนำเสนอข้อมูลที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น

4) การสอนเรื่องที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น และมีความละเอียดถึงระดับที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย

2. **การใช้กรอบความคิดล่วงหน้า** (Advance Organizer)

ออซูเบลได้คิดค้นเครื่องมือเพื่อเป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการรู้คิด (Cognitive Instructional Strategy) นี้ เพื่อช่วยทำให้เนื้อหาการเรียนรู้มีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้น จากการฉายภาพให้ผู้เรียนเห็นเนื้อหาใหม่ที่จะเรียนและความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อทำให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมและความสัมพันธ์ของเนื้อหาก่อนเริ่มเรียน อีกทั้งยังช่วยเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมให้เกิดขึ้น (มารุต, ม.ป.ป.) โดยไม่ต้องท่องจำหลักการทั่วไปที่นำมาใช้ ได้แก่

- การจัด เรียบเรียงข้อมูลที่ต้องการให้เรียนรู้ออกเป็นหมวดหมู่
- การนำเสนอกรอบหรือหลักการกว้างๆ แก่ผู้เรียนก่อนเรียนรู้เรื่องใหม่
- การแบ่งบทเรียนเป็นหัวข้อที่สำคัญ
- การชี้ให้เห็นความคิดรวบยอดของหัวข้อใหม่ที่กำลังจะเรียน

แนวทางการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมายในการจัดการเรียนรู้

1. การจัดการเรียนรู้ควรมีความสอดคล้องกับระดับความพร้อมของผู้เรียนแต่ละคน ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับศักยภาพของผู้เรียน

2. การจัดการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงเนื้อหาสาระ บูรณาการกับความรู้และประสบการณ์เดิม ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้เรียน

3. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักว่าสิ่งที่เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จริง

4. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดทบทวนถึงประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียน เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับหลักเกณฑ์หรือกฎเกณฑ์ที่เคยเรียนรู้มาแล้ว หรือเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่คล้ายคลึงกัน รวมทั้งการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว

5. การจัดการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์จัดกลุ่มสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ตามหลักเกณฑ์ หรือความคิดรวบยอดที่กว้างขวางกว่า

6. การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างความหมายของการเรียนรู้โดยการคิดที่หลากหลาย (มารุต พัฒผล, ม.ป.ป.)

การเรียนรู้ที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นเป็นตัวอย่างวิธีการและแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แตกต่างกันไปตามบริบท สภาพแวดล้อม และความสนใจของผู้เรียนเอง ทั้งนี้สิ่งที่มีร่วมกันคือ การเรียนรู้นั้นต้องท้าทายความสามารถ กระตุ้นให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์พลังแห่งการเรียนรู้ และช่วยให้พวกเขาได้ค้นพบตนเอง

Society
Freedom
Connect
Democracy
Save The Planet
ACTIVE CITIZENSHIP
VOTE

4. ชุดความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) กับการเติบโตของวัยรุ่น

ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

การศึกษาของแครอล ดเว็ก (Carol Dweck) อาจารย์ด้านจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด เจ้าของหนังสือ *Mindset: The New Psychology of Success* ค.ศ. 2006 กล่าวถึงความสำคัญของ 'ชุดความคิด (Mindset)' ว่ามีอิทธิพลต่อความสำเร็จ (Dweck, 2006 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

ชุดความคิด หมายถึง วิธีคิดที่ส่งผลต่อมุมมอง ทัศนคติ และพฤติกรรมของปัจเจกบุคคลต่อการดำรงชีวิต และการตัดสินใจเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ โดยจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

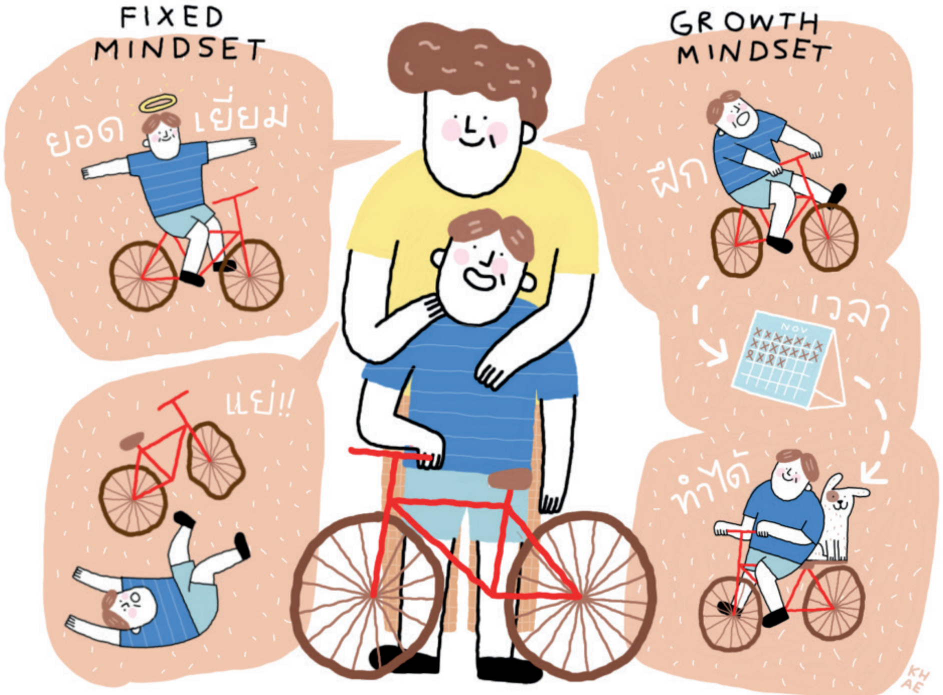
1. ชุดความคิดแบบยึดติด (Fixed Mindset)
2. ชุดความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

ชุดความคิดแบบยึดติด (Fixed Mindset)

คือกรอบความคิดที่ส่งผลให้บุคคลประเมินตนเอง ทั้งในด้านความรู้ ความสามารถ สติปัญญา บุคลิกภาพ รวมไปถึงคุณภาพความเป็นมนุษย์ในด้านต่างๆ ในสภาพปัจจุบันในลักษณะที่ตายตัว ไม่ยืดหยุ่น และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ บุคคลที่มีกรอบความคิดในลักษณะนี้มักต้องการได้รับการยืนยันจากบุคคลอื่นถึงความสามารถ ทักษะ และสติปัญญาของตนเองอยู่เสมอ ดังนั้นจึงมักให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ของตนเอง บางครั้งแสดงตนเพื่อให้ดูมีความฉลาด มีความสามารถในด้านต่างๆ ในขณะเดียวกันก็พยายามหลีกเลี่ยงสถานการณ์ งาน หน้าที่ หรือกิจกรรมที่ท้าทายทักษะและความสามารถของตนเอง เนื่องจากกลัวความล้มเหลว (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

ชุดความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

คือกรอบความคิดที่เชื่อว่าตนเองสามารถพัฒนาได้ ความสามารถ ทักษะ และสติปัญญาของตนเองในปัจจุบันไม่ได้เป็นเครื่องบ่งชี้ความสำเร็จในอนาคต แต่เชื่อว่าตนเองสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องหากมีความเพียรพยายาม บุคคลที่มีกรอบความคิดในลักษณะนี้มักจะแสวงหาโอกาสและความเป็นไปได้ในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาขีดความสามารถของตนเองให้เพิ่มยิ่งขึ้น ไม่หยุดนิ่งอยู่กับความสำเร็จหรือความล้มเหลวในปัจจุบัน อีกทั้งยังมีความกระตือรือร้นต่อการเผชิญกับสถานการณ์ งาน หน้าที่ หรือกิจกรรมที่ท้าทายทักษะและความสามารถของตนเอง เชื่อว่าความล้มเหลวเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ ดังนั้นจึงไม่หยุดอยู่กับที่ แต่พร้อมจะพัฒนาตนเองให้มากขึ้นเรื่อยๆ (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)


FIXED MINDSET
ยอด เยี่ยม
แย่!!
GROWTH MINDSET
ฝึก
เวลา
NOV
ทำได้
KHAE

ที่มา : ThePotential.org, 2560

การพัฒนาชุดความคิดแบบเติบโตให้งอกงามในวัยรุ่น

การจะพัฒนาให้เด็กและเยาวชนมีชุดความคิดแบบเติบโตจำเป็นต้องอาศัยผู้ใหญ่ ทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู พี่เลี้ยง และบุคคลแวดล้อมอื่นๆ ที่มีชุดความคิดแบบเติบโตและมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตทั้งทางตรงและทางอ้อม งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องชุดความคิดของเด็กและเยาวชนชี้ให้เห็นว่า หากเด็กและเยาวชนมีความเชื่อว่าตนสามารถใช้ความพยายามในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของตนเองได้ เขาจะเติบโตขึ้นเป็นผู้ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับตนเอง มีความอุตสาหะ และมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยนำไปสู่การพัฒนาสติปัญญาได้ เยาวชนที่มีชุดความคิดแบบเติบโตจะสามารถฟื้นตัวได้เร็วเมื่อเจอปัญหาหนักๆ ในชีวิต มองเห็นความสำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (Farrington et al., 2012, Yeager & Dweck, 2012 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

ในทางตรงกันข้าม หากเด็กและเยาวชนมีความเชื่อว่าความสามารถของตนเองมีข้อจำกัด และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ถึงแม้จะใช้ความพยายามมากแค่ไหนก็ตาม เขาจะมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของผู้อื่นในการประเมินขีดความสามารถของตนเอง และเป็นผู้ที่ไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับตนเองและไร้ความอุตสาหะ รวมทั้งมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลการเรียนรู้ที่ด้อยกว่าเด็กและเยาวชนอีกกลุ่มหนึ่ง

งานวิจัยของดเว็ก (Dweck, 2006 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561) ระบุว่า วัยรุ่นหรือเยาวชนมีแนวโน้มจะประเมินตนเองจากชุดความคิดแบบยึดติด ซึ่งเป็นผลจากการตอกย้ำในบริบทของโรงเรียนและสังคมที่มุ่งค่าความสำเร็จ เช่น การสอบแข่งขัน และการหลีกเลี่ยงความล้มเหลว ทั้งนี้ชุดความคิดแบบเติบโตปลูกฝังได้จากการชี้ให้เยาวชนได้เข้าใจถึงชุดความคิดทั้งสองแบบ ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาเกิดความเข้าใจต่อวิธีการมองโลกของตนเองได้ ถึงแม้ในช่วงแรกชุดความคิดทั้งสองแบบอาจจะปรากฏอยู่ในความเชื่อของเยาวชน แต่เมื่อพวกเขาได้รับการบ่มเพาะปลูกฝังให้มีแนวโน้มความเชื่อมาในทางชุดความคิดแบบเติบโตมากขึ้น ก็จะช่วยให้ชุดความคิดแบบยึดติดมีพลังลดลง ทั้งในด้านความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม

ทั้งนี้แนวคิดเรื่องความหลงใหล (Passion) และความพากเพียร ไม่ย่อท้อหรือล้มเลิกโดยง่าย (Grit) มีความสัมพันธ์กับชุดความคิดแบบเติบโต ในแง่ที่ว่าการพัฒนาความเพียรให้เกิดขึ้นได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยชุดความคิดแบบเติบโตเป็นฐานสำคัญ เพราะหากบุคคลมีกรอบความคิดแบบยึดติดเป็นส่วนใหญ่ในชีวิต ก็มักจะประเมินความสามารถหรือสติปัญญาของตนเองว่าเป็นเรื่องที่ติดตัวมาแต่กำเนิด และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ จึงไม่จำเป็นต้องมีความเพียรพยายามในการพัฒนาตนเอง เพราะถึงจะมีความเพียรพยายามมากเพียงใด ก็ไม่สามารถเอาชนะความสามารถหรือสติปัญญาที่ติดตัวมาแต่กำเนิดได้ ซึ่งตรงข้ามกับผู้ที่มีกรอบความคิดแบบเติบโต

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาเกี่ยวกับผู้ที่ประสบความสำเร็จในชีวิตและหน้าที่การงานพบว่า กลุ่มคนเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องเป็นผู้มีความสามารถพิเศษหรือมีพรสวรรค์แต่อย่างใด แต่มักมีคุณลักษณะของการไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มุ่งมั่นในการทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จ รวมทั้งมีความสนใจเป็นอย่างยิ่งต่อสิ่งที่ตนเองทำ (Bloom, 1985; Galton, 1982; Winner, 1996 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

ความรู้เรื่องการพัฒนาชุดความคิดแบบเติบโตสะท้อนให้เห็นว่า การเลี้ยงลูกไม่ใช่แค่การพัฒนาสมองให้มีความรู้ แต่ต้องเป็นสมองที่มีความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นสมองที่ได้รับการฝึกฝนให้มีชุดความคิดแบบเติบโตและมีความพากเพียร เป็นสมองที่ไม่ได้คิดถึงแต่ตัวเอง แต่มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้โดยปราศจากอุปสรรค โดยมีผู้ใหญ่ที่มีชุดความคิดแบบเติบโตเป็นตัวอย่างในการพัฒนาตนเอง อย่างที่นายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี ผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว (ThePotential.org, 2560) กล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์เรื่อง ‘เด็กไม่ใช่ผ้าขาว’ ว่า “เด็กทุกคนเกิดมาไม่เหมือนกัน และไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน สัญญาณนี้กำลังจะเปิดโลกทัศน์ใหม่ให้พ่อแม่ว่าโลกยุคสมัยใหม่มันมีความชอบ ความถนัด และความสามารถของเด็ก ที่ตั้งแต่เกิดมาก็มีรสนิยมไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นเด็กเขามีความถนัดที่หลากหลาย ถ้าพ่อแม่มี Growth Mindset เขาจะเลี้ยงลูกแบบเลิกเปรียบเทียบ เพราะเขารู้ว่าแต่ละคนไม่เหมือนกัน คนหนึ่งพร้อมจะเป็นศิลปิน อีกคนหนึ่งอาจจะพร้อมเป็นนักคณิตศาสตร์ เมื่อไม่เปรียบเทียบ เด็กก็จะไม่บาดเจ็บ ไม่เกิดบาดแผลในใจ นี่แค่ทัศนคติเปลี่ยน จะเห็นว่าวิธีการเลี้ยงเปลี่ยน พอวิธีการเปลี่ยนก็ส่งผลถึงเด็กทันที”

ผู้ปกครองเป็นตัวอย่างและช่วยสร้างชุดความคิดแบบเติบโต

การสร้างให้นักเรียนมีชุดความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) จะทำในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอ หากเด็กๆ กลับไปบ้านแล้วเจอกับสภาพแวดล้อมที่สวนทางกับสิ่งที่โรงเรียนกำลังพยายามทำ ดังนั้นในการสร้างชุดความคิดแบบเติบโตจึงจำเป็นต้องทำควบคู่ไปทั้งที่โรงเรียนและชักชวนให้พ่อแม่ผู้ปกครองที่บ้านมีส่วนร่วมไปด้วย

วิธีหนึ่งที่สามารถลดความต่างระหว่างห้องเรียนกับที่บ้านคือ การส่งข้อมูลเกี่ยวกับชุดความคิดแบบเติบโต และแผนการสอนของครูที่โรงเรียนให้ที่บ้านรับรู้ และแนะแนวทางให้ที่บ้านเห็นคุณค่าของความพยายาม และพัฒนาการจากการฝึกฝนทักษะของลูกๆ ในงานที่ได้รับมอบหมาย กิจกรรม การกีฬาต่างๆ ที่นอกเหนือไปจากความถนัดส่วนตัว และสำคัญคือไม่วัดคุณค่าความพยายามและความตั้งใจของเขาด้วยผลคะแนนเพียงอย่างเดียว

ดเว็กอธิบายถึงเรื่องนี้ว่า “ไม่มีพ่อแม่คนไหนอยากกดดันสมองหรือความสามารถลูกตัวเองหรอก มีแต่คิดว่าฉันจะทำอย่างไรให้ลูกประสบความสำเร็จให้จงได้” แต่บางทีพวกเขาอาจเลือกใช้คำชมที่ผิด คือแทนที่จะสนับสนุนความคิดฝั่ง Growth Mindset แต่กลับไปสร้างแนวคิดแบบ Fixed Mindset ให้ลูกโดยไม่รู้ตัวแทน เช่น ‘ฉลาดได้แม่จริงๆ’ ‘หนูเก่งมาก’ ‘หนูนี่หัวดีทางเลขนะ แต่ภาษาอังกฤษไม่เอาไหนเลยตั้งแต่เด็ก’”

ดังนั้นแค่การปรับเปลี่ยนวิธีเอ่ยคำชมก็ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดของเด็กได้ ในงานวิจัยชิ้นหนึ่ง ดเว็กให้เด็กประถมแก้โจทย์คำปริศนาง่ายๆ โดยแบ่งเด็กออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกครูชมว่า "หนูฉลาดมากเลยจ้ะ" ส่วนอีกกลุ่มให้ครูชมว่า "หนูพยายามดีมากเลยจ้ะ" จากนั้นเฉลยคำตอบเก็บคะแนนแล้วให้เด็กเลือกโจทย์ข้อต่อไปเอง กลุ่มที่ถูกชมว่าฉลาดส่วนใหญ่จะเลือกโจทย์ที่มีระดับความง่ายเท่าเดิม ในขณะที่กว่า 90 เปอร์เซ็นต์ของกลุ่มที่ได้คำชมว่ามีความพยายามจะเลือกข้อที่ยากขึ้น

เมื่อผ่านหลากหลายบททดสอบ ผลการวิจัยพบว่า เด็กซึ่งถูกชมว่าเก่งหรือฉลาดจะเริ่มเกิด Fixed Mindset คือเชื่อว่าความรู้ที่เขามีหรือผลงานที่ทำเกิดจากความพิเศษเฉพาะตัว และเพื่อรั้งตำแหน่งเด็กฉลาดในสายตาคนรอบข้างไปตลอด เขาจึงเลือกทำแต่สิ่งที่มั่นใจแล้วเท่านั้นว่าทำได้สำเร็จ ไม่กล้าเสี่ยงทำอะไรผิด เพราะเป็นกังวลกับความล้มเหลว แสดงความมุ่งมั่นน้อยลงเมื่อปัญหายากมากขึ้น ในที่สุดความตื่นเต้นยินดีที่เกิดจากการได้รับคำชมว่า "ฉลาด" ก็กลายเป็นความกังวลใจที่มากขึ้น รวมถึงความมั่นใจในตัวเอง แรงจูงใจ และความสามารถที่ลดน้อยลง (Hundley, 2016 อ้างถึงใน บุญชนก ธรรมวงศา, 2562)

ชมเพื่อก้าวหน้า ติเพื่อปรับปรุง

จะเห็นได้ว่าการชมที่คุณลักษณะของตัวบุคคลกับชมที่ความพยายามให้ผลลัพธ์ต่างกัน การเอ่ยชมเด็กๆ ว่า "เก่งมาก" คำชมทำนองนี้เป็นการส่งสารให้เขาซึมซับว่าถ้าเกิดมาหัวดีอยู่แล้ว ไม่ต้องพยายามอะไรมากมายก็ทำได้อยู่แล้ว ผู้ใหญ่สามารถปรับเปลี่ยนคำชมและคำติ เน้นไปที่ความพยายาม ความตั้งใจ วิธีคิด และขั้นตอนการลงมือแก้ปัญหาของพวกเขา

ตัวอย่างคำชมตามชุดความคิดแบบเติบโต

ชมที่ตัวบุคคล	ชมที่ความพยายาม
หัวดีทางเลขนะเรา	โจทย์นี้ยังไม่ท้าทายเท่าไหร่ ลองหาอะไรบริหารสมองกันหน่อยดีกว่า !
เก่งจังเลย	ครูชอบที่เธอคิดหลายๆ แบบ แล้วก็ลองทำหลายๆ วิธีนะ
หนูเป็นเด็กดี	ขอบใจมากจ้ะที่เธอเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย โดยที่ครูไม่ต้องเอ่ยปาก
เธอมีพรสวรรค์ ทางศิลปะนะเนี่ย	ความตั้งใจของเธอฉายชัดในรูปที่เธอวาด พยายามดีมากเลยจ้ะ
หนูเกิดมาเพื่อ เป็นนักเขียนชัดๆ	งานเขียนของหนูชิ้นนี้ทำให้ครูเห็นว่า หนูเลือกคำมาใช้เป็นนะเนี่ย

ที่มา : ThePotential.org, 2562

ตัวอย่างคำติตามชุดความคิดแบบเติบโต

ติที่ตัวบุคคล	ติที่ความพยายาม
เธอทำอะไรเนี่ย เละไปหมดเลย	ถ้าทำวิธีนี้ไม่สำเร็จ ลองวิธีอื่นดูไหมจ๊ะ
ที่เธอพยายามมา มันยังไม่มากพอ	ครั้งนี้ไม่สำเร็จ แล้วเธอได้เรียนรู้อะไรจากมันบ้าง
เปียโนอาจไม่ใช่ ทางของเธอ	ฝึกเยอะๆ ต่อไปนะ ยิ่งฝึกมากจะยิ่งคล่องขึ้นเอง
หนูทำตัวเป็น เด็กไม่ดีเลย	ครั้งนี้ที่หนูตัดสินใจพลาดไป ครั้งต่อไปหนูจะเปลี่ยนไปใช้วิธีไหนได้บ้าง ลองคิดดูแล้วไปแก้ไขอีกที

ที่มา : ThePotential.org, 2562

คำติชมที่มีนัยว่าฉลาด มีพรสวรรค์ หรือเป็นคนดี มักจูงให้นักเรียนเกิด Fixed Mindset อีกทั้งยังหมดความกระตือรือร้นที่จะฝึกซ้อมพัฒนา หากเพียงเลือกใช้คำติชมที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กๆ หันมาสนใจปรับปรุงวิธีต่อสู้กับปัญหาก็สร้างความแตกต่างได้แล้ว เพราะมันคือเสียงสะท้อนที่บอกว่าความผิดพลาดคือเรื่องชั่วคราวที่เขามีโอกาสแก้ตัวใหม่และพัฒนาต่อไปได้เสมอ (Hundley, 2016 อ้างถึงใน บุญชนก ธรรมวงศา, 2562)

ตัวอย่างคำถามสำรวจชุดความคิดของตนเอง

ไม่ว่าจะเป็นเด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่ ลองประเมินตัวเองจากคำถาม 10 ข้อนี้ว่าความคิดของตนเองมีแนวโน้มแบบใด (Hundley, 2016 อ้างถึงใน บุญชนก ธรรมวงศา, 2562)

1. ถ้าต้องพยายามมากกว่าคนอื่น แสดงว่าฉันเองที่โง่
2. ฉันชอบทำอะไรที่มันยากๆ ท้าทายความสามารถ
3. ทำพลาดหรือผิดทีไร ฉันรู้สึกอับอายทุกที
4. ฉันชอบให้คนชมว่าฉันฉลาด
5. ถ้าเจออะไรที่มันยากหรือเครียดเกินไป ฉันไม่เอา
6. ฉันไม่ค่อยสนเวลาทำผิด ต่อไปจะได้รู้
7. ไม่มีทางที่ฉันจะเก่งเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้หรอก
8. เราเรียนรู้เรื่องอะไรก็ได้ถ้าใช้ความพยายามกับมัน
9. คนเราเกิดมาไม่โง่ก็ฉลาด หรือบางคนพอใช้ เราเปลี่ยนแปลงไม่ได้
10. เมื่อได้พยายามถึงที่สุดแล้ว แม้ผลลัพธ์มันอาจจะไม่สมบูรณ์แบบ แต่ฉันก็ภูมิใจ

เห็นด้วยกับข้อ 1, 3, 5, 7, 9 กี่ข้อ (Fixed Mindset) และเห็นด้วยกับข้อ 2, 4, 6, 8, 10 กี่ข้อ (Growth Mindset) ไม่ว่าความคิดจะค่อนไปทางใดทางหนึ่ง หรือสัดส่วนอยู่ตรงกลางเท่ากัน เป็นธรรมดาที่ทุกคนล้วนมีความคิดทั้งสองแบบอยู่ในตัว อยู่ที่จะเลือกคิดแบบใดและสามารถพัฒนาความคิดให้เป็นไปในแนวทางที่ต้องการได้

Society
Freedom
Connect
Democracy
Save The Planet
ACTIVE CITIZENSHIP
VOTE

5. วัยรุ่นกับการ มีส่วนร่วม ทางสังคม

การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและตื่นรู้ หรือ Active Citizenship เป็นเรื่องที่ถูกเอ่ยถึงอย่างกว้างขวางในทศวรรษที่ผ่านมา ด้วยเชื่อว่าพลเมืองที่เข้มแข็งสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคมได้

Active Citizen หมายถึง พลเมืองที่มีความกระตือรือร้นที่จะเข้ามามีบทบาทและมีส่วนร่วมต่อการพัฒนาสังคมทั้งในระดับประเทศและสังคมโลก มีความเชื่อว่าทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม แม้จะไม่มีตำแหน่งหรือบทบาทด้านการปกครอง (Nosko & Széger, 2013)

วัยรุ่นกับการมีส่วนร่วมทางสังคมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

วัยรุ่นเป็นวัยของการสำรวจและหล่อหลอมตัวตน ช่วงวัยนี้จึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการสร้างความตระหนักรู้เรื่องการมีส่วนร่วมภาคพลเมือง Zaff & Michelsen (2002) กล่าวถึงการศึกษา 60 กรณีศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมภาคพลเมืองที่สัมพันธ์กับการเมืองและการเป็นอาสาสมัคร โดยเฉพาะในวัยรุ่น พบว่าวัยรุ่นที่มีส่วนร่วมในโครงการภาคพลเมืองได้สะท้อนการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ในโรงเรียนด้วย รวมทั้งยังช่วยลดปัญหาการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรและการใช้ยาเสพติด นอกจากนี้ยังพบว่าวัยรุ่นที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมภาคพลเมืองในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเข้าร่วมกิจกรรมนอกหลักสูตรจากโรงเรียน มีแนวโน้มที่จะมีคุณสมบัติความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizenship) เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่

อย่างไรก็ตาม การสร้างทักษะพื้นฐานของการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งมีความจำเป็นต่อการส่งเสริมการมีส่วนร่วมภาคพลเมือง หรือการมีส่วนร่วมทางสังคมของวัยรุ่น ซึ่งเยาวชนจำเป็นต้องได้รับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมที่หนุนเสริมการสร้างการมีส่วนร่วม เช่น การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนหรือในโรงเรียน การทำงานอาสาร่วมกับชุมชน ฯลฯ (Parker et al., 2010) นอกจากนี้จากการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมภาคพลเมืองสนับสนุนให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้อื่นมากขึ้น และช่วยทำให้มั่นใจว่าพวกเขากำลังสร้างความแตกต่าง โดยเฉพาะการทำงานอาสาสมัครที่ส่งผลลัพธ์เชิงบวกต่อความรู้สึกของตัวอาสาสมัครเอง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการมีสุขภาพจิตที่ดี (Ballard, 2018)

แนวทางพัฒนาตัวเอง ให้เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

ทุกคนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนตนเองให้เป็นพลเมืองที่เข้มแข็งได้ ในระดับโรงเรียน ผู้สอนสามารถประยุกต์แนวคิดต่อไปนี้ไปจัดการเรียนการสอน ส่วนพ่อแม่ผู้ปกครองสามารถแนะนำและเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูกๆ เปิดโอกาสให้พวกเขาได้เรียนรู้จากประสบการณ์และการลงมือทำด้วยตนเอง

1. อาสาสมัคร

เมื่อให้คำตอบกับตัวเองได้ว่าอยากมีส่วนร่วมแก้ปัญหาหรือสร้างความเปลี่ยนแปลงเรื่องอะไร ลำดับต่อไปคือ การเริ่มทำเรื่องนั้นกับตัวเอง แล้วอาสาเข้าร่วมทำกิจกรรมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ประโยชน์ของ 'การให้' หรือ 'งานอาสา' นั้นยิ่งใหญ่มาก นอกจากได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์แล้ว ไม่เชื่อก็ต้องเชื่อว่างานอาสาที่ทำแล้วไม่ได้ค่าตอบแทนกลับทำให้หลายคน 'มีความสุข' กับตัวเองและรู้สึกดีกับการใช้ชีวิตมากขึ้น เมื่อสุขภาพใจดี สุขภาพกายก็ดีตามไปด้วย

"ไม่มีเวลา" "ไม่สามารถจัดสรรเวลาได้" เป็นคำตอบที่อยู่ในความคิดของหลายๆ คน แต่นิตยสาร *Harvard Business Review* รายงานว่า คนที่ทำงานอาสาสมัครรู้สึกว่าตัวเองมีเวลา (ให้กับตัวเองและคนรอบข้าง) มากกว่าตอนไม่ทำงานจิตอาสาเหมือนคนทั่วไป

2. ทำความรู้จักเพื่อนบ้านรอบข้าง

เรื่องนี้ดูเหมือนเป็นเรื่องที่ถูกให้ความสำคัญน้อยลงเรื่อยๆ โดยเฉพาะในสังคมเมือง ลองจินตนาการถึงตัวเองย้ายเข้ามาอยู่บ้านหลังใหม่ คอนโดมิเนียม หรืออะพาร์ตเมนต์ใหม่ในชุมชนที่ไม่คุ้นเคย การทำความรู้จักกับเพื่อนบ้านข้าง

เคียงไม่น่าจะเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญ แต่เป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง การทำความรู้จักกับเพื่อนบ้านอาจทำให้เราได้พบเจอความเชื่อและมุมมองความคิดที่ไม่เหมือนกับเรา การทำความรู้จักไม่จำเป็นต้องลงเอยด้วยความชอบ-ไม่ชอบ ถูกใจ-ไม่ถูกใจ ไม่ต้องกลายเป็นคนสนิท แต่ 'Active Citizen' จะใช้โอกาสนี้ทำความเข้าใจและยอมรับความแตกต่าง

ผลการศึกษาวิจัยในประเทศออสเตรเลียพบว่า ชาวออสเตรเลีย 1 ใน 3 ไม่ไว้ใจเพื่อนบ้านข้างเคียง สาเหตุไม่ได้เกิดจากพวกเขารู้จักกัน แต่เป็นเพราะพวกเขาแทบไม่เคยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ความไม่รู้นำมาสู่การขาดความไว้เนื้อเชื่อใจ นำมาสู่การละเลย มองข้ามสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน

3. มีส่วนร่วมในประชาธิปไตยท้องถิ่น

หลายหมู่บ้านจัดการประชุมประจำปี มีการจัดตั้งกรรมการหมู่บ้าน คอนโด-มิเนียมบางแห่งจัดกิจกรรมให้ลูกบ้านได้ร่วมสนุก การเลือกตั้งผู้นำท้องถิ่น การจ่ายภาษีท้องถิ่น หรือแม้แต่เรื่องเล็กๆ อย่างค่าธรรมเนียมการกำจัดสิ่งปฏิกูลและขยะมูลฝอย เราได้รับผิดชอบเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวเองเหล่านี้มากน้อยเพียงใด ถ้าคำตอบคือ "ไม่" ถึงเวลาแล้วที่ควรมีส่วนร่วมทำอะไรบางอย่าง

Kirlin (2002) ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะพื้นฐานของการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizenship) ยกตัวอย่างเช่น การพิจารณาหรือวิพากษ์นโยบายสาธารณะ กล่าวคือวัยรุ่นเป็นวัยที่กระบวนการคิดเคลื่อนที่จากความคิดที่เป็นรูปธรรมไปสู่การคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจและให้เหตุผลเชิงนามธรรม การจัดกิจกรรมให้วัยรุ่นได้ขบคิด ถกเถียง แลกเปลี่ยนถึงปัญหาทางสังคมในมุมมองต่างๆ จะช่วยส่งเสริมศักยภาพการใช้เหตุผล และความสามารถในการเข้าใจปัญหาทางสังคมที่ซับซ้อนได้

“

จากการศึกษา Kirlin (2002) พบว่า เยาวชนที่มีส่วนร่วมภาคพลเมืองในช่วงวัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นพลเมืองที่สนใจการมีส่วนร่วมทางสังคม นอกจากนี้การเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองสามารถพัฒนาความรู้และความเข้าใจด้านจิตสังคม เช่น การเรียนรู้การทำงานเป็นทีม ทักษะความเป็นผู้นำ และทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนส่งเสริมความสำเร็จด้านการศึกษา เนื่องจากทำให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาสังคมระดับโลก รวมถึงการเมืองและความเป็นผู้นำ

”

4. เลิกบ่นกล่าวโทษผู้อื่น แต่ลงมือทำ

ปัญหาความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะแค่ในประเทศไทยเท่านั้น แต่เป็นปัญหาระดับนานาชาติ รัฐบาลแต่ละประเทศมีหน้าที่ดูแลสุขทุกข์ของพลเมือง ทั้งในเรื่องสวัสดิการและสวัสดิภาพการใช้ชีวิต เช่น การปรับปรุงสาธารณูปโภค ถนนหนทาง การเข้าถึงด้านสาธารณสุขและการศึกษา ฯลฯ เรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องที่ควรถูกผลักดันในระดับนโยบาย แต่ก็ต้องยอมรับความจริงว่าหลายๆ ปัญหาเกิดขึ้นและแก้ไขได้จากความเปลี่ยนแปลงระดับบุคคลและความร่วมมือของชุมชน

ปัญหากองขยะเกลื่อนกลาดที่อยู่ตรงมุมถนนหน้าปากซอย ปัญหาขยะพลาสติก ปัญหามลภาวะทางอากาศ เราเคยหยุดตั้งคำถามกับตัวเองไหมว่า... ตัวเราเป็นส่วนหนึ่งของปัญหานั้นหรือไม่ ปัญหาน้ำหนักเกิน โรคอ้วน และโรคไม่ติดต่อแต่เรื้อรัง เช่น โรคเบาหวาน ความดันโลหิตสูง ไขมันอุดตันในเส้นเลือด โรคหัวใจ ฯลฯ ที่กลายเป็นโรคยอดฮิตและเป็นวิกฤตระดับโลก เราเคยหยุดตั้งคำถามกับตัวเองไหมว่า...เราสนใจดูแลอาหารการกินของตัวเอง จัดสรรเวลาให้กับการออกกำลังกาย การดูแลสุขภาพกายใจของตัวเองมากน้อยแค่ไหน

ด้วยเหตุนี้การสร้างความเปลี่ยนแปลงโดยเริ่มจาก ‘ตัวเอง’ จึงเป็นหัวใจที่เป็นบันไดขั้นแรกของการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง เพราะหนึ่งคนเปลี่ยนสามารถสร้างแรงบันดาลใจและเป็นแรงกระตุ้นให้คนรอบข้างเปลี่ยนแปลงได้ แน่นอนว่าเรื่องราวเหล่านี้ต้องใช้เวลา แต่ก้าวแรกของการเดินทางจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย หากเราไม่ก้าวไปข้างหน้า

5. คิดก่อนโพสต์และแชร์

ในโลกที่อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียเข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิต การรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องจำเป็น นอกจากนี้ตัวเราเองต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบกับข้อมูลข่าวสารที่ตัวเองสื่อสารไปสู่สาธารณะ เพราะข้อมูลต่างๆ เหล่านั้นสามารถส่งผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อตัวเองและผู้อื่นไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ด้วยเหตุนี้เราจึงควรคิดก่อนโพสต์และแชร์ข้อมูลต่างๆ

- แยกแยะข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง และความถูกต้องของข้อมูล
- ไม่ตกเป็นเครื่องมือเผยแพร่ข่าวปลอม สร้างความตื่นตระหนกทางสังคมเป็นต้น
- ไม่บูลลี (Bully) ใช้คำพูดหรือข้อความทำร้ายจิตใจด้อยค่าผู้อื่น พลเมืองที่ตื่นรู้สามารถควบคุมการสื่อสารด้วยความเคารพในความคิด ความต่าง และความรู้สึกของผู้อื่น (CMCA., 2019)

หลักสูตรพลเมืองที่เข้มแข็ง

ปัจจุบันการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาทั้งในประเทศอังกฤษ ยุโรป รวมถึงญี่ปุ่น ฮ่องกง จีน และอีกหลายประเทศทั่วโลก ด้วยเชื่อว่าการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องนี้ตั้งแต่ในระบบโรงเรียน จะทำให้เด็กเยาวชนรุ่นใหม่มีความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง นำไปสู่การตัดสินใจลงมือทำสิ่งต่างๆ ในชีวิตด้วยความรับผิดชอบ เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาตัวเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมรอบข้าง (Nosko & Széger, 2013)

สหราชอาณาจักรหรือประเทศอังกฤษเป็นประเทศที่ริเริ่มแนวคิดการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง หลักสูตร ‘Citizenship’ ถือกำเนิดขึ้นและเป็นหลักสูตรภาคบังคับในโรงเรียนทุกระดับชั้นจนถึงอายุ 14 ปี ด้านยูเนสโก หรือองค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ ให้ความสำคัญกับการออกแบบหลักสูตรต้นแบบเพื่อพัฒนาพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Learning: SEL) สำหรับวัยรุ่นอายุ 12-14 ปี โดยมุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจระบบการทำงานของสมองและจิตวิทยาวัยรุ่น (UNESCO, 2022) อย่างที่กล่าวไปในหัวข้อ ‘พัฒนาการวัยรุ่นกับการเรียนรู้’ งานวิจัยด้านการศึกษาจำนวนมากแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าสมองมนุษย์จำเป็นต้องได้รับการเชื่อมต่อทางสังคมและอารมณ์เพื่อสร้างการเรียนรู้ การมีความฉลาดทางสังคมและอารมณ์นำไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดี หรือที่ถูกนิยามว่า พลเมืองเข้มแข็งและตื่นรู้ได้

หัวใจของการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งเริ่มต้นจากการรับผิดชอบตนเองในระดับบุคคลก่อน แล้วสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นร่วมกัน เป็นคนละเรื่องกับวิธีคิดที่บอกว่า “ฉันเป็นพลเมือง ฉันมีสิทธิเสรีภาพจะทำอะไรก็ได้”

หัวใจของการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งประกอบด้วย 4 ส่วน (British Council, n.d.) ได้แก่

Me – **ตัวฉัน การรู้จักและเข้าใจตนเอง** การพัฒนาการตระหนักรู้ทั้งด้านความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของตนเอง รวมถึงความมั่นใจและการให้คุณค่ากับมุมมองที่แตกต่าง

Me and you – **ตัวฉันและเธอ** การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เรียนรู้เพื่อใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือสร้างความเห็นใจ ความเชื่อมั่น และความเข้าใจซึ่งกันและกัน

We – **พวกเรา (ครอบครัว/ชุมชน/สังคม)** การสร้างความรู้ความเข้าใจให้คนในชุมชนเห็นความสำคัญของการแก้ปัญหาในชุมชนของตนเอง จากการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่ เพื่อสร้างความเข้มแข็งจากภายในชุมชน

Social Action – **การลงมือทำร่วมกัน** การวางแผนโครงการเพื่อชุมชน แล้วให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมรับผิดชอบแก้ปัญหาและสร้างความเปลี่ยนแปลงร่วมกัน ผ่านการวางแผน ลงมือทำ แล้วประเมินผลลัพธ์

- **การวางแผน** (Get Planning) การกำหนดเป้าหมายและทิศทางการทำงาน

  ขั้นที่ 1 ถามตัวเองว่าสนใจเรื่องอะไร

  ขั้นที่ 2 เราสามารถช่วยใครและอะไรได้บ้าง

  ขั้นที่ 3 เราต้องลงมือทำอะไรบ้าง

  ขั้นที่ 4 เราจะรู้ได้อย่างไรว่าสิ่งที่ทำสำเร็จหรือไม่สำเร็จ

  ขั้นที่ 5 วางแผนอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร เตรียมอุปกรณ์และความพร้อมของบุคลากร
- **ลงมือทำ** (Take Action) การสร้างความเปลี่ยนแปลงที่เคารพกติกาสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น
- **ประเมินผลลัพธ์** (Measure Impact) สะท้อนความคิดเห็น ปัญหาอุปสรรค และความสำเร็จ เพื่อประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น และวางแผนปรับปรุงแนวทางการทำงานอย่างต่อเนื่อง

DESIGN
LEARNING
STAFF
I'm Coach

6. ระบบนิเวศ
การพัฒนาเยาวชน

ทฤษฎีระบบชีวนิเวศ (Bio-ecological Systems Theory)

คำว่า 'ระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)' ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้นในแวดวงการศึกษา สื่อสารถึงองค์ประกอบทุกอย่างตั้งแต่หน่วยเล็กๆ อย่างครอบครัว แล้วขยายใหญ่ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแหล่งเรียนรู้ สื่อ/ทรัพยากรการเรียนรู้ เทคโนโลยี หรือนโยบายต่างๆ ใน ค.ศ. 1970 แนวคิดทางนิเวศวิทยาได้ถูกนำมาใช้ในสังคมศาสตร์และการเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์ของมนุษย์ ยูรี บรอนเฟนเบรนเนอร์ (Urie Bronfenbrenner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันที่นำแบบจำลองทางนิเวศวิทยามาใช้อภิปรายเรื่อง 'ธรรมชาติ' กับ 'การเลี้ยงดู' เพื่อทำความเข้าใจปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก (ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม, 2564)

เขาเชื่อว่าการพัฒนาของมนุษย์เป็นผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเจริญเติบโต การเปลี่ยนแปลงสถานที่ที่บุคคลนั้นอาศัยอยู่ และสิ่งแวดล้อมที่ซับซ้อน (Nested Systems) (วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558) ในช่วงแรกเรียกทฤษฎีนี้ว่า 'Ecological Systems' หรือ 'ทฤษฎีระบบนิเวศ' ซึ่งเกิดขึ้นก่อนยุคอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีที่มีอยู่ในขณะนั้นคือโทรทัศน์ ต่อมานักวิชาการอื่นๆ ได้หันมาสนใจระบบชีวะของมนุษย์ เช่น สมองและการพัฒนาการทางร่างกาย จึงได้ผนวกรวมทฤษฎีเดิมและพัฒนาเป็น 'ทฤษฎีระบบชีวนิเวศ' อย่างไรก็ตาม นักวิชาการส่วนใหญ่ยังคงเรียกทฤษฎีนี้ว่าทฤษฎีระบบนิเวศตามชื่อเดิม (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดการปฏิบัติและการวิจัยอย่างกว้างขวางทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน (Tudge et al., 2009 อ้างถึงใน วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558) ต่อมาใน ค.ศ. 1980 (Bronfenbrenner, 1986) ได้เพิ่มระบบเวลา (Chrono-system) เข้ามา เพื่ออธิบายว่าพัฒนาการของคนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดระยะเวลาภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีรอบตัว (วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558)

ระบบชีวนิเวศที่ส่งผลต่อพัฒนาการของปัจเจกบุคคล ตามแนวคิดของบรอนเฟนเบรนเนอร์

มีองค์ประกอบดังนี้

1. **กระบวนการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม** (Proximal Process)

'กระบวนการ' หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เป็นศูนย์กลางของระบบกับบริบทแวดล้อมรอบตัวของพวกเขา ซึ่งกระบวนการเหล่านี้เกิดขึ้นตลอดเวลา และมีอิทธิพลต่อการพัฒนาหรือการปรับตัวของบุคคลในอนาคต การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลใกล้ชิดโดยตรงจะเป็นกลไกหลักที่มีอิทธิพลมากที่สุด เรียกว่า 'กระบวนการใกล้ชิด (Proximal Processes)' (Bronfenbrenner & Morris, 2006 อ้างถึงใน วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558) ตัวอย่างเช่น ปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และเด็ก หรือเด็กกับเด็ก ถือเป็น 'กระบวนการใกล้ชิด' และมีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก

2. คุณลักษณะของบุคคล (Person Characteristics)

'บุคคล' ถูกวางให้เป็นศูนย์กลางของระบบ สามารถพิจารณาตามคุณลักษณะของบุคคล 4 ด้าน ดังนี้

1) คุณลักษณะที่เป็นพลังขับเคลื่อน หรือเรียกอีกอย่างว่า อุปนิสัย (Force Characteristics)

'อุปนิสัย' เป็นคุณลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของปัจเจกบุคคล ทั้งในทางบวกและในทางลบ โดยคุณลักษณะในทางบวกจะมีผลต่อการสร้างหรือดำรงรักษาปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ในขณะที่คุณลักษณะทางลบจะมีผลขัดขวางหรือหยุดชะงักการสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Bronfenbrenner & Morris, 1998, 2006 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561) คุณลักษณะที่เป็นพลังขับเคลื่อนในทางบวกมักจะประกอบไปด้วยความสงสัยใคร่รู้ มีแนวโน้มที่จะริเริ่มและมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการทำคนเดียวหรือกับผู้อื่น มีการตอบสนองต่อการริเริ่มของผู้อื่น และมีความพร้อมที่จะละวางความสุขเฉพาะหน้าเพื่อการบรรลุเป้าหมายระยะยาว (Bronfenbrenner & Morris, 1998, p. 1009; 2006, p. 810 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

ในขณะที่คุณลักษณะในทางลบ อาจจะมีทั้งในทางอารมณ์หรือพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างเห็นได้ชัด เช่น ความพลุ่งพล่าน ความก้าวร้าว ความเอาแต่ใจตัวเอง หรือในทางอารมณ์หรือพฤติกรรมที่ไม่ค่อยแสดงออก เช่น ความเฉื่อยชา ความไม่รู้ร้อนรู้หนาว ความเขินอาย ทั้งนี้อาจกล่าวโดยรวมว่า คุณลักษณะที่เป็นพลังขับเคลื่อนนั้นหมายถึงความสามารถในการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของบุคคล ในการสร้างหรือตอบสนองต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

2) คุณลักษณะที่เป็นต้นทุน (Resource Characteristics)

คุณลักษณะที่เป็นต้นทุนคือ คุณลักษณะที่มีอิทธิพลต่อความสามารถของปัจเจกบุคคลในการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มคุณลักษณะ กลุ่มแรกคือ กลุ่มคุณลักษณะทางชีววิทยา อาทิ ความสมบูรณ์เมื่อแรกเกิด หรือความผิดปกติทางร่างกายในรูปแบบต่างๆ ที่ส่งผลกระทบให้ปัจเจกบุคคลมีหรือไม่มีความสามารถที่จะสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้ ส่วนกลุ่มที่ 2 คือ คุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับความสามารถ ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ (Bronfenbrenner & Morris, 1998, 2006 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

3) คุณลักษณะที่เรียกร้องการตอบสนอง (Demand Characteristics)

คุณลักษณะที่เรียกร้องการตอบสนองคือ คุณลักษณะที่เชิญชวนปฏิกิริยาตอบสนองจากสิ่งแวดล้อมทางสังคม ส่งผลต่อการสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมว่าจะเกิดขึ้นหรือไม่ในลักษณะใด คุณลักษณะที่เป็นข้อเรียกร้องมักประกอบไปด้วยบุคลิกภาพยิ้มแย้มแจ่มใสหรือบึ้งตึง รูปลักษณ์ที่ดูมีเสน่ห์หรืออัปลักษณ์ บุคลิกกระตือรือร้นหรือเฉื่อยชา (Bronfenbrenner & Morris, 1998, 2006 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

4) คุณลักษณะด้านประชากร (Demographic Characteristics)

เป็นลักษณะทางประชากรของ ‘บุคคล’ ที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการหรือการปรับตัว ซึ่งสามารถมองเห็นได้จากภายนอก เช่น อายุ เพศ และเชื้อชาติ คุณลักษณะที่ปรากฏภายนอกเหล่านี้จะส่งผลให้บุคคลแวดล้อมมีปฏิสัมพันธ์ด้วยในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดยย่อมส่งผลต่อพัฒนาการของปัจเจกบุคคลด้วยเช่นกัน (Bronfenbrenner & Morris, 2006 อ้างถึงใน วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558)

3. **บริบท** (Context)

ทฤษฎีระบบชีวนิเวศให้ความสำคัญกับระบบต่างๆ ที่อยู่รอบตัวบุคคล ทั้งในลักษณะใกล้ชิดและในลักษณะสัญลักษณ์หรือคุณค่าที่อาจมองไม่เห็น ระบบเหล่านี้คือบริบทที่แวดล้อมบุคคล และส่งผลต่อพัฒนาการของบุคคลในลักษณะต่างๆ

ระบบนิเวศที่บรอนเฟนเบรนเนอร์กล่าวถึงมี 5 ระบบ ได้แก่

1) **ระบบเล็ก** (Micro-system)

เป็นระบบที่ใกล้ชิดกับบุคคลมากที่สุด และมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับบุคคล ไม่ว่าจะเป็นบ้าน โรงเรียน พื้นที่เล่น หรือสถานที่ทำงาน กระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่อยู่ในระบบนี้จะต้องมีลักษณะที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องยาวนาน จึงจะส่งผลต่อพัฒนาการของบุคคลอย่างแท้จริง ความสัมพันธ์ในระบบนี้จะมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางจิตวิทยา ทั้งในด้านความคิด ความรู้สึก ทัศนคติ รวมไปถึงบุคลิกภาพของบุคคล ซึ่งจะขึ้นอยู่กับบริบทและสภาพแวดล้อมที่บุคคลนั้นดำรงชีวิตอยู่ (Bronfenbrenner, 1989a, 1989b อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

2) **ระบบกลาง** (Meso-system)

การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมในระบบเล็กด้วยกันเอง ระบบนี้จะก่อรูปหรือขยายขนาดเมื่อบุคคลเริ่มก่อปฏิสัมพันธ์กับบุคคลใหม่ และถูกยุบหรือลดขนาดเมื่อบุคคลยุติความสัมพันธ์กับบางคน

3) **ระบบภายนอก** (Exo-system)

เป็นสิ่งแวดล้อมภายนอกหรือสถานที่ที่มีอิทธิพลต่อระบบกลางและระบบเล็ก โดยไม่มีปฏิสัมพันธ์โดยตรง (Indirect Interaction) กับ 'บุคคล' นั้นๆ (วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558) แต่ได้รับอิทธิพลหรืออาจส่งอิทธิพลต่อระบบดังกล่าวทางอ้อมได้เช่นกัน (Bronfenbrenner, 1979b อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561) อาทิ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในที่ทำงานของพ่อแม่อาจส่งผลต่อปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อลูก หรือการ

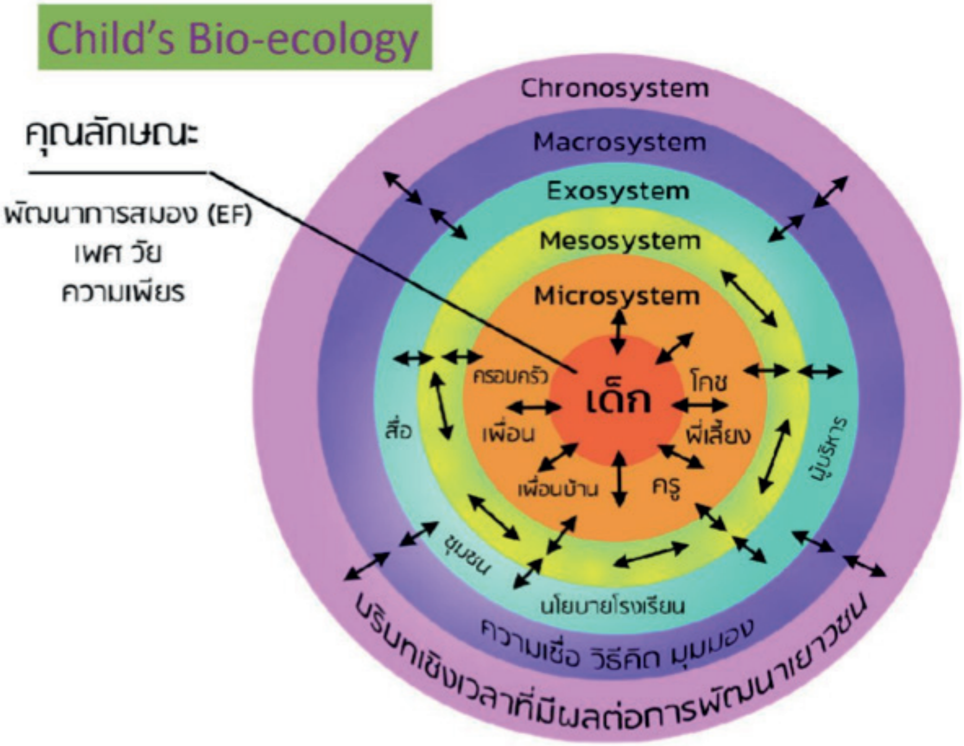
เปลี่ยนแปลงนโยบายทางการศึกษาที่กำหนดให้ครูต้องทำเอกสารจำนวนมากเพื่อยื่นขอผลงาน ย่อมส่งผลต่อเวลาและปฏิสัมพันธ์ที่ครูจะมีต่อนักเรียนในชั้นเรียน ระบบนี้ถือว่ามีความสำคัญ แต่มักจะถูกละเลยในการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของเยาวชน เนื่องมาจากเป็นระบบที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเยาวชนโดยตรง (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

4) **ระบบใหญ่** (Macro-system)

เป็นสิ่งแวดล้อมใหญ่ที่สุด และเป็นโครงสร้างที่มีผลต่อระบบทั้งหมด เช่น สังคม เศรษฐกิจ เชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม (วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558) ระบบนี้จะมีอิทธิพลต่อระบบในชั้นรองลงไป ทั้งในแง่โครงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม รวมไปถึงวัฒนธรรมเฉพาะถิ่นต่างๆ นอกจากนั้นระบบนี้ยังดำรงอยู่ในลักษณะอุดมการณ์ทางความคิดที่ครอบงำบริบทที่บุคคลใช้ชีวิตอยู่ ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจอย่างใด หากจะพบว่าเด็กและเยาวชนที่เติบโตมาในบริบททางสังคม เศรษฐกิจ เชื้อชาติ หรือศาสนาเดียวกันจะมีประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิต การเข้าถึงทรัพยากรต่างๆ ที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งผลต่อพัฒนาการในด้านต่างๆ ที่ไม่แตกต่างกันมาก (Bronfenbrenner, 1989a, p. 229 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

5) **ระบบเวลา** (Chrono-system)

เหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นตลอดช่วงอายุขัยของบุคคลล้วนส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในทางพัฒนาการของบุคคลทั้งสิ้น ทั้งนี้ระบบนี้อาจจะเกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมภายนอก เช่น การไปโรงเรียน พ่อแม่แยกทาง หรือเกิดขึ้นจากความเปลี่ยนแปลงภายในร่างกาย เช่น การเปลี่ยนแปลงร่างกายเมื่อย่างเข้าสู่วัยรุ่น การป่วยด้วยโรครุนแรง ความเปลี่ยนแปลงที่ว่านี้อาจจะมีลักษณะที่คาดการณ์ไว้อยู่แล้ว เช่น การเข้าเรียนตามเกณฑ์อายุ หรือเกิดขึ้นอย่างฉับพลันกะทันหัน เช่น ความตายจากอุบัติเหตุ หรือถูกให้ออกจากงาน (Bronfenbrenner, 1979b อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)



ที่มา : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561

ทฤษฎีระบบชีวนิเวศไม่ได้ปฏิเสธการให้ความสำคัญกับปัจเจกบุคคลในแง่พัฒนาการทางชีววิทยาและจิตวิทยา แต่ชี้ให้เห็นว่าปัจจัยทางบริบทและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมีความสำคัญ และส่งผลต่อพัฒนาการของเยาวชนเช่นกัน ทฤษฎีนี้พยายามระบุถึงปัจจัยแวดล้อมในลักษณะต่างๆ อย่างละเอียด ตั้งแต่ระดับที่มีความใกล้ชิดกับเยาวชน เช่น ครอบครัว พี่เลี้ยง ครู ไปจนถึงระดับมหภาคที่มีความเป็นนามธรรมและจับต้องได้ยาก เช่น วัฒนธรรม ความเชื่อ ขนบประเพณี ซึ่งล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเยาวชนทั้งในทางตรงและทางอ้อม (Harrison et al., 1990 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561) ดังนั้นพี่เลี้ยง พ่อแม่ ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องรอบตัว คือผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ในการพัฒนาเยาวชน โดยการร่วมกันทำให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เหมาะสมในระดับครอบครัว ชุมชน และจังหวัด

4. เวลา (Time)

'เวลา' ใช้ในการอธิบายการเปลี่ยนแปลงหรือความสอดคล้องที่เกิดขึ้น ว่าการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไม่ได้เพียงเกี่ยวข้องกับกระบวนการ ลักษณะบุคคล หรือบริบทสิ่งแวดล้อมเท่านั้น แต่ยังรวมช่วงเวลาที่ดำรงชีวิตอยู่ด้วย ทั้งนี้ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมี 2 แบบ คือ

1) การเปลี่ยนแปลงตามวิถีชีวิตปกติ เช่น การเข้าโรงเรียน การแต่งงาน หรือการเกษียณอายุ

2) การเปลี่ยนแปลงนอกเหนือวิถีชีวิตปกติหรือสิ่งที่ไม่คาดคิด เช่น การหย่าร้าง เจ็บป่วยกะทันหัน หรือเสียชีวิต ฯลฯ (Bronfenbrenner & Morris, 2006 อ้างถึงใน วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ, 2558)

โดยองค์ประกอบด้านเวลามักถูกนำไปผนวกกับระบบ Chrono-system ในการวิเคราะห์พัฒนาการของบุคคล

เห็นได้ว่าทฤษฎีระบบชีวนิเวศพยายามเน้นย้ำและให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมที่ปัจเจกบุคคลใช้เวลาในแต่ละช่วงชีวิต ความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดังกล่าว บุคลิกลักษณะของปัจเจกบุคคลและบุคคลที่มักจะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย พัฒนาการภายในระยะเวลาหนึ่งๆ และช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ (เหตุการณ์ทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง) ที่ปัจเจกบุคคลผู้นั้นมีชีวิตอยู่ และปัจจัยอื่นๆ รอบข้างที่นำไปสู่พัฒนาการของแต่ละบุคคล (Bronfenbrenner & Morris, 2006 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์, 2561)

ปรับระบบนิเวศการเรียนรู้ของเยาวชนให้เหมาะกับโลกอนาคต

มิเชลล์ ไวส์ ผู้เขียนหนังสือ *Long Life Learning: Preparing for Jobs that Don't Even Exist Yet* (Weise อ้างถึงใน ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม, 2564) ให้ความเห็นว่า การลงทุนทางการศึกษาส่วนใหญ่ในอดีตมักทุ่มเทไปกับการศึกษาในระบบ ซึ่งยังขาดความยืดหยุ่นและไม่สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกการทำงานในอนาคต

ไวส์ได้เสนอแนวทางปรับปรุงระบบนิเวศการเรียนรู้ที่จะช่วยให้คนรุ่นใหม่สามารถเผชิญหน้ากับความพลิกผันของโลกการทำงานในอนาคต ได้แก่

1) **นำทางได้** (Navigable) การเรียนรู้อย่างไร้จุดหมายก็ไม่ต่างอะไรกับการล่องเรือไปในความมืด ก่อนที่ผู้เรียนจะก้าวเข้าสู่โลกการทำงาน พวกเขาควรได้รับข้อมูลที่ทำให้เห็นภาพของตลาดแรงงานในปัจจุบันและอนาคต ควรมีตัวช่วยนำทางที่ดี รวมถึงควรมองเห็นถึงโอกาสและทิศทางการต่อยอดอาชีพในอนาคต

2) **ช่วยสนับสนุน** (Supportive) สนับสนุนให้ผู้เรียนพร้อมก้าวเข้าสู่เส้นทางการทำงานในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และปราศจากอุปสรรค ความช่วยเหลือด้านอาชีพควรมีความรอบด้าน เช่น การให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว การสนับสนุนด้านเทคโนโลยี ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ๆ โดยไม่มีอุปสรรค

3) **มีจุดมุ่งหมาย** (Targeted) คนรุ่นใหม่ควรได้รับการศึกษาที่ตรงตามความต้องการ เป็นการเรียนรู้ที่มีความลงตัวอย่างชัดเจนทั้งด้านทักษะ เวลา และทิศทาง รวมทั้งมองเห็นถึงผลตอบแทนที่คุ้มค่าของการลงทุนด้านการเรียนรู้

4) **ผสมผสาน** (Integrated) ควรมีการผสมผสานรูปแบบของการเรียนรู้ไปพร้อมกับการทำงาน

5) **โปร่งใส** (Transparent) การปรับกระบวนการจ้างงานให้โปร่งใส เปิดเผยและยุติธรรมต่อผู้หางานทุกคนอย่างเท่าเทียม โดยคุณสมบัติแรกที่นายจ้างควรพิจารณาคือทักษะและความสามารถ

ทั้งนี้องค์ประกอบของระบบนิเวศที่จะไปกระตุ้นพัฒนาการที่ดีมีดังนี้

1. บ้าน บรรยากาศในครอบครัวอบอุ่นเป็นมิตรกับลูก ลูกพูดคุยกับพ่อแม่ได้โดยไม่ต้องกลัว พ่อแม่ไม่เอาแต่สั่ง พอไม่ทำหรือผิดพลาดก็เฆี่ยนตี ลิดรอนความคิดเห็นและการแสดงออกของลูก รวมถึงบรรยากาศที่พ่อแม่และบุคคลในครอบครัวปฏิบัติต่อกัน

2. โรงเรียน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิด ออกความเห็น เป็นตัวของตัวเอง ฝึกความกล้าหาญและรับผิดชอบในการตัดสินใจ ไม่ยัดเยียดกฎระเบียบให้เอาแต่ปฏิบัติตามคำสั่ง หรือสร้างบรรยากาศของการแข่งขันและกดดัน

3. เพื่อน เพื่อนที่เขาคบเป็นอย่างไร

4. ชุมชน ความเป็นอยู่ ผู้คนที่ครอบครัวคบหาสนิทสนม ค่านิยมที่บ้านหรือสังคม ตลอดจนวัฒนธรรมประเพณีที่ชุมชนยึดถือล้วนหล่อหลอมความคิด บุคลิกภาพ และการมองโลกของเขาในทางใดทางหนึ่ง

5. สภาวการณ์แวดล้อมอื่นๆ เช่น การใช้เวลากับโซเชียลมีเดีย สื่อต่างๆ เกม ดนตรี ภาพยนตร์ เหล่านี้เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลกับพัฒนาการทางสมองส่วนคิดทั้งสิ้น เยาวชนที่เติบโตในระบบนิเวศที่อบอุ่น ได้รับการเอาใจใส่ที่เหมาะสม พัฒนาการทางสมองส่วนคิดจะแข็งแรง เวลาสมองส่วนอารมณ์และสัญชาตญาณกระตุ้นให้ทำบางสิ่งที่จะไปทำร้ายคนอื่น สมองส่วนคิดที่มีภูมิคุ้มกันนี้จะทำหน้าที่ยับยั้งสิ่งเหล่านั้นได้ (สุริยเดว ทรีปาตี, 2559 อ้างถึงใน บุญชนก ธรรมวงศา, 2562)

DESIGN
LEA NING
STAFF
STAFF
STAFF
STAFF
STAFF
I'm Coach

7. การโค้ชเพื่อการสนับสนุนการเรียนรู้

การโค้ช (Coaching)

ในหัวข้อนี้ผู้เขียนขอยกเนื้อหาจากการอบรมเชิงปฏิบัติการ โครงการภาวะและทักษะผู้นำของพี่เลี้ยงเยาวชนจากมิติด้านใน โมดูลที่ 2 : การโค้ชชิ่งเพื่อการเติบโต วันที่ 18-20 กันยายน พ.ศ. 2560 จัดโดยมูลนิธิสยามกัมมาจล ณ โรงแรมบัดดี้ โอเรียนทอล ริเวอร์ไซด์ โดยณัฐฬส วังวิญญู และคณะ จากสถาบันขวัญแผ่นดิน ดังนี้

โค้ช คือการพาเขาไปให้ถึงเป้าหมายและศักยภาพในตัวของเขาเอง เป็นผู้ฟังที่ดี เหมือนกระจกสะท้อน สมมติน้องเยาวชนที่เราทำงานด้วยเขาส่องกระจก เขาเห็นแต่หน้าตัวเอง เขาไม่เห็นขา เราเห็นขาของเขา เราต้องทำให้เขาเห็นว่า อย่าใช้แต่หน้า ใช้แขนด้วย ใช้ขาด้วย ช่วยสะท้อนสิ่งที่เขาอาจมองไม่เห็นในตัวเอง แต่เขามีอยู่ และยืนยัน ฉายแสงไปที่สิ่งที่เขามีอยู่แล้วให้ใช้มากขึ้น

เป้าหมายของการโค้ชไม่ใช่การทำให้เขาเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ พวกเรายังไม่สมบูรณ์ แต่ทำให้เห็นว่าของขวัญของเขาคืออะไร แล้วนำสิ่งนั้นออกมาข่มด้านไม่ดีในตัวเขาเอง เช่น ถ้าเขาเป็นคนเฉื่อยแต่มีจินตนาการ โค้ชจะสนับสนุนให้จินตนาการอย่างเต็มที่ และจินตนาการนั่นเองจะทำให้เขาไม่เฉื่อย

โค้ชคือการเป็นหุ้นส่วน ช่วยตั้งคำถามชวนให้คิดมากกว่าไปคิดแทนเขา ดูแลทั้งโลกภายนอก การงาน และเรื่องชีวิต ตั้งคำถามเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในกลุ่ม แบ่งปันประสบการณ์ได้ แต่ต้องดูจังหวะเวลา บางทีแบ่งปันประสบการณ์ส่วนหนึ่งโค้ชเคยเจอเรื่องนี้มาก่อนจึงอยากแบ่งปัน แต่เราต้องแบ่งใจว่าเราผ่านมาได้ในแบบของเรา ไม่ได้หมายความว่าเยาวชนเขาจะผ่านได้ในแบบของเรา เขาต้องหาวิธีที่จะผ่านได้ในแบบของเขา เป็นหน้าที่ของเราที่จะช่วยเขาให้พัฒนาทางออกเฉพาะตัวของเขา

โค้ชเป็นการเดินทางร่วมกันของเรากับเขา โดยที่เราไม่รู้อนาคตเหมือนกัน แต่พร้อมจะไปตรงนั้น และสิ่งที่เป็นเครื่องนำทางคือความสัมพันธ์ที่ดี ไว้วางใจกัน แต่ต้องตกลงกันว่า เรามีสองบทบาท เรามาเพราะมีเป้าหมายงาน พี่จะทำงานเพื่อให้ได้เป้าหมาย อีกบทบาทคือ อยากสนับสนุนให้เธอได้เติบโต พี่ยังไม่รู้เลยว่าเป็นอย่างไร แต่อยากเรียนรู้จากเธอเหมือนกัน เธออาจจะเติบโตในแบบที่พี่นึกไม่ถึงเลยก็ได้ แต่เราต้องเริ่มต้นด้วยการค้นหาว่าเป้าหมายของเธอคืออะไร แล้วเริ่มสร้างข้อตกลง คือ

1. คุยเรื่องบทบาท อยากให้พี่เป็นหัวหน้าหรือเป็นโค้ช

2. มีข้อตกลงอะไรบ้าง do and don’t โอเคไหมที่พี่จะท้าทายเธอ ถ้าอึดอัดบอกพี่ได้ ต้องมีข้อตกลงบางอย่างก่อนที่เราจะเดินทางไปด้วยกัน ที่เขาจะบอกเราได้เมื่อเขารู้สึกไม่โอเค ต้องบอกได้ทั้งสองฝั่ง เช็กเป็นระยะๆ ช่วงนี้พี่หนักไปหรือเปล่า เธอรู้สึกอย่างไร ต้องฝึกสังเกตสัญญาณ บางทีน้องเขาจะไม่พูด เราต้องอ่านสัญญาณเอง เราต้องใส่ใจร่างกายมากกว่าสิ่งที่เขาพูดออกมาเอง แล้วคอนเน็กชันระหว่างเรากับน้องต้องเช็กเป็นระยะๆ ช่วงนี้เป็นอย่างไรบ้าง ยังสนุกอยู่ไหม หรือมีอะไรพูดยาก พี่อยากฟัง มีอะไรอีกไหม เพื่อให้พี่สนับสนุนให้น้องเติบโต และมีบางช่วงที่น้องจะท้าทายว่าไม่อยากทำ พี่อยากจะได้ยินอันนั้นด้วยแล้วค้นหาว่าเราล้มแล้วจะฟื้นขึ้นมาด้วยกันได้อย่างไร ซึ่งพี่ก็ไม่รู้ แต่ขณะเดียวกันเราก็ไม่ได้ทิ้งบทบาทคนทำงานเพื่อเป้าหมายที่อยากทำ

เรื่องการโค้ช ทักษะและความเชื่อเป็นเรื่องสำคัญ ถ้าเราเชื่อสิ่งเหล่านี้ เราจะเป็นโค้ชได้ แต่ถ้าเราไม่เชื่อไม่เป็นไร อาจจะเลือกอันใดอันหนึ่ง

หลักของการโค้ช

1. **มนุษย์ทุกคนตื่นรู้และเรียนรู้ได้ตลอดเวลา** อยากจะเติบโต ชีวิตทุกชีวิตแสวงหาการเรียนรู้และเติบโต ถ้าเราไม่เชื่อเรื่องนี้ เราจะเหนื่อย เพราะเราจะไปบังคับให้เขาเติบโต แทนที่จะหาดูว่าเขาโน้มเอียงเข้าหาแสงตรงไหน

2. **เส้นทางแต่ละคนไม่เหมือนกัน** มีเอกลักษณ์ต่างจากเรา เราไม่รู้หรอกว่าเส้นทางของเขาหน้าตาเป็นอย่างไร เป็นความลี้ลับของจักรวาล การโค้ชจะกลายเป็นการค้นพบ เป็นการทำงานกับความลี้ลับตรงนี้แหละ ว่าเขาต่างกับเราอย่างไร และความต่างจะทำให้เราเรียนรู้จากกันและกัน โค้ชจะได้เรียนรู้และประโยชน์จากน้องพอๆ กับที่น้องเรียนรู้จากเรา แต่ต้องดูว่าเคมีเข้ากันได้หรือเปล่า บางคนเรารู้เลยว่าโค้ชกันไม่ได้ ไปหาโค้ชคนอื่นก็แล้วกัน เคมีไม่ตรงกัน สร้างความไว้วางใจยาก แต่ไม่ใช่ว่าจะปฏิเสธกันง่ายๆ บางทีต้องใช้เวลา เคยมีโค้ชที่คุยกับผม เขาถามผมว่า ผมอยากจะโค้ชเรื่องอะไร ถ้าโค้ชเรื่องเป้าหมายการทำงานหรือความสัมพันธ์ในคุณค่า โอเคนะ แต่โค้ชเรื่องจิตวิญญาณ เขาไม่รู้เรื่อง เขาจะแนะนำคนอื่นให้ บางทีโค้ชต้องรู้ว่าจิตเราคืออะไร

3. **ทุกชีวิตมีทางเลือก มีอิสระ** ต่อให้มีคนเอาปืนมาจ่อเราให้ทำอะไรบางอย่าง เราก็ยังมีทางเลือกที่จะทำแล้วรอด หรือไม่ทำแล้วตาย เราเชื่อไหมว่าชีวิตมีทางเลือกเสมอ สำคัญมาก บางทีเราไม่ค่อยพูดเรื่องทางเลือก หรือพูดกันน้อยมากในสังคม หลายอย่างเป็นเรื่องที่เราต้องทำ เราเหมือนกับเป็นอูฐที่ทำหน้าที่แบกสัมภาระเดินผ่านทะเลทราย พอเดินไปในเมืองแล้วเอาของลง แบกของใหม่ พอเจอคนเราก็หมอบตัวลง ไม่อิสระ เราต้องกล้าค้นพบ กล้าแหวกกรอบเพื่อจะค้นพบว่าเรามีทางเลือก ไม่ต้องเอาความสุขความทุกข์ไปฝากกับคนอื่น ฝากไว้กับตัวเองได้

4. **ทุกคนมีความรู้ในตัวเอง มีทรัพยากรภายใน** (Resource) ในแต่ละปัญหา คนที่อยู่ในปัญหาจะมีความรู้ภายใน เช่น น้องมีปัญหากับแม่ ถ้าเราไปแนะนำว่าให้น้องทำอย่างนี้แล้วกัน แสดงว่าเราไม่เชื่อว่าน้องมีทรัพยากรภายใน รวมถึงความกล้า ความรัก เมตตากรุณา ที่มนุษย์ทุกคนมีอยู่ในตัวเองอยู่แล้ว เพียงแต่เราต้องช่วยดึงออกมาให้เขาเห็น

เวลามีเป้าหมายงาน เราขอให้ทำนั่นทำนี่ได้ แต่ถ้าเขาติดขัดบางอย่าง ต้องดูว่าเราจะเข้าไปช่วยในบทบาทหัวหน้าหรือโค้ช ต้องให้เขาเลือก ให้ช่วยโค้ชไหม หรือเขาอาจจะหาที่อื่น เขาอาจไม่อยากให้หัวหน้าโค้ช เพราะเขาอาจจะไม่อยากให้หัวหน้าโค้ชก็ได้ ซึ่งเราบางทีไม่อยากให้หัวหน้ารู้ การมีสองบทบาทไม่ง่าย บางทีเป็นหัวหน้าด้วยโค้ชด้วย แต่ไม่ใช่เป็นไปไม่ได้ อยู่ที่ความไว้วางใจ แล้วเราอาจจะบอกได้ว่า ขอคุยเรื่องงานในฐานะหัวหน้าได้ไหม เราก็ยังเป็นหัวหน้าที่พร้อมจะฟัง แต่ชัดเจนว่าเราคุยในบทบาทการทำงาน แต่ถ้าเป็นโค้ชเราอาจจะต้องบอกว่าติดปัญหาเรื่องนี้ โค้ชอาจจะตั้งคำถาม ถ้าไว้วางใจกันก็ไม่ต้องมีพิธีรีตองมาก เริ่มตั้งคำถามแบบโค้ชชิ่งได้เลยเพื่อสนับสนุนเขา ที่ติดเรื่องนี้ มีอะไรทำให้ง่ายขึ้นไหม ปัญหาพลิกเลย

5. Wholeness ทุกคนไม่ได้พิการ เรามีแขนขวา เพียงแต่บางคนถนัดขวา บางคนถนัดซ้าย เรามีอยู่แล้วเพียงแต่ไม่ได้นำมาใช้ ต่างจากมุมมองที่ว่า คนขาดเรื่องนี้ เราจะไปเติมให้เขา มุมมองของ ‘ขาด’ เรียกว่า Lack Worldview มองว่าคนมีปัญหา ขาดพร่อง เราต้องไปเติมให้เขา มีแม่เฒ่าคนหนึ่งในชนเผ่าออสเตรเลียคุยกับตัวแทนยูเอ็น ถ้าคุณมองเห็นว่าเราขาดและอยากจะมาช่วย ขอให้เดินจากไปเถอะ แต่ถ้ามาเพราะเห็นคุณค่าของเรา เห็นว่าเรามีอะไร ก็ขอให้อยู่แล้วเรียนรู้ด้วยกัน นี่แหละคือความเท่าเทียม มนุษย์แสวงหาความเท่าเทียม ถ้าคุณเห็นว่าเรามีอะไรอยู่แล้ว แต่ยังไม่ได้ใช้ มาอยู่เรียนรู้ร่วมกัน มองเห็นคุณค่าของกันและกัน ไม่อย่างนั้นเราจะเหนือกว่า มีมากกว่า เขามีน้อยกว่า ต้องสร้างความสัมพันธ์ที่เรียนรู้ไปด้วยกันจึงจะมีพลัง

6. **ความเป็นไปได้** จงเปิดรับ ปรับตามธรรมชาติ

ทั้งนี้ Wholeness กับ Resource นั้นคล้ายกัน แต่ Wholeness เปรียบกับอวัยวะ ไม่มีใครมีปัญหาเลย แค่เพียงยังไม่ได้ใช้ ไม่ถูกใช้ ไม่ได้หมายถึงพิการ ส่วน Resource คล้ายๆ กับความรู้ ข้างในมีทรัพยากรมากพอที่จะแก้ปัญหา ขอแค่ให้หันหน้ามาคุยกัน เราจะค้นพบทางออกเอง ถ้าเชื่อแบบนี้ก็ไม่ต้องคิดว่าจะให้คำตอบอะไร แต่คิดว่าจะทำกระบวนการอะไรให้เขาได้คุยกันมากกว่า แล้วจะเจอคำตอบเอง แต่เราไม่รู้ว่าคืออะไร

เป้าหมายของการโค้ช

โดยหลักๆ แล้วโค้ชทำหน้าที่ฟัง ถาม สะท้อนให้กำลังใจ เพื่อให้เกิด 3 อย่าง นี้ คือ

Awareness คือการรู้จักตัวเอง รู้ความรู้สึกตัวเองด้วย รู้เป้าหมาย และรู้ว่าอะไรคือจุดเด่น จุดด้อย ข้อจำกัดของตัวเอง รู้ศักยภาพข้างในทั้งหมด Awareness นำไปสู่การมีทางเลือก

Alignment การเชื่อมต่อ เป้าหมาย ความรักที่แท้จริง คุณค่าที่แท้จริง ทำให้เกิดพลัง

Action นำไปสู่การกระทำ รู้ว่าอยากจะทำอะไร มีทางเลือกอะไรบ้าง มีความคิดสร้างสรรค์ โค้ชอาจจะตั้งคำถามง่ายๆ ว่า ถ้ารู้ว่าตัวเองเป็นอย่างนี้แล้ว ไม่มีความกลัวอะไรเลย ไม่มีความกังวลอะไรเลยเรื่องครอบครัว คุณอยากจะทำอะไร คิดแหวกไปเลย โค้ชช่วยขยาย ช่วยยุ เช่น ถ้าคุณเป็นรัฐมนตรีกระทรวงศึกษาธิการแล้วเลือกทำได้อย่างหนึ่งจะทำอะไร สร้างจินตนาการ สร้างเงื่อนไขให้เขาคิดในสิ่งที่ไม่เคยคิดมาก่อน นำไปสู่แอ็กชันเพื่อให้เกิดพลัง โฟกัสที่ตัวเองตัวเขา แล้วนำไปสู่การเพิ่มพลัง การลงมือ ไม่ใช่แค่เข้าใจตัวเอง แต่ต้องทำอะไรบางอย่าง

ศิลปะการตั้งคำถามกระตุ้นการเรียนรู้

คำถามมี 2 ชนิด คือ คำถามปลายเปิด กับคำถามปลายปิด

คำถามปลายปิดจะตอบใช่หรือไม่ใช่ ทำให้เกิดความชัดเจน ไม่ได้เสียหาย มีประโยชน์ในบางกรณี

คำถามปลายเปิด เจ้าตัวต้องคิดหน่อย ถ้าเราถามว่าน้องเคยคิดอยากจะเลิกกับแฟนไหม แล้วไปคบกับคนที่รักจริงๆ เป็นคำถามปลายปิดแล้วชี้นำ คิดไปก่อน แต่ถ้าเป็นคำถามปลายเปิด คือมีปัญหากับแฟน คิดอยากจะหาทางออกอย่างไรบ้าง เราต้องไปพร้อมกับเขา ไม่ใช่เดินนำหน้า เขาต้องเป็นคนคิดเอง คีย์เวิร์ดหนึ่งคือ follow the process ตามกระบวนการ ติดตามไป สังเกตดู เหมือนชาวสวนที่รดน้ำพรวนดิน ให้ขยายทีละนิดๆ

คำถามปลายเปิดช่วยดึงความรู้สึกนึกคิด เช่น ไม่อยากทำโครงการนี้ ถ้าจะดึงความรู้สึก ต้องถามว่าอะไร น้องรู้สึกอย่างไรเวลาทำโครงการนี้ แทนที่จะถามว่าทำไมคิดอย่างนี้ แสดงว่าโค้ชต้องฟังตัวเองก่อนเป็นคนแรก ว่าเรามีอคติไหม ตั้งธงตัวเองเยอะเกินไปไหม ต้องจัดการตัวเองก่อน แล้วปลายทางจะเจอเอง

คำถามปลายปิด ถามเพื่อดึงความทรงจำ ความคิดเล็กน้อย

คำถามปลายเปิด จะไม่ใช่ตอบว่าใช่-ไม่ใช่ แต่เป็นสิ่งที่เขารู้สึกนึกคิดจริงๆ ใช้คำว่าอะไรและอย่างไร อะไรที่ทำให้น้องรู้สึกไม่อยากทำงานนี้ อะไรเป็นปัจจัย

ส่วนปลายปิดมีอีกคำคือ ทำไม ดูเหมือนปลายเปิด แต่เหมือนเรามีสมมติฐานบางอย่างของเราแล้ว ทำไมน้องไม่อยากทำ จะถามก็ได้ แต่ขึ้นกับโทนเสียงว่าเราอยากจะรู้จริงๆ หรือถามแบบมีเป้าหมายของเรามากกว่า เราเลยไม่ใช้ทำไมเปลี่ยนจากทำไมเป็นอะไร

ไม่เปิดด้วยการแนะนำสั่งสอน เช่น น้องไม่คิดหรือว่า แต่ไม่อยากให้ถามคำถามปลายเปิดดีกว่าปลายปิด แต่ให้ระวังว่าเรากำลังถามเพื่ออะไร บางทีเรา

ถามเพราะอยากรู้มากกว่าถามเพื่อให้น้องเขาได้ตอบคำถามให้ตัวเองได้ยิน เราต้องระวัง อยากรู้ไม่ได้ผิด แต่ทำอย่างไรให้ความอยากรู้ของเราเป็นประโยชน์กับตัวน้องเขา ไม่ใช่แค่ประโยชน์ของตัวเราเอง

คำถามปลายเปิดให้อิสระในการตอบ ขยายจินตนาการ ช่วยให้เขาค้นพบคำตอบด้วยตัวเอง คำถามปลายปิดอาจจะไปบังคับให้เขาต้องตอบตรงใจเรา

คำถามมีหลายประเภท เราค่อยๆ เรียนรู้ คำถามหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดความชัดเจน เช่น น้องบอกว่ารู้สึกเหมือนถูกบังคับ โค้ชอาจจะถามว่า เกิดเหตุการณ์อะไรที่ทำให้น้องรู้สึกถูกบังคับ ขยายจากนามธรรมเป็นรูปธรรมมากขึ้น อยากให้งานออกมาดี ไม่ชัดเจน เราอาจจะถามว่า ดีของน้องภาพเป็นอย่างไร ขยายให้เป็นรูปธรรม

คำถามที่สร้างพลังคืออะไร เป็นคำถามปลายเปิดที่ช่วยทำให้น้องได้คอนเน็กกับคุณค่าลึกๆ ของตัวเอง เช่น การประกาศจุดยืน อะไรสำคัญสำหรับคุณ เป้าหมายของคุณคืออะไร เรื่องนี้มีผลต่อคุณอย่างไร เป็นคำถามที่ช่วยสร้าง awareness ให้เขากลับมาทบทวนความรู้สึกของตัวเอง สิ่งที่เกิดขึ้นมีความหมายกับคุณอย่างไร คุณมีทางเลือกอะไรในปัญหานี้ ใช้คำว่าทางเลือกแล้วฟังดูดี แต่ถ้าถามว่าคุณจะแก้ปัญหานี้อย่างไร ต่างกันไหม การใช้คำว่าทางเลือก เป็นการให้เกียรติทางเลือกของเขา ไม่ต้องไปคิดอยู่แค่การแก้ปัญหา หรือในเรื่องนี้ น้องอยากเห็นภาพอะไร ให้เขาเป็นศิลปินเลย วาดภาพแล้วเล่าให้เราฟัง ถ้างานนี้สำเร็จ ภาพความสำเร็จที่น้องอยากจะสร้างอยากจะวาดคืออะไร

พอเขาพูดเสร็จ เราอาจจะทวนว่า ถ้าสำเร็จ น้องจะเห็นตัวเองมีหน้าตาอย่างไร เรียกว่าไปเยี่ยมอนาคตที่สำเร็จ แล้วรู้สึกอย่างไร จะบอกเพื่อนหรือพ่อแม่อย่างไร ขยายไปในอนาคตแล้ว ยังไม่ได้ทำเลย เกิดความอยากก่อน ว่าถ้าทำสำเร็จจะดีกับเขา

พลังของเครื่องมือการฟังและการตั้งคำถาม แนวทางการโค้ชผ่านเครื่องมือ GROW Model

GROW Model เป็นโมเดลต้นแบบที่ง่ายที่สุดที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในกระบวนการโค้ช ทั้งในระดับบุคคลและองค์กร โดยเน้นที่กระบวนการตั้งเป้าหมาย การเรียนรู้ การค้นพบทางเลือก การลงมือปฏิบัติเพื่อการเติบโต คำว่า GROW เป็นตัวอักษรย่อของคำ 4 คำที่ระบุถึงขั้นตอนต่างๆ ซึ่งเกิดขึ้นในกระบวนการโค้ช ได้แก่ (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2565)

Goal หมายถึง การตั้งเป้าหมาย สามารถเป็นได้ทั้งเป้าหมายเฉพาะในชั่วโมงการโค้ช เป้าหมายระยะสั้นในช่วง 1-2 เดือน เป้าหมายระยะยาวของชีวิต ตัวอย่างคำถามสำรวจเป้าหมาย เช่น คุณอยากได้อะไรจากเรื่องนี้ สิ่งนี้ให้อะไรกับคุณ มีอะไรที่สำคัญไปกว่าเป้าหมายนี้อีกบ้าง

Reality หมายถึง การสำรวจสภาพปัญหา ความเป็นจริงของสถานการณ์ปัจจุบันที่เป็นอยู่ทั้งในมิติของสถานการณ์ภายนอกและสภาวะภายในของผู้รับการโค้ช เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ (Awareness) และความเข้าใจที่สอดคล้องกัน (Alignment) ตัวอย่างคำถามสำรวจสภาวะสถานการณ์ เช่น คุณรู้สึกอย่างไรบ้าง สิ่งที่คุณกังวลที่สุดคืออะไร คุณกำลังเผชิญกับอุปสรรคอะไรอยู่บ้าง

Options หมายถึง การเปิดมุมมองความเป็นไปได้ใหม่ สร้างทางเลือกต่างๆ สร้างยุทธวิธีใหม่ๆ หรือความเป็นไปได้ต่างๆ ที่สร้างสรรค์ ตัวอย่างคำถามสร้างทางเลือก เช่น จะเกิดอะไรขึ้นถ้าคุณสามารถเริ่มต้นทุกอย่างใหม่ได้อีกครั้ง ทางเลือกแต่ละทางมีข้อดีข้อเสียอะไรบ้าง ฯลฯ

Way Forward หมายถึง การมุ่งสู่การกระทำ ระบุสิ่งที่จะต้องลงมือทำ เวลา ระยะเวลา บุคคลที่เกี่ยวข้อง และความมุ่งมั่นที่จะลงมือทำสิ่งนั้น ตัวอย่างคำถามที่มุ่งสู่การกระทำ คุณจะเริ่มต้นลงมือทำเมื่อไร ก้าวแรกของคุณที่จะทำเพื่อเข้าใกล้เป้าหมายคืออะไร คุณจะมีวิธีติดตามความก้าวหน้าของเรื่องนี้ได้อย่างไร

ถ้าเราให้เวลากับการทำงานในการตั้งเป้าหมาย (Goal) และการสำรวจสถานการณ์ สภาพปัญหาและทรัพยากรต่างๆ (Reality) นานพอ และมากพอในระดับที่ผู้รับการโค้ชเห็นถึงความต้องการที่แท้จริงเบื้องลึกและคุณค่าที่ตนเองให้ความสำคัญ ในขั้นของการมองเห็นทางเลือก (Options) และการลงมือปฏิบัติ (Way Forward) จะเกิดขึ้นตามมาได้อย่างง่ายดาย

อย่างไรก็ตาม การใช้ GROW Model ไม่ได้เป็นไปตามลำดับขั้นเสมอไป บางครั้งเราอาจจะสำรวจสถานการณ์ก่อนแล้วจึงตั้งเป้าหมาย และในหลายๆ ครั้ง เป้าหมายที่แท้จริง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงในระดับลึกอาจจะปรากฏในระหว่างทางของการโค้ชช่วงใดช่วงหนึ่งก็ได้

ทฤษฎีนั่งร้านหรือผู้ช่วยสนับสนุน (Scaffolding)

'Scaffolding' หมายถึง 'นั่งร้าน' สะท้อนถึง 'การเสริมต่อการเรียนรู้' เปรียบเทียบผู้ปกครองเป็นเสมือนนั่งร้านหรือ 'ตัวช่วยสนับสนุน' เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ให้เยาวชนก่อร่างสร้างองค์ความรู้ ทักษะ และสั่งสมประสบการณ์จากการลงมือทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองตามศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะในวันที่พวกเขาไม่รู้จะเรียนอย่างไร ไม่รู้ว่าจะไปถึงความรู้ที่ต้องการได้อย่างไร

หัวใจของ Scaffolding ต้องช่วยลดความกังวลหรือความรู้สึกด้านลบขณะที่เยาวชนกำลังเผชิญหน้ากับการเรียนรู้ที่รู้สึกว่ายากลำบาก ผู้ปกครองต้องช่างสังเกต เพื่อให้รู้ว่าพวกเขาต้องการตัวช่วยอะไร และสิ่งใดที่จะช่วยสนับสนุนให้พวกเขาไปสู่เป้าหมายได้สำเร็จ ทั้งนี้ในระหว่างการเรียนรู้ แน่นอนว่าพวกเขาต้องผ่านช่วงเวลาแห่ง 'การเรียนรู้ที่ง่าย' และ 'การเรียนรู้ที่ยาก' สลับกันไป ผู้ช่วยสนับสนุนหรือนั่งร้านนี้เองที่จะเข้ามามีบทบาทประคับประคองให้เยาวชนข้ามผ่านการเรียนรู้ที่ยากไปให้ได้ เพื่อยกระดับการเรียนรู้ของพวกเขาเอง (ณิชากร ศรีเพชรดี, 2562)

คำว่า 'Scaffolding' ถูกนำมาใช้ในเชิงการศึกษาครั้งแรกโดย เจอโรม บรูเนอร์ (Lerome Bruner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน บรูเนอร์ใช้คำนี้อธิบายพัฒนาการทางการพูดของเด็กว่าได้รับการช่วยเหลือ (Scaffolding) จากพ่อแม่ เช่น การเล่านิทานและการอ่านออกเสียงดังๆ ให้ฟัง ฯลฯ หลักการของบรูเนอร์ให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้ช่วยสนับสนุน รวมทั้งปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอนและสิ่งแวดล้อม ทฤษฎี 'Spiral Curriculum' ของเขา เน้น

ย้ำบทบาทของผู้สนับสนุนหรือผู้สอนว่าไม่ควรเป็นผู้บอกข้อมูลหรือให้ข้อมูลด้วยการยัดเยียด หรือการท่องจำ แต่ควรดำเนินการตามกระบวนการเรียนรู้ ด้วยการออกแบบบทเรียนที่ทำให้ผู้เรียนได้ทำ ได้แก้ปัญหา และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง และค่อยๆ ย่อยเนื้อหาจากง่ายไปยาก ไต่ระดับไปเหมือนเกลียวสว่าน (สริตา บัวเขียว, 2559)

Scaffolding ตามแนวคิดของเลฟ วีกอตสกี พื้นที่ที่ความรู้เดิมและความรู้ใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น

ขณะที่เบื้องหลัง Scaffolding ตามแนวคิดของเลฟ วีกอตสกี (Lev Vygotsky, 1896-1934) นักจิตวิทยาชาวรัสเซียกลุ่มพุทธิปัญญานิยม แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนหรือเยาวชนมีศักยภาพพร้อมเรียนรู้ แต่ยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้ที่มีประสบการณ์หรือมีความรู้ความสามารถมากกว่า เขาให้ความสำคัญกับพื้นที่ที่ความรู้เดิมและความรู้ใหม่ถูกพัฒนาขึ้น หรือที่เรียกว่า ZPD (The Zone of Proximal Development)

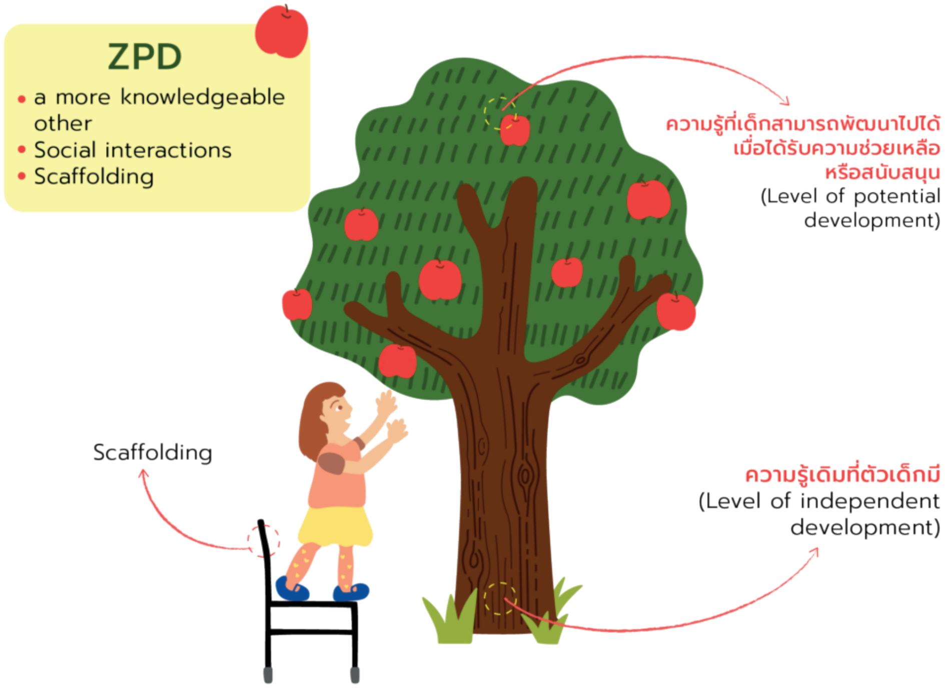
วีกอตสกีเชื่อว่าเยาวชนที่อยู่ในระยะ ZPD หรืออยู่ในกระบวนการเรียนรู้ ควรได้รับการส่งเสริมด้วยบทเรียนที่ไม่ยากเกินไปจนทำให้สับสน หรือท้อจนอยากล้มเลิก (Stress Zone) แต่ต้องไม่ง่ายเกินไปจนทำให้พวกเขาติดอยู่ในพื้นที่ปลอดภัย (Comfort Zone) ‘พื้นที่กลางๆ’ แบบนี้จะยิ่งช่วยผลักดันให้ผู้เรียนพัฒนาหรือขับเคลื่อนตัวเองไปสู่จุดหมายได้ จากพื้นฐานความรู้เดิมที่มี (Level of Independent Development) ไปสู่การพัฒนาศักยภาพจากการเรียนรู้หรือค้นพบความรู้ใหม่ (Level of Potential Development) (Alber, 2014 อ้างถึงใน ณิชากร ศรีเพชรดี, 2562)

ทั้งนี้ ZPD แบ่งได้เป็น 3 ระดับ (สุเนตร สืบค้า, 2561, 2565) ได้แก่

ขั้นที่ 1 : ผู้เรียนยังไม่สามารถทำได้ด้วยตัวเองโดยอิสระ

ขั้นที่ 2 : ผู้เรียนทำได้ดีขึ้น แต่ยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้สนับสนุนหรือผู้ที่มีศักยภาพมากกว่า

ขั้นที่ 3 : ผู้เรียนมีความพยายามหาความรู้ขั้นสูงขึ้นด้วยตนเอง ทำได้ด้วยตนเอง



ที่มา : ThePotential.org, 2562

เห็นได้ว่าการเรียนรู้ในระยะ ZPD จะพัฒนาได้ด้วยปัจจัยการเรียนรู้ 3 ปัจจัย (ณิชากร ศรีเพชรดี, 2562) ดังนี้

1. A More Knowledgeable Other: การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญที่รู้จริงในด้านนั้นๆ

2. Social Interactions: การเรียนรู้ผ่านปัจจัยหรือบริบททางสังคม

3. Scaffolding: วิธีสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อให้เด็กๆ ผ่านระยะ ZPD ไปได้

การสอนแบบ Scaffolding

Scaffolding สามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายวิธี ตามสิ่งที่ผู้เรียนต้องการขณะนั้น โดยมีวิธีคิดคือ การตัดย่อยเนื้อหาในภาพรวม ดึงเนื้อหาออกเป็นก้อนเล็กๆ เพื่อสร้างการเรียนรู้ จากนั้นจึงช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยวิธีคิดแบบ Scaffolding ในแต่ละส่วนย่อยเพิ่มเติมเข้าไปอีก (ณิชากร ศรีเพชรดี, 2562) แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1) **การเลือกรูปแบบ** (Model)

เป็นการสร้างความสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ด้วยความสมัครใจ อาจใช้วิธีสาธิตหรือทำให้ดู การบรรยาย การยกตัวอย่าง การใช้กรณีศึกษา การให้ดูภาพเป้าหมายที่ต้องการไปถึง การพูดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจว่าผู้เรียนสามารถทำได้ การใช้คำถามกระตุ้นเตือน การใช้เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวและเสียง หรือการให้ผู้เรียนสังเกตและวิเคราะห์ เป็นต้น ทั้งนี้ผู้ช่วยสนับสนุนสามารถเลือกเทคนิควิธีที่เห็นว่าเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน

2) การแยกย่อย (Breakdown)

เรียกได้ว่าเป็นขั้นตอนที่ยากที่สุด เพราะผู้สนับสนุนจะต้องแตกกิจกรรมให้เป็นงานย่อยๆ ไม่ซับซ้อน ลดขนาดของงานลง และดำเนินการสอนจากงานที่มีลักษณะง่ายไปหายาก เสมือนกับว่าผู้ช่วยสนับสนุนเป็นผู้สร้างจุด (Dots) และผู้เรียนเป็นผู้เชื่อมจุด (Connecting the Dots) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ทั้งสองฝ่ายมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานที่ไม่สามารถทำได้ด้วยตนเองในตอนแรก และพัฒนาขึ้นจนสามารถลงมือทำได้เอง

ทั้งนี้ก่อนการแตกย่อยกิจกรรม ผู้สนับสนุนต้องรู้ช่องว่างที่ขาดหายไป (Finding a Gap) เพื่อทบทวนว่ากิจกรรมใดที่ผู้เรียนยังทำไม่ได้ กิจกรรมใดที่ทำได้ เพื่อเน้นพัฒนาผู้เรียนได้อย่างถูกจุด

3) การให้กำลังใจ (Encourage) **และการให้ข้อมูลป้อนกลับ**

ทำได้ด้วยการชมเชย การให้ข้อคิดเห็น การวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อน การวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ การให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น เป็นต้น (สุเนตร สืบค้า, 2561, 2565)

Cool
kid!

3

การพัฒนาตัวตน ทักษะพื้นฐาน และการทำงานเป็นทีม สำหรับเยาวชน

“ งานพัฒนาเยาวชนจำเป็นต้องให้เขา
‘พัฒนาตัวตนก่อนพัฒนาชุมชน’ ”

ดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 1 ว่าการพัฒนาเยาวชนนั้นในขั้นแรกๆ ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาตัวตน ทักษะพื้นฐาน และการทำงานเป็นทีมก่อน เพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้และพัฒนาตัวตนของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญต่อการเติบโตภายใน และมีทักษะพื้นฐานสำหรับนำไปเรียนรู้ผ่านการทำโครงการในลำดับต่อๆ ไป หรือนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อผ่านขั้นแรกๆ ที่เป็นช่วงการพัฒนาทั้งสามด้านดังกล่าวไปสู่ขั้นการทำโครงการ เยาวชนก็ยังคงพัฒนา 3 ด้านนี้ต่อเนื่องไปได้เช่นเดียวกัน

ผู้เขียนขอยกตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนได้พัฒนาตัวตน ทักษะพื้นฐาน และการทำเป็นทีม จากการนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้เยาวชนในจังหวัดสตูลและจังหวัดตาก ซึ่งส่วนหนึ่งเคยเผยแพร่ในบทความชื่อว่า *พัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ด้วยศิลปะ : ไม่ตั้งหลักที่หัว แต่คืนเวลาให้ออกไปรับประสบการณ์* เขียนโดย ณิชากร ศรีเพชรดี ที่ผู้เขียนได้ให้สัมภาษณ์ไว้กับ ThePotential.org ขณะที่ผู้เขียนเป็นบรรณาธิการ โดยได้ปรับเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพมากขึ้น ดังนี้

เพราะอะไรเยาวชนต้องมี 4Cs ทักษะเหล่านี้จำเป็นอย่างไรในโลกปัจจุบัน

ขณะนี้เราอยู่ในโลกยุคใหม่ที่เรียกว่าศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความแตกต่างจากอดีตเป็นอย่างมาก โลกยุคนี้มีข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก เรารับข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ไม่ได้รับสารผ่านทีวีเป็นหลักอีกแล้ว มีงานวิจัยระบุว่าเราใช้เวลาอยู่กับโทรศัพท์มือถือมากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งในช่วงเวลานี้จะมีข้อมูลเข้ามาเป็นจำนวนมาก เมื่อการรับข้อมูลเปลี่ยนไปเช่นนี้จึงมีหลายปัจจัยที่เข้ามากระตุ้น ประกอบกับเรามีปฏิสัมพันธ์กันผ่านเทคโนโลยีมากขึ้นกว่าเดิม นี่คือสิ่งที่เปลี่ยนไปอย่างที่หนึ่ง

ประการที่ 2 เด็กๆ ต้องเรียนในโรงเรียน อยู่ร่วมกับครูและเพื่อนนักเรียนด้วยกัน ชีวิตของเขาส่วนใหญ่อยู่ในโรงเรียนมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน นั่นหมายความว่าเด็กๆ ใช้ชีวิตในโรงเรียนมากกว่าอยู่ที่บ้านเสียอีก หากไม่นับเวลานอน

เมื่อนักเรียนใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่ที่โรงเรียนและที่บ้าน สิ่งที่ตามมาคือการเชื่อมโยงตัวเองกับชุมชนจึงเปลี่ยนไป ภาพของความเป็นชุมชนที่ต่างจังหวัดจะพบว่าตอนเช้าเด็กๆ ไปโรงเรียนและกลับบ้านตอนเย็น ไม่มีพื้นที่หรือกิจกรรมที่จะทำให้เด็กๆ เชื่อมโยงหรือมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ที่อาศัยอยู่ในบริเวณเดียวกัน เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต อาชีพ สิ่งแวดล้อม หรือสถานการณ์ปัญหาตรงนั้น นอกจากนี้หากเป็นนอกเวลาเรียน เด็กๆ ก็เลือกที่จะเชื่อมโยงกับชุมชนออนไลน์มากกว่า และเมื่อเด็กไม่เชื่อมโยงกับชุมชนที่เขาอาศัยอยู่เลย สิ่งที่จะเกิดขึ้นคือแม่น้ำ ป่าไม้ ทรัพยากรในบริเวณนั้นจะเปลี่ยนไปอย่างไรก็ไม่เป็นไร เขาไม่รู้สึกเดือดร้อน เพราะเขาไม่สามารถเชื่อมโยงได้ว่าน้ำที่เขาใช้ อาหารที่เขารับประทานนั้นเกี่ยวกับป่าและแม่น้ำอย่างไร เด็กๆ ไม่ได้เชื่อมโยงกับพื้นที่ที่อาศัยอยู่อีกแล้ว ซึ่งหากสถานการณ์เป็นเช่นนี้จึงน่าเป็นห่วงว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับบ้านเมืองของเรา

ประการที่ 3 การใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันก็เปลี่ยนไปเช่นเดียวกัน เราใช้เงินจับจ่ายเพื่อตอบสนองความสุขและความสบาย ไม่ใช่การเข้าหาธรรมชาติ อ่านหนังสือ หรือการดื่มด่ำกับอุดมการณ์และลุกขึ้นมาเข้าใจสังคมอีกแล้ว ฉะนั้นเด็กยุคใหม่จำเป็นต้องมีทักษะที่แตกต่างจากเดิม เมื่อก่อนเราทำมาหากินด้วยการถือ

จอบถือเสียมออกไปทำมาหากิน ทักษะที่คนในยุคนั้นมีคือทักษะชุดหนึ่ง แต่ในปัจจุบันเราต้องมีทักษะการทำงานกับเทคโนโลยี สามารถคิดวิเคราะห์ รับข้อมูลข่าวสารด้วยการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถเลือกและแยกแยะข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้ ซึ่งนี่คือทักษะในโลกยุคใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม ในวงการการศึกษาโลกจึงได้ระบุหมวดหนึ่งในทักษะศตวรรษที่ 21 คือเรื่อง Competency หรือทักษะที่เราควรมีเพื่อทำงาน พูดถึง 4Cs คือ

- Critical Thinking การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดเชื่อมโยง
- Collaboration ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม อยู่ร่วมกันกับเพื่อน การทำงานภายใต้ความแตกต่างหลากหลาย
- Communication ทักษะการสื่อสาร ไม่ได้หมายความว่าใช้สื่อเป็นหรือสื่อสารผ่านสื่อเท่านั้น แต่หมายถึงการสื่อสารเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้
- Citizenship หรือ Civic Engagement ทักษะการเชื่อมโยงตนเองกับชุมชน รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน อยากลุกขึ้นมาทำอะไรเพื่อแก้ปัญหาในชุมชน ไม่นิ่งดูดาย

ออกแบบการเรียนรู้อย่างไรให้เกิด 3Cs

ในบทนี้ขอกล่าวเฉพาะทักษะ 3Cs (Critical Thinking, Collaboration, Communication) ซึ่งเกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานและการทำงานเป็นทีม เป็นทักษะที่สามารถออกแบบการเรียนรู้ได้ผ่านกิจกรรม ซึ่ง C ที่ 4 นั้นต้องใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่นานกว่า ซึ่งจะกล่าวต่อไปในบทที่ 4

จริงๆ แล้วทักษะ 3Cs นั้นมีอยู่แล้วตั้งแต่ในศตวรรษที่ 20 เพราะเป็นทักษะที่มนุษย์ใช้กันอยู่แล้ว การที่คนคนหนึ่งเรียนรู้เพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมนั้นมีอยู่แล้ว แต่การทำโครงการพัฒนาเยาวชน หรือโครงการพลังพลเมืองเยาวชนนั้นเป็นการ 'ออกแบบการเรียนรู้ที่คืนทักษะให้เยาวชนนำไปปรับและประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตจริง หรือออกแบบการเรียนรู้เพื่อสร้างเงื่อนไขให้เขาได้ใช้ทักษะแต่ละด้าน' ซึ่งการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้เกิด 3Cs คือ เราเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านประสบการณ์และการแก้ไขปัญหาระหว่างการลงมือทำ

หนึ่ง-ลงมือทำจริง มีประสบการณ์ด้วยตนเอง สอง-พอทำจริง มีประสบการณ์จริงก็มักมีปัญหาให้แก้ไข ซึ่งการแก้ไขปัญหานี้เองที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ สุดท้าย-ได้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนว่าแต่ละคนมีการแก้ปัญหาอย่างไร อาจเรียกว่าการ Reflection หรือการสะท้อนการเรียนรู้ ดังนั้นการออกแบบการเรียนรู้ควรจะมีสามเรื่องนี้เพื่อให้เยาวชนได้พัฒนาทักษะ 3Cs ทั้งนี้ในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนา 3Cs นั้นจะไม่แยกส่วน ทั้งสามทักษะจะถูกใช้งานพร้อมกันจากการทำภารกิจใดภารกิจหนึ่ง

ตัวอย่างการออกแบบการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาตัวตน ทักษะพื้นฐาน และการทำงานเป็นทีม

1. กิจกรรมละลายพฤติกรรม : ละลายตัวตน ฝึกเชื่อมโยงกับคนอื่น

กิจกรรมละลายพฤติกรรมทำหน้าที่เป็นกิจกรรมให้เยาวชนได้ละลายน้ำแข็งในตัวเอง ละลายตัวตนว่าเราเป็นใครแล้วออกมาเชื่อมโยงกับคนอื่น และออกมาพูด คิด ถาม เขียน รับฟัง เพราะธรรมชาติของคนรุ่นใหม่นั้นเรียนรู้ผ่านความรู้สึก ความสนุก จึงควรออกแบบการเรียนรู้เป็นกิจกรรมหรือเกมสนุกๆ เพื่อให้เขาได้รู้จักตัวเอง

วัตถุประสงค์

เพื่อให้เยาวชนได้รู้จักกัน ฝึกการฟัง และการเชื่อมโยงตัวเองกับผู้อื่น

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
การรู้จักตัวเอง

Skills:
ทำงานเป็น : 1) คิดวางแผน 2) ทำงานเป็นทีม เข้าใจความแตกต่าง หลอมรวมกับผู้อื่นได้ 3) ทักษะการสื่อสาร การฟัง

Knowledge: -

ตัวอย่างกิจกรรม

1) แนะนำตัวเองผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์

เป็นการแนะนำตัวที่มีทั้งการแนะนำตัวโดยการล้อมวงใหญ่หนึ่งวง และการจับคู่เพื่อนเพื่อพูดคุยกันผ่านโจทย์ต่างๆ เช่น เป็นใครมาจากไหน อาหารที่ชอบ ที่มาของชื่อ ฯลฯ ทั้งนี้การได้บอกว่าเราเป็นใคร มีที่มาอย่างไร ชอบหรือไม่ชอบอะไร มีความคิดความฝันอะไร อยากเห็นตัวเองพัฒนาไปอย่างไร เช่นนี้จะทำให้เรายืนหยัดและนำตัวเองเข้ามาเชื่อมโยงกับผู้อื่นได้ นอกจากนี้การรับฟังผู้อื่นยังทำให้รู้ว่าแต่ละคนแตกต่างกันอย่างไร เราจะเป็นเพื่อนกันได้อย่างไร และอาจมีจุดร่วมบางอย่างที่ทำให้เราเชื่อมโยงถึงกัน

ในกิจกรรมนี้ยังออกแบบให้เกิด ‘การฟัง’ เพราะเราอยากให้เยาวชนพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งประตูบานแรกที่ทำให้คนทำงานร่วมกันเป็นทีมได้คือการฟัง พร้อมกับเรียนรู้ว่าฟังอย่างไรให้เชื่อมโยง (Connect) กับผู้อื่นได้ ฟังอย่างไรให้สามารถจับประเด็นความรู้สึกหรือความต้องการของคนที่สื่อสารกับเรา นำเอาแก่นหรือประเด็นนั้นๆ เข้ามาเชื่อมโยงกับเรา แล้วเลือกจะทำอะไรร่วมกันได้ การฟังจึงเป็นเรื่องสำคัญมากที่ต้องติดตั้งให้กับเยาวชน

ปัจจุบันเรามักได้รับการฝึกให้ฟังเนื้อหา แต่เยาวชนควรได้ฝึกเรื่องการฟังใจกัน ฟังความรู้สึกและความต้องการของกันและกัน เพราะนี่คือกุญแจของการหลอมรวมความรู้สึก หลอมรวมการทำงานร่วมกันได้ การทำงานร่วมกันเป็นทีมจึงจะเกิดขึ้น

2) เกม “แตะอะไรดีจ๊ะ แตะอะไรดีล่ะ”

เกมนี้เป็นเกมที่ให้ทุกคนไปแตะสิ่งต่างๆ ตามคำสั่ง เช่น คนใส่กางเกงยีนส์ คนใส่แว่น คนใส่ถุงเท้าที่มีสีดำ ผู้ชายใส่เสื้อสีม่วง เอาหลังแตะพื้น ฯลฯ เพื่อเป็นเงื่อนไขให้เยาวชนได้คุยและเชื่อมโยงกัน

3) เกม “เพื่อนใหม่ของฉัน”

- ให้ทุกคนส่งยิ้มให้สมาชิกในวงทุกคน
- เลือกเพื่อนหนึ่งคน เดินเข้าไปสอบถามประวัติส่วนตัวและถามคำถามพิเศษ ดังนี้

คนที่ 1 เพื่อนที่เราอยากส่งยิ้มให้มากที่สุด เดินไปหาพร้อมชูนิ้วชี้ เอานิ้วชี้แตะกัน แล้วถามชื่อ ประวัติส่วนตัวให้มากที่สุด ทำความรู้จักกันให้มากที่สุด และคำถามพิเศษ “เวลามีความสุขชอบไปเที่ยวที่ไหน”

คนที่ 2 เพื่อนที่เรารู้สึกเป็นมิตรมากที่สุด เดินไปหาพร้อมชูฝ่ามือ เอาฝ่ามือแตะกัน แล้วสอบถามประวัติส่วนตัว และคำถามพิเศษ “ความรักครั้งแรกเกิดขึ้นเมื่อไร-รู้สึกอย่างไร”

คนที่ 3 เพื่อนที่น่าค้นหามากที่สุด เดินไปหาพร้อมคล้องแขน แล้วสอบถามประวัติส่วนตัว และถามคำถามพิเศษ “ถ้าขอพรได้หนึ่งข้อ จะขอพรอะไร เพราะอะไร”

โดยในแต่ละรอบการเล่น วิทยากรจะสุ่มให้เยาวชนแนะนำเพื่อนที่ตนเองไปทำความรู้จักมา

2. กิจกรรมสร้างพลังกลุ่มและการทำงานเป็นทีม

กิจกรรมสร้างพลังกลุ่มออกแบบเพื่อให้เยาวชนเรียนรู้ว่าการทำงานร่วมกันนั้นเริ่มต้นจากการที่ทุกคนมีเป้าหมายร่วมกัน มีภารกิจที่ต้องบรรลุร่วมกัน และเรียนรู้เรื่องการวางแผน การแบ่งงานตามความถนัดของแต่ละคน การจัดวางคนให้ทำงานร่วมกัน เมื่อแบ่งงานและแบ่งคนตามความสามารถเฉพาะของแต่ละคนแล้ว ต่อมาคือความเป็นพลังกลุ่ม ซึ่งเป็นเรื่องของการร่วมแรงร่วมใจ ทุกคนต้องลงมือทำ มิใช่เป็นแค่การทำแบบห่างๆ ทำพอให้ผ่านไป แต่คือการส่งพลัง ส่งแรงใจของเราและแรงใจของเพื่อนเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย พลังกลุ่มเกิดจากการใช้พลังร่วมกัน ผิดก็ผิดร่วมกัน เจอปัญหาก็เจอร่วมกัน แล้วจะเกิดการสู้สิ่งที่ยากและก้าวข้ามปัญหานั้นเพื่อหยิบธงหรือบรรลุเป้าหมายให้ได้

วัตถุประสงค์

เยาวชนเรียนรู้และพัฒนาทักษะเรื่องการทำงานร่วมกันเป็นทีม

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของทีม

Skills:
คิดเป็น : การวิเคราะห์
ทำงานเป็น : 1) คิดวางแผน คิดแก้ปัญหา 2) ทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำ-ผู้ตาม ไว้วางใจผู้อื่น ลดอัตตาตัวเอง เสียสละเป็น 3) ทักษะการสื่อสาร

Knowledge: -

ตัวอย่างกิจกรรม

1) กิจกรรมเติมให้เต็ม

ผู้เขียนยกตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมสำหรับเยาวชนในค่ายหนึ่งที่ได้กำหนดภารกิจคือการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยมีโจทย์ให้เยาวชนร่วมกันแก้ปัญหา เช่น เยาวชนแต่ละทีมยืนอยู่ประจำจุด และมีกระป๋องเปล่าวางอยู่อีกฝั่งหนึ่งตรงข้ามกับที่เขายืนอยู่ สมาชิกแต่ละทีมต้องนำน้ำไปเติมในกระป๋องเปล่าให้ได้มากที่สุดในเวลาจำกัด ทีมใดทำให้น้ำในกระป๋องมีปริมาณสูงสุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ ซึ่งไม่มีอุปกรณ์อะไรให้ตักน้ำเลย เยาวชนต้องใช้แรงกายแรงใจกัน ต้องคิดและแก้ปัญหาว่าจะนำอะไรมาตักน้ำ เสื้อ หมวก หรืออื่นๆ ทุกคนต้องร่วมแรงเสียสละเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จให้ได้ นี่คือพลังกลุ่ม

สิ่งที่ได้จากกิจกรรมพลังกลุ่มคือความไว้ใจและการรู้ว่าการเสียสละสำคัญอย่างไร ปัญหาทุกอย่างจะแก้ไขได้ต้องมีการเสียสละ การเป็นผู้นำ-ผู้ตาม การยอมลดอัตตาตัวเอง การเป็นผู้นำแบบรับใช้คือรู้ว่าปัญหาอยู่ตรงไหน เราจะเข้าไปอุดอะไร พลังกลุ่มจึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหา ปรับตัว เสียสละ ไว้ใจ เมื่อเราลงแรงกายและใจ ภารกิจจึงจะสำเร็จได้ นี่คือทักษะการร่วมมือ (Collaboration) ที่คนรุ่นใหม่ต้องเรียนรู้

2) กิจกรรมเดินเท้าชิด

การทำกิจกรรมเดินเท้าชิดเป็นการจำลองสถานการณ์การทำงานร่วมกันกับทีม แม้ว่าทุกคนจะเห็นเป้าหมายร่วมกัน แต่การทำงานร่วมกันกับทีมที่มีจำนวนมากต้องมีการวางแผนและสื่อสารให้ทีมรับรู้และตกลงร่วมกัน เห็นบทบาทผู้นำ-ผู้ตาม การเสนอความเห็นและสื่อสารออกไปเพื่อให้ทีมบรรลุภารกิจให้ได้ และการเผชิญกับความผิดหวังจากการต้องเริ่มใหม่หลายครั้งจนอาจเกิดการท้อยอมแพ้ หรือเกิดความขัดแย้ง แต่ทั้งทีมต้องอดทนและร่วมแรงร่วมใจกัน มีการสื่อสารที่ดี จึงจะบรรลุความสำเร็จได้

กระบวนการ

2.1) ให้เยาวชนยืนต่อแถวหน้ากระดานไม่ควรเกิน 40 คน ต่อ 1 กลุ่ม

2.2) ให้เยาวชนเดินจากฝั่งหนึ่งไปถึงอีกฝั่งหนึ่ง โดยผู้ที่ยืนติดกันเท้าต้องชิดติดกันตลอดระยะเวลาที่เดินไปที่เส้นชัย หากเท้าของใครหลุดออกจากกัน ทั้งทีมต้องกลับไปเริ่มต้นเดินใหม่ ทำเช่นนี้จนถึงเส้นชัย ทีมใดเข้าเส้นชัยได้ก่อนเป็นฝ่ายชนะ โดยการเข้าเส้นชัยนั้นเท้าของทุกคนต้องเหยียบเส้นชัยพร้อมกัน หากไม่พร้อมเพรียงกันก็ต้องกลับไปเริ่มต้นเดินใหม่ที่จุดเริ่มต้น

2.3) ถอดบทเรียนหลังทำกิจกรรม ช่วงถอดบทเรียนจะเป็นช่วงสำคัญที่เยาวชนจะได้เรียนรู้เรื่องการทำงานเป็นทีม โดยคำถามจะเน้นไปที่ความรู้สึกก่อนเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นสดๆ ระหว่างการเล่น ซึ่งเยาวชนสามารถพูดออกมาได้ง่ายที่สุด โดยมากแล้วจะใช้ 6 คำถามดังต่อไปนี้ ทั้งนี้พี่เลี้ยงสามารถใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงระหว่างการเล่นมาตั้งคำถามได้ เช่น เหยียบเท้ากัน ทะเลาะกัน ฯลฯ

คำถามถอดบทเรียน

1. รู้สึกอย่างไร
2. เมื่อเริ่มเดินรู้สึกอย่างไร
3. เดินไปแล้วถูกระฆังตีให้กลับมาเริ่มต้นเดินใหม่ รู้สึกอย่างไร
4. ขณะกำลังจะเข้าเส้นชัยแล้ว แต่เหยียบเส้นชัยไม่พร้อมกันจึงต้องกลับไปเริ่มใหม่ รู้สึกอย่างไร
5. เข้าเส้นชัยสำเร็จแล้วรู้สึกอย่างไร
6. เราได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้

YOKOHAMA
TYRES

3. กิจกรรมพัฒนาตัวตน

โดยมากแล้วการพัฒนาเยาวชนมักสนใจที่การพัฒนาทักษะ เพื่อให้เขาสามารถเรียนรู้และทำสิ่งต่างๆ ได้ ทั้งการงานและการเรียน แต่การที่คนคนหนึ่งจะเรียนรู้และพัฒนาตัวเองไปได้สูงสุดนอกจากการพัฒนาทักษะต่างๆ แล้ว การได้พัฒนาตัวตนคือการรู้จักตนเองทั้งที่มาที่หล่อหลอมความเป็นตัวเอง นิสัยใจคอ จุดแข็ง หรือจุดที่ควรพัฒนา ก็เป็นสิ่งสำคัญ เพราะการเรียนรู้เหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนรู้จักตนเอง รู้ที่มาที่ไปของพฤติกรรมที่เขาแสดงออก และสามารถกำหนดทิศทางการพัฒนาตนเองในอนาคตได้

วัตถุประสงค์

เพื่อให้เยาวชนพัฒนาตัวตนและรู้จักตนเองผ่านการใคร่ครวญ และทบทวนเส้นทางชีวิตของตนเอง พร้อมทั้งรับฟังตัวตนของเพื่อน

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
รู้จักตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง

Skills:
ทำงานเป็น : การทำงานเป็นทีม รู้จักเพื่อนร่วมทีม เข้าใจตัวตนของเพื่อน

Knowledge: -

ตัวอย่างกิจกรรม

1) สายธารชีวิต

สายธารชีวิตคือตำนานชีวิตของตัวเองกว่าจะเป็นวันนี้ ซึ่งแต่ละคนจะได้ใคร่ครวญและวาดเส้นทางชีวิตของตนเองในแต่ละช่วงเวลา ตั้งแต่วัยเด็กเล็กจนปัจจุบัน ชีวิตของเราทุกคนต่างมีตำนานของตนเอง กว่าจะเป็นวันนี้นั้นเกิดการหล่อหลอมตัวตนจากหลายอย่าง เช่น จากปัญหา อุปสรรค ต้นแบบที่เรารัก ต้นแบบที่อยากเป็น ความใฝ่ฝัน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ชีวิตผ่านประสบการณ์ นอกจากนี้กิจกรรมสายธารชีวิตยังออกแบบมาให้เยาวชนรับฟังตัวตนของเพื่อน การเล่าสายธารชีวิตให้กันและกันฟังทำให้เยาวชนเกิดการเชื่อมโยงกัน เห็นใจกัน รู้สึกได้ว่ากว่าเพื่อนเราจะเป็นคนแบบนี้เขาผ่านอะไรมาบ้าง การได้บทเรียนจากเรื่องราวของเพื่อนยังก่อเกิดบทเรียนใหม่ และทำให้เขานำประสบการณ์หรือบทเรียนจากเพื่อนมาปรับใช้ในชีวิตตนเองได้ ทักษะของการได้กลับมาใคร่ครวญเส้นทางชีวิตของตนเองจึงสำคัญมาก

กระบวนการทบทวนตนเองนั้นสำคัญ เพราะในแง่การเรียนแล้วกระบวนการเรียนรู้ส่วนใหญ่มักเรียนรู้จากภายนอกและบทเรียนใหม่เสมอ แต่สายธารชีวิตออกแบบมาเพื่อให้เยาวชนกลับมาหาบทเรียนจากชีวิตเขาเอง เพราะนี่คือการเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ที่หาไม่ได้จากที่อื่นและยังมีค่ามากอีกด้วย การเกิดวงสนทนาลักษณะนี้ทำให้คนร่วมวงสนทนาเกิดความกรุณาต่อกัน และได้เรียนรู้จากบทเรียนต่างๆ ของเพื่อน การได้รู้จักชีวิตของเพื่อนทำให้เยาวชนเรียนรู้ที่จะไว้ใจกัน และตลอดหนึ่งปีที่ได้อยู่ด้วยกันจะเกิดการช่วยเหลือกันในระยะยาว

2) ประติมากรรมชีวิต

กิจกรรมประติมากรรมชีวิตเป็นการค้นหาความเป็นตัวตน และการทบทวนความรู้สึกภายในตนเองที่เกิดขึ้น จากการทบทวนเหตุการณ์สำคัญในช่วงชีวิตทำให้เยาวชนรับรู้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตนเอง เกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง

กระบวนการ

1. สำรวจ รับรู้ความรู้สึกภายในตนเองที่กำลังเกิดขึ้นระหว่างเดินไปยังจุดต่างๆ

2. ทบทวนเรื่องราวการเติบโตในช่วงวัยที่ผ่านมา โดยให้แต่ละคนเดินไปยังพื้นที่ที่รู้สึกปลอดภัย นั่งทบทวนตนเองผ่านโจทย์ ดังนี้

1) ความทรงจำ ความประทับใจ และความรู้สึกจากการสัมผัสในช่วงวัยเด็ก “เราอยู่กับใคร รู้สึกอย่างไร มองเห็นอะไร ได้ยินอะไร กลิ่นและความรู้สึกที่ได้สัมผัสสิ่งต่างๆ เป็นอย่างไร”

2) เหตุการณ์ความทรงจำหรือความประทับใจในช่วงวัยรุ่น “เหตุการณ์นั้นคืออะไร มองเห็นอะไร ได้ยินอะไร มีใครอยู่ในเหตุการณ์”

3) เหตุการณ์ที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตหรือเหตุการณ์ที่หล่อหลอมให้เราเป็นเรา “ความทรงจำที่ติดอยู่ในใจเรา-เราทำอะไร สิ่งเหล่านั้นส่งผลกระทบกับตัวเองอย่างไร นำพาการเปลี่ยนแปลงอย่างไรกับตัวเรา สิ่งที่เราได้เรียนรู้”

3. สร้างประติมากรรมชีวิต บอกเล่าจุดเปลี่ยนสำคัญของชีวิต มีขั้นตอนดังนี้

1) เลือกของที่เป็นตัวแทน “ความรู้สึก และเหตุการณ์จุดเปลี่ยน เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้น” โดยเลือกจากวัสดุต่างๆ หรือวัสดุในธรรมชาติรอบตัว

2) เลือกพื้นที่ที่สัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกับเรื่องราวที่เรากำลังถ่ายทอด

3) สร้างประติมากรรมชีวิต

4) ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านประติมากรรมให้เพื่อนๆ ฟัง โดยจับกลุ่ม 4 คน เดินจับมือไปยังประติมากรรมของสมาชิกในกลุ่มทีละคน ให้สมาชิกที่ไม่ใช่เจ้าของผลงานสะท้อนความคิดหรือความรู้สึกต่อประติมากรรมผ่านโจทย์ “มองเห็นอะไร รู้สึกอย่างไร” หลังจากนั้นให้เจ้าของประติมากรรมบอกเล่าเรื่องราว โดยทุกคนจะต้องฟังอย่างตั้งใจ ไม่ถามแทรก และไม่ตัดสิน

4. สะท้อนการเรียนรู้ร่วมกัน โดยนั่งจับมือเป็นวงกลม สะท้อนผ่านโจทย์คำถาม คนเล่าเรื่อง “รู้สึกอย่างไร”

5. ให้ทุกคนพูดหนึ่งคำ “ชื่นชมตัวเอง หรือชื่นชมเพื่อน” เพื่อเป็นพลังให้แก่กัน

ตัวอย่างผลงาน

เรื่องราวจากประติมากรรม : ชีวิตในวัยรุ่นมีความรู้สึกว่าตนเองติดอยู่ในกรอบ ต้องดำเนินชีวิตอยู่ในกรอบ แต่เมื่อโตขึ้นชีวิตมีความเป็นอิสระมากขึ้น มีความรู้สึกเหมือนดอกไม้

4. กิจกรรมพัฒนาทักษะพื้นฐาน 4Cs

กิจกรรมพัฒนาทักษะพื้นฐาน 4Cs ผู้เขียนยกตัวอย่างการออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนจังหวัดสตูล ซึ่งเป็นการออกแบบให้เยาวชนเรียนรู้ผ่านการลงพื้นที่จริงบริเวณปากบารา และผลิตงานศิลปะ

ที่มาและเป้าหมายของกิจกรรม

หาดปากบารานั้นมีความสำคัญต่อคนสตูลและจังหวัดใกล้เคียง ทั้งเป็นหาดเศรษฐกิจ มีต้นสนเรียงตัวสวยงาม มีร้านค้าจำนวนมาก ผู้คนมาพักผ่อน ฯลฯ และบริเวณนี้ยังเป็นพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ เป็นแหล่งรวมวิถีชีวิตโดยเฉพาะประมงพื้นบ้าน หมายความว่าภายใต้หาดหนึ่งแห่ง นี่คือแหล่งเรียนรู้ที่เยาวชนเข้าไปเรียนรู้ได้มากมาย ไม่จำเป็นต้องหาข้อมูลแต่ในอินเทอร์เน็ต แต่เป็นการเรียนรู้โดยนำตัวเองเข้าไปในชุมชนใดชุมชนหนึ่งที่มีความหลากหลายของประเด็น แล้วสัมผัส จุ่มแช่ไปนำเข้าข้อมูลต่างๆ ของพื้นที่จากการมองเห็น สัมผัส พูดคุย ชิมรส กินอาหาร การมองหาปัญหารวมถึงสิ่งสวยงามของพื้นที่นั้น แล้วจึงนำข้อมูลเหล่านั้นกลับมาทำงานต่อ

ทั้งนี้แม้ว่าการทำกิจกรรมนั้นต้องการให้เยาวชนพัฒนาทักษะ 4Cs เช่น Critical Thinking แต่ไม่ใช่ว่าลงพื้นที่ไปสัมผัสชุมชนแล้วเยาวชนจะสามารถคิดวิเคราะห์ได้เลย แต่การลงพื้นที่เป็นเพียงจุดเริ่มต้นหรือทักษะแรกคือการเปิดรับสัมผัส รับประสบการณ์เท่านั้น และตามมาด้วยกิจกรรมอื่นๆ ที่ค่อยๆ ให้เยาวชนพัฒนาทักษะ 4Cs ดังนี้

เนื้อหาและกระบวนการโดยสังเขป

1) สัมผัสพื้นที่จริง

เยาวชนไปศึกษาบริเวณหาดปากบารา จังหวัดสตูล จุดเริ่มต้นหรือทักษะแรกคือการเปิดรับสัมผัส รับประสบการณ์ ภาษาอังกฤษเรียกว่า Sensing คือการเปิดประสบการณ์ เปิดผัสสะของเราในการรับข้อมูลอย่างเที่ยงตรงและกระทบใจ

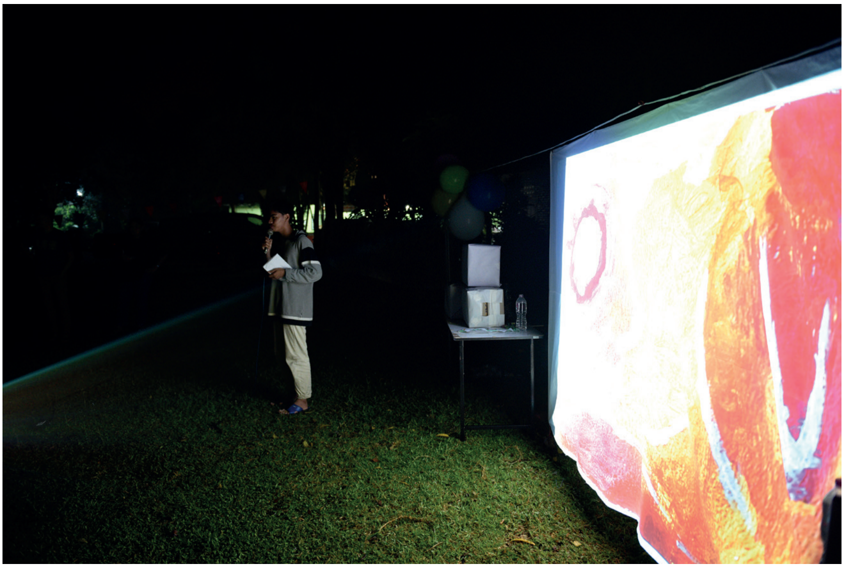
เปิดรับประสบการณ์อะไรบ้าง เช่น ‘ตา’ สำคัญมาก เรามองเห็นอย่างตรงไปตรงมา หากตาของเราไม่เปิด ประสบการณ์ก็จะไม่เกิดเช่นกัน หรือไม่เราอาจจะเห็นแต่สิ่งที่ตาเราเห็นหรือสิ่งที่อยากเห็นเท่านั้น เช่น ถ้าเราตั้งประเด็นเรื่องขยะเราลงปากบาราเราจะเห็นแต่ขยะ แต่หากเราเปิดสัมผัสกว้างๆ เราจะเห็นหลายอย่าง อาจเห็นคนคนหนึ่งเดินมา ในมือเขาถือลูกชิ้นปิ้ง เขากินอย่างเอร็ดอร่อยเสร็จแล้วก็ทิ้งถุงนั้นข้างทาง ถ้าเราเปิดผัสสะทั้งหมดเราจะไม่เห็นแต่ตัวขยะ แต่จะเห็นสายพานกว่าจะมาเป็นขยะ คือเห็นคนที่ทิ้งขยะนั้น

หรือหากเราบอกว่าเราอยากไปเห็นเรื่องขยะเท่านั้น เราก็มุ่งเข้าไปหาคนในชุมชน ไปเจาะจงถาม แต่หาก ‘หู’ ของเราเปิด ก็จะนำพาให้เราอยากได้ยินเสียงคลื่นที่กระทบฝั่ง เดินเข้าไปใกล้ๆ เราอาจเห็นขอนไม้ที่เต็มไปด้วยขยะ ทั้งหมดนี้เราอาจจะพลาด ไม่ได้มองมุมอื่นว่าขยะไม่ได้มาจากการทิ้งของคนบนหาด แต่มีขยะอยู่ในทะเลด้วย จนเกิดความสงสัยว่าขยะในทะเลมาจากไหน

กระบวนการคิดที่มาจากการเปิดรับสัมผัสทำให้เราเกิดกระบวนการคิดแบบรื่นรมย์ คิดแบบกว้างๆ และคิดแบบเชื่อมโยงว่าผลลัพธ์ของสิ่งหนึ่งมาจากสาเหตุใด และทำให้เห็นภาพรวมในพื้นที่ได้

ถามว่าการเปิดสัมผัสหรือ Sensing นั้นเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้อย่างไร การมองเห็น การได้กลิ่น การนำมือไปสัมผัสจริง ทั้งหมดจะเกิดประสบการณ์เข้ามา การเรียนรู้ผ่านร่างกายที่เราสัมผัส Body หรือร่างกายจะเกิดประสบการณ์บางอย่างเข้ามาทำงานสองส่วนคือ ใจ กับสมอง ทั้งสองส่วนแปลความหมาย เราจะเลือกได้เองว่าเรากระทบใจเรื่องอะไร เป็นประเด็นที่เราเกิดความเชื่อมโยงระหว่างโลกภายนอก โลกภายใน ความทรงจำวัยเด็ก ทั้งหมดนี้เกิดการหลอมรวม ทำให้เราแปลความหมาย ตกผลึกเข้าใจอะไรบางอย่าง ซึ่งนี่คือทรัพยากรที่มีค่ามากและจะนำไปใช้จับประเด็น ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก หรือการตระหนักรู้บางอย่างได้

เราเชื่อว่าการสื่อสารที่ดีต้องบอกต่อให้คนเข้าใจได้ ซึ่งหากจะเกิดการสื่อสารที่ดีจำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนเขามองเห็น สัมผัส รู้สึก และกระทบใจกับเรื่องที่ต้องการสื่อสาร เป็นการคืนประสบการณ์ความเป็นมนุษย์ให้กับเยาวชนที่อาจคุ้นชินกับการใช้ฐานหัวหรือใช้ความคิด แต่เวลาเราไปรับประสบการณ์ อยากคิดวิเคราะห์อะไรบางอย่าง เราต้องเปิดกว้าง เปิดตา เปิดใจทำงานกับโลกภายใน ตกผลึก และจับประเด็นได้ด้วย



2) เลือกประเด็นที่สนใจสื่อสาร

ภายหลังจากไปสัมผัสพื้นที่จริง รับรู้ข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ แล้ว จากนั้นเยาวชนจะเลือกประเด็นที่สนใจมาคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ว่าตนเองรู้สึกอย่างไรกับข้อมูลนั้น เขาเห็นปัญหาอะไร จับแก่นบางอย่าง สรุปความคิดรวบยอด วิเคราะห์ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาที่ปากบาราหรือไม่ เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติตรงนั้นหรือเปล่า แม้ว่าเราจะอยู่ที่อำเภอละงู หรืออยู่ในอำเภอเมืองสตูล แต่เยาวชนจะได้ถามตัวเองว่าตนเชื่อมโยงกับหาดปากบาราอย่างไร สุดท้ายจึงเลือกว่าหากจะสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงอะไรบางอย่าง ตัวเขาอยากบอกอะไร

หากจะถอดกระบวนการให้ชัดเจน กระบวนการเหล่านี้คือการพัฒนาทักษะ 2C คือ Critical Thinking กับ Communication ซึ่งพัฒนาผ่านการทำงานเป็นทีม คือ Collaboration และสุดท้ายแล้วก็จะได้ตัวที่ 4 คือ Citizenship ไปโดยปริยาย เป็นสำนึกความเป็นพลเมืองที่เห็นแล้วทนดูไม่ได้ รู้สึกอยากบอกหรืออยากสร้างความเปลี่ยนแปลงอะไรบางอย่างออกไป

3) เลือกใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร

การสื่อสารมีหลายแบบ แต่ในครั้งนี้เลือกออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนใช้ศิลปะ เพราะเชื่อว่าการสื่อสารในปัจจุบันไม่ได้สื่อผ่านเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว สิ่งสำคัญคือการสื่อสารผ่านชุมชน ผ่านผู้คนที่เข้ามาเรียนรู้ในงานที่เขากำลังจะจัดแสดงผลงานเพื่อสื่อสาร โดยการจำลองให้เยาวชนจัดงานมหกรรม (Festival) ขึ้น งานนี้เขาต้องมีเรื่องจะสื่อสาร ต้องเชิญคนมาร่วมงานให้ได้อย่างน้อย 50 คน ซึ่งเมื่อคน 50 คนมารวมกันในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง เขาไม่ได้ดูงานตลอดเวลา แต่จะไปชมนิทรรศการ ชมการแสดง หรืออื่นๆ ซึ่งศิลปะที่ให้เยาวชนเรียนรู้มี 4 อย่างด้วยกัน โดยเยาวชนแต่ละคนสามารถเลือกได้ตามความสนใจ คือ

3.1) ละครหุ่นเงา เพราะเวลาเราดูละครหุ่นเงา เราจะจดจ่อกับการแสดงแล้วจะเกิดความรู้สึก “ว้าว” “มหัศจรรย์” “ภาพมันออกมาได้ยังไงนะ” ซึ่งนอกจากผู้ชมจะประทับใจกับภาพที่เห็นแล้ว ละครหุ่นเงายังสามารถสื่อสารเนื้อหาได้กระทบใจผ่านการใช้แสง สี และเงา ทำให้สามารถส่งสารที่เป็นประเด็นทางสังคมถึงผู้ชมได้อย่างดี

3.2) **งานเขียน** งานเขียนมีทั้งร้อยกรอง กวี และกลอนเปล่า เป็นการสื่อสารถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกผ่านงานเขียนประกอบกับภาพวาด และเมื่อนำเสนอผลงาน เยาวชนแต่ละคนจะได้ออกมาอ่านงานเขียนนั้นพร้อมแสดงภาพวาดกับผู้ชม

3.3) **ศิลปะจัดวาง** ใช้วัสดุมาจัดวางเพื่อสื่อสารประเด็นอะไรบางอย่าง เป็นการสื่อสารข้อความนั้นๆ สู่ผู้ชม

3.4) **ดนตรี** ดนตรีทำงานกับอารมณ์ความรู้สึกของคนฟัง ซึ่งหากอยากจะส่งสารบางอย่าง การสื่อสารผ่านการแต่งเพลงและแสดงดนตรีทำหน้าที่นั้นได้

โดยคาดหวังว่าการผลิตสื่อทั้งสี่ประเภทนี้ เยาวชนจะได้เรียนรู้การใช้ศิลปะเพื่อเปิดพื้นที่สื่อสารและสร้างการมีส่วนร่วมของคนกลุ่มหนึ่งในการจัดมหกรรมอะไรสักอย่าง ให้ศิลปะช่วยเป็นเครื่องมือในการส่งสาร การขอความร่วมมือหรือสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการจัดงาน (Call for Action) พลังกลุ่ม พลังชุมชนอะไรสักอย่างเพื่อให้คนมาดูงานของเราและเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน

ถามว่าจะนำทักษะศิลปะเช่นนี้ไปใช้ในชีวิตจริงอย่างไร เมื่อเยาวชนเลือกประเภทของศิลปะที่ตนเองต้องการใช้ในการสื่อสาร จากนั้นเขาจะได้เรียนรู้องค์-ประกอบศิลป์ของศิลปะแต่ละชนิดตามฐานที่ได้เข้าไป เช่น งานเขียน ต้องฝึกเลือกใช้คำ คำแบบไหนสื่ออารมณ์ สื่อความคิด ประโยคแบบไหนที่สื่อสารแล้วกระทบใจ ความรื่นรมย์ทางภาษามีรูปแบบใดบ้าง เช่น บทกลอน เรื่องเล่า ฯลฯ เมื่อคำและประโยคมาประกอบกันเป็นความงดงามทางภาษา ก็รวมกันเป็นศิลปะงานเขียนอย่างหนึ่ง

หรือการทำหุ่นเงา ต้องเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบแสง รู้กายภาพของหุ่น รู้ทิศทางการฉายให้ภาพออกมาบนผืนจอ และเรียนรู้เรื่องการเล่าเรื่อง การทำให้ภาพแต่ละภาพต่อกันแล้วเล่าเรื่องได้ เพื่อให้เมื่อละครจบแล้วผู้ชมต้องได้แก่นความคิดของเราไป

ทั้งหมดนี้จะกลับไปที่เรื่องการจับประเด็นสำคัญที่เราต้องการสื่อสาร แก่นนั้นอาจเป็นความจริงบางอย่างที่เกิดจากการตระหนักรู้จากการไปลงพื้นที่ จากความกระทบใจบางอย่าง เช่น รู้สึกกระทบใจกับเรื่องการเปลี่ยนไปของหาดปากบารา เยาวชนอาจอยากเห็นประมงพื้นบ้านกลับมา ฯลฯ นี่เป็นความจริงที่เขาอยากสื่อสารผ่านความงามทางศิลปะ การจะทำแบบนั้นเยาวชนก็ต้องจับประเด็นจับใจความของเรื่องที่จะสื่อสารให้ได้

4) จัดงานสื่อสาร (Festival)

กิจกรรมสุดท้ายคือการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้แสดงผลงาน ในแง่การเรียนรู้นี่คือหัวใจของการเรียนรู้ เพราะนอกจากไปสัมผัสพื้นที่จริงเพื่อกระตุ้นต่อม 'เอ๊ะ' จนมาถึงการคิด วางแผน และทำชิ้นงานสื่อสารแล้ว กระบวนการสุดท้ายคือการนำเสนอ เวลาเรานำเสนอผลงาน ตัวตนเราเติบโตเต็มที่จากการผ่านประสบการณ์ครั้งนี้ การได้นำเสนอในงานทำให้เยาวชนเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-esteem) จากการยอมรับและเชื่อมั่นในศักยภาพว่าเราสามารถสื่อสารได้ คิดได้ วิเคราะห์ได้ นอกจากเห็นคุณค่าในตัวเอง เขายังเห็นคุณค่าในงานของเพื่อน การร่วมรับรู้ ได้นั่งฟัง และสัมผัสผลงานของเพื่อน เชื่อมั่นว่าทุกคนมีศักยภาพในตัวเองกันทุกคน การได้ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ เหล่านี้เยาวชนจะเกิดความเชื่อมั่นในศักยภาพตัวเองขึ้นมา

5) ถอดบทเรียนภายหลังทำกิจกรรม

การเรียนรู้ของเยาวชนจะเกิดขึ้นได้ หากเราออกแบบการเรียนรู้ให้จบกระบวนการ คือมีการถอดบทเรียน การถอดบทเรียนคือการกลับเข้าไปใคร่ครวญกับตัวเองว่ากว่าเราจะทำงานสำเร็จถึงวันนี้ เราเปลี่ยนแปลงอะไร ถ้ามนุษย์เราได้ลงมือทำจริงไม่ว่าเรื่องอะไร การได้อยู่กับมันเต็มๆ หนึ่งชิ้นก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้มหาศาล

นอกจากนี้การถอดบทเรียนยังเป็นการกดบันทึกความเข้าใจ (Save) ถ้าเราปล่อยให้การเรียนรู้นั้นผ่านแล้วผ่านเลย ประสบการณ์จะไม่ถูกบันทึก เมื่อไม่มีบันทึกก็จะไม่มีการดึงเอาประสบการณ์ที่เราจดจำหรือที่ได้ใคร่ครวญมาเป็นขุมพลัง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นทรัพยากรที่มีค่าในแง่การทำงานต่อไป เราจะดึงประสบการณ์ที่ถอดแล้วกลับมาใช้ใหม่ จึงเรียกว่าบทเรียน บทเรียนคือการเรียนรู้ว่าอะไรที่ผิดพลาด เราจะไม่ทำซ้ำ กับอะไรที่เราผิดพลาดแล้วเราอยากทำใหม่ แก้ใหม่ ใช้ทักษะใหม่ วางแผนใหม่ นี่คือสิ่งที่มีค่ามากที่คนรุ่นใหม่ควรได้เรียนรู้ การถอดบทเรียนเป็นแกนกลางการเรียนรู้ที่สอดแทรกในทักษะทั้ง 3Cs (Critical Thinking, Collaboration, Communication)

Plan A
Plan B

4

กระบวนการเรียนรู้ เพื่อการเติบโตของวัยรุ่น จากการทำโครงการ (PBL)

“ วัยรุ่นจะพัฒนาความสามารถ
ของตนเองได้อย่างสูงสุดจำเป็น
ต้องเปิดโอกาสให้เขาลงมือทำ
เรียนรู้จากการมีประสบการณ์
จากเรื่องจริง ชีวิตจริง
ในประเด็นหรือเรื่องที่เขาสนใจ ”

เด็กชายวัยมัธยมต้นคนหนึ่งในจังหวัดภาคใต้

หากอยู่ในห้องเรียนเขาคือเด็กหลังห้อง ทั้งในสายตาของครู ของเพื่อน และของตัวเขาเอง

แต่เมื่ออยู่ที่บ้าน เขาเชี่ยวชาญเรื่องการหาปลา รู้ดินฟ้าอากาศ น้ำขึ้นน้ำลง

วันหนึ่งเขาจับพลัดจับผลูได้มาทำโครงการ 'กระชังหาปลา' ที่ชุมชนตนเอง

เขากับเพื่อนสงสัยว่ากระชังหาปลาที่ผู้ใหญ่เขาทำกันไว้อนุบาลสัตว์ในทะเลเขาทำกันอย่างไร

เริ่มจากสัมภาษณ์ครูภูมิปัญญา "กระชังหาปลาทำอย่างไร" แต่นอกจากจะรู้ว่ากระชังทำอย่างไรกลับได้เรียนรู้ด้วยว่าตัวเองจะต้องรู้อะไรบ้างในเรื่องนี้ จะถามอะไร จะถามใคร จะบันทึกข้อมูลอย่างไรเพื่อนำมาใช้งานต่อ

ต่อมาจึงทำกระชัง ต้องวางแผนจะหาไม้จากที่ไหน

จะคุยกับเพื่อนอย่างไรถ้าเพื่อนไม่ยอมมาช่วยงานตามที่รับปาก จะทำใจอย่างไรเมื่อสารพัดปัญหาถาโถม

สรุปแล้วนอกจากได้ทำโครงการ ได้เกี่ยวข้องกับน้ำ กับปลา แบบที่เขาชอบ

เขากับเพื่อนยังได้เรียนรู้อะไรมากมาย

ที่สำคัญเขาบอกได้อย่างเต็มปากเต็มคำว่าเขาทำสิ่งนี้ได้ เขารู้ว่าตัวเขาที่เคยเป็นเด็กหลังห้องเก่งเรื่องอะไร

นี่คือสิ่งที่เรียกว่าการเรียนรู้เพื่อการเติบโต *คือรู้แล้วว่าตัวเองสนใจอะไร รู้ว่าจะทำอะไรในเรื่องที่สนใจนี้ รู้ว่าควรหาข้อมูลจากใคร อย่างไร เพื่อนำมาใช้ในการทำงาน รู้ว่าจะวางแผนทีละขั้นอย่างไรให้งานสำเร็จตามที่ฝัน รู้แล้วว่าถ้าขี้เกียจจะส่งผลให้สิ่งที่ฝันอาจไม่เป็นจริง รู้แล้วว่าทำงานกับเพื่อนต้องทำตัวอย่างไร* ***เขาจะเติบโตขึ้นจากการเรียนรู้ในครั้งนี้ และนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้ในชีวิตจริงในโอกาสอื่น ๆ ซ้ำ ๆ ที่สำคัญ สุดท้ายแล้วเขาจะค้นพบว่าตนเองเก่งเรื่องอะไร และจะนำศักยภาพนี้ไปใช้กับเรื่องอื่นอย่างไร เป็นวงจรเช่นนี้ซ้ำ ๆ***

หลังจากทำความเข้าใจแนวคิด (Concept) เรื่องการทำงานกับวัยรุ่นไปแล้ว บทนี้จะเป็นการนำเสนอ ‘วิธีการ’ เปิดพื้นที่เรียนรู้ให้วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเอง วิธีการนี้ออกแบบภายใต้แนวคิดอะไร และมีกระบวนการแต่ละขั้นอย่างไร เพื่อให้วัยรุ่นได้เรียนรู้และพัฒนาตนเอง เป็นสาระสำคัญที่จะนำเสนอดังต่อไปนี้

วัยรุ่นจะเก่งขึ้นต้องได้ มีประสบการณ์จากเรื่องจริง ชีวิตจริง และได้เลือกเอง

เราคาดหวังถึงเด็กที่จะเติบโตไปเป็นคนที่ดี มีศักยภาพ ดูแลตัวเองได้ และมีส่วนร่วมแบ่งปันกับสังคมหากเป็นไปได้ แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธว่า 'การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ' ที่จะทำให้วัยรุ่นได้พัฒนาตนเองอย่างสูงสุด เติบโตไปเป็นคนที่มีคุณภาพนั้นยังมีไม่เพียงพอในบ้านเรา โดยเฉพาะกับเยาวชนในต่างจังหวัด

หนังสือเล่มนี้จึงต้องการนำเสนอวิธีคิดและวิธีการเปิดพื้นที่การเรียนรู้ให้วัยรุ่นได้พัฒนาตนเอง ทั้งความสามารถและสำนึกความเป็นพลเมือง (Citizen Consciousness) เป็นพลเมืองเยาวชน (Young Active Citizen) ซึ่งสังเคราะห์ความรู้จากการดำเนินโครงการ 'พลังพลเมืองเยาวชน' โดยมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และองค์กรพัฒนาเอกชนใน 9 จังหวัด ได้แก่ สงขลาฟอรั่ม ศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดน่าน จังหวัดลำพูน จังหวัดตาก จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดสมุทรสงคราม จังหวัดสุราษฎร์ธานี จังหวัดตรัง และจังหวัดสตูล ที่สร้างพื้นที่การเรียนรู้นอกห้องเรียน ให้เยาวชนเรียนรู้จากเรื่องจริง ชีวิตจริงในชุมชน และใช้พื้นที่นี้ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

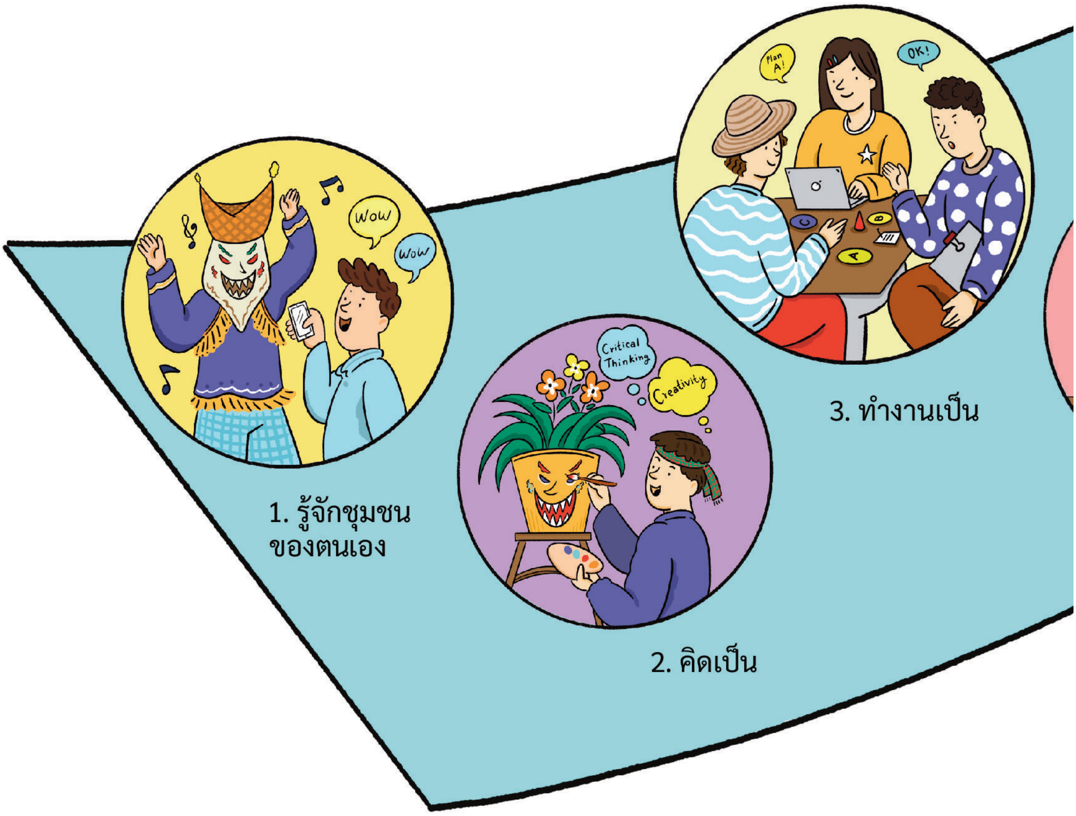
โครงการ ‘พลังพลเมืองเยาวชน’ มีความเชื่อ (Program Concept) ว่า วัยรุ่นจะพัฒนาความสามารถของตนเองได้อย่างสูงสุดจำเป็นต้องเปิดโอกาสให้เขาลงมือทำ เรียนรู้จากการมีประสบการณ์จากเรื่องจริง ชีวิตจริง ในประเด็นหรือเรื่องที่เขาสนใจ ได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและโค้ชที่เป็นเพื่อนร่วมทาง ช่วยสร้างการเรียนรู้และการเติบโตให้กันและกัน เพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการวัยรุ่นคือเป็นวัยที่มีพลังสร้างสรรค์อย่างสูง กล้าได้กล้าเสีย กล้าคิดและลงมือทำ เรียนรู้ได้ดีในสภาพการเรียนรู้ที่มีความท้าทาย โครงการนี้จึงเลือกใช้ โครงการเพื่อชุมชน (Community Project) เป็นเครื่องมือให้เยาวชนได้เรียนรู้ชุมชนและพัฒนาตนเอง

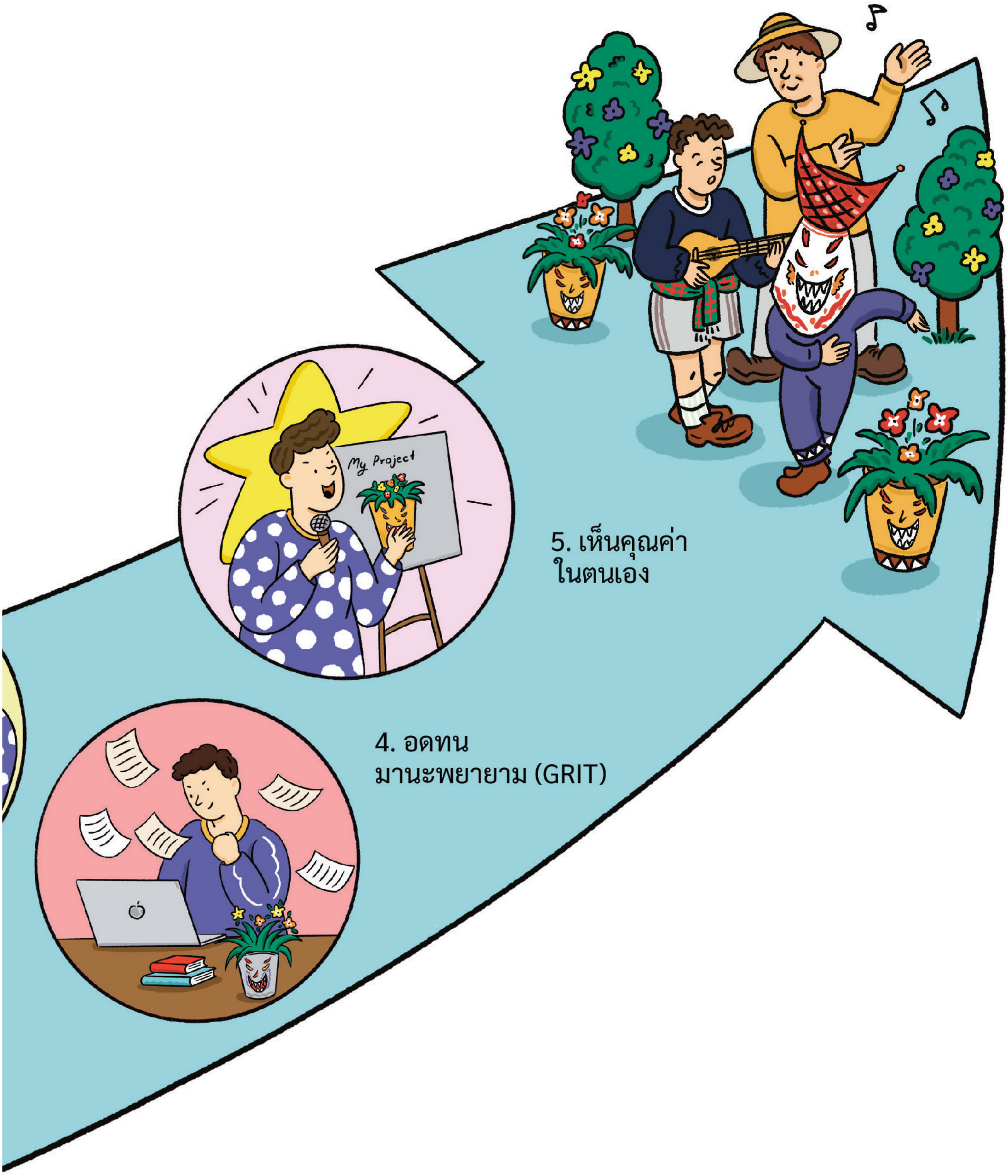
Let's Learn!
You Did it!

"วัยรุ่นจะเก่งขึ้น
ต้องได้มีประสบการณ์
จากเรื่องจริง ชีวิตจริง
และได้เลือกเอง"

พัฒนาคุณลักษณะ 5 ด้าน จากการทำโครงการเพื่อชุมชน

ในฐานะผู้ใหญ่ เรารู้ดีว่าวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่เป็นหน้าต่างแห่งโอกาสบานสุดท้าย การเรียนรู้ในช่วงนี้จะฝังจำจนเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ การเปิดพื้นที่ให้วัยรุ่นได้ฟอร์มทักษะ นิสัย หรือสำนึกต่อส่วนรวมจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ซึ่ง ‘โครงการพลังพลเมืองเยาวชน’ คาดหวังว่าการเปิดพื้นที่ครั้งนี้จะทำให้วัยรุ่นได้พัฒนาเรื่องต่อไปนี้ คือ




My Project
5. เห็นคุณค่า
ในตนเอง
4. อดทน
มานะพยายาม (GRIT)

1. รู้จักชุมชนของตนเอง

หากเราคาดหวังการมีส่วนร่วมของวัยรุ่นหรือคนรุ่นใหม่ในการร่วมดูแลรักษา หรือพัฒนาชุมชนที่เขาอาศัย หรือที่ใดก็ตามที่เขาปรารถนาจะทำ ทางเดียวที่จะทำให้เขาสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวเองกับชุมชนได้ (Citizenship) คือชวนเขามารู้จักกับชุมชน ทั้งศึกษาประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ภูมิปัญญา เศรษฐกิจ สถานการณ์ปัญหา หรืออื่นๆ จากลุงป้าน้าอาในชุมชน และข้อมูลที่เขาได้รับรู้จะทำงานบางอย่างกับภายใน กระทบความรู้สึก เกิดการตั้งคำถามถึงการมีส่วนร่วมกับตัวเองขึ้นมาได้

2. คิดเป็น

การดำเนินชีวิตนั้นต้องอาศัยทักษะการคิดเป็นสำคัญ เพราะการคิดนำไปสู่การตัดสินใจและการกระทำที่สมเหตุสมผล ทั้งคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ใคร่ครวญ วิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย จนนำมาสู่การตัดสินใจที่เหมาะสม เป็นการตัดสินใจที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น และการคิดสร้างสรรค์ (Creativity) รู้วิธีการคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรือวิธีการใหม่ๆ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

3. ทำงานเป็น

การทำงานเป็นคือการรู้ว่าเมื่อไรต้องทำอะไร รู้ว่าเป้าหมายของงานหนึ่งๆ ต้องทำอะไรให้สำเร็จ คิดวางแผนที่จะทำงานให้เสร็จตามเป้าหมายได้ หาความรู้มาใช้ในการทำงานได้ มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skill) เพราะการทำงานหลายอย่างไม่อาจสำเร็จได้ด้วยการทำคนเดียว ซึ่งการทำงานกับคนที่มี

ความแตกต่างหลากหลายนั้นต้องเรียนรู้ผู้อื่น และยืดหยุ่นปรับตัว รวมถึงมีทักษะการสื่อสาร (Communication Skill) เช่น สื่อสารความคิดหรือความต้องการของตนเองกับผู้อื่นได้อย่างตรงไปตรงมา โดยประนีประนอม ไม่สร้างความขัดแย้ง หรือสื่อสารความรู้ ข้อมูล หรือความคิดสู่สาธารณะเพื่อขอความร่วมมือต่างๆ หรือสร้างความเข้าใจได้

4. อดทน มานะพยายาม (GRIT)

การทำงาน การเรียน และการใช้ชีวิตให้สำเร็จได้ดังเป้าหมายที่เราปรารถนาต้องอาศัยความมานะพยายาม อดทน กัดไม่ปล่อย หรือที่เรียกว่า GRIT แต่คุณลักษณะเช่นนี้จำเป็นต้องฝึกฝน โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงวัยรุ่นที่เป็นโอกาสสุดท้ายในการฝึกฝนแล้ว หากวัยรุ่นมีคุณลักษณะข้อนี้ เมื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคมากมายก็จะทำให้เขามีทักษะที่จะอดทน จัดการกับสถานการณ์ที่ยากลำบากนี้ได้ ไม่ล้มเลิกไปง่ายๆ

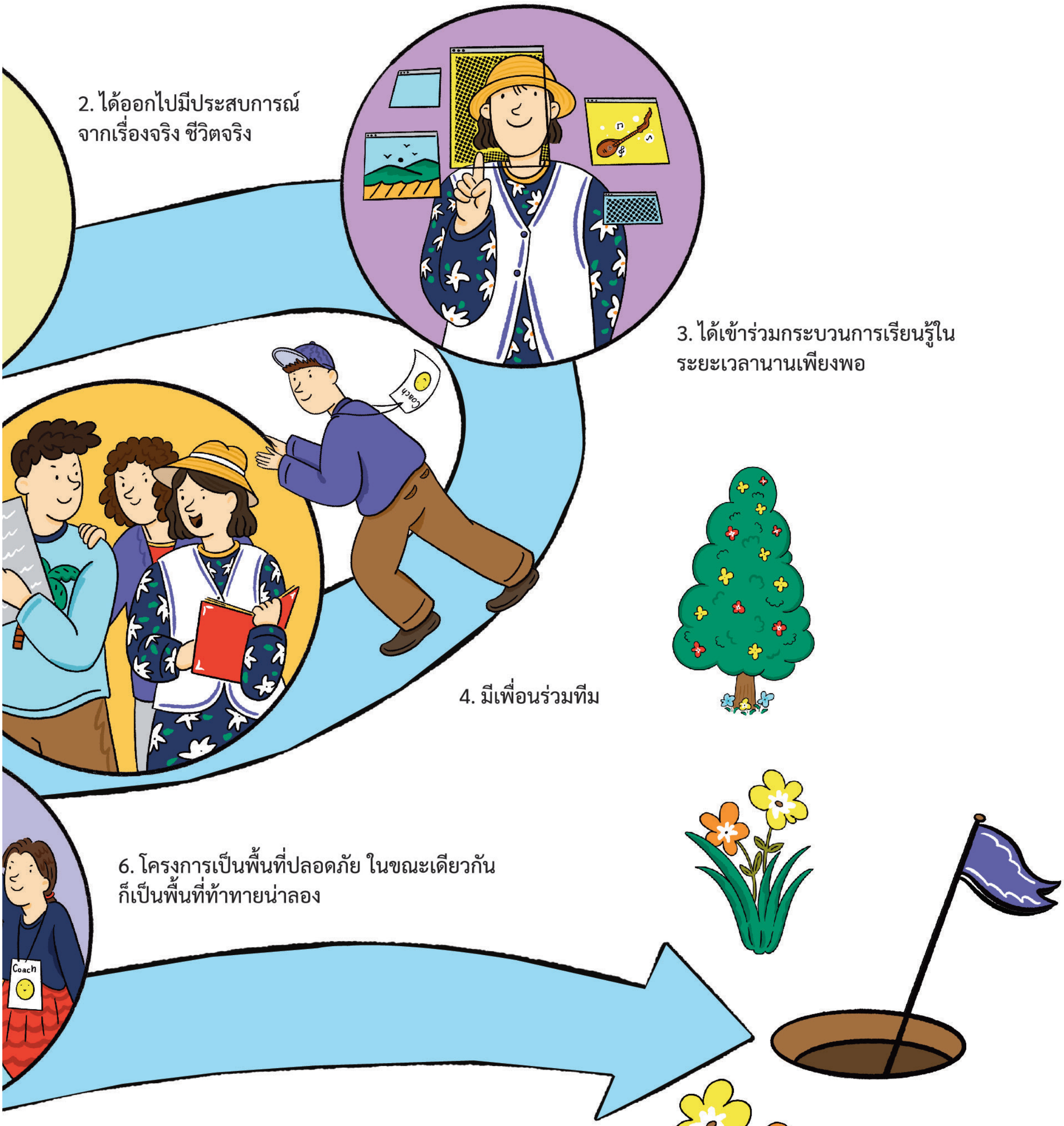
5. เห็นคุณค่าในตนเอง

นอกจากทักษะซึ่งเป็นความสามารถหรือ Hard Skill แล้ว การรับรู้ตนเอง (Self-Concept) การเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งเป็น Soft Skill ก็เป็นพลังงานชั้นดีที่จะส่งให้วัยรุ่นก้าวไปข้างหน้าได้ ซึ่งการได้มีโอกาสลงมือทำกิจกรรมต่างๆ ก็จะทำให้ค้นพบได้ว่าตนเองทำอะไรได้ดี รับรู้ได้ว่าตนเองมีความหมายกับโลกใบนี้

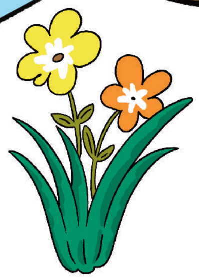
โครงการเพื่อชุมชนแบบไหน ที่เหมาะกับวัยรุ่น

จากประสบการณ์ที่สนับสนุนให้วัยรุ่นได้ทำโครงการเพื่อชุมชนภายใต้โครงการพลังพลเมือง ในระยะเวลา 8 ปี (พ.ศ. 2557-2564) ทำให้พบว่าการเรียนรู้ในลักษณะนี้สามารถเป็นพื้นที่ให้วัยรุ่นพัฒนาตนเองจนเกิดคุณลักษณะตามที่กล่าวไว้ข้างต้นได้ อย่างไรก็ตาม การออกแบบ ‘โครงการเพื่อชุมชน’ สำหรับวัยรุ่นนั้นมีข้อที่ควรคำนึงถึงคือพัฒนาการวัยรุ่น พัฒนาการทางสมองของวัยรุ่น ตลอดจนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการ ดังที่ได้กล่าวไว้โดยละเอียดแล้วในบทที่ 2 และเมื่อนำความรู้เรื่องพัฒนาการวัยรุ่นเหล่านี้มาออกแบบการเรียนรู้แบบโครงการ สามารถสกัดเป็นความรู้ได้ว่าโครงการเพื่อชุมชนที่เหมาะกับวัยรุ่นควรทำมีลักษณะดังนี้

โครงการเพื่อชุมชนแบ



แบบไหนที่เหมาะกับวัยรุ่น



1. เยาวชนเป็นเจ้าของ ได้ทำโครงการเรื่องที่ตนเองสนใจ

การเรียนรู้จะมีความหมายกับคนคนหนึ่งคือการได้เรียนรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจและมีความหมายกับตัวเขา ดังนั้นด่านแรกของการทำโครงการคือ ควรเปิดโอกาสให้วัยรุ่นได้เลือกเอง ได้ระบุความสนใจของตนเองว่าต้องการเรียนรู้เรื่องใด

การให้ความสำคัญกับการที่เยาวชนได้เป็นเจ้าของ 'เรื่อง' หรือ 'ประเด็น' ที่ทำโครงการ เพราะเรื่องหรือประเด็นคือประตู (Gate) ที่จะทำให้การเรียนรู้ครั้งนั้นๆ มีความหมายอย่างยิ่ง และทำให้การทำโครงการเป็นเครื่องมือพัฒนาตนเองของวัยรุ่นได้จริง เพราะการได้ทำในสิ่งที่ตนเองสนใจจะทำให้วัยรุ่นได้ใช้พลังคลั่งไคล้ (Passion) และความกระหายใคร่รู้ (Curiosity) ที่เขามีต่อเรื่องนั้นๆ แล้วลงพลังความคิด ลงแรง ลงพลังความมุ่งมั่นตั้งใจเข้าไปใช้กับเรื่องนั้นๆ ซึ่งในกระบวนการเหล่านี้จะทำให้เขาได้เรียนรู้มากมาย ทั้งเรียนรู้วิธีการทำงาน เรียนรู้ตนเอง เรียนรู้การทำงานกับผู้อื่น และเรียนรู้ชุมชน สังคม

อย่างไรก็ตาม ในขั้นของการเลือกเรื่องหรือประเด็นที่ตนเองสนใจ มีความเป็นไปได้ที่วัยรุ่นเขาจะไม่รู้ว่าตนเองสนใจเรื่องใด ในกรณีนี้พี่เลี้ยงหรือโค้ชสามารถช่วยได้โดยการให้เขาไปสำรวจ ค้นคว้า หรือไปลงพื้นที่จริง พูดคุยกับบุคคลต่างๆ แล้วมาเลือกและตัดสินใจด้วยตนเองว่าสนใจเรื่องใด

2. ได้ออกไปมีประสบการณ์จากเรื่องจริง ชีวิตจริง

หากเรามองว่าวัยรุ่นควรจะมีโอกาสพัฒนาตนเองในเรื่องการรู้จักชุมชน คิดเป็น ทำงานเป็น มีความอดทน มานะพยายาม (GRIT) และเห็นคุณค่าของตนเอง เพื่อเตรียมพร้อมให้เขาเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่คิดเป็น ทำงานได้ และมีโอกาสประสบความสำเร็จ ดังนั้นวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความสามารถเหล่านี้ และเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับพัฒนาการของวัยรุ่นก็ควรต้องเป็นการเรียนรู้ที่ได้ลงมือทำ ได้ลองผิดลองถูก ได้ใช้พลังสร้างสรรค์ ได้ใช้ความสามารถในการคิด วางแผน และลงมือทำ การเผชิญกับเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องยาก ปัญหา จนนำไปสู่การค้นพบความสามารถและการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งจำเป็นต้องมีประสบการณ์ตรง เรียนรู้จากเรื่องจริง ชีวิตจริง คุณลักษณะต่างๆ จึงจะพัฒนาขึ้นได้

3. ได้เข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ในระยะเวลานานเพียงพอ

การที่คนคนหนึ่งจะพัฒนาและเติบโตต้องมีการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เป็นขั้นตอนและให้เวลาเรียนรู้ บ่มเพาะ (Incubate) ค่อยๆ พัฒนาตนเอง โดยมากแล้ววงจรการเรียนรู้จากการทำโครงการเพื่อชุมชนมักเป็นไปตามลำดับดังนี้

1) เก็บข้อมูลพื้นที่ ชุมชน หรือกลุ่มคนที่สนใจ ให้เกิดความรู้สึก ‘อยากทำ อยากเป็นส่วนหนึ่ง’ จากการเห็นปัญหาของบ้านตนเอง

2) พัฒนาโครงการจากการวิเคราะห์ข้อมูลชุมชน ใช้พลังความสร้างสรรค์มาออกแบบโครงการ

3) ลงมือทำและแก้ปัญหาระหว่างทำโครงการ ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น

4) สะท้อนการเรียนรู้ (Self-reflection) เป็นระยะ เพราะการเติบโตไม่ได้เกิดจากการลงมือทำเพียงอย่างเดียว แต่ควร ‘คิดใคร่ครวญตนเองหลังจากลงมือทำ’ ด้วย เพื่อให้รู้ว่าเราเก่งอะไร เราพลาดตรงไหน เราเติบโตขึ้นจากเรื่องนี้อย่างไร และเราควรทำอย่างไรให้ดีขึ้น

5) ได้เติมทักษะที่ตนเองอยากพัฒนาเพิ่มเติม เช่น การสื่อสาร การผลิตสื่อ ฯลฯ

6) สื่อสารผลการทำโครงการกับคนในชุมชน

7) สรุปบทเรียนการทำงานและการเติบโตของตนเอง

โดยทั้งหมดนี้ใช้เวลาประมาณ 1 ปี เรียกว่าเป็น 1 ลูปการเรียนรู้ เพื่อให้ความสามารถต่างๆ ได้พัฒนาขึ้น และมีการใคร่ครวญให้รับรู้ถึงการเติบโตของตนเอง หรือหากเยาวชนคนใดได้เข้าร่วมต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 2 ปี หรือ 2 ลูปการเรียนรู้ ก็จะยิ่งพัฒนาตนเองมากขึ้นไปอีก

4. มีเพื่อนร่วมทีม

เนื่องจากการทำโครงการเป็นงานที่ท้าทาย ต้องอาศัยเพื่อนที่มีความสามารถหลากหลายมาร่วมกันคิด ร่วมกันสร้างสรรค์และลงมือทำโครงการ และให้เยาวชนได้มีประสบการณ์ในชีวิตจริงที่ต้องทำงานกับบุคคลที่มีความแตกต่างหลากหลายและแตกต่างจากตนเอง

“

เคล็ดลับคือพี่เลี้ยงควรอยู่เคียงข้าง
เป็นนั่งร้าน (Scaffolder)
หรือที่พึ่งให้กับเขา
รู้ว่าการทำโครงการในครั้งนี้
เป้าหมายหรือความสำเร็จ
ที่เยาวชนวาดฝันคืออะไร
แผนงานของเขาคืออะไร
แล้วทำหน้าที่รับฟัง และสังเกต
ว่าแต่ละช่วงที่เยาวชนทำกิจกรรม
อะไรที่เขาทำได้
อะไรที่ต้องการความช่วยเหลือ
และในบทบาทพี่เลี้ยง
จะตั้งคำถามให้เขาคิด
และได้คำตอบด้วยตัวเขาเองได้อย่างไร

”

5. มีพี่เลี้ยงหรือโค้ชเป็นเพื่อนร่วมทาง สนับสนุนให้เยาวชนไปถึงเส้นชัย

พี่เลี้ยงเสมือนปุ๋ยที่ช่วยให้เยาวชนได้เติบโต ซึ่งเป็นไปได้ทั้งการเติบโตทางความคิด มีความสามารถมากขึ้น มีสำนึกที่มองออกไปนอกตัวเองมากขึ้น ดังนั้นเขาต้องการการแบ่งปันวิธีคิด ประสบการณ์ และความเอื้ออาทรจากผู้ใหญ่ในระหว่างทำโครงการ พี่เลี้ยงหรือโค้ชจะคอยมองว่าเมื่อไรที่เยาวชนต้องการความช่วยเหลือ เมื่อไรที่เขาทำเองได้ เมื่อไรที่เขาต้องการคนตั้งคำถามให้คิดทบทวนก่อนลงมือทำ เมื่อไรที่เขาต้องการคนซับน้ำตา เมื่อไรที่เขาต้องการคนให้โอกาสแก้ตัวเมื่อทำผิดพลาด เมื่อไรที่เขาต้องการคนที่ท้าทายความสามารถ หรือเมื่อไรที่เขาต้องการคนรับฟัง ฯลฯ

6. โครงการเป็นพื้นที่ปลอดภัย ในขณะเดียวกันก็เป็นพื้นที่ท้าทายน่าลอง

ควรทำให้เยาวชนรับรู้ว่าโครงการเป็นพื้นที่ปลอดภัยเพื่อให้เขาได้เติบโต ในขณะเดียวกันก็เป็นพื้นที่ท้าทายที่น่าลอง เพราะเมื่ออยู่ในที่ที่ไม่ปลอดภัยคือทำผิดไม่ได้ ต้องถูกต้องเสมอ มีการควบคุม เยาวชนซึ่งเป็นวัยที่ต้องการอิสระ มีพลังล้นเปี่ยม ต้องการแสดงพลัง เขาย่อม ‘ดึงเท้ากลับ’ และมุ่งหน้าไปสู่เส้นทางอื่นที่เขารู้สึกปลอดภัยเพียงพอ ซึ่งเป็นได้ทั้งพื้นที่สร้างสรรค์หรือพื้นที่เสี่ยง ดังนั้นหากผู้ใหญ่ต้องการเปิดพื้นที่ให้การทำโครงการเพื่อชุมชนช่วยให้เยาวชนเติบโตได้ การสร้างบรรยากาศให้การมาร่วมโครงการสนุก ปลอดภัย เชื่อมั่นและไว้ใจในตัวเขา ไม่รู้ได้ ผิดพลาดได้ ก็จะเป็นบรรยากาศที่สร้างสรรค์ เหมาะกับการเติบโตของวัยรุ่นขึ้นมากทีเดียว เมื่อเขาไม่รู้ก็เพียงมีพี่เลี้ยงที่ช่วยให้เขารู้ว่าตนเองไม่รู้เรื่องอะไร และควรรู้เรื่องอะไรเพิ่มเติม หรือหากทำผิดพลาดก็เพียงรู้ว่าพลาดตรงไหนและหากจะทำให้ดีขึ้นควรทำอย่างไร เป็นต้น

ในขณะเดียวกันควรออกแบบให้การทำโครงการเป็นพื้นที่ที่ท้าทายนิดๆ เพราะสมองวัยรุ่นชอบความท้าทาย หรือความเครียดอ่อนๆ เมื่อเจอความยาก ปัญหา หรืออุปสรรค จุดนี้เองที่วัยรุ่นเขาจะหยิบวิธีคิดบางอย่างขึ้นมาท้าทายตัวเองแล้วดึงศักยภาพในตัวออกมา ซึ่งเป็นได้ทั้งทักษะ ความรู้ ความชำนาญเชี่ยวชาญเฉพาะตัว หรือแม้แต่ความอดทนและความมานะพยายาม

ขั้นตอนการทำโครงการเพื่อชุมชน

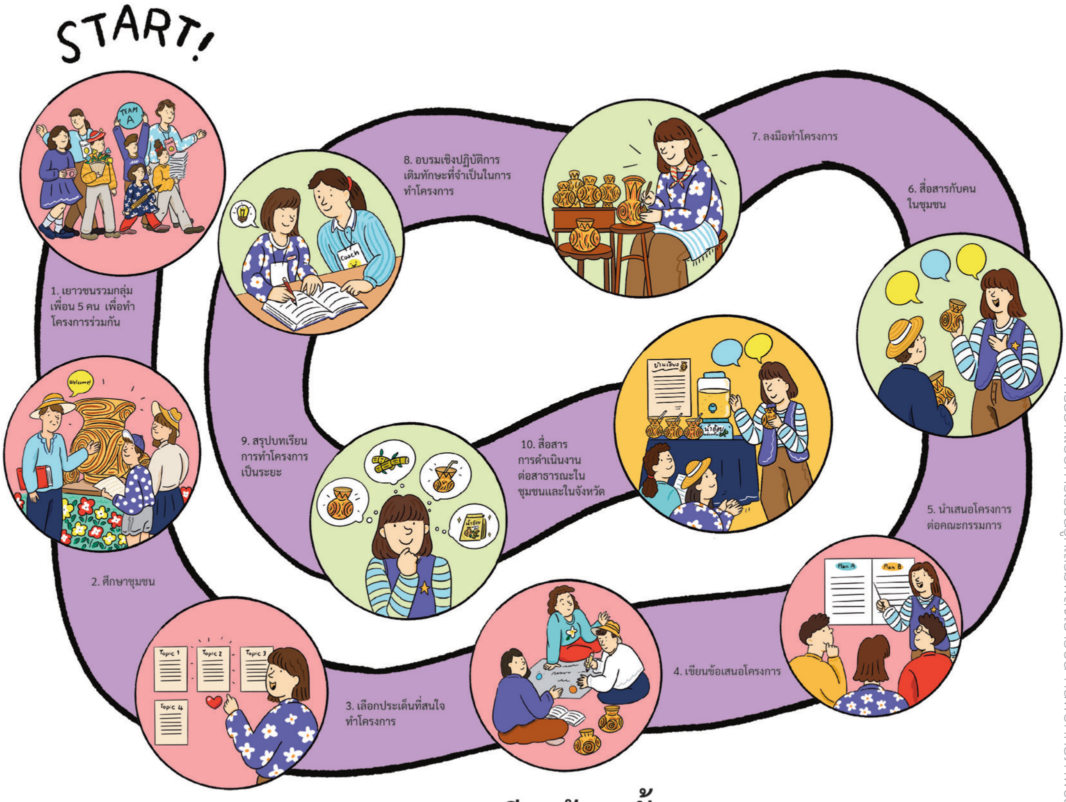
การสนับสนุนเยาวชนทำโครงการในระยะเวลา 1 ปี โครงการพลังพลเมืองเยาวชนได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนพัฒนาตนเองจากการทำโครงการเพื่อชุมชน (PBL) ดังนี้

ขั้นที่ 1-5 ศึกษา คิด

ขั้นที่ 6-9 ลงมือทำ แก้ปัญหา นำเสนอ

ขั้นที่ 10 สะท้อนการเรียนรู้

ดังภาพ



กระบวนการเรียนรู้ 10 ขั้นตอน

โครงการออกแบบให้เยาวชนทำงานร่วมกันเป็นทีม เพราะการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนต้องอาศัยความร่วมมือจากทีมที่มีความสามารถหลากหลาย และมีจำนวนเพียงพอต่อการทำงานที่ซับซ้อนเช่นนี้ นอกจากนี้การทำงานเป็นทีมยังเป็นเงื่อนไขให้เยาวชนฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skill) การที่เยาวชนมีทักษะ นิสัย และบุคลิกที่แตกต่างกัน แต่ต้องทำงานร่วมกันเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย เขาจะได้ปรับตัว ลดการยึดมั่นในความคิดของตนเอง ฝึกยอมรับฟังความเห็นที่แตกต่างหลากหลาย ฝึกหลอมรวมความคิด และการควบคุมอารมณ์เมื่อต้องถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดที่แตกต่าง และยุติความขัดแย้งอย่างสันติได้

เป้าหมาย

เพื่อค้นหาเยาวชนที่สนใจทำกิจกรรม และสร้างพลังกลุ่ม ทำความรู้จักซึ่งกันและกันภายในทีม

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
การเห็นคุณค่าในตนเอง

Skills:
ทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร

Knowledge: -

กระบวนการ

1. พี่เลี้ยงเลือกเยาวชนแกนนำ 1-2 คน โดยเป็นเยาวชนที่สนใจทำกิจกรรมในชุมชน และให้เยาวชนแกนนำรวมกลุ่มเพื่อนที่สามารถทำงานร่วมกันได้จนครบ 5 คน หรือมากกว่า หรือหากพื้นที่ใดมีกลุ่มเยาวชนอยู่แล้ว สามารถให้เยาวชนรวมตัวกันและเลือกพี่เลี้ยงในชุมชนมาเป็นที่ปรึกษาก็ได้เช่นกัน

2. พี่เลี้ยงสื่อสารถึงรายละเอียดการทำโครงการ เพื่อประกอบการตัดสินใจของเยาวชน ได้แก่

1) เป้าหมายของโครงการคือ ให้เยาวชนเลือกประเด็นในชุมชนที่สนใจมาทำโครงการ เพื่อพัฒนาหรือแก้ปัญหาในชุมชน

2) โครงการใช้ระยะเวลา 1 ปี โดยการทำกิจกรรมโครงการสามารถเลือกวันเวลาที่เยาวชนสะดวก

3) การเข้าร่วมโครงการมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ

(1) ศึกษาข้อมูลชุมชน และเลือกประเด็นที่สนใจ 1 เรื่องมาทำโครงการ

(2) อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาโครงการ และออกแบบกิจกรรมโครงการ

(3) ดำเนินโครงการในชุมชน ใช้ระยะเวลา 2-3 เดือน โดยมีพี่เลี้ยงเป็นโค้ช

(4) เข้าร่วมการเติมศักยภาพ และเวทีเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนโครงการอื่นๆ

(5) สรุปบทเรียนหลังทำโครงการ

4) งบประมาณดำเนินโครงการ 20,000-30,000 บาท โดยต้องใช้จ่ายตามแผนกิจกรรมที่วางไว้

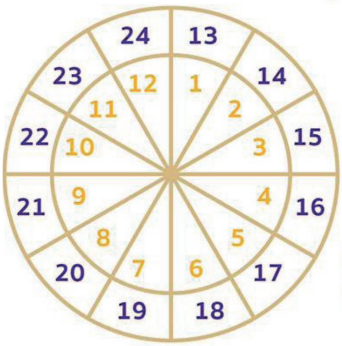
5) สิ่งที่เยาวชนจะได้รับคือการพัฒนาศักยภาพในเรื่องที่สำคัญคือ 1) การรู้จักชุมชนของตนเอง 2) คิดเป็น ทั้งคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ใคร่ครวญ วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียจนนำมาสู่การตัดสินใจที่เหมาะสม และการคิดสร้างสรรค์ (Creativity) รู้วิธีการคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรือวิธีการใหม่ๆ 3) ทำงานเป็น คิดวางแผนที่จะทำงานให้เสร็จตามเป้าหมายได้ หาความรู้มาใช้ในการทำงานได้ มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skill) มีทักษะการสื่อสาร (Communication Skill) 4) ฝึกความอดทน มานะพยายาม เพื่อทำงานให้สำเร็จได้ดังเป้าหมาย และ 5) เห็นคุณค่าในตนเอง

3. สร้างพลังกลุ่ม ทำความรู้จักซึ่งกันและกันภายในทีม

ภายหลังรวมทีมเยาวชนได้แล้ว พี่เลี้ยงอาจจัดกิจกรรมเพื่อสร้างพลังกลุ่ม ให้สมาชิกแต่ละคนรู้จักกัน และสามารถออกแบบการทำงานร่วมกันได้ลงตัว ในที่นี้ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการทำความรู้จักว่าแต่ละคนเป็นคนแบบไหน และมีตารางชีวิตเป็นอย่างไร โดยให้โจทย์การทำกิจกรรม ดังนี้

1) ‘แนะนำตัวเอง ตัวเราเป็นคนแบบไหน’ เช่น นิสัย สิ่งที่ชอบหรือสนใจ จุดแข็ง จุดที่เราไม่ชอบตัวเอง ฯลฯ โดยให้แต่ละคนวาดภาพตัวเองลงในกระดาษเอสี่ ทั้งนี้การนำศิลปะมาใช้จะลดความเกร็งในการพูดถึงตัวเองต่อหน้าผู้อื่นได้

2) นาฬิกาชีวิตเราเป็นอย่างไร



- คำถาม “ตั้งแต่ตื่นนอนจนเข้านอน แต่ละเวลาเราทำอะไรบ้าง”
- แจกภาพนาฬิกาดังตัวอย่างให้ทุกคน
- เขียนกิจกรรมที่ทำในแต่ละเวลาลงในกระดาษโพสต์อิท แล้วนำมาติดที่ภาพนาฬิกาทุกช่วงเวลา

3) หนึ่งสิ่งที่อยากบอกเพื่อนหากต้องทำงานด้วยกัน

4) เล่าเรื่องตัวเอง เมื่อทำทั้งสามโจทย์ครบทุกคนแล้วให้แต่ละคนเล่าให้เพื่อนฟังจนครบทุกคน

5) สะท้อนการเรียนรู้ (Reflection) โดยใช้คำถาม “เมื่อได้รู้จักเพื่อนทุกคนในทีมแล้ว คิดว่าหนึ่งสิ่งที่เป็นประโยชน์กับเราในการทำงานร่วมกันคืออะไร”

Tips

แกนนำหลักของเยาวชนในแต่ละทีมคือเงื่อนไขความสำเร็จของการเรียนรู้ เพราะเยาวชนที่เป็นคนหลักที่อยากทำโครงการแล้วไปชวนเพื่อนๆ มาร่วมทีม จะเป็นคนที่เกิดสำนึกรับผิดชอบเป็นคนแรกๆ ในกลุ่ม และเป็นแรงขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดโครงการ อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการทำโครงการ หากแกนนำหลักถอนตัวด้วยเงื่อนไขความจำเป็นในชีวิต พี่เลี้ยงจะต้องค้นหาทีมงานคนอื่นมาทำหน้าที่เป็นแกนหลักของกลุ่มให้ได้ โดยต้องรู้ภูมิหลัง ความเป็นมา วิถีชีวิตของเยาวชนแต่ละคนทั้งในโรงเรียนและที่บ้าน เพื่อพิจารณาว่าเขามีใจและมีเวลาทำกิจกรรมหรือไม่

"โค้ชต้องรู้ว่าใครจะทำหน้าที่เป็นหลักของทีมได้ เช่น ต้องรู้ว่าตลอดทั้งสัปดาห์หรือตลอดทั้งวันเขาต้องทำอะไรบ้าง คนที่จะรับผิดชอบหน้าที่นี้ได้คือต้องก้าวข้ามข้อจำกัดของตนเอง ให้น้องลิสต์ข้อจำกัดมาแล้วให้เขาดูว่า ข้อไหนบ้างที่เขาจะข้ามได้ ซึ่งบางคนบอกว่าปกติหนูต้องเรียนพิเศษ แต่เพื่อให้งานเดินหน้า บางครั้งหนูไม่ต้องไปเรียนก็ได้ หรือบางคนบอกว่า เดี๋ยวผมพาแม่ไปขายส้มเสร็จ ตอนเย็นเราคุยกันต่อได้ไหมพี่ ซึ่งแสดงว่าเขามีใจอยากทำ เพียงแต่ขอจัดการภารกิจที่มีอยู่ให้เสร็จก่อน แต่เมื่อไรที่โค้ชต้องคอยบอกว่า น้องต้องทำแล้วนะ ต้องรวมทีมให้ได้ แต่ไม่ได้ดูเบื้องหลังว่าเยาวชนเขากำลังเจออะไรอยู่ มันจะไปต่อไม่ได้"

คำรณ นิ่มอนงค์ พี่เลี้ยงเยาวชน

2. ศึกษาชุมชน

ภายหลังเยาวชนรวมทีมกันแล้ว กิจกรรมแรกในการทำโครงการเพื่อชุมชนคือการศึกษาชุมชน ทั้งประวัติศาสตร์ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และบุคคล กิจกรรมนี้เป็นจุดแรกที่ทำให้เยาวชนรู้จักว่ารากเหง้าของตนเองเป็นใคร ชุมชนของตนเองมีความเป็นมาอย่างไร สามารถพูดได้อย่างเต็มปากเต็มคำว่าบ้านตนเองมีของดีอะไร ได้รู้ในสิ่งที่ไม่เคยรู้มาก่อน ได้เข้าใจผู้อื่นและสิ่งรอบตัวโดยไม่ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2565)

เป้าหมาย

1. เพื่อให้เยาวชน ‘รู้จักชุมชน และปลุกสำนึกความเป็นพลเมือง’ รู้จักชุมชนที่ตนเองอาศัยในด้านภูมิสังคมและบุคคลในชุมชน และเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับชุมชน
2. เห็นสถานการณ์ สิ่งที่ดีและโจทย์ปัญหาของชุมชนเพื่อเป็นทรัพยากรมาคิดและเลือกทำโครงการเพื่อชุมชนในขั้นต่อไป

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
สำนึกความเป็นพลเมือง รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

Skills:
คิดเป็น : การคิดวิเคราะห์ คิดเชิงระบบ
ทำงานเป็น : คิดวางแผน ทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร

Knowledge:
รู้จักชุมชน
การใช้เครื่องมือศึกษาชุมชน

กระบวนการ

1. ศึกษาข้อมูลชุมชน

1) วางแผนไปศึกษาข้อมูลชุมชนร่วมกับพี่เลี้ยง โดยพี่เลี้ยงตั้งคำถามเพื่อช่วยให้เยาวชนวางแผนการศึกษาข้อมูลชุมชน เช่น

- สโคปพื้นที่จุดใดที่สนใจศึกษา ในกรณีที่เป็นชุมชนขนาดใหญ่สามารถสโคปพื้นที่ในการศึกษาได้
- จะไปศึกษาจุดใดบ้าง และในจุดนั้นๆ ประเด็นที่จะศึกษาคืออะไร เช่น ความสำคัญและที่มาของสถานที่หรือภูมิปัญญา เพราะเหตุใดบริเวณนี้คนในชุมชนจึงประกอบอาชีพนี้ สาเหตุของปัญหานี้คืออะไร ฯลฯ
- จะเก็บข้อมูลจากใคร และนัดหมายผู้ให้ข้อมูลอย่างไร
- ใช้วิธีการใดในการบันทึกข้อมูล
- สมาชิกแต่ละคนจะทำหน้าที่อะไร

2) ศึกษาชุมชน เยาวชนไปสังเกต สัมภาษณ์ รับฟัง บันทึกภาพ รวบรวมข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์ในชุมชนของตนเอง ทั้งปัญหาและสิ่งดีๆ ที่มีในชุมชน

บทบาทพี่เลี้ยง

กิจกรรมสำคัญที่เป็นเงื่อนไขให้เยาวชนเรียนรู้คือ ‘วางแผนไปศึกษาข้อมูลชุมชน’ เพราะเป็นกิจกรรมที่เยาวชนจะได้พัฒนาทักษะการคิด ทั้งการคิดวิเคราะห์และคิดวางแผน และทักษะการทำงานจากการฝึกการทำงานเป็นทีมและทักษะการสื่อสาร ดังนั้นพี่เลี้ยงจึงควรตั้งคำถามให้เยาวชนวางแผนการเก็บข้อมูล โดยเฉพาะประเด็นที่จะศึกษาในแต่ละจุด เพื่อให้เยาวชนมีความเข้าใจเนื้อหา เรื่องราวของพื้นที่นั้นๆ ในเชิงลึกได้

2. ทำแผนที่ชุมชน

เมื่อกลับจากศึกษาชุมชน พี่เลี้ยงจะพาเยาวชนจัดระบบข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแผนที่ชุมชน ซึ่งจะทำให้เห็นว่าอะไรอยู่ตรงไหนในชุมชน ตรงไหนมีทุน ตรงไหนมีปัญหา ทั้งนี้ในเชิงการเรียนรู้ การทำแผนที่ชุมชนจะช่วยจัดระเบียบความคิดให้เยาวชนจากการนำข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือ ภาพถ่าย หรือข้อมูลที่อยู่ในความจำออกมาเป็นภาพ วิเคราะห์และจัดระบบความคิดว่าอะไรอยู่ตรงไหน จะช่วยให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น เห็นภาพเชิงระบบ และสามารถใช้แผนที่ในการวิเคราะห์สถานการณ์ชุมชนในขั้นต่อไปได้

โจทย์

1. ให้เยาวชนวาดสถานที่สำคัญต่างๆ ในบริเวณที่ไปศึกษามา เช่น หมู่บ้าน ร้านค้า ที่ทำเกษตร ถนน ฯลฯ ลงไปในกระดาษฟลิปชาร์ตหนึ่งแผ่น ดังตัวอย่าง

2. บริเวณใดในแผนที่ที่มีปัญหาให้ระบายสีแดง หรือเขียนชื่อปัญหาในกระดาษโพสต์อิทสีชมพู เช่น กองขยะริมถนน พื้นที่ร้างเป็นที่ซ่องสุม ฯลฯ

3. บริเวณใดในแผนที่ที่เป็นต้นทุนให้ระบายสีเขียว หรือเขียนต้นทุนในกระดาษโพสต์อิทสีเขียว เช่น ภูมิปัญญาการทำเสื่อกก สวนส้มโอ ป่าชุมชน ฯลฯ

บทบาทพี่เลี้ยง

ในขั้นศึกษาชุมชน พี่เลี้ยงจำเป็นต้องมีความรู้เรื่องเครื่องมือแผนที่ชุมชนมาก่อนว่ามีความสำคัญอย่างไร และทำอย่างไร เพื่อสามารถให้โจทย์ ออกแบบกิจกรรมให้เยาวชนทำแผนที่ชุมชน ไกด์ และตั้งคำถามให้เยาวชนวางแผนการทำงานได้

3. นำเสนอข้อมูล

เยาวชนนำเสนอผลการศึกษาข้อมูลชุมชนจากการวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือแผนที่ชุมชน เพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร โดยในขั้นนี้พี่เลี้ยงอาจเชิญคนในชุมชนบางคนมารับฟัง เพื่อช่วยสะท้อนหรือเติมเต็มข้อมูลจากที่เยาวชนศึกษามา และเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างเยาวชนและคนในชุมชนในการทำกิจกรรมในชุมชนร่วมกัน

4. สะท้อนการเรียนรู้

เพื่อให้เยาวชนได้ใคร่ครวญถึงการเรียนรู้ และสิ่งที่ตนเองได้รับจากการทำกิจกรรมศึกษาชุมชน โดยพี่เลี้ยงสามารถใช้คำถาม ดังนี้

1) ได้ทำแผนที่ชุมชนแล้วรู้สึกอย่างไร

2) ได้ความรู้ใหม่ หรือความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับชุมชนของเราอย่างไรบ้าง

3) หนึ่งเรื่องที่สนใจนำมาทำโครงการคือเรื่องอะไร

ให้เวลาเยาวชนแต่ละคนได้ใคร่ครวญตนเอง อาจมีการเขียนบันทึก จากนั้นจึงแลกเปลี่ยนทีละคน

Tips

1. แผนที่ชุมชน (Social Mapping) เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยทำความเข้าใจภาพรวมของคน กลุ่มคน องค์กรในท้องถิ่น และทุนทางสังคมต่างๆ ในชุมชน นำไปสู่การวิเคราะห์และตัดสินใจร่วมกันของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดทิศทางหรือแนวทางในการทำงานกับชุมชน ใช้เมื่อต้องการทำความเข้าใจภาพรวมความเป็นชุมชน หรือต้องทำโครงการหรือแผนงานเพื่อพัฒนาชุมชน ดังนี้ (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร และคณะ, 2562)

- ก่อนทำโครงการ – เช็กทุนก่อนเริ่มงาน สร้างความเข้าใจร่วม
- ระหว่างทำโครงการ – เช็กความเปลี่ยนแปลง ความเคลื่อนไหว
- สิ้นสุดโครงการ – สรุปทุนที่เปลี่ยนแปลง

2. ตัวอย่างการใช้เครื่องมือศึกษาสถานการณ์ของชุมชน

"การใช้แผนผังชุมชนมาเป็นเครื่องมือเรียนรู้ทำให้เยาวชนเห็นภาพรวมของชุมชน และทำความเข้าใจปัญหา เช่น น้องอยากรู้ว่าชุมชนใช้สมุนไพรจากป่าชุมชนมากน้อยแค่ไหน ก็เก็บข้อมูลมาทำสัญลักษณ์ในแผนผังชุมชน กำหนดสีแดงคือคนในชุมชนไม่ใช้สมุนไพร สีเหลืองคือคนในชุมชนใช้บ้างไม่ใช้บ้าง สีเขียวคือคนในชุมชนใช้ประโยชน์จากสมุนไพร แต่พอมาดูภาพรวมในแผนที่ไม่ค่อยเห็นสีเขียวเลย ก็เท่ากับว่าชุมชนของเราไม่ได้ใช้ประโยชน์จากสมุนไพรที่มีในป่าชุมชนเลย"

ประมวล ดวงนิล พี่เลี้ยงเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษ

3. นอกเหนือจากแผนที่ชุมชน พี่เลี้ยงสามารถเลือกใช้เครื่องมือศึกษาชุมชนอื่นๆ มาให้เยาวชนใช้ระหว่างศึกษาชุมชน เช่น ปฏิทินชุมชน หรือแผนผังเครือญาติ ฯลฯ โดยพิจารณาจากข้อมูลที่เยาวชนศึกษาว่าข้อมูลนั้นๆ สอดคล้องกับเครื่องมือใด

“ต้องสังเกตช่วงเวลาที่จะให้เครื่องมือกับเยาวชน กลุ่มที่เพิ่งเริ่มต้นทำกิจกรรมจะใส่เครื่องมือปฏิทินชุมชนหรือแผนที่เดินดินตั้งแต่แรกไม่ได้ เพราะเขายังไม่เข้าใจ ต้องปล่อยให้เขาทำไปก่อน จากนั้นเมื่อได้เติมเครื่องมือปฏิทินชุมชนจะจุดประกายเขาได้มาก ทำให้สนุกกับการเข้าชุมชน...ตัวอย่างเช่น โครงการสืบสานสมุนไพรในท้องถิ่นตำบลบางแก้ว จ.สมุทรสงคราม ที่พี่เลี้ยงชุมชนกับกลุ่มเยาวชนเก็บข้อมูลจากผู้รู้ในชุมชน 3-4 ครั้ง จนได้แต่ข้อมูลซ้ำๆ จึงชวนให้ใช้เครื่องมือไทม์ไลน์ในการศึกษาชุมชน ซึ่งทำให้เห็นข้อมูลมากกว่าเรื่องสมุนไพร ได้รู้จักชุมชนของตนเองในมิติอื่นๆ ที่สำคัญคือได้เห็นคุณค่าของคนในครอบครัวคือ ปู่ ย่า ตา ยาย ที่เป็นคลังความรู้เรื่องสมุนไพร”

คำรณ นิ่มอนงค์ พี่เลี้ยงเยาวชนภาคกลาง ภาคตะวันตก

3. เลือกประเด็นที่สนใจทำโครงการ

ขั้นนี้เป็นขั้นต่อเนื่องจากการศึกษาชุมชนที่เยาวชนเห็นแล้วว่าสถานการณ์ชุมชนเป็นอย่างไร และเยาวชนแต่ละคนได้ระบุหนึ่งเรื่องที่ตนเองสนใจนำมาทำโครงการแล้ว ขั้นนี้จึงเป็นขั้นที่เยาวชนจะได้ตัดสินใจร่วมกัน โดยเลือกเพียงหนึ่งประเด็นมาทำโครงการ ซึ่งเป็นการเลือกที่มาจากการวิเคราะห์และประเมินความเป็นไปได้ในการทำโครงการที่พอดีกับศักยภาพของทีมและทรัพยากรที่มี

เป้าหมาย

เพื่อให้เยาวชนทั้งทีมร่วมกันตัดสินใจเลือกประเด็นที่สนใจทำโครงการ เพื่อให้ทุกคนรู้สึกเป็นเจ้าของ และรับผิดชอบร่วมกันระหว่างทำโครงการ

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
การเห็นคุณค่าในตนเอง

Skills:
คิดเป็น : การคิดวิเคราะห์ ให้เหตุผล และคิดอย่างมีวิจารณญาณ
ทำงานเป็น : 1) ทำงานเป็นทีม รับฟังความเห็นที่แตกต่างหลากหลาย 2) ทักษะการสื่อสาร

Knowledge:
การวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้เครื่องมือต้นไม้ปัญหา

กระบวนการ

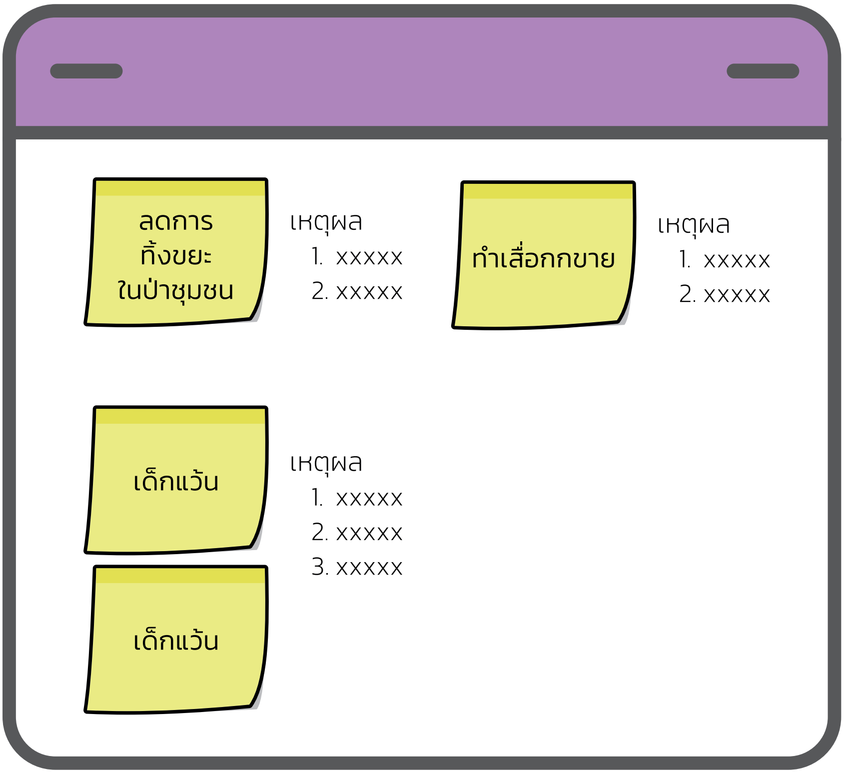
1. พี่เลี้ยงอธิบายกิจกรรมขั้นที่ 3 วิเคราะห์และตัดสินใจเลือกประเด็นมาพัฒนาเป็นโครงการ

"ภายหลังที่แต่ละคนได้ศึกษาข้อมูลชุมชน ได้สะท้อนการเรียนรู้และเลือกหนึ่งประเด็นที่สนใจทำกิจกรรมในชุมชนแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการเลือกให้เหลือเพียงหนึ่งประเด็น เพื่อเราทุกคนจะได้พัฒนาเป็นโครงการร่วมกัน"

2. เลือกประเด็นที่สนใจทำโครงการ

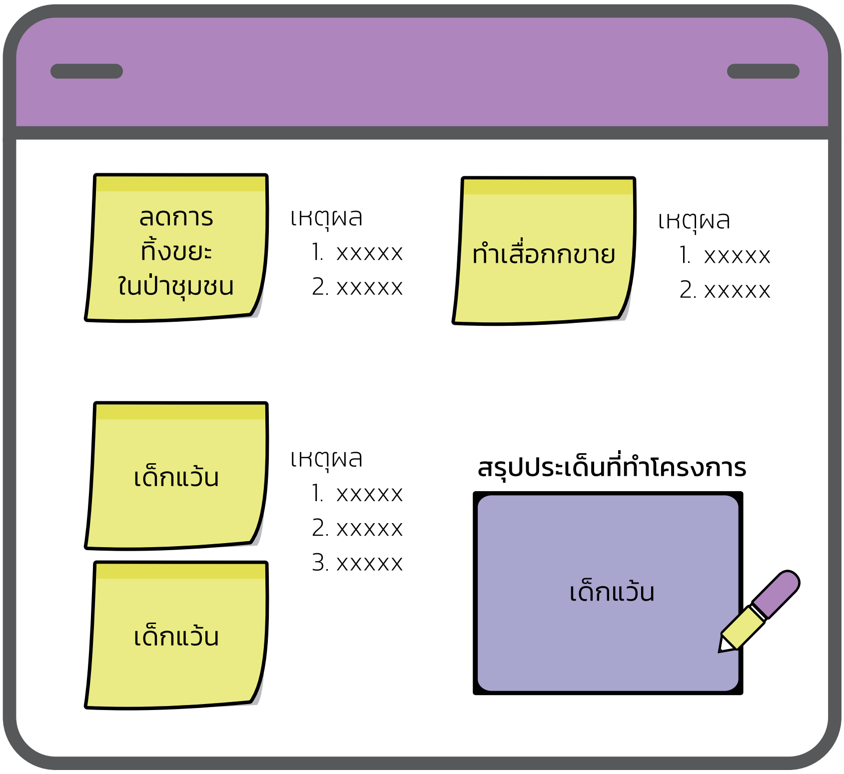
2.1 นำเสนอประเด็นที่สนใจพร้อมให้เหตุผล

ให้เยาวชนทุกคนในทีมเขียนประเด็นที่ตนเองสนใจทำโครงการลงในกระดาษโพสต์อิท เสร็จแล้วให้ติดกระดาษโพสต์อิทลงบนกระดาษฟลิปชาร์ตพร้อมกับพูดถึงเหตุผลที่สนใจทำเรื่องนั้น ทำเช่นนี้จนแลกเปลี่ยนครบทุกคน ทั้งนี้พี่เลี้ยงสามารถช่วยเขียนเหตุผลที่เยาวชนเล่าลงในกระดาษฟลิปชาร์ต เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ และตัดสินใจเลือกประเด็นทำโครงการได้ ดังตัวอย่าง



2.2 เลือกประเด็นทำโครงการ

จากกระดาษฟลิปชาร์ตที่บันทึกประเด็นและเหตุผล ให้เยาวชนร่วมกันลงความเห็นว่าจะทำโครงการเรื่องอะไร ทั้งนี้ประเด็นที่เป็นข้อสรุปอาจไม่ตรงกับประเด็นที่เขียนในกระดาษโพสต์อิทเสียทีเดียวก็ได้ อาจเกิดจากการผสมรวมกันของความคิดของเยาวชนแต่ละคน แล้วสร้างขึ้นมาเป็นประเด็นใหม่ได้



2.3 วิเคราะห์ประเด็นที่สนใจในเชิงลึก

เมื่อตัดสินใจเลือกประเด็นที่จะทำโครงการแล้ว เพื่อให้เข้าใจสถานการณ์ของประเด็นนั้นๆ อย่างลึกซึ้ง และให้แน่ใจว่าโครงการที่จะทำจะสามารถแก้ไขที่สาเหตุของปัญหาได้จริง ในขั้นนี้พี่เลี้ยงจะชวนเยาวชนวิเคราะห์โดยใช้เครื่องมือ 'ต้นไม้ปัญหา' ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยวิเคราะห์ว่า

1) ปัญหา หรือสถานการณ์ที่สนใจคืออะไร มีสถานการณ์อย่างไร

2) สาเหตุ ของปัญหาหรือสถานการณ์นั้นคืออะไร

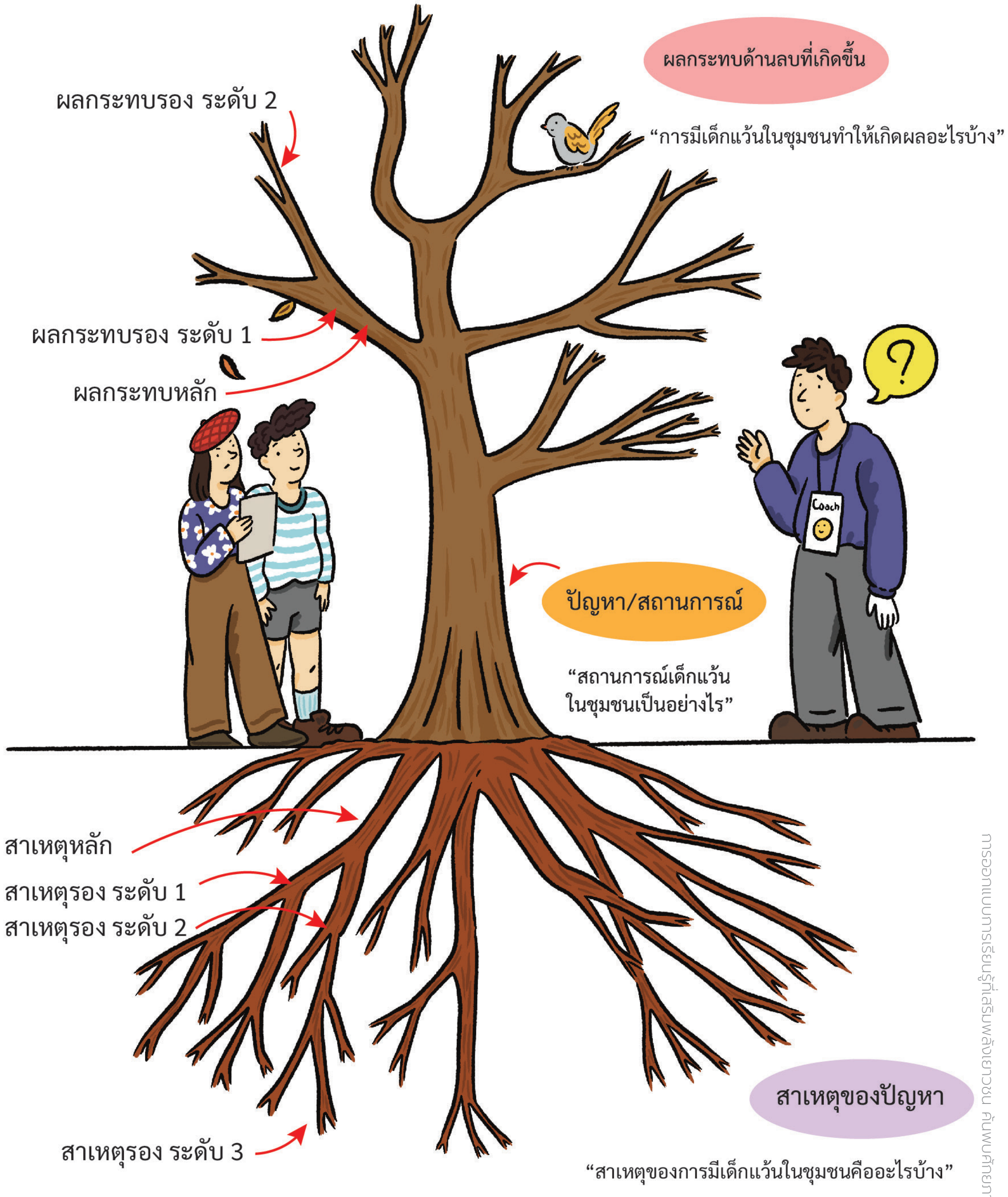
3) ผล ที่เกิดจากปัญหาหรือสถานการณ์นั้นมีอะไรบ้าง

ตัวอย่างเช่น ปัญหาหรือประเด็นที่เลือกในข้อ 2.2 คือ เด็กแว้น

1) สถานการณ์เด็กแว้นในชุมชนเป็นอย่างไร

2) สาเหตุของการมีเด็กแว้นในชุมชนคืออะไร

3) การมีเด็กแว้นในชุมชนก่อให้เกิดผลอย่างไร ดังภาพ


ผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้น
“การมีเด็กแว้นในชุมชนทำให้เกิดผลอะไรบ้าง”
ผลกระทบรอง ระดับ 2
ผลกระทบรอง ระดับ 1
ผลกระทบหลัก
Coach
ปัญหา/สถานการณ์
“สถานการณ์เด็กแว้น
ในชุมชนเป็นอย่างไร”
สาเหตุหลัก
สาเหตุรอง ระดับ 1
สาเหตุรอง ระดับ 2
สาเหตุรอง ระดับ 3
สาเหตุของปัญหา
“สาเหตุของการมีเด็กแว้นในชุมชนคืออะไรบ้าง”

เมื่อวิเคราะห์และเห็นภาพรวมของประเด็นที่สนใจแล้ว พี่เลี้ยงจะให้เยาวชนเลือกส่วนใดส่วนหนึ่งมาทำโครงการเพื่อแก้ปัญหา โดยสาเหตุของปัญหาอาจจะมีหลายสาเหตุ แต่เยาวชนสามารถเลือกแก้ไขในสาเหตุที่ตนมีความสามารถและทรัพยากรเพียงพอที่จะทำได้ เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์เรื่องเด็กแว้นพบว่าสาเหตุเกิดจากการที่ชุมชนขาดพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นซึ่งต้องการทำกิจกรรมหันไปแว้นจักรยานยนต์แทน จึงทำให้เยาวชนเลือกสาเหตุข้อนี้ไปทำโครงการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่นโดยเด็กแว้นในชุมชน ฯลฯ

2.4 ตรวจสอบความเป็นไปได้ในการทำโครงการ

เมื่อเยาวชนเลือกได้แล้วว่าจะทำโครงการเรื่องใด จากนั้นพี่เลี้ยงจะชวนให้เยาวชนวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ในการทำโครงการ ให้แน่ใจว่าการทำโครงการนี้พอประมาณกับความสามารถของทีม และสอดคล้องกับทรัพยากรทั้งเวลา งบประมาณ และเครือข่ายผู้ใหญ่ที่จะสนับสนุน โดยพี่เลี้ยงใช้คำถามคือ

1) การแก้ปัญหาหรือทำโครงการเรื่องนี้พอเหมาะกับความสามารถของทีมที่จะทำได้ภายใต้ความรู้และทักษะของสมาชิกทุกคนหรือไม่

2) โครงการที่จะทำเหมาะสมกับงบประมาณและระยะเวลาที่มี 3-4 เดือนหรือไม่

3) นอกจากสมาชิกในทีมแล้ว ในชุมชนมีใครอีกบ้างที่จะมาช่วยสนับสนุนเราในการทำโครงการครั้งนี้

Tips

1. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยคำนึงถึงพัฒนาการทางสมองของวัยรุ่น

เนื่องด้วยวัยรุ่นเป็นวัยที่พัฒนาการของสมองส่วนอารมณ์มีพัฒนาการดีกว่าส่วนเหตุผล หากจะนำจุดนี้มาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้และสอดคล้องกับพัฒนาการของเขา ในการให้เขาเลือกประเด็นมาทำโครงการ พี่เลี้ยงอาจพิจารณาทั้งสองส่วนคือ

ในเชิงอารมณ์ ควรให้เยาวชนได้เลือกกิจกรรมที่เขา 'สนใจอยากทำ' และรู้สึกท้าทายกับสิ่งที่เขาเลือก

ในเชิงเหตุผล แม้เขายังทำได้ไม่ดี แต่ก็สามารถฝึกฝนได้ เช่น ขั้นการวิเคราะห์โดยเครื่องมือต้นไม้ปัญหา ว่าในประเด็นที่เขาสนใจสถานการณ์ในส่วนใดที่ควรนำมาทำโครงการ ซึ่งเพียงพอกับความสามารถ เวลา และงบประมาณที่มี

2. โจทย์หรือประเด็นที่จะทำโครงการเพื่อชุมชนจำเป็นต้องมาจากความสนใจของเยาวชน

เยาวชนเป็นผู้ตัดสินใจเลือกเอง เพื่อให้มีความรู้สึกเป็นเจ้าของโครงการ และมีคำมั่นสัญญา (Commitment) ในการทำโครงการให้ลุล่วง รวมถึงโจทย์หรือประเด็นที่จะทำโครงการเกิดจากความเห็นร่วมกันของเยาวชนทั้งทีม มีการจัดกระบวนการให้เยาวชนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นและตัดสินใจร่วมกัน ดังตัวอย่างประสบการณ์ของพี่เลี้ยงในจังหวัดศรีสะเกษ

"การพัฒนาโจทย์ในการทำโครงการของเยาวชนมีคาถากำกับคือต้องเป็นความอยากของเยาวชน ซึ่งพี่เลี้ยงจะมีวิธีการสังเกตอาการ 'อยาก' และ 'มีใจ' ที่แสดงผ่านการมีส่วนร่วมของเยาวชน ทั้งการแสดงความคิดเห็น การร่วมคิดร่วมทำ แสดงความสนใจ และอยู่ร่วมในกระบวนการอย่างกระตือรือร้น"

ทีมพี่เลี้ยงเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษ

3. ประเด็นที่เยาวชนเลือกมาทำโครงการต้องสามารถช่วยให้เยาวชนได้เรียนรู้จากประเด็นนั้นๆ ได้

เนื่องจากโครงการนั้นเป็นเครื่องมือให้เยาวชนเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ในการเลือกประเด็นมาทำโครงการควรเป็นประเด็นที่ไม่ง่ายและไม่ยากจนเกินไป เพราะประเด็นที่ง่ายจนเกินไป ในขั้นของการทำโครงการที่มีการทำกิจกรรมเพียงครั้งเดียวแล้วจบ เช่นนี้จะไม่ช่วยให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ หรือประเด็นที่ยากจนเกินไป มีสาเหตุของปัญหาที่ซับซ้อนเกินความสามารถที่เยาวชนจะดำเนินการได้ก็อาจทำให้การดำเนินโครงการมีปัญหา การเรียนรู้ของเยาวชนอาจไม่เป็นไปตามเป้าหมายได้ ดังนั้นในขั้นนี้พี่เลี้ยงต้องวิเคราะห์ให้ออกและช่วยประคับประคอง (Shape) ให้เยาวชนเลือกประเด็นที่เหมาะสมมาทำโครงการให้ได้

4. เขียนข้อเสนอโครงการ

การเขียนข้อเสนอโครงการเป็นขั้นที่เยาวชนจะได้ฝึกทักษะการคิดที่ซับซ้อนขึ้น เพราะเป็นขั้นที่ต้องคิดวิเคราะห์ว่าประเด็นหรือปัญหาในชุมชนที่ตนสนใจนั้นมีสถานการณ์เป็นอย่างไร เป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการทำให้สำเร็จคืออะไร ต้องทำกิจกรรมอะไรเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายนั้น และจะวางแผนการทำงานอย่างไร ใครเป็นผู้รับผิดชอบ และต้องนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ดังกล่าวมาเรียบเรียงอย่างเป็นเหตุเป็นผลเพื่อสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้องทำโครงการ วิธีการดำเนินงาน และสาระสำคัญอื่นๆ แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องในลักษณะของข้อเสนอโครงการ ทั้งนี้กระบวนการของขั้นนี้จึงประกอบไปด้วยกระบวนการที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้คิด เขียน แลกเปลี่ยน สรุป และเรียบเรียง โดยพี่เลี้ยงทำหน้าที่ฟังและตั้งคำถามชวนให้คิดไปทีละขั้น

เป้าหมาย

เยาวชนใช้ข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลชุมชน การวิเคราะห์ปัญหา และศึกษาข้อมูลในประเด็นที่สนใจเพิ่มเติม แล้วมาเขียนเป็นข้อเสนอโครงการที่อธิบาย 5 ประการ ดังนี้

1. ข้อมูลสถานการณ์ในชุมชน และที่มาของปัญหาในชุมชนที่สนใจทำโครงการนี้
2. เป้าหมายความสำเร็จที่อยากเห็น
3. วัตถุประสงค์โครงการที่ต้องการพัฒนา
4. กิจกรรมที่นำไปสู่การบรรลุเป้าหมายโครงการ
5. แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา และงบประมาณที่ใช้

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:

ความรับผิดชอบ การอดทน มานะพยายาม (GRIT)

Skills:

คิดเป็น : การคิดวิเคราะห์ คิดเชิงระบบ

ทำงานเป็น : คิดวางแผน ทำงานเป็นทีม

ทักษะการเรียบเรียงความคิดและการเขียนเพื่อสื่อสาร

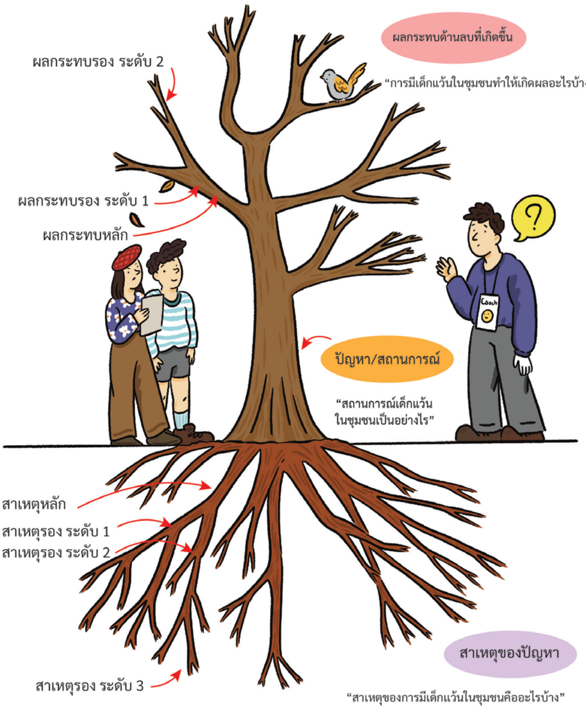
Knowledge:

วิธีการเขียนข้อเสนอโครงการ

กระบวนการ

เนื่องด้วยการเขียนข้อเสนอโครงการเป็นสิ่งที่ค่อนข้างซับซ้อน ดังนั้นเพื่อช่วยให้เยาวชนทำได้ กระบวนการที่ออกแบบต่อไปนี้จะช่วยให้เยาวชนค่อยๆ เขียนข้อเสนอโครงการไปทีละหัวข้อ แล้วจึงนำมาประกอบกันเป็นข้อเสนอโครงการ มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. พี่เลี้ยงช่วยทบทวนข้อมูลโครงการที่เยาวชนสนใจจะทำ

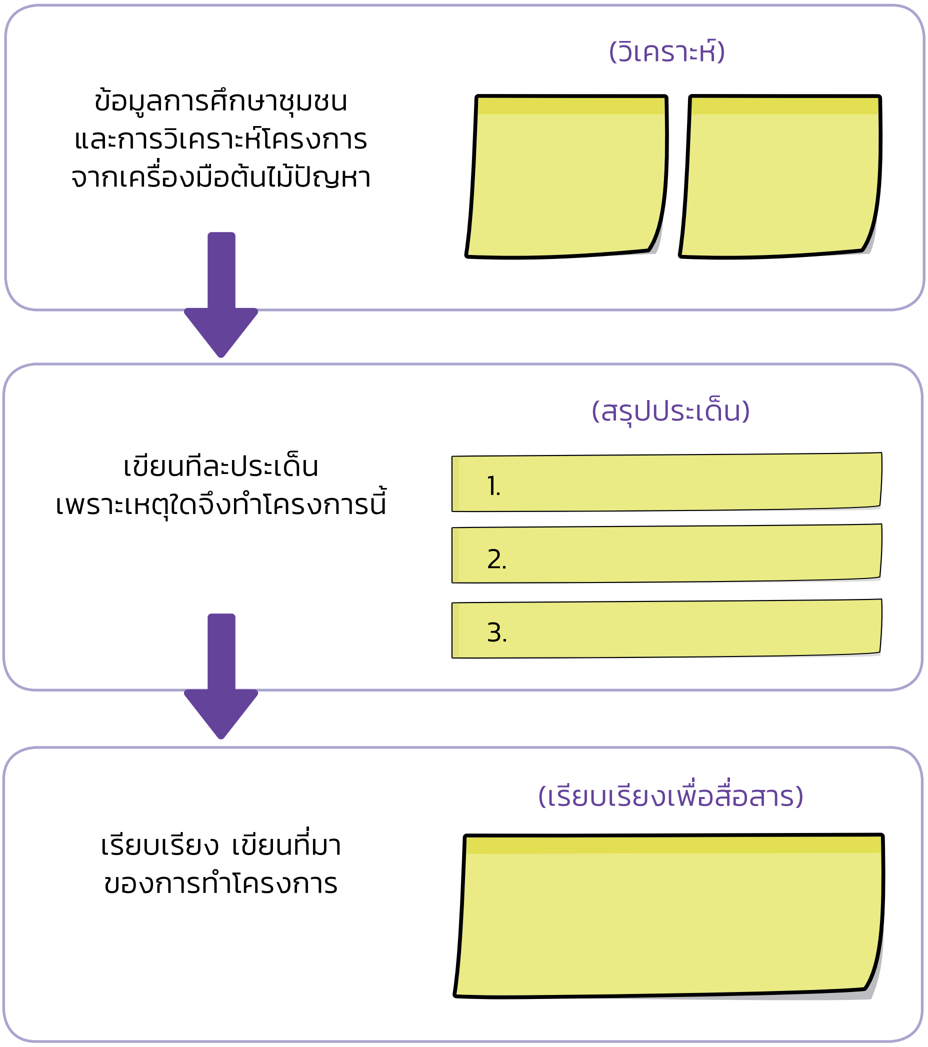


ในที่นี้ขอยกตัวอย่างโครงการจากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 3 คือ **โครงการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่นโดยเด็กแว้นในชุมชน** พี่เลี้ยงช่วยทบทวนโครงการที่เยาวชนสนใจจะทำโดยใช้กระดาษฟลิปชาร์ตที่เยาวชนวิเคราะห์โดยใช้เครื่องมือต้นไม้ปัญหา ทบทวนถึงปัญหา สาเหตุ และผลกระทบของประเด็นที่เยาวชนสนใจ เพื่อเป็นทรัพยากรตั้งต้นให้เยาวชนคิดและเรียบเรียงความคิดเพื่อเขียนข้อเสนอโครงการ

2. เขียนที่มาของการทำโครงการ

2.1 ให้เยาวชนช่วยกันระดมความคิด “**เพราะเหตุใดเราจึงทำโครงการนี้**” โดยใช้ข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลชุมชน และการวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้เครื่องมือต้นไม้ปัญหา จากนั้นช่วยกันเขียนที่มาของการทำโครงการลงในกระดาษโพสต์อิทหรือกระดาษการ์ดทีละประเด็น ดังภาพ

2.2 เรียบเรียงเป็นข้อความ แล้วพิมพ์เป็นข้อเสนอโครงการ



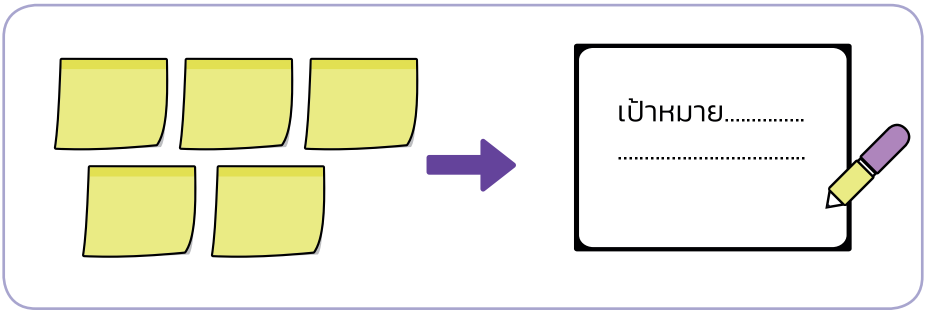
3. คิดเป้าหมาย ความสำเร็จที่อยากเห็นจากการทำโครงการ

3.1 พี่เลี้ยงใช้คำถามชวนคิดคือ “เราอยากเห็นความสำเร็จอะไรจากการทำโครงการนี้”

3.2 ให้เยาวชนแต่ละคนคิดแล้วเขียนใส่กระดาษโพสต์อิท เมื่อทุกคนคิดเสร็จแล้วจึงพูดความคิดของตนเองทีละคน เมื่อพูดเสร็จแล้วให้ติดกระดาษโพสต์อิทไว้ในวงสนทนา เพื่อให้ทุกคนเห็นความคิดทั้งหมดจากการระดมสมอง

3.3 ช่วยกันสรุปเป้าหมายที่อยากเห็นจากการทำโครงการ โดยเขียนลงในบัตรคำ

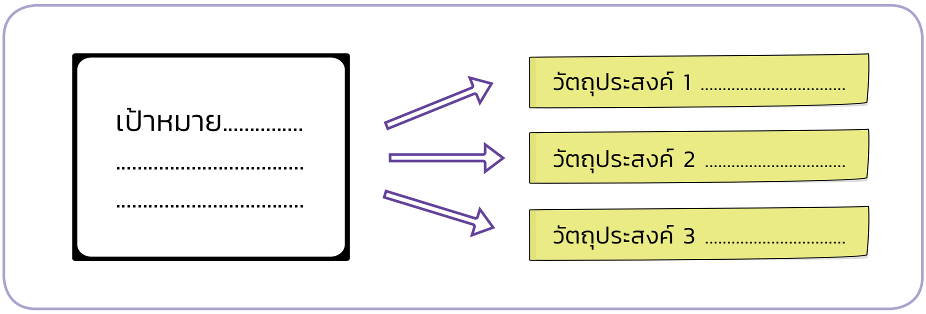
ตัวอย่างดังภาพ



4. คิดวัตถุประสงค์ในการทำโครงการ

4.1 พี่เลี้ยงอธิบายความหมายของวัตถุประสงค์ให้เยาวชนเข้าใจ ว่าวัตถุประสงค์คือสิ่งที่จะทำเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ในที่นี้จะกำหนดวัตถุประสงค์ไม่เกิน 3 ข้อ เพื่อให้เพียงพอกับศักยภาพของเยาวชนและระยะเวลาในการทำโครงการ

4.2 ให้เยาวชนคิดวัตถุประสงค์ในการทำโครงการโดยใช้คำถามคือ “จะต้องทำอะไรบ้างเพื่อให้โครงการบรรลุเป้าหมายที่พวกเราอยากเห็น”



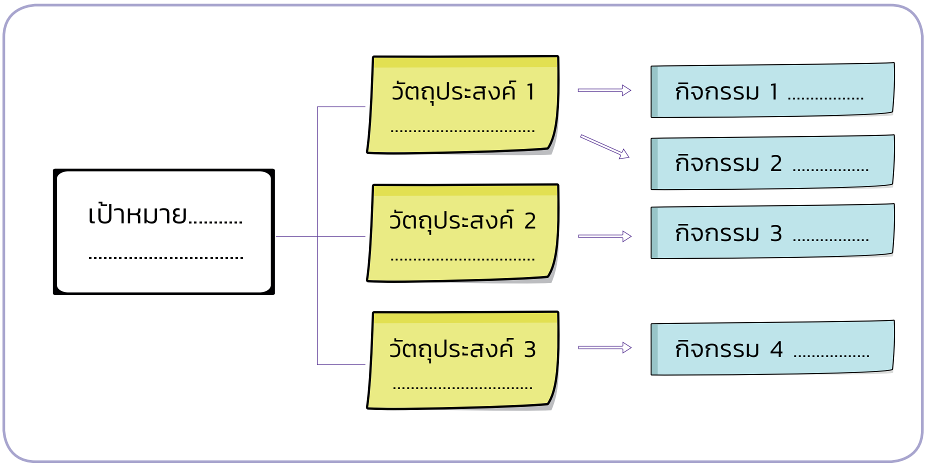
5. ออกแบบกิจกรรมโครงการ

5.1 พี่เลี้ยงนำเสนอตัวอย่างโครงการทางสังคมต่างๆ และกิจกรรมที่โครงการออกแบบเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เพื่อให้เยาวชนเห็นตัวอย่างของวิธีคิดในการออกแบบกิจกรรม และเห็นตัวอย่างกิจกรรมสร้างสรรค์ที่คิดขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหานั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเป็นโครงการในประเด็นที่ใกล้เคียงกันก็จะทำให้เห็นวิธีการคิดและแนวทางใหม่ๆ ในการออกแบบกิจกรรมโครงการได้

นอกจากนี้พี่เลี้ยงอาจให้เยาวชนค้นคว้าในอินเทอร์เน็ตถึงวิธีการแก้ปัญหาในเรื่องที่เยาวชนสนใจ แล้วกลับมาแลกเปลี่ยนกันระหว่างเพื่อนสมาชิกคนอื่นๆ และพี่เลี้ยง ทั้งนี้เพราะเยาวชนอาจมีประสบการณ์ไม่มากเพียงพอในการคิดกิจกรรมด้วยตนเอง

5.2 เยาวชนช่วยกันคิดกิจกรรมโครงการ โดยพี่เลี้ยงใช้คำถามชวนคิดคือ "เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์โครงการแต่ละข้อ เราต้องทำกิจกรรมใดบ้าง" โดยไล่ไปทีละวัตถุประสงค์ ทั้งนี้หากเยาวชนคิดกิจกรรมซึ่งยังไม่นำไปสู่การตอบวัตถุประสงค์ พี่เลี้ยงสามารถตั้งคำถามเพิ่มเติม เช่น หากเราทำ...จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้อ...แล้วหรือยัง หากยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์ควรทำอะไรเพิ่มเติม ฯลฯ โดยการออกแบบกิจกรรมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น หากเป็นวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญ อาจต้องทำมากกว่าหนึ่งกิจกรรม จึงจะบรรลุวัตถุประสงค์ได้ ตัวอย่างการจัดวางกระดาษการ์ดเพื่อช่วยในกระบวนการคิด ดังภาพ

นอกจากนี้ระหว่างการคิดแต่ละกิจกรรม หากสามารถระดมสมองถึงรายละเอียดหรือรูปแบบของกิจกรรมและระยะเวลาที่ใช้ ก็จะทำให้เยาวชนทั้งทีมเห็นภาพการทำงานร่วมกันและสามารถวางแผนการดำเนินงานในขั้นตอนต่อไปได้



6. วางแผนการดำเนินงานโครงการ (Project Management)

การวางแผนบริหารจัดการโครงการ (Project Management) เป็นการวางแผนว่าจะทำกิจกรรมของโครงการเมื่อไร อย่างไร ใช้งบประมาณเท่าไร มีใครรับผิดชอบบ้าง เพื่อให้งานแล้วเสร็จตามระยะเวลาโครงการ ซึ่งพี่เลี้ยงสามารถวาดตารางดังตัวอย่างต่อไปนี้สำหรับให้เยาวชนวางแผนการดำเนินงาน ทั้งนี้นอกจากกิจกรรมที่เยาวชนคิดขึ้นแล้ว จะมีกิจกรรมที่กำหนดให้เยาวชนทุกกลุ่มระบุไว้ คือ 1) การสื่อสารกับคนในชุมชนก่อนเริ่มทำโครงการ และ 2) กิจกรรมสื่อสารสาธารณะในจังหวัด (Learning Festival) เกี่ยวกับการทำกิจกรรมโครงการร่วมกับเพื่อนเยาวชนกลุ่มต่างๆ

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ขั้นตอน	เดือนที่ทำกิจกรรม					งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ
			1	2	3	4	5		
กิจกรรม 1 ________		1 2							
กิจกรรม 2 ________		1 2							
กิจกรรม 3 ________		1 2							
กิจกรรม 4 ________		1 2							
กิจกรรม 5 ________		1 2							

7. เขียนข้อเสนอโครงการ

นำข้อมูลจากกิจกรรมข้อ 3-6 พิมพ์เป็นข้อเสนอโครงการต่อจากที่มาของการทำโครงการให้สมบูรณ์

8. สะท้อนการเรียนรู้

ให้เยาวชนสะท้อนการเรียนรู้ภายหลังการพัฒนาข้อเสนอโครงการจากโจทย์คำถามต่อไปนี้ โดยให้เยาวชนแต่ละคนเขียนลงในกระดาษโพสต์อิท เสร็จแล้วจึงแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ เพื่อเรียนรู้ร่วมกัน

1) รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นข้อเสนอโครงการเสร็จสมบูรณ์เป็นรูปเป็นร่าง
2) ขณะพัฒนาข้อเสนอโครงการรู้สึกอย่างไร
3) ถ้าจะต้องทำอีกครั้ง ข้อคิดที่สำคัญในการคิดข้อเสนอโครงการหนึ่งข้อคืออะไร

5. นำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการ

การนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการเป็นขั้นที่เยาวชนจะได้นำเสนอโครงการที่พัฒนาขึ้นเพื่อขอความเห็นจากคณะกรรมการ ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในเรื่องที่เยาวชนทำโครงการให้ช่วยเติมเต็มความรู้ หรือมุมมองที่เยาวชนยังมองไม่รอบด้าน เพื่อนำไปปรับโครงการให้สมบูรณ์ขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกทักษะการสื่อสาร การเรียบเรียงความคิดเพื่อสื่อสารแก่เยาวชนอีกด้วย

กิจกรรมขั้นนี้หากพี่เลี้ยงสนับสนุนเยาวชนหลายโครงการสามารถจัดให้เยาวชนโครงการต่างๆ มานำเสนอในวันเดียวกันได้ เพื่อให้ได้เรียนรู้ร่วมกัน โดยควรคัดเลือกคณะกรรมการที่มีความเข้าใจในประเด็นต่างๆ ที่ครอบคลุมประเด็นที่เยาวชนทำโครงการ

เป้าหมาย

1. เพื่อสร้างพื้นที่เรียนรู้ร่วมกันระหว่างเยาวชนกับพลเมืองผู้ใหญ่ในจังหวัด เพื่อแลกเปลี่ยนเรื่องบ้านเมืองร่วมกัน

2. เพื่อให้เยาวชนขยายขอบเขตความเข้าใจในประเด็นที่ทำโครงการ โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ของผู้ใหญ่ที่เชี่ยวชาญในประเด็นที่เยาวชนทำโครงการ

3. เพื่อให้เยาวชนฝึกทักษะการสื่อสาร โดยการเรียบเรียงความคิดและการพูดสื่อสารสร้างความเข้าใจ

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
การเห็นคุณค่าในตนเอง การอดทน มานะพยายาม

Skills:
ทำงานเป็น : คิดวางแผน ทำงานเป็นทีม
ทักษะการเรียบเรียงความคิดเพื่อสื่อสาร และการพูดสื่อสารสร้างความเข้าใจ

Knowledge:
การพูดสื่อสารให้น่าสนใจ

กระบวนการ

1. **พี่เลี้ยงชี้แจงวัตถุประสงค์และกระบวนการในการนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการ** คือ

วัตถุประสงค์

1) เพื่อให้เยาวชนขยายขอบเขตความเข้าใจในประเด็นที่ทำโครงการ โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ของผู้ใหญ่ที่เชี่ยวชาญในประเด็นที่เยาวชนทำโครงการ และนำความเห็นนี้ไปปรับข้อเสนอโครงการให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2) เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารในการนำเสนอจะให้เยาวชนนำเสนอทีละกลุ่ม มีเวลากลุ่มละ 10 นาที จากนั้นกรรมการจะให้ความเห็นโดยใช้เวลาประมาณ 10 นาที โดยกลุ่มอื่นๆ ร่วมรับฟังความเห็นเพื่อเรียนรู้ร่วมกัน

2. **เยาวชนวางแผนการนำเสนอ**

เยาวชนประชุมกลุ่มเพื่อวางแผนการนำเสนอโครงการ ได้แก่ แบ่งบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอ และฝึกทักษะการสื่อสาร ได้แก่ การเรียบเรียงความคิด ลำดับเนื้อหาในการนำเสนอ รวมถึงเตรียมไฟล์ประกอบการนำเสนอ

3. นำเสนอโครงการ

4. สรุปความเห็นในการปรับปรุงข้อเสนอโครงการ

เมื่อเยาวชนทุกกลุ่มนำเสนอเสร็จแล้วจะเป็นช่วงที่ให้เยาวชนและพี่เลี้ยงประจำกลุ่มประชุมร่วมกัน เพื่อสรุปว่าจากความเห็นของคณะกรรมการ ทางกลุ่มจะปรับข้อเสนอโครงการจุดใด อย่างไรบ้าง และดำเนินการปรับข้อเสนอโครงการ

5. เยาวชนสะท้อนการเรียนรู้

เยาวชนทุกคนสะท้อนการเรียนรู้จากโจทย์คำถามคือ

1) สิ่งที่เราทำได้ดีในวันนี้คืออะไร

2) สิ่งที่เราอยากพัฒนาตัวเองมากขึ้นต่อจากนี้คือเรื่องอะไร

3) ข้อคิดจากกรรมการหนึ่งข้อที่เราได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร

6. คณะกรรมการพิจารณาอนุมัติสนับสนุนโครงการ

โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาคือ

1) โครงการที่เสนอเกิดจากความสนใจของเยาวชน

2) โจทย์ของการทำโครงการต้องเป็นการทำเพื่อชุมชนและมีพื้นที่ปฏิบัติการในชุมชน

3) โครงการมีความเป็นไปได้

Tips

1. การนำเสนอโครงการเป็นขั้นที่สร้างความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ให้เยาวชน

จากประสบการณ์ที่ผ่านมาพบว่าการนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการเป็นกิจกรรมที่ท้าทายสำหรับเยาวชนอย่างมาก เป็นขั้นที่เยาวชนต้องก้าวข้ามความกลัว ทั้งกลัวผู้คนตรงหน้า กลัวการใช้ไมโครโฟน กลัวความผิดพลาดและไม่มั่นใจในศักยภาพของตนเอง รวมถึงความรู้สึกไม่มั่นคงนี้ยังทำให้การเรียบเรียงความคิดที่ต้องนำเสนอรวนเรไปด้วย เรียกได้ว่าเป็นนาทีแห่งความปั่นป่วน

อย่างไรก็ตาม ภายหลังจากที่ผ่านช่วงเวลานี้ไปแล้ว เมื่อการนำเสนอจบลง เยาวชนจะได้เห็นศักยภาพที่เป็นไปได้ของตนเองที่ซ่อนอยู่ เขาจะค้นพบว่าสิ่งที่ไม่เคยทำต้องมีครั้งแรกเสมอ และพวกเขาก็สามารถทำมันได้ เพียงต้องกล้ากระโจนพาตัวเองไปทดลองทำ กิจกรรมนี้จึงช่วยผลักดันให้เยาวชนก้าวไปสู่อีกฝั่งของศักยภาพ มีความคิดแบบเติบโตหรือ Growth Mindset เกิดขึ้น ทำให้เชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง การเรียบเรียงความคิดในการสื่อสารก็จะทำได้ดีขึ้น ดังนั้นกิจกรรมอื่นๆ ที่ยากหรือท้าทายในอนาคตข้างหน้าจึงเป็นเรื่องที่เขาจะข้ามมันไปได้

2. จัดบรรยากาศการนำเสนอให้สร้างสรรค์ ปลอดภัย ไม่ตัดสินถูก-ผิด

การจัดให้มีการนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการ พี่เลี้ยงจำเป็นต้องจัดบรรยากาศให้สร้างสรรค์ ปลอดภัย ไม่ตัดสินถูก-ผิด เป็นพื้นที่ที่เยาวชนจะได้เรียนรู้เพื่อพัฒนาปรับปรุง ให้เขาเรียนรู้ว่าเขาผิดพลาดได้ รู้ว่าเขา ‘ไม่รู้’ ได้ และกระตุ้นหรือชี้แนะให้เขารู้ว่าเขาต้องพัฒนาตรงจุดใด และเสริมพลังให้ ‘ความกระหายใคร่รู้’ หรือ Curiosity เกิดขึ้นให้ได้ เพราะเมื่อเยาวชนมีความมั่นใจในตัวเอง ปลอดภัยในการเรียนรู้ และมีความกระหายใคร่รู้ เหล่านี้คือ ‘ต้นทุน’ ที่เยาวชนจะใช้ไปตลอดการทำโครงการ เป็นต้นทุนที่ทำให้เด็กคนหนึ่งรักในการเรียนรู้

3. เปิดพื้นที่ให้พี่เลี้ยงมาร่วมเรียนรู้

ในระหว่างการนำเสนอโครงการ นอกจากเยาวชนแล้วควรให้พี่เลี้ยงเข้ามาร่วมรับฟังความเห็นของกรรมการ เพื่อให้รับรู้และเข้าใจร่วมกัน รวมถึงในขั้นต่อไปจะสามารถชี้แนะแนวทางให้เยาวชนได้

6. สื่อสารกับคนในชุมชน

เมื่อโครงการได้รับการสนับสนุน การสื่อสารกับชุมชนจึงเป็นกิจกรรมแรกที่เยาวชนจะได้ลงมือทำ ทั้งนี้เนื่องจากการทำโครงการเพื่อชุมชนนั้น เยาวชนไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้โดยลำพัง เพื่อให้ปัญหาคลี่คลายจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากคนในชุมชน ก่อนลงมือทำโครงการ เยาวชนจึงนำโครงการมาเล่า มานำเสนอต่อคนในชุมชน โดยอาจใช้ที่ประชุมหมู่บ้าน หอกระจายเสียง หรือในโอกาสอื่นๆ ที่มีการรวมตัวกันของคนในชุมชน เพื่อสื่อสารให้รับทราบและขอความร่วมมือ

เป้าหมาย

สื่อสารเพื่อให้คนในชุมชนรับทราบกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น และขอความร่วมมือ

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
การเห็นคุณค่าในตนเอง

Skills:
คิดเป็น : การคิดวิเคราะห์ ให้เหตุผล
และคิดอย่างมีวิจารณญาณ
ทำงานเป็น : 1) ทำงานเป็นทีม รับฟังความเห็นที่แตกต่างหลากหลาย 2) ทักษะการสื่อสาร

Knowledge:
การวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้เครื่องมือต้นไม้ปัญหา

กระบวนการ

1. กำหนดเป้าหมาย

พี่เลี้ยงติดตั้งวิธีการทำงานให้กับเยาวชน โดยก่อนการทำกิจกรรมจะให้เยาวชนกำหนดเป้าหมายก่อนทุกครั้งโดยใช้คำถามคือ เมื่อจัดกิจกรรมนี้พวกเราอยากให้เกิดอะไร ให้สมาชิกทุกคนคิดและเขียนลงในกระดาษโพสต์อิท จากนั้นจึงพูดแลกเปลี่ยนความคิดของแต่ละคน ในระหว่างแลกเปลี่ยนความคิด พี่เลี้ยงช่วยเขียนลงในกระดาษฟลิปชาร์ต เพื่อให้ทุกคนได้เรียนรู้ร่วมกัน รับรู้ว่าเป้าหมายในการทำกิจกรรมนี้คืออะไร และจะใช้เป้าหมายของกิจกรรมเป็นหลักยึดในการวางแผนการทำกิจกรรมต่อไป

2. วางแผน

เมื่อทราบเป้าหมายของกิจกรรมแล้วจึงเป็นขั้นของการวางแผนการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ เรียกว่าการวางแผนก่อนทำกิจกรรม (Before Action Review) เป็นบทบาทของพี่เลี้ยงที่จะตั้งคำถามเพื่อให้เยาวชนวางแผนการทำงานให้รอบด้าน พร้อมที่จะลงมือทำกิจกรรม ดังต่อไปนี้

1) **ช่องทางในการสื่อสาร**

คำถาม : หากจะสื่อสารถึงคนในชุมชนให้ได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ พวกเราคิดว่าควรใช้ช่องทางใดบ้าง (เช่น ที่ประชุมหมู่บ้าน เสียงตามสาย ฯลฯ) หากเยาวชนไม่มีข้อมูล พี่เลี้ยงอาจร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้

2) **วันเวลา ระยะเวลาดำเนินการ**

คำถาม : วันเวลาที่เหมาะสมควรเป็นวันใด ซึ่งขึ้นอยู่กับช่องทางที่เลือกในข้อ 1) และจะใช้เวลานานเท่าใดในการนำเสนอโครงการ

3) **เนื้อหาที่จะสื่อสาร**

คำถาม : จะเล่าอะไรให้คนในชุมชนรับรู้บ้าง เพื่อให้เขารับรู้และอยากเข้ามาร่วมสนับสนุน

4) **แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ**

คำถาม : การจัดงานนี้มีหน้าที่อะไรบ้าง ให้เยาวชนเขียนในกระดาษฟลิปชาร์ต จากนั้นให้สมาชิกเขียนชื่อตนเองติดตรงหน้าที่ที่สนใจอยากทำ เช่น

(1) การประสานงานกับผู้ใหญ่บ้าน หรือ อบต. เพื่อขอความร่วมมือและนัดหมายไปสื่อสารโครงการ

(2) ผู้นำเสนอโครงการ

3. **นำเสนอโครงการ ดำเนินการตามแผน**

4. **ถอดบทเรียนหลังทำกิจกรรม** (After Action Review)

ภายหลังการทำกิจกรรมทุกครั้งจะมีการถอดบทเรียนหลังทำกิจกรรม เพื่อให้เยาวชนได้ใคร่ครวญ (Self-reflection) ถึงการเรียนรู้ของตนเอง โดยพี่เลี้ยงใช้คำถามคือ

1) เป้าหมายของกิจกรรมนี้คืออะไร

2) เราได้ทำอะไรไปบ้าง ใครรับผิดชอบงานส่วนไหน ทำอย่างไร

3) เมื่อทำแล้ว อะไรที่เป็นไปตามเป้าหมาย และอะไรที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย เพราะอะไร

4) มีอุปสรรค ปัญหาเฉพาะหน้าเกิดขึ้นหรือไม่ แก้ไขอย่างไร

5) หากมีโอกาสทำกิจกรรมนี้อีกครั้ง จะทำอย่างไร

6) ตัวเราได้เรียนรู้อะไรจากการทำกิจกรรม อะไรคือความรู้ใหม่ ทักษะใหม่ที่เราได้รับ

5. **ทบทวนแผนการดำเนินงานขั้นต่อไป**

นำแผนการดำเนินงานที่วางแผนไว้ในขั้นการพัฒนาข้อเสนอโครงการมาทบทวนว่ากิจกรรมต่อไปคือกิจกรรมอะไร จะดำเนินการเมื่อไร เพื่อนัดหมายการวางแผนกิจกรรมร่วมกัน

Tips

1. การสนับสนุนเยาวชนในฐานะมือใหม่ในการทำกิจกรรมในชุมชน

จากประสบการณ์การสนับสนุนเยาวชนทำโครงการพบว่า โดยมากแล้วเยาวชนมักไม่คุ้นชินกับคนในชุมชน หรือการประสานงานกับผู้ใหญ่ในชุมชน เนื่องจากโดยมากแล้วกิจวัตรของเยาวชนคือการอยู่บ้านและไปโรงเรียน ส่วนใหญ่แล้วมักไม่รู้จัก ไม่คุ้นเคยกับผู้นำหรือคนในชุมชนมากนัก ซึ่งในช่วงแรกพี่เลี้ยงอาจต้องทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำ หรือประสานงานกับผู้ใหญ่ให้ในเบื้องต้น

2. การสบประมาท ประสบการณ์แรกที่เยาวชนอาจต้องพบเจอ

เนื่องด้วยโครงการที่เยาวชนสนใจทำในชุมชน ทั้งการเข้าไปร่วมคลี่คลายปัญหาหรือพัฒนาชุมชน ผู้ใหญ่อาจมองว่านี่อาจยากเกินไปที่เยาวชนจะทำให้สำเร็จได้ ในกิจกรรมการสื่อสารกับคนในชุมชนบ่อยครั้งเยาวชนจะได้รับคำปรามาสจากผู้ใหญ่จนอาจพาให้ท้อถอย ซึ่งพี่เลี้ยงอาจเก็บเรื่องนี้ไว้พูดคุยตอนถอดบทเรียนหลังกิจกรรม ถามถึงความรู้สึกเพื่อให้เยาวชนได้พูดความรู้สึกออกมา และทำความเข้าใจผู้พูด เพื่อให้เข้าใจสถานการณ์ และสามารถก้าวไปข้างหน้าไปทำกิจกรรมต่อๆ ไปในโครงการได้

7. ลงมือทำโครงการ

เป็นขั้นที่เยาวชนทำกิจกรรมโครงการตามที่ได้ออกแบบไว้ ซึ่งขั้นนี้เยาวชนจะได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองมากที่สุดจากการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ โดยมีกระบวนการเรียนรู้คือ 1) คิด วางแผน 2) ลงมือทำ 3) แก้ปัญหา ก้าวข้ามอุปสรรคต่างๆ ร่วมกับเพื่อนในทีมและพี่เลี้ยง และ 4) ถอดบทเรียนหลังทำกิจกรรม

อย่างไรก็ตาม ในขั้นนี้นอกจากเป็นขั้นที่จะได้เรียนรู้สูงสุดแล้ว ยังเป็นขั้นที่เยาวชนต้องใช้พลังใจ พลังความคิด ความสามารถในการยืดหยุ่น ปรับตัว และความสามารถในการบริหารจัดการทั้งงานและเรื่องส่วนตัวเป็นอย่างมากเพื่อให้ข้ามผ่านช่วงนี้ไปได้ เนื่องจากการทำโครงการร่วมกับเพื่อนในทีมที่มีความแตกต่างหลากหลายทั้งความคิดและนิสัยใจคอ อาจทำให้มีความขัดแย้งเกิดขึ้นได้ในระหว่างทำโครงการ ทำให้ต้องมีการปรับตัวเข้าหากันและแก้ไขปัญหาการทำงานร่วมกัน ประกอบกับเยาวชนแต่ละคนต้องบริหารจัดการตนเองทั้งเรื่องเรียน กิจกรรมที่บ้าน และการทำกิจกรรมโครงการ เพื่อให้หน้าที่ต่างๆ ดำเนินไปได้อย่างที่ควรจะเป็น จึงอาจไม่ใช่เรื่องง่ายนักสำหรับเยาวชน เรียกได้ว่าเป็นช่วงที่ต้องใช้ทักษะการคิดขั้นสูง (Metacognition) คือ วิเคราะห์งานและภาระหน้าที่ วางแผน ลงมือทำ เป็นวงจรเช่นนี้ซ้ำๆ ซึ่งหากเป็นวงจรการเรียนรู้ ขั้นนี้นับว่าเป็นขั้นที่การเรียนรู้จะเข้มข้นมากที่สุดก็ว่าได้

เป้าหมาย

เยาวชนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรมต่างๆ ในโครงการ

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
การเห็นคุณค่าในตนเอง การอดทน มานะพยายาม

Skills:
คิดเป็น : คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ
ทำงานเป็น : คิดวางแผน ทำงานเป็นทีม
ทักษะการสื่อสาร การบริหารจัดการตนเอง งาน คน และงบประมาณ

Knowledge:
การทำโครงการเพื่อชุมชน

กระบวนการ

เยาวชนจะทำกิจกรรมตามที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นของการพัฒนาข้อเสนอโครงการ ซึ่งแตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การลงมือทำแต่ละกิจกรรม พี่เลี้ยงประจำกลุ่มควรออกแบบการทำงานให้เยาวชนได้ทำกระบวนการดังต่อไปนี้

1. **วางแผนก่อนทำกิจกรรม** (Before Action Review: BAR) ได้แก่
    1) กำหนดเป้าหมายกิจกรรม เมื่อทำกิจกรรมนี้แล้วอยากให้เกิดอะไร
    2) วางแผนขั้นตอนการทำกิจกรรม
    3) แบ่งบทบาทหน้าที่
2. **ประสานงานการจัดกิจกรรม จัดเตรียมอุปกรณ์**
3. **ลงมือทำ**
4. **ถอดบทเรียนภายหลังทำกิจกรรม** (After Action Review: AAR) เยาวชนจะได้คิดใคร่ครวญ (Reflection) ภายใต้คำถามของพี่เลี้ยง เช่น
    1) หลังทำกิจกรรมเสร็จแล้วรู้สึกอย่างไร
    2) เป้าหมายของกิจกรรมนี้คืออะไร
    3) เราได้ทำอะไรไปบ้าง ใครรับผิดชอบงานส่วนไหน ทำอย่างไร
    4) เมื่อทำแล้ว อะไรที่เป็นไปตามเป้าหมาย และอะไรที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย เพราะอะไร
    5) มีอุปสรรค ปัญหาเฉพาะหน้าเกิดขึ้นหรือไม่ แก้ไขอย่างไร
    6) หากมีโอกาสทำกิจกรรมนี้อีกครั้ง จะทำอย่างไร
    7) ตัวเราได้เรียนรู้อะไรจากการทำกิจกรรม อะไรคือความรู้ใหม่ ทักษะใหม่ที่ได้รับ ตัวเราเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

    ภายหลังแต่ละคนได้ใคร่ครวญตนเองแล้ว พี่เลี้ยงควรจัดวงสนทนา เปิดโอกาสให้เยาวชนภายในทีมได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
5. **สรุปงบประมาณที่ใช้ และเอกสารทางการเงิน**

“

การทำกระบวนการเช่นนี้ซ้ำๆ
ในทุกกิจกรรมโครงการจะเป็นการ
บ่มเพาะทักษะให้กับเยาวชน ทั้งการคิดเป็น
(คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)
ทำงานเป็น (คิดวางแผน ทำงานเป็นทีม
ทักษะการสื่อสาร การบริหารจัดการตนเอง
งาน คน และงบประมาณ) จนเป็นทักษะ
ติดตัวในที่สุด รวมถึงเกิดการเห็นคุณค่า
ในตนเองจากการเฝ้ามองการเรียนรู้
และการเปลี่ยนแปลงของตนเอง ดังนั้น
ความสำคัญในช่วงลงมือทำจึงมิใช่เพียง
ลงมือทำกิจกรรมให้เสร็จ แต่การทำ
กิจกรรมแต่ละครั้งคือกระบวนการในการ
พัฒนาทักษะของเยาวชน ทั้งในช่วงก่อน
ระหว่าง และหลังทำกิจกรรม

”

บทบาทของพี่เลี้ยง

พี่เลี้ยงเป็นเงื่อนไขสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ให้กับเยาวชน ซึ่งพบว่าพี่เลี้ยงมีบทบาทสำคัญในขั้นทำกิจกรรมโครงการคือ

1. ช่วยตั้งคำถามให้คิดหาคำตอบ

ในช่วงเริ่มต้นทำกิจกรรมโครงการ หากเยาวชนที่ไม่คุ้นเคยหรือไม่มีประสบ-การณ์ในการฝึกคิดมามากนัก อาจไม่ใช่เรื่องง่ายที่เขาจะคิดเป้าหมายหรือวางแผนการทำกิจกรรมได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ดังนั้นพี่เลี้ยงต้องช่วยตั้งคำถามให้เขาเจอคำตอบ รวมถึงตั้งคำถามในช่วงการถอดบทเรียนหลังทำกิจกรรม (After Action Review) เพื่อให้เยาวชนทบทวน ใคร่ครวญการทำงาน การเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองว่ากิจกรรมนั้นจะสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่

<table>
<tr><th>คำถามเพื่อวางแผน
ก่อนทำกิจกรรม
(Before Action Review: BAR)</th><th>คำถามเพื่อถอดบทเรียน
ภายหลังทำกิจกรรม
(After Action Review: AAR)</th></tr>
<tr><td>1. ถามเพื่อกำหนดเป้าหมายการทำกิจกรรม
1) เมื่อทำกิจกรรมนี้แล้วอยากให้เกิดอะไร
2. ถามเพื่อช่วยให้วางแผนขั้นตอนการทำกิจกรรม
1) หากทำกิจกรรมนี้ควรเริ่มที่ทำอะไรก่อน อย่างไร
2) ขั้นต่อๆ ไป ควรทำอะไร อย่างไร
3) จะทำเมื่อไร เพราะอะไร
4) ก่อนถึงวันทำกิจกรรมต้องประสานงานใครบ้าง และจะทำเมื่อไร
3. ถามเพื่อช่วยให้แบ่งบทบาทหน้าที่
1) ในทีมจะแบ่งงานกันอย่างไร ใครรับผิดชอบอะไร</td><td>1. หลังทำกิจกรรมเสร็จแล้วรู้สึกอย่างไร
2. เป้าหมายของกิจกรรมนี้คืออะไร
3. เราได้ทำอะไรไปบ้าง ทำอย่างไร ใครรับผิดชอบงานส่วนไหน
4. เมื่อทำแล้ว อะไรที่เป็นไปตามเป้าหมาย และอะไรที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย เพราะอะไร
5. มีอุปสรรค ปัญหาเฉพาะหน้าเกิดขึ้นหรือไม่ แก้ไขอย่างไร
6. หากมีโอกาสทำกิจกรรมนี้อีกครั้งจะทำอย่างไร
7. ตัวเราได้เรียนรู้อะไรจากการทำกิจกรรม อะไรคือความรู้ใหม่ ทักษะใหม่ที่เราได้รับ ตัวเราเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร</td></tr>
</table>

2. ช่วยประสานงานกับผู้ใหญ่ในชุมชน เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมต่างๆ

การทำกิจกรรมต่างๆ ของเยาวชนนั้น บางครั้งต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ใหญ่ในชุมชน เช่น การให้ความรู้ เอื้อเฟื้อสถานที่ อุปกรณ์ การเชิญมาเข้าร่วมกิจกรรมที่เยาวชนจัดขึ้น ฯลฯ ซึ่งพี่เลี้ยงสามารถชี้แนะหรือเชื่อมโยงผู้ที่เกี่ยวข้องให้ได้ ซึ่งจะทำให้กิจกรรมโครงการของเยาวชนดำเนินไปได้ และทำให้การทำงานร่วมกันระหว่างเยาวชนกับผู้ใหญ่ในชุมชนเกิดขึ้นได้

"การจะทำงานกับเยาวชนในชุมชนได้ ต้องทำงานกับผู้ใหญ่ในชุมชนด้วย โดยเฉพาะในพื้นที่ใหม่ๆ การเข้าพบพูดคุยเพื่อทำความรู้จักและชี้แจงแนวคิดเป้าหมายของการทำงานพัฒนาที่ต้องการการเปิดโอกาสให้เยาวชนได้คิดเองทำเอง โดยมีผู้ใหญ่คอยหนุนหลัง ถือเป็นการเบิกทางให้การทำงานของเยาวชนได้รับการสนับสนุนจากชุมชนต่อไป"

ทีมพี่เลี้ยงเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษ

3. ติดตาม (Monitor) เฝ้ามองการทำงาน เข้าช่วยเหลือเมื่อต้องการ

ระหว่างทำโครงการอาจเกิดปัญหา เช่น ในการทำโครงการเมื่อตรงกับช่วงปิดเทอมที่สมาชิกในกลุ่มบางคนไม่ได้อยู่ในพื้นที่ บ้างต้องไปทำงานหารายได้ ไปเยี่ยมพ่อแม่ที่ทำงานอยู่ในกรุงเทพฯ หรือต่างจังหวัด ทำให้ทีมงานไม่ครบ ไม่สามารถทำกิจกรรมได้ตามแผน ในกรณีที่ประสบปัญหาเช่นนี้ พี่เลี้ยงต้องช่วยกระตุ้นเยาวชนที่อยู่ในพื้นที่ให้เริ่มงานบางส่วนที่สามารถทำเองได้ไปก่อน ดังเช่นบทเรียนของการทำงานในจังหวัดศรีสะเกษ

"ระหว่างทำโครงการ ปัญหาหลักของเยาวชนคือรวมทีมกันไม่ค่อยได้ โดยเฉพาะในช่วงปิดเทอม การที่เราลงไปคุยกับน้องที่ไม่อยู่ครบทีมทำให้การเรียนรู้ของน้องไม่เท่ากัน ก็แก้ปัญหาด้วยการบอกว่าคนที่เริ่มเก็บข้อมูลได้แล้วให้เอาแจกกันอ่าน ให้เขารู้ว่าที่ผ่านมาเพื่อนเขาทำอะไรกันไปแล้วบ้าง"

ทีมพี่เลี้ยงเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษ

หรือเกิดการถอนตัวของแกนนำหลักที่มีภาระด้านการเรียน จึงทำให้การทำงานของกลุ่มชะงัก ทำให้ต้องปรับบทบาทการทำงาน โดยต้องให้สมาชิกเลือกคนที่สมัครใจจะขึ้นมาเป็นแกนนำแทน ดังนั้นพี่เลี้ยงจึงต้องจับจังหวะของการเข้าไปช่วยเหลือ โดยช่วยไกล่เกลี่ยบทบาทในทีมให้ในบางครั้ง

4. เสริมพลัง ให้กำลังใจ ให้ความเชื่อมั่น

นอกจากการทำกระบวนการทางความคิด และการสนับสนุนและช่วยเหลือให้การทำกิจกรรมราบรื่นแล้ว การสนับสนุนในเชิงการเสริมพลัง ให้กำลังใจ แสดงออกซึ่งความเชื่อมั่นในตัวเขาก็เป็นสิ่งสำคัญ เพราะระหว่างทำกิจกรรม เป็นไปได้ที่เยาวชนจะเจอกับปัญหา เจอความยาก ซับซ้อนของงาน หรือความขัดแย้งภายในทีม จนอาจเกิดความท้อ พี่เลี้ยงต้องคอยสังเกตและให้กำลังใจ เสริมพลังเพื่อให้เขามีพลังไปต่อได้

5. สังเกตเยาวชนเป็นรายบุคคลเพื่อเข้าใจตัวตน และช่วยสนับสนุนให้เขาเติบโต

นอกจากการทำบทบาทสนับสนุน ประคับประคองให้เยาวชนทำกิจกรรมโครงการได้ดังที่ออกแบบไว้ และได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมแล้ว อีกบทบาทสำคัญคือการสังเกตพัฒนาการ และสนับสนุนให้เยาวชนพัฒนาตนเองในระหว่างการทำโครงการ ซึ่งพี่เลี้ยงสามารถสังเกตเรื่องต่อไปนี้ เช่น

1) ปัญหาที่กำลังเผชิญ

ในจำนวนเยาวชนในกลุ่ม 5 คน แต่ละคนนั้นมีพื้นฐาน (Background) ธรรมชาติความเป็นตัวตน (Self) ความถนัด ความสามารถ ฯลฯ ที่แตกต่างกัน หากมองอย่างเป็นองค์รวม ในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จากการทำโครงการเพื่อชุมชน เยาวชนจะนำสิ่งต่างๆ เหล่านี้เข้ามาในการเรียนรู้ด้วย เราจึงอาจพบว่าในระหว่างทำโครงการ เยาวชนบางคนท้อ เพราะต้องคิดวางแผนและทำสิ่งที่ยากไม่คุ้นเคย การต้องคิดเป็นขั้นตอนช่างเป็นสิ่งที่ยากสำหรับเขา ในขณะที่เยาวชนบางคนสามารถวางแผนเป็นขั้นตอนได้ดี หรือบางคนไม่กล้าแสดงความคิดเพราะกลัวผิด ไม่มั่นใจ หรือบางคนบริหารจัดการเวลาเรียนกับเวลาทำโครงการไม่ได้ ทะเลาะกับเพื่อนในทีม ผู้ปกครองไม่อนุญาตให้มาทำกิจกรรม เพราะต้องการให้มุ่งเรียนหนังสืออย่างเดียว เป็นต้น

หากการเผชิญปัญหาคือกระบวนการในการเติบโต เมื่อเยาวชนมีปัญหา พี่เลี้ยงอาจพูดคุยกับเขา ให้พูดถึงสถานการณ์ ความไม่สบายใจ เพื่อให้เยาวชนได้ระบายออก ปัญหาที่เผชิญคือแบบฝึกหัดที่ทำให้เยาวชนรู้จักตนเอง และลองหาวิธีแก้ไขปัญหาที่เป็นไปได้

2) **พัฒนาการ การเติบโต**

การทำโครงการที่ท้าทายความสามารถ ทำให้เยาวชนต้องดึงศักยภาพในตัวเองออกมา ซึ่งเป็นได้ทั้งทักษะ ความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะตัว หรือแม้แต่ความอดทนและความมานะพยายาม หลายคนรู้จักตัวเองมากขึ้นในช่วงเวลานี้ บางคนถึงขนาดค้นพบความสามารถใหม่ๆ ในตัวเอง อาทิ การเป็นผู้นำ การผลิตสื่อสารคดี ภาพยนตร์สั้น การออกแบบ การวางแผน ทักษะการบริหารจัดการ พูดต่อหน้าคนจำนวนมากได้ดี ฯลฯ ซึ่งหากพี่เลี้ยงสังเกตเห็นพัฒนาการเหล่านี้ นอกจากเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้ทบทวนตนเองเป็นระยะแล้ว พี่เลี้ยงเองก็สามารถชื่นชม (Acknowledgement) สะท้อนการเติบโตของเยาวชนให้เขารับรู้ได้ ทำให้เขาเห็นตัวเอง รับรู้จุดแข็งของตัวเอง เกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตัวเอง และได้แรงบันดาลใจที่จะพัฒนาตัวเองต่อไป

8. อบรมเชิงปฏิบัติการ เติมทักษะที่จำเป็นในการทำโครงการ

เมื่อเยาวชนดำเนินโครงการไปได้สัก 2-3 เดือน ควรมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพ เติมทักษะที่จำเป็นเพื่อให้เยาวชนนำทักษะเหล่านี้ไปใช้ในระหว่างทำโครงการ ทั้งนี้การกำหนดเนื้อหาว่าควรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องใดนั้นมาจากการได้ติดตามเยาวชนทำโครงการ และวิเคราะห์ว่าทักษะใดที่เยาวชนควรได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถทำกิจกรรมในช่วงเวลาต่อจากนี้ได้ดียิ่งขึ้น เช่น

1) อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม พลังกลุ่ม โดยการใช้เกมหรือกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เยาวชนเรียนรู้ความแตกต่างซึ่งกันและกันภายในทีม ลดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันได้

2) พัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้สื่อและศิลปะ เช่น การผลิตสื่อสารคดี ภาพยนตร์สั้น ดนตรี ละคร ทักษะการเขียน การทำอินโฟกราฟิก วิชวลโน้ต การรู้เท่าทันสื่อ ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารในระหว่างการทำโครงการ

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:

การเห็นคุณค่าในตนเอง

Skills:

คิดเป็น : คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ

คิดสร้างสรรค์

ทำงานเป็น : การทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร

Knowledge:

หลักการและเทคนิคการสื่อสาร

9. สรุปบทเรียนการทำโครงการเป็นระยะ

นอกจากการถอดบทเรียนภายหลังการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมแล้ว การจัดให้เยาวชนได้วิเคราะห์โครงการตนเองในภาพรวมโดยเทียบกับเป้าหมายโครงการที่กำหนดไว้ และกิจกรรมที่โครงการได้ออกแบบไว้ก่อนหน้านี้ว่าขณะนี้ก้าวหน้าไปอย่างไร มีแนวโน้มจะเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่ ต้องการปรับโครงการอย่างไร รวมถึงหากพี่เลี้ยงสนับสนุนเยาวชนทำโครงการจำนวนหลายทีมกระจายอยู่ตามพื้นที่ต่างๆ การจัดให้เยาวชนแต่ละโครงการมาวิเคราะห์การทำงานแล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน จะทำให้ได้เรียนรู้การทำงานจากเพื่อนไปด้วย โดยมักจัด 2 ช่วง คือ

1. ช่วงครึ่งโครงการ เมื่อเยาวชนทำโครงการมาได้ครึ่งทาง เพื่อให้เยาวชนทบทวนเป้าหมายและความสำเร็จของโครงการครึ่งทาง วิเคราะห์ปัญหา อุปสรรคที่พบ เพื่อปรับแผนกิจกรรมโครงการในช่วงครึ่งปีหลัง

2. เมื่อสิ้นสุดโครงการ เยาวชนแต่ละทีมจะได้ทบทวนประสบการณ์ของตนเองตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดโครงการ และมองการเติบโตของตนเองจากการผ่านกระบวนการเรียนรู้นี้ว่าตนเองเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง ทั้งความคิด ทักษะ ลักษณะนิสัย และจิตสำนึกที่มีต่อชุมชน สังคม และแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ต่างทีมเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และการเรียนรู้ระหว่างกัน

เป้าหมาย

1. เยาวชนมีทักษะในการวิเคราะห์ความสำเร็จของการทำโครงการเพื่อชุมชน

2. เยาวชนเห็นการเติบโตของตนเองจากการทำโครงการเพื่อชุมชน

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:
การเห็นคุณค่าในตนเอง สำนึกพลเมือง

Skills:
คิดเป็น : คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ
ทำงานเป็น : ทักษะการสื่อสาร

Knowledge:
การวิเคราะห์ความสำเร็จในการทำโครงการเพื่อชุมชน

ตัวอย่างกระบวนการสรุปบทเรียนช่วงครึ่งโครงการ

1. กิจกรรมละลายพฤติกรรม สร้างความสัมพันธ์

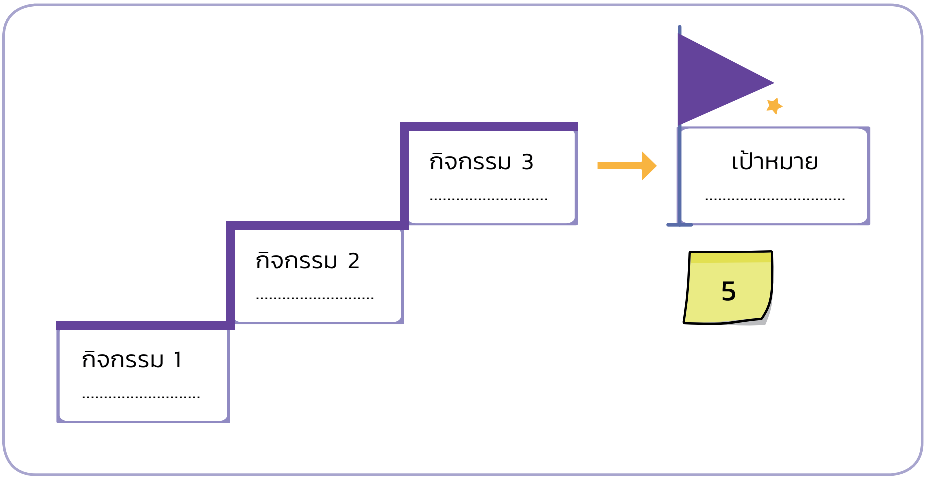
2. ทบทวนเป้าหมายและกิจกรรมโครงการ

1) เป้าหมายคืออะไร เขียนลงในบัตรคำ

2) กิจกรรมโครงการที่ออกแบบไว้ได้แก่อะไรบ้าง เขียนลงในบัตรคำ

3) หากไปถึงเป้าหมายเท่ากับการได้ 10 คะแนน ณ ตอนนี้เราได้กี่คะแนน เพราะอะไร เขียนลงกระดาษโพสต์อิท

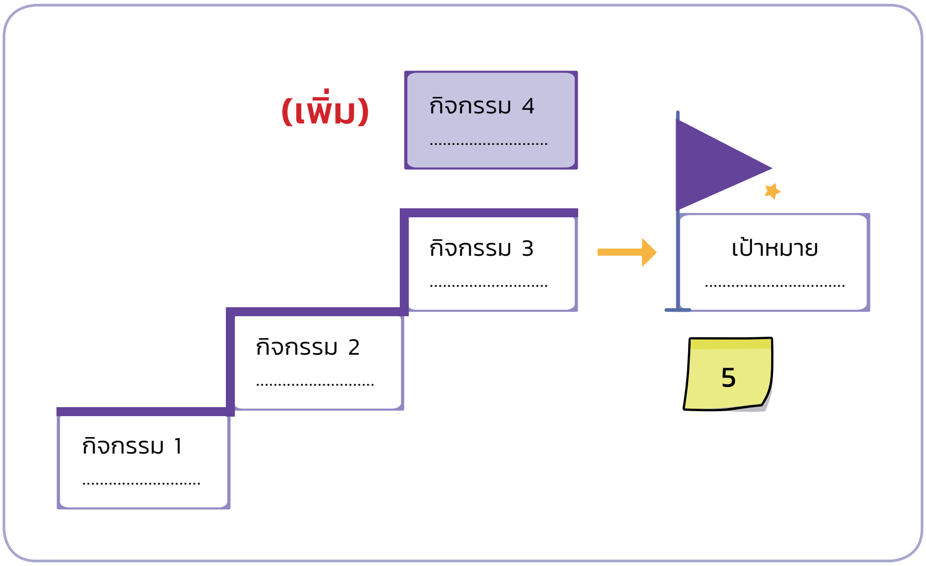
ตัวอย่างดังภาพ



3. ปรับแผนการทำโครงการ

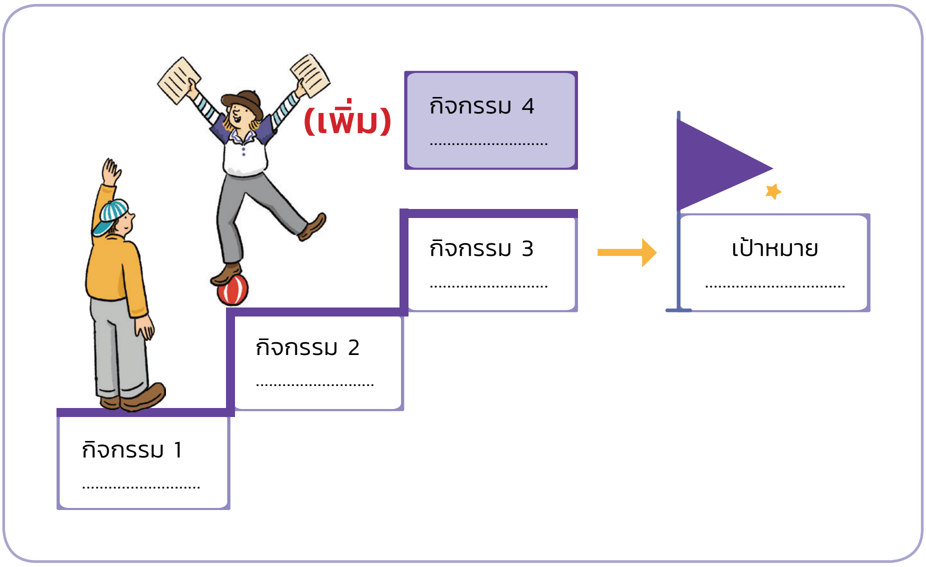
1) เมื่อทำโครงการมาระยะหนึ่งแล้ว กิจกรรมยังจะเป็นไปตามแผนเดิมหรือไม่

2) หากจะปรับจะปรับอย่างไร ให้เยาวชนปรับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในช่วงต่อไป



4. ใคร่ครวญการเติบโตของตนเอง

ตัวเราเติบโตขึ้นอย่างไรบ้างจากการทำโครงการ



ตัวอย่างกระบวนการสรุปบทเรียนเมื่อสิ้นสุดโครงการ

1. กิจกรรมละลายพฤติกรรม สร้างความสัมพันธ์

2. สรุปการทำโครงการ

ตลอดระยะเวลาของการทำโครงการ มีทั้งความสำเร็จ ปัญหา และอุปสรรคนานัปการ เพื่อให้เยาวชนได้ตกผลึกการเรียนรู้ของตนเอง โครงการฯ จึงออกแบบให้มีการนำเสนอผลการดำเนินงาน และสรุปบทเรียนการทำงานที่ผ่านมา โดยใช้เครื่องมือ 7 Act. ให้เยาวชนทบทวนเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง 7 กิจกรรม ตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

พร้อมกับใคร่ครวญ ทบทวนสถานการณ์สำคัญ 4 ด้าน จากเส้นทางการเรียนรู้ทั้งหมด ได้แก่

1) สถานการณ์ที่มีความสุขมากที่สุด
2) สถานการณ์ที่เป็นปัญหามากที่สุด
3) สถานการณ์ที่ได้เรียนรู้มากที่สุด
4) สิ่งที่เราทำได้ดี

ACT 1 ....
(ใส่ชื่อกิจกรรมที่ 1)

ACT 2 ....
(ใส่ชื่อกิจกรรมที่ 2)

ACT 3 ....
(ใส่ชื่อกิจกรรมที่ 3)

ACT 4 ....
(ใส่ชื่อกิจกรรมที่ 4)

ACT 5 ....
(ใส่ชื่อกิจกรรมที่ 6)

ACT 6 ....
(ใส่ชื่อกิจกรรมที่ 7)

ACT 7 ....
(ใส่ชื่อกิจกรรมที่ 8)

ผลจากการทำโครงการ

....

....

เครื่องมือ 7Act

3. ใคร่ครวญการเติบโตของตนเองก่อนและหลังทำโครงการ

นอกจากมองเห็นความสำเร็จของงานแล้ว กระบวนการที่สำคัญคือการช่วยให้เยาวชนเห็นการเติบโตของตนเอง ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือได้หลากหลาย ในที่นี้ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการใช้เครื่องมือการวาดภาพ โดยให้เยาวชนอยู่กับตนเองเพื่อใคร่ครวญ

โจทย์

- ตัวเราหลังทำโครงการต่างจากก่อนทำโครงการอย่างไร
- มีอะไรที่อยากทำต่อ หรือเรื่องที่อยากพัฒนาตัวเองเพิ่มเติม

4. แลกเปลี่ยนร่วมกับเพื่อน

อาจให้เยาวชนจับกลุ่มกับเพื่อนต่างโครงการ กลุ่มละ 3-4 คน เพื่อแลกเปลี่ยนการเติบโตของตนเอง

10. สื่อสารการดำเนินงานต่อสาธารณะในชุมชนและในจังหวัด

เป็นกิจกรรมสุดท้ายของการดำเนินโครงการ เพื่อสร้างการรับรู้ และเพื่อขับเคลื่อนประเด็นที่ต้องการผลักดัน โดยอาจนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมและผลการทำโครงการมานำเสนอในชุมชน และในเทศกาลการเรียนรู้ (Learning Festival) ในระดับจังหวัด เป็นการฝึกทักษะการสื่อสาร การวางแผน และการคิดวิเคราะห์ให้กับเยาวชน ตลอดจนเสริมพลังความมั่นใจในตนเอง และให้เยาวชนเห็นคุณค่าของตนเองในการเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาชุมชน สังคม (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2565)

FUN
LEARNING
FESTIVAL
LEARNING
นิทรรศการ
โครงการเพื่อชุมชน
FREEDOM
Learning Festival

สิ่งที่เยาวชนจะได้พัฒนาตนเองในขั้นนี้

Value & Attitude:

การเห็นคุณค่าในตนเอง สำนึกพลเมือง

Skills:

คิดเป็น : คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ

ทำงานเป็น : ทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร

Knowledge:

การวิเคราะห์ความสำเร็จในการทำโครงการเพื่อชุมชน

ตัวอย่างการออกแบบการเรียนรู้ โดยทีมพี่เลี้ยงจังหวัดศรีสะเกษ

ก่อนที่จะสรุปปิดโครงการในปีที่ 2 นี้ ทีมพี่เลี้ยงเห็นว่าเยาวชนทั้ง 16 กลุ่ม ได้ทั้งการเรียนรู้ และประสบการณ์สุข-ทุกข์จากการลงมือทำโครงการเพื่อชุมชน ที่งดงามเป็นอย่างมาก เป็นโอกาสดีที่เยาวชนและพี่เลี้ยงชุมชนจะได้ร่วมกัน นำเสนอ ‘พลังการเรียนรู้’ และ ‘พลังคุณค่า’ ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการทำโครงการ มานำเสนอต่อสาธารณชนจังหวัดศรีสะเกษ ทีมงานจึงจัดเวทีพัฒนาทักษะการ สื่อสารและชวนน้องๆ ให้เรียนรู้เรื่องอินโฟกราฟิก ฝึกคิดประมวลข้อมูลสื่อสาร ผ่านภาพ เพราะการทำอินโฟกราฟิกเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ที่น้องๆ จะได้พัฒนา ทักษะการจับประเด็นสำคัญของข้อมูลที่ได้มาจากการลงพื้นที่ชุมชน ถอดบทเรียน การเรียนรู้ ฝึกคิดวิเคราะห์ดึงข้อมูลสำคัญ และการคิดออกแบบการนำเสนอเป็น ภาพให้ชัดเจน สวยงาม

น้องๆ กลุ่มเยาวชนได้สรุปผลที่เกิดขึ้นจากการทำโครงการ ทั้ง ‘ปัญหา’ บริบทในชุมชนที่ตนเห็น ‘วิธีการแก้ปัญหา’ และ ‘ผลการเรียนรู้’ ที่เกิดขึ้นกับตนเอง และความเปลี่ยนแปลงต่อคนในชุมชน มือใหม่หัดทำอินโฟกราฟิกก็เริ่มจาก งานทำมือ ระดมความคิดในกลุ่มเพื่อน สรุปความคิดรวบยอด คัดสรรคำนำเสนอ แปลงเป็นภาพ วาดภาพระบายสี ซึ่งการเรียนรู้ครั้งนี้นอกจากน้องๆ จะสามารถ วาดภาพจับประเด็นเป็น สื่อสารเป็นภาพได้งดงามขึ้นแล้ว น้องๆ ยังสามารถ ‘เล่า เรื่องราว’ การทำงานและการเรียนรู้ของน้องๆ ได้ชัดเจนน่าฟัง สั้นกระชับชัดเจน ภายใน 3 นาที สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการคิด ความกล้าแสดงออก และทักษะ การสื่อสารที่เพิ่มมากขึ้นกว่าตอนเริ่มโครงการ เพราะสิ่งที่น้องๆ นำเสนอล้วนมา จากประสบการณ์ตรงของตนเอง

ความตื่นเต้นและตื่นตัวที่สุดของเหล่าเยาวชนพลเมืองดีศรีสะเกษทั้ง 16 กลุ่มคือ การจัดงาน ‘มหกรรมพลังเยาวชนพลเมืองดีศรีสะเกษ ปีที่ 2’ ที่จะเกิดขึ้นในเดือนกันยายนนี้ เพราะมีแนวคิดว่าจะเป็นการ ‘เปิดพื้นที่’ และ ‘เปิดโอกาส’ ให้กลุ่มเยาวชนทั้ง 16 กลุ่มได้แสดงพลังศักยภาพการเป็น ‘พลเมืองดีศรีสะเกษ’ ให้ผู้ปกครอง และผู้ใหญ่ในชุมชน รวมทั้งหน่วยงานต่างๆ ในระดับท้องถิ่น และจังหวัด ภาคภูมิใจในตัวเยาวชน ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานของเยาวชน เข้าใจในตัวเยาวชนมากขึ้นว่าเยาวชนก็มีพลัง มีศักยภาพที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาจังหวัดศรีสะเกษร่วมกับผู้ใหญ่ ทั้งในการสืบสานงานวัฒนธรรม การร่วมดูแลทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หรือแม้แต่ช่วยผู้ใหญ่จัดการดูแลชุมชนบ้านเกิดของตน ตลอดจนเยาวชนอยากให้ผู้ใหญ่เข้ามาร่วมสนับสนุนการทำงานของเยาวชนต่อไป และมีการขยายเครือข่ายเยาวชนในพื้นที่ชุมชนอื่นๆ ด้วย ที่สำคัญคือ อยากให้คนเมืองศรีสะเกษเกิดสำนึกร่วม ‘รักแผ่นดินเกิด’ เพราะมองเห็นสถานการณ์ความเป็นมาและเป็นไปของเมืองศรีสะเกษ ผ่านโครงการของเยาวชนทั้งด้านวัฒนธรรม ทรัพยากร สัมมาชีพ จนเกิดความรัก ความหวงแหน และความภาคภูมิใจในจังหวัดศรีสะเกษมากขึ้น

ในระหว่างการเตรียมงานอย่างแข็งขันของทุกคน ทั้งพี่เลี้ยง ชุมชน และเยาวชน น้องๆ มีการรวมตัวกันแบ่งเป็น 4 โซนพื้นที่ ได้แก่ อำเภอโนนคูณ อำเภอปรางค์กู่-ขุขันธ์ อำเภออุทุมพร และอำเภอขุนหาญ ได้รวมตัวกันคิดค้นหาทุกข์-ทุนคุณค่าในพื้นที่ของตนเอง ซึ่งเป็นจุดเด่นของโซนพื้นที่ จุดร่วมของการทำโครงการเพื่อพัฒนาชุมชนบ้านเกิด คิดสร้างสรรค์การนำเสนอทั้งรูปแบบขบวนแห่นำเสนอพลังเยาวชนทั้ง 4 กลุ่มชาติพันธุ์ 4 โซนพื้นที่ ณ ใจกลางเมืองศรีสะเกษ การแสดงศิลปวัฒนธรรมสะท้อนพลังการเรียนรู้ ณ ลานวัฒนธรรม เวทีเสวนาบทบาทของพี่เลี้ยงและโค้ชในการสนับสนุนเยาวชน การนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์และนิทรรศการการเรียนรู้ที่มีชีวิต เป็นต้น ระยะเวลา 2 เดือนนับจากนี้จนถึงวันงาน จึงเป็นแบบฝึกหัดการเรียนรู้ช่วงสุดท้ายของโครงการ ที่น้องๆ จะได้ทั้งการฝึกทักษะการคิด จัดการ การทำงานร่วมกัน ในการจัดงานซึ่งเป็นเวทีที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาเอง ที่พร้อมจะเสนอต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้สนใจทั่วไปในเมืองศรีสะเกษ

ตัวอย่างการทำโครงการ

การเรียนรู้และ การเติบโตของวัยรุ่น จากการทำโครงการ

ปลุกตำนานเรื่องเล่ามีชีวิต แกะรอยบรรพบุรุษบ้านเขาน้อย จังหวัดสตูล ที่คนเกือบทั้งชุมชนเป็นเครือญาติกัน

โครงการศึกษาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านเขาน้อย ตำบลย่านซื่อ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล

เรื่องโดย พัชรี ชาติเผือก และวิภาวี เธียรลีลา

ชุมชนบ้านเขาน้อย ตำบลย่านซื่อ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล มีอายุยาวนานกว่า 150 ปี จากคำบอกเล่าของผู้สูงอายุ นายทอง สาดีน อพยพมาจากนครศรีธรรมราช เดินทางรอนแรมมาเพื่อหาที่ตั้งลงหลักปักฐาน สร้างที่อยู่และพื้นที่ทำมาหากินแห่งใหม่ กระทั่งมาถึงบริเวณของหมู่บ้านเขาน้อยในปัจจุบัน ในสมัยนั้นถูกเรียกว่า ‘บ้านเขานุ้ย’ ที่มาของชื่อมาจากเขาลูกหนึ่งที่มีขนาดเล็ก ภาษาท้องถิ่นทางใต้ ‘นุ้ย’ มีความหมายว่า ‘เล็ก’ หรือ ‘น้อย’

เมื่อได้ที่ลงหลักปักฐาน นายทองสมรสกับนางมูนะ ซึ่งเป็นคนจากหมู่บ้านใกล้เคียง (บ้านควนไสน) และให้กำเนิดทายาททำให้มีประชากรเพิ่มขึ้น และได้ขยายอาณาเขตบ้านเรือนออกไป ต่อมาใน พ.ศ. 2452 บ้านเขานุ้ยได้ขึ้นทะเบียนเป็นหมู่บ้านโดยใช้ชื่อใหม่ ‘เขาน้อย’ จึงเป็นที่รู้จักในนามบ้านเขาน้อยมาจนถึงปัจจุบัน

ข้อความข้างต้นคือเรื่องเล่าประวัติความเป็นมาของชุมชนบ้านเขาน้อย ที่ถ่ายทอดเรื่องราวลงในเอกสารแผ่นพับ ซึ่งน้องเยาวชนจากโครงการศึกษาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านเขาน้อย ร่วมกันค้นหาข้อมูลมาและเรียบเรียงมาเพื่อเป็นเอกสารแนะนำชุมชนของตนเองให้เป็นที่รู้จัก

เนื้อหาในแผ่นพับนำเสนอ 5 หัวข้อหลัก ประกอบด้วย 1) ประวัติความเป็นมา 2) ตำนานบ้านเขาน้อย 3) เครือญาติและวงศ์ตระกูลของชุมชนบ้านเขาน้อย (นายทองกับนางมูนะ) 4) บุคคลสำคัญด้านการปกครอง ผู้ใหญ่บ้าน/กำนัน ผู้นำศาสนา อิหม่าม และ 5) สถานที่สำคัญ และของดีบ้านเขาน้อย

ข้อมูลถูกนำเสนออย่างเรียบง่าย แต่เห็นถึงความพยายามและความตั้งใจที่แฝงอยู่เบื้องหลังตัวอักษรเหล่านั้น

คนรุ่นใหม่...สนใจเรื่องเก๋าเก่า

ปีนี้เป็นปีที่ 2 ที่กลุ่มเยาวชนบ้านเขาน้อยได้เข้าร่วมโครงการกลไกชุมชนสู่การพัฒนาเยาวชนจังหวัดสตูล (Satun Active Citizen) โครงการมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาแกนนำเยาวชนและแกนนำชุมชนสู่การเรียนรู้ทักษะความเป็นพลเมืองโลก (World Citizen) ภาพความสำเร็จในปีที่ผ่านมาจากโครงการศึกษาเรียนรู้สุขภาพผู้สูงอายุตามวิถีชุมชน และโครงการศึกษาและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการสูบบุหรี่ในพื้นที่สาธารณะ ทำให้กลุ่มเยาวชนแกนนำและชุมชนสนิทกันมากขึ้น ลดช่องว่างระหว่างวัยของคนในชุมชน ส่วนเยาวชนเองก็พัฒนาทักษะความคิดและทักษะการใช้ชีวิต ในปีนี้จึงไม่ใช่เรื่องยากที่จะตัดสินใจเข้าร่วมโครงการอีกครั้ง

"ทำโครงการอะไรกันดี"

เป็นคำถามง่ายๆ แต่การได้มาซึ่งคำตอบนั้น ต้องใช้เวลาคิดและไตร่ตรอง

เบส - นายนัสรี สลีหมีน อายุ 15 ปี ตัวแทนเยาวชนในโครงการเล่าถึงเหตุการณ์ที่จุดประกายความคิด จนได้เป็นโจทย์ในการทำโครงการของพวกเขาว่า "ตอนแรกพวกเรานั่งประชุมกันว่าจะทำโครงการอะไรกันดี จนมีโอกาสได้ไปร่วมงานวันฮารีรายาที่มัสยิดดารุลนาอีม มัสยิดประจำชุมชน ในงานมีผู้สูงอายุออกมาเล่าประวัติศาสตร์หมู่บ้านเขาน้อย พวกเราสนใจเพราะไม่เคยได้ยินมาก่อนและคิดว่าถ้าพวกเราไม่ทำเรื่องนี้ ในอนาคตเรื่องราวเหล่านี้คงเลือนหายไปตามกาลเวลา เลยตัดสินใจทำโครงการนี้ เพื่อให้คนรุ่นต่อไปรู้จักความเป็นมาของชุมชนที่ตัวเองอาศัยอยู่ และเกิดความรักและหวงแหนชุมชนบ้านเขาน้อย"

ค้นหาเครือญาติ...ต้นตระกูลของฉันเป็นใคร

“จุดเด่นของหมู่บ้านผมคือทุกคนในชุมชนเป็นพี่น้องกัน เพราะมีเชื้อสายมาจากต้นตระกูลเดียวกัน ผมอยากค้นคว้าให้น้องรุ่นหลังรู้ว่าพวกเราเป็นเครือญาติกันทั้งหมด” เบสพูดด้วยความภูมิใจเมื่อถามถึงจุดเด่นของหมู่บ้านเขาน้อย หลังจากลงพื้นที่สอบถามผู้รู้ในหัวข้อวงศ์ตระกูลเครือญาติในชุมชน

หลังได้หัวข้อโครงการ ทีมงานร่วมประชุมเพื่อวางแผนออกแบบกิจกรรม เริ่มต้นหาข้อมูลจากสิ่งที่ไม่รู้ เช่น อดีตความเป็นมาของบ้านเขาน้อยเป็นอย่างไร บ้านเขาน้อยมีอายุเท่าไร ตระกูลแรกของหมู่บ้านเขาน้อยคือใคร คนที่บุกเบิกบ้านเขาน้อยคือใคร ลักษณะที่อยู่อาศัย วิถีชีวิต อาชีพ ประเพณี วัฒนธรรม เป็นหัวข้อหลักๆ ที่เยาวชนบ้านเขาน้อยต้องช่วยกันหาคำตอบให้กับตัวเอง

นางรอหนา ฉายดีน เป็นผู้รู้ที่ถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านเขาน้อย

นายหมาด หลีนุ้ย นักปราชญ์ในหมู่บ้านเขาน้อย ช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับวงศ์ตระกูลของคนในชุมชน

เบสบอกว่า ทั้งสองท่านเป็นผู้สูงอายุในชุมชนที่ยังจำเรื่องราวประวัติศาสตร์ของชุมชนได้ เพื่อไม่ให้เรื่องเล่าถึงที่มาที่ไปของชุมชนถูกหลงลืมไปตามกาลเวลา ทีมงานจึงตั้งหน้าตั้งตาสัมภาษณ์รวบรวมข้อมูลให้ได้มากที่สุด

สายที่ 1 สาดีน – โย๊ะหมาด – กูศกุล

สายที่ 2 ใบกาเต็ม – สาดอาหลี – เตะหลี

สายที่ 3 – หมาดสะ – นุ้ยประดู่ – สลีหมีน – จิตกาหลง – เก็มสัน – โต๊ะสุลน

เป็นข้อมูลที่ปรากฏบนแผนผังเครือญาติ ผลลัพธ์จากฝีมือของเด็กและเยาวชนที่ทำให้ได้รู้และเห็นอย่างชัดเจนว่าคนในชุมชนล้วนเป็นเครือญาติและมีความเกี่ยวข้องกัน

“ตอนแรกไม่เคยคิดมาก่อนว่าเราจะเป็นญาติกัน ตอนทำงานเวลาพี่ๆ เรียกประชุม พอมีปัญหาเราไม่กล้าเข้าไปสอบถาม แต่พอลงพื้นที่แล้วรู้ว่าพวกเราในชุมชนเป็นพี่น้องกัน มันทำให้ผมมีความกล้ามากขึ้น กล้าเข้าไปสอบถามพี่ๆ มีความคิดอยากช่วยเหลือกันมากขึ้น” เบสเล่าถึงความเปลี่ยนแปลงในตัวเองที่ตัวเขาเองยังประหลาดใจ

เวทีประชาคมของชุมชนเป็นอีกพื้นที่ที่กลุ่มเยาวชนไปแสดงตัวเพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล และบอกเล่าถึงเป้าหมายของโครงการให้คนในชุมชนได้รับรู้ จนทำให้พวกเขาได้เก็บข้อมูลในหัวข้อถัดไป นั่นก็คือบุคคลสำคัญทางศาสนาและการปกครอง

“สวัสดีครับ พวกผมตัวแทนจากโครงการศึกษาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านเขาน้อย พวกเราอยากได้ข้อมูลเพิ่มเติมจากทุกคนในวันนี้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปศึกษาให้ละเอียดมากขึ้น หากท่านใดมีข้อมูลให้กับพวกเราสามารถบอกเล่าเพื่อเป็นข้อมูลให้กับทีมงานของเราได้ครับ”

เบสเล่าบทสนทนาของกลุ่มเยาวชนในวันที่ขอความร่วมมือจากคนในพื้นที่

ผลตอบรับที่ได้เป็นที่น่าพอใจ มีผู้ใหญ่ในชุมชนเริ่มแลกเปลี่ยนข้อมูล บางคนนัดแนะช่วงเวลาเพื่อให้ทีมงานเข้าไปสอบถามข้อมูลที่บ้านอีกครั้ง บรรยากาศในวันนั้นถือเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างทีมงานและผู้ใหญ่อยู่ไม่น้อย ต่างฝ่ายต่างมีความสุขที่ได้บอกเล่าเรื่องราว ได้ย้อนอดีตกลับไปรื้อค้นความทรงจำเก่าๆ กลุ่มเยาวชนได้จดบันทึกข้อมูล อัดเสียง อัดวิดีโอ เพื่อไม่ให้ข้อมูลตกหล่นแล้วสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาเป็นหนังสือประวัติศาสตร์ชุมชน

“ถ้าไม่มีเด็กรุ่นนี้ที่หันมาสนใจสืบค้น ประวัติศาสตร์ของหมู่บ้านเขาน้อยก็อาจจะเลือนหายไป” เสียงสะท้อนจากผู้ใหญ่สร้างความภาคภูมิใจให้กับทีมงานอยู่ไม่น้อย หลังได้ยินคำชื่นชมนั้น

หากพูดถึงเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนในโครงการกับคนในชุมชน ทีมงานบอกว่าผลจากการทำโครงการที่ผ่านมาเกี่ยวกับผู้สูงอายุ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการสูบบุหรี่ ทำให้คนในชุมชนรู้จัก คุ้นหน้าคุ้นตากลุ่มแกนนำเยาวชนอยู่แล้วในระดับหนึ่ง การทำโครงการในปีที่ 2 จึงได้รับความร่วมมือจากกลุ่มผู้ใหญ่ในชุมชนบ้านเขาน้อยเป็นอย่างดี

สำหรับโจทย์เรื่อง ‘บุคคลสำคัญทางศาสนาและการปกครอง’ ทีมงานแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเพื่อลงพื้นที่ ปัญหาหลักที่เกิดขึ้นคือการได้ข้อมูลมาหลากหลายแต่ไม่สอดคล้องกัน พวกเขาหาทางแก้ไขด้วยการติดต่อขอข้อมูลจากองค์การบริหารส่วนตำบลย่านซื่อ ซึ่งมีข้อมูลบุคคลสำคัญทางศาสนา ข้อมูลผู้ใหญ่บ้านและกำนันในแต่ละสมัย แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ร่วมกันอีกครั้ง เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลที่ถูกต้อง

“พวกเราจัดวงเสวนา เรียกประชุมทั้งเยาวชนและผู้สูงอายุมาล้อมวงร่วมกัน แล้วค่อยๆ ช่วยกันพูดคุยซักถามอีกครั้ง เป็นเรื่องของสถานที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญที่มาจากประเทศอินโดนีเซีย บางคนบอกว่าเขาเดินทางมาแล้วเสียชีวิตลงที่สถานที่นั้น แต่อีกคนบอกไม่เหมือนกัน” เบสเล่าถึงเวทีล้อมวงคุยที่ทำให้คนต่างวัยได้มาแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน

สื่อ...การเรียนรู้คู่ชุมชน

'หนังสือการ์ตูนทำมือ' คือผลงานที่ทีมเยาวชนจากชุมชนบ้านเขาน้อยตั้งใจวาดกันเอง เขียนกันเอง ระบายสีกันเอง เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับน้องๆ ในชุมชนได้ศึกษาความเป็นมาของบ้านเขาน้อย

เนื้อหาในหนังสือการ์ตูนถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ของหมู่บ้าน ผ่านตัวละครที่พวกเขาร่วมกันคิด เปิดเรื่องด้วยความสงสัยใคร่รู้ของเด็กกลุ่มหนึ่งที่อยากรู้จักประวัติของหมู่บ้านเขาน้อย เข้ามาถามเด็กๆ ที่ทำโครงการการศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านเขาน้อย พวกเขาจึงพาเด็กๆ กลุ่มนี้ไปเจอผู้รู้ทำให้ได้รู้ความเป็นมาของชุมชน

เบสบอกว่า หนังสือการ์ตูนเล่มนี้ตั้งใจทำให้เด็กๆ ในชุมชนได้อ่าน หนังสือถูกออกแบบให้มีสีสันเพื่อดึงดูดใจเด็กๆ ให้อยากหยิบมาเปิดดู ได้สนุกกับเรื่องเล่าที่ให้เขาได้รู้จักประวัติศาสตร์ของตนเอง ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์บ้านเขาน้อยจัดวางอยู่ที่ศูนย์การศึกษาอิสลามประจำมัสยิด (ตาดีกา) ดารุลนาอีมของชุมชน

ไม่เพียงแค่หนังสือ กลุ่มแกนนำเยาวชนยังทำคลิปวิดีโอแนะนำสถานที่สำคัญบ้านเขาน้อย เช่น

สุสานโต๊ะแซะห์ – สุสานของโต๊ะกราหมาด ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญทางศาสนา

สุสานโต๊ะสาหวาย – บุคคลสำคัญที่เดินทางมาจากอินโดนีเซีย

กอหลำ – แหล่งน้ำสำคัญที่ใช้มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีน้ำให้ใช้ตลอดทั้งปี

บ่อหลอม – บ่อน้ำที่ใช้ในอดีต หลอมขึ้นจากปูน โดยไม่ใช้ท่อและยังใช้อยู่จนถึงปัจจุบัน

โดยมีแฟนเพจ 'เขาน้อยบ้านฉัน' เป็นพื้นที่บนโลกโซเชียลมีเดียที่กลุ่มเยาวชนใช้เป็นอีกหนึ่งช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูล

พาน้องเล่น...กิจกรรมประวัติศาสตร์ชุมชน

ภารกิจสุดท้ายที่ทีมงานร่วมกันออกแบบคือการจัดกิจกรรมร่วมกับน้องๆ ในชุมชน เพื่อบอกเล่าเรื่องประวัติความเป็นมาของหมู่บ้าน

มัสยิดดารุลนาอีมคือพื้นที่ในการรวมตัวของเยาวชนสำหรับจัดกิจกรรมนี้ เด็กที่เข้าร่วมส่วนใหญ่เป็นนักเรียนจากศูนย์ตาดีกา เพราะอยู่ในพื้นที่ของมัสยิดอยู่แล้วจึงง่ายต่อการจัดงาน

แผ่นพับถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรม ให้น้องๆ แบ่งกลุ่มระดมความคิด พูดถึงประวัติชุมชนที่ชอบหรือสนใจจากทั้งหมด 5 หัวข้อ แล้วส่งตัวแทนออกมานำเสนอ

"ผลตอบรับในวันนั้นน้องชอบและดีใจ มีหลายคนถามว่าเมื่อไหร่จะมีกิจกรรมแบบนี้อีก เพราะน้องอยากให้มีกิจกรรมแบบนี้สม่ำเสมอ" เบสเล่า

เบสบอกว่ามีน้องบางคนที่แอบดื้อ งอแงอยากกลับบ้าน จึงต้องหลอกล่อด้วยการนำเสนอของรางวัลให้เป็นการตอบแทน

"พวกน้องทำแบบนี้ดีมาก ลุงอยู่ชุมชนบ้านเขาน้อยมา 60 กว่าปี แต่ยังไม่รู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์บ้านเขาน้อย" คุณลุงคนหนึ่งเอ่ยกับเด็กๆ

"คนในชุมชนสะท้อนให้ฟัง ผมรู้สึกดีใจที่เราได้เป็นเยาวชนกลุ่มแรกที่ได้ค้นคว้าประวัติชุมชนของตนเอง" เบสบอกว่านาทีนั้นเขาประทับใจมาก ทำให้เขาและทีมงานมีกำลังใจในการทำงานเพื่อชุมชนต่อไป

ก่อนนี้ถ้าถามเบสเกี่ยวกับประวัติชุมชน เบสบอกว่าสิ่งที่เขารู้เท่ากับศูนย์ แต่ยิ่งทำโครงการ ได้สืบค้น ยิ่งได้รู้จักและทำให้เบสรู้สึกรักและอยากพัฒนาต่อยอดโครงการไปสู่การจัดการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ผ่านกิจกรรมการปั่นจักรยานหรือรถสามล้อ พานักท่องเที่ยวไปตามสถานที่สำคัญต่างๆ เขาอยากให้บ้านเขาน้อยเป็นที่รู้จักของคนภายนอก ส่วนหนึ่งก็เพื่อสร้างรายได้สู่ชุมชน แต่ส่วนสำคัญเป็นเพราะเขารู้สึกภาคภูมิใจจนอยากบอกต่อ

COLUMBIA
45 RPM
4-42787
55 DAYS AT PEKING
THE BROTHERS FOUR

จากเด็กผู้ชายหลังเสา เวลามีงานทีไรเขามักหลบหลีกไป ไม่กล้าจับไมค์ แต่เพราะเข้าร่วมกิจกรรมและได้รับการฝึกฝนทักษะการทำงานจากโครงการ ได้ขยับขึ้นมาเป็นแกนนำหลักในปีที่ 2 เบสเห็นพัฒนาการของตัวเอง

จากโครงการในปีที่ 1 ที่เคยมีพี่ๆ ช่วยตอบคำถามให้ แต่มาปีนี้รุ่นพี่ต่างแยกย้ายออกไปเรียนทำให้เหลือเบสและเพื่อนสมาชิกใหม่ สถานการณ์จึงบังคับให้เบสต้องก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำ กล้าจับไมค์และพูดบอกเล่าเรื่องราวของตนเองและโครงการให้คนอื่นฟังอยู่บ่อยๆ จนกลายเป็นเรื่องที่ทำเป็นประจำ วันนี้เด็กชายหลังเสาได้กลายเป็นคนกล้าแสดงออกในที่สุด

“ผมได้เป็นนักเรียนเข้ารับการประเมินนักเรียนพระราชทาน ปีการศึกษา 2563 ในวันประเมินผมได้นำโครงการที่ผมทำนำเสนอต่อคณะกรรมการ และได้นำเทคนิคการพูดที่ได้จากโครงการนี้ คือความกล้าแสดงออกมาพูดนำเสนอ ผลออกมาคือผมได้รับรางวัลพระราชทานในปี 2564 เป็นความภาคภูมิใจของผม” เบสบอกเล่าเรื่องราวสุดประทับใจด้วยรอยยิ้มเต็มหน้า

จากความตั้งใจในการสืบค้นข้อมูลความเป็นมาของต้นตระกูลของคนในชุมชน และความเป็นมาของหมู่บ้านที่ตนอาศัยอยู่ กลุ่มเยาวชนรักษ์เขาน้อยทำให้ลมหายใจเฮือกสุดท้ายของชุมชนถูกปลุกขึ้นมาอีกครั้ง ชุมชนบ้านเขาน้อยกลับมามีชีวิตชีวา เพราะไม่ใช่แค่เพียงการรับรู้ประวัติศาสตร์ของชุมชน แต่เรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็ก ผู้ใหญ่ และผู้นำทางศาสนา ก่อเกิดเป็นความรักความผูกพันของคนในพื้นที่ เพราะทุกคนคือเครือญาติ เพราะทุกคนคือพี่น้องกัน

มหัศจรรย์พันธุ์หอยที่บ้านมดตะนอย เกาะลิบง จังหวัดตรัง

โครงการมหัศจรรย์พันธุ์หอย จังหวัดตรัง

เรื่องโดย วิภาวี เธียรลีลา

บ้านมดตะนอย อำเภอเกาะลิบง จังหวัดตรัง เป็นชุมชนที่ไม่ได้อยู่บนเกาะแต่เป็นส่วนหนึ่งขององค์การบริหารส่วนตำบลเกาะลิบง หมู่บ้านชาวประมงติดทะเลห่างจากตัวเมืองตรังมาทางทิศตะวันตกประมาณ 50 กิโลเมตร ชุมชนขนาดเล็กที่มีประชากรอยู่เพียง 320 ครัวเรือน หากมานั่งพักพิงเอนกายบริเวณชายหาดบ้านมดตะนอยยามเย็น เราจะเห็นเกาะลิบงตั้งเด่นอาบแสงสีส้มของพระอาทิตย์ตกเป็นแบ็กกราวนด์อยู่ด้านหลัง พูดง่ายๆ ก็คือว่า ชายหาดบ้านมดตะนอยวางแนวขนานไปกับเกาะลิบงที่อยู่เบื้องหน้า เสน่ห์ของบ้านมดตะนอยเป็นชุมชนท้องถิ่นที่เปิดรับนักท่องเที่ยวแต่ยังเงียบสงบ เดินทางมาได้ไม่ยาก ด้วยทำเลที่ตั้งสามารถนั่งเรือไปยังสถานที่ท่องเที่ยวอื่นๆ โดยรอบได้สะดวก ไม่ว่าจะเป็นถ้ำเจ้าคุณ ถ้ำมรกต เกาะมุก เกาะกระดาน และเกาะลิบง

ป่าชายเลนหรือป่าโกงกางที่ทอดขนานไปทั้งสองด้านบริเวณคลองลัดเจ้าไหม ก่อนจะไปหยุดที่ท่าเทียบเรือของชุมชน ซึ่งยังคงเป็นโครงสร้างที่ทำจากไม้เป็นบรรยากาศที่ทำให้รู้สึกว่า “เราเป็นแค่มนุษย์ตัวเล็กๆ คนหนึ่งท่ามกลางธรรมชาติเท่านั้นเอง”

มหัศจรรย์พันธุ์หอย

ฝั่งหนึ่งของบ้านมดตะนอยเป็นโค้งทะเลเรียกว่า 'สันหลังมังกรเผือก' ยามน้ำลงเต็มที่จะเห็นเป็นสันทรายโผล่พ้นน้ำยาวลาดไปไกลนับกิโลเมตร มีรูปร่างคล้ายมังกรสีขาว ลำตัวยาวกำลังตั้งท่าแหวกว่ายไปในทะเล ชายหาดบริเวณนี้เป็นที่อยู่ของสัตว์ทะเลหลายชนิด โดยเฉพาะหอย ไม่ว่าจะเป็นหอยชักตีน หอยนางรม (หอยตีเตบหรือหอยตีบ) หอยดาว (บูหลัน) หอยตาชัย หอยตาแดง หอยเข็มหอยหวาน หอยแครงลิง หอยแครง หอยเม็ดขนุน หอยหลักไก่ หอยกูดเพาหอยปูน (หอยหลอด) หอยแว่น หอยออด๋อง (หอยสันขวาน) หอยอูหนำ หอยกันหอยติง หอยลูกบ้า หอยเสียบ และหอยบอก พันธุ์หอยกว่า 20 ชนิดที่ว่ามานี้เป็นหอยที่กินเนื้อได้และอาศัยอยู่เฉพาะบริเวณหาดทราย แนวหญ้าทะเล และป่าชายเลนเท่านั้น

นาน - ธัญวรินทร์ หวังดี อายุ 22 ปี ตัวแทนเยาวชนบ้านมดตะนอย อำเภอกันตัง จังหวัดตรัง เล่าว่า หอยเป็นอาหารยอดนิยมของคนบ้านมดตะนอย ในขณะที่ผู้ชายหรือผู้นำครอบครัวออกเรือไปหาปลา เมื่อถึงเวลาน้ำลด ผู้หญิงจะชวนลูกๆ ถืออุปกรณ์ลงชายหาดไปหาหอย หรือช่วงหน้ามรสุมที่ไม่สามารถออกเรือได้ อาหารริมหาดจากธรรมชาติอย่างหอยเป็นความมั่นคงทางอาหารที่ช่วยดูแลปากท้องของคนในชุมชนเสมอมา หอยแต่ละชนิดอยู่ในสภาพแวดล้อมต่างกันมีลักษณะภายนอกต่างกัน รสชาติไม่เหมือนกัน แถมวิธีการเก็บหายังต่างกันด้วย บางชนิดต้องดูรอยเท้าหรือร่องรอยการเคลื่อนที่ บางชนิดดูลักษณะมูลที่ถ่ายออกมา หรือลักษณะทรายรอบๆ บางชนิดต้องใช้อุปกรณ์เสริมในการขุดหาบางชนิดอาศัยอยู่บนต้นไม้ริมป่าโกงกาง แต่บางชนิดก็ออกมาประจันหน้าให้เก็บกันได้ง่ายๆ

นานบอกว่า แม้ชาวบ้านจะหันมาสนใจและร่วมมือกันดูแลรักษาทรัพยากรภายในชุมชน แต่ก็ยังมีบางคนไม่ให้ความร่วมมือและบุกรุกแหล่งที่อยู่ของหอยไม่เฉพาะคนในชุมชนเท่านั้นที่สามารถเข้ามาจับสัตว์น้ำละแวกป่าชายเลนหรือโดยรอบบ้านมดตะนอยได้ แต่ชาวประมงจากพื้นที่อื่นก็เข้ามาได้เช่นกัน ความ

สมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติบ้านมดตะนอยได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมของมนุษย์ที่ทำให้สมดุลนิเวศเปลี่ยนแปลงไป ปริมาณหอยบริเวณชายหาดบ้านมดตะนอยลดลงอย่างมาก หลายชนิดกลายเป็นหอยหายากแต่รสชาติอร่อยที่คนในชุมชนเท่านั้นมีสิทธิ์ได้ลิ้มลอง นานกับเพื่อนๆ จึงรวมกลุ่มทำ 'โครงการมหัศจรรย์พันธุ์หอย' เพื่อทำความรู้จักหอยให้มากขึ้น เป้าหมายปลายทางก็เพื่อดูแลอนุรักษ์ให้ชุมชนยังเป็นแหล่งที่อยู่ของหอยที่มีความหลากหลายให้ได้มากที่สุด และหากไปได้ไกลกว่านั้น กลุ่มเยาวชนอยากหาวิธีการเพาะพันธุ์หอยที่ถูกต้องตามหลักวิชาการและไม่ฝืนธรรมชาติ เพื่อขยายพันธุ์ก่อนปล่อยกลับคืนสู่ธรรมชาติ

"แม่บ้านบางคนว่างงาน รายได้หลักมาจากการเก็บหอย เมื่อเก็บได้น้อยลงรายได้ก็ลดลงและมีรายได้ไม่แน่นอน สังเกตได้จากออกไปแต่ละครั้งใช้เวลาในการหาหอยนานขึ้น ต้องขุดหาลึกขึ้น เดินไปไกลขึ้น เจอแต่หอยที่มีขนาดเล็ก หอยปูนหรือหอยหลอดก่อนหน้านี้เป็นเวลาเกือบ 2 ปีที่ชาวบ้านแทบหาเก็บไม่ได้เลย บางครั้งเก็บได้น้อยมากจนต้องขอแบ่งซื้อปลาจากต่างหมู่บ้านมากินแทนหอย" นานเล่า

กิจกรรมที่เด็กและเยาวชนได้ลงมือทำในโครงการมีตั้งแต่การเก็บข้อมูลเรื่องพันธุ์หอย ทั้งที่อาศัยในป่าชายเลนและชายหาดจากผู้รู้ในชุมชนเทียบเคียงกับข้อมูลวิชาการ แล้วเรียบเรียงเป็นความรู้พื้นฐาน เช่น ลักษณะหอยชนิดต่างๆ สถิติปริมาณหอยที่จับได้ในแต่ละจุด เพื่อให้เห็นแนวโน้มความเปลี่ยนแปลง กลุ่มเยาวชนลงพื้นที่สำรวจหอยตามชายหาดและป่าชายเลน เพื่อทำแผนที่แหล่งที่อยู่ของหอยในชุมชน ศึกษาและจัดทำปฏิทินน้ำขึ้นน้ำลงที่มีความสัมพันธ์กับวงจรชีวิตของหอย เรียนรู้วิธีการเก็บหอยให้เกิดความเชี่ยวชาญมากขึ้น และทดลองนำหอยไปแปรรูปหรือทำเป็นเมนูอาหารพื้นบ้าน รวมถึงสร้างสรรค์เมนูใหม่แบบ From Sea to Table เพื่อดึงดูดใจนักท่องเที่ยว ที่สำคัญเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายสูงสุดที่วางไว้ นานบอกว่า กลุ่มเยาวชนได้ขอความรู้จากศูนย์วิจัยทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่งทะเลอันดามันตอนบน จังหวัดภูเก็ต เพื่อศึกษาเชิงลึกไปถึงเรื่องการเพาะพันธุ์และขยายพันธุ์หอย

I'm a

From Sea to Table ความมั่นคงทางอาหารในท้องทะเล

จะว่าไปจังหวัดตรังมีสภาพภูมิประเทศที่ค่อนข้างหลากหลาย มีทั้งอำเภอที่ติดทะเลและไม่ติดทะเล บางอำเภอติดภูเขา นานและเพื่อนๆ จัดกิจกรรม 'เด็กตรังยังหรอย' ขึ้นระหว่างทำโครงการ เดาๆ จากชื่อแล้วคงเป็นกิจกรรมน่าอร่อยและทำให้อิ่มท้อง เจ้าบ้านบ้านมดตะนอยชวนกลุ่มเยาวชนจากพื้นที่อื่นๆ มาทำกิจกรรมในพื้นที่เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ไม่ว่าจะเป็นการล่องเรือชมทัศนียภาพ การเก็บหอยริมหาด และการลิ้มรสเมนูหอย มีเมนูพื้นบ้าน เช่น ยำหอยอูหนำกับน้ำจิ้มเหี้ยนรสแซ่บที่มีถั่วตำผสมลงไปด้วย น้ำพริกกะปิใส่หอยติบ หอยออด๋องแกงส้มสับปะรด และเมนูที่กลุ่มเยาวชนมดตะนอยรังสรรค์ขึ้นมาโดยเฉพาะ เช่น ห่อหมกหอยติบ หอยออด๋องผัดน้ำพริกเผา หอยสดๆ คัดเลือกจากทะเล ปรุงแล้วเสิร์ฟตรงถึงโต๊ะอาหาร ไม่ต่างจาก Chef Table (การทานอาหารที่คนปรุงหรือเชฟเป็นคนเลือกสรรวัตถุดิบ แล้วคิดเมนูพิเศษเสิร์ฟเซอร์ไพรส์ให้คนทาน) และ From Farm to Table (การเลือกสรรวัตถุดิบส่งตรงจากแปลงปลูก) ที่มักได้ยินกันอยู่บ่อยๆ

"เมนูดั้งเดิมที่มีอยู่เป็นอาหารท้องถิ่นของชุมชนแถบนี้ที่กินกันทุกบ้าน ถ้านักท่องเที่ยวมาเที่ยวก็จะได้กินเมนูเดิมๆ ซึ่งเรารู้สึกว่าจำเจ เลยคิดเมนูเพิ่มขึ้นมาเป็นทางเลือกเพื่อดึงดูดใจนักท่องเที่ยวให้ได้ลองเมนูใหม่ๆ ที่ยังคงเป็นหอยสดจากชุมชน" นานบอกกับเรา

ดูดินฟ้าอากาศและปฏิทินข้างขึ้นข้างแรมเพื่อให้รู้จังหวะน้ำขึ้นน้ำลง นานเล่าถึงวิธีการเตรียมตัวก่อนออกไปเก็บหอย แล้วเล่าต่อว่าช่วง 13 ค่ำถึง 4 ค่ำ เป็นช่วงเวลาที่ชาวบ้านนิยมออกไปหาหอย เพราะน้ำทะเลจะลดลงไปไกลทำให้หาหอยได้ง่ายและมีพื้นที่เก็บหอยเยอะ เมื่อถึงเวลาก็หยิบถังน้ำ ถุงอวนตาข่าย และมีดกรีดยางเก่าๆ สำหรับใช้เขี่ยตาหอยออกไปเก็บหอยได้

เมื่อเก็บหอยได้แล้วก็มาถึงขั้นตอนการเตรียมอาหาร ซึ่งต้องอาศัยความรู้ในการเตรียมหอยอยู่พอสมควร สิ่งเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาด้านอาหารของชาวบ้าน

ที่สั่งสมส่งต่อกันมาจนกลายเป็นเรื่องธรรมดาในชีวิตประจำวัน เป็นวิถีการกินที่ชาวเลต้องรู้

“หอยชักตีนอยู่ตามหาดนำมาต้มสดได้เลย หอยออด๋องอยู่ตามป่าชายเลน ต้องเคาะเปลือกออกให้เหลือแต่เนื้อข้างในถึงจะนำไปทำอาหารได้ ส่วนหอยติบมีลักษณะเป็นพวงจับมาแล้วต้องเคาะแล้วแช่น้ำไว้ 2-3 ชั่วโมง แกะเนื้อออกแล้วค่อยนำมาทำอาหาร” นานเล่า

ประกาศกติกาชุมชน พิทักษ์ทรัพยากร

ห้ามเก็บหอยขนาดเล็ก ให้เก็บเฉพาะตัวเต็มวัยที่มีขนาดใหญ่ (กำหนดขนาดตามแต่ละชนิดของหอย เช่น ห้ามจับหอยชักตีนที่มีขนาดเล็กกว่า 3 เซนติเมตร หอยตลับ 4 เซนติเมตร หอยสันขวาน 5 เซนติเมตร ฯลฯ)

ห้ามเก็บหอยที่มีเปลือกบาง
เว้นระยะการเก็บหอยช่วงที่หอยวางไข่
ห้ามทำลายแนวหญ้าทะเล
ห้ามใช้อวนตาถี่จับสัตว์น้ำ และห้ามใช้อวนลากบริเวณริมตลิ่ง
ที่ว่ามานี้เป็นแค่ส่วนหนึ่งของกติกาชุมชน

“ก่อนเข้าไปถามข้อมูลจากผู้ใหญ่ในชุมชน เราอธิบายเป้าหมายของโครงการให้ฟังก่อนว่าปลายทางของเราคือการอนุรักษ์ คนในชุมชนเติบโตมาจากทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่ โตมากับท้องถิ่น มีความหวงแหนและผูกพันกับป่าชายเลน ลำคลอง หรือชายหาดอยู่แล้ว อย่างต้นโกงกางเราใช้ประโยชน์แต่ก็มีการปลูกทดแทน เมื่อรู้จักโครงการผู้ใหญ่ก็เลยให้ความร่วมมือ จากก่อนหน้าชุมชนไม่ได้สนใจเวลามีคนภายนอกเข้ามาหาหอยในพื้นที่ ตอนนี้ตั้งกติกาชุมชนขึ้นมาชัดเจน มีการเตือนบอกคนจากต่างหมู่บ้านที่เข้ามาเก็บหอยหรือนักท่องเที่ยวให้ปฏิบัติตามกติกาของชุมชน เห็นคนทำผิดก็ไม่ปล่อยผ่านเหมือนที่ผ่านมา” นานอธิบาย

โครงการของเด็กๆ หนุนให้ผู้ใหญ่เพิ่มกฎกติกาเรื่องการจับหอยเป็นหนึ่งในกติกาชุมชน และทำให้กติกาชุมชนที่เคยร่างกันไว้อยู่แล้ว แต่ยังไม่ประกาศหรือยังปฏิบัติกันอย่างหละหลวมกลับมาเป็นกฎกติกาการอยู่ร่วมกันกับทรัพยากรธรรมชาติที่ชัดเจน ถูกกวดขันและปฏิบัติอย่างเข้มงวดมากขึ้น มีกลุ่มแกนนำเยาวชนเป็นอีกแนวร่วมหนึ่งช่วยสอดส่องดูแลและเป็นหูเป็นตาร่วมกับผู้ใหญ่ เด็กและเยาวชนได้กลายเป็นเสียงของชุมชนที่ผู้ใหญ่ให้การยอมรับ

"หอยชักตีนวางไข่อยู่ตามรากของหญ้าทะเล ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจน จึงต้องมีการเว้นช่วงเวลาเก็บหอยและดูแลแนวหญ้าทะเลไม่ให้ถูกทำลายจากอวนตาถี่ เพราะอวนตาถี่ทำให้สัตว์ทะเลตัวเล็ก ไม่ว่าจะเป็นปลา ปู กุ้ง หอยที่ยังไม่โตติดอวนไปด้วย ด่านป้อมยามหน้าหมู่บ้านมีเจ้าหน้าที่ อพปร. (อาสาสมัครป้องกันภัยฝ่ายพลเรือน) คอยดูแลคัดกรองอุปกรณ์จับสัตว์น้ำบนเรือที่ผ่านเข้าเขตชุมชน หากผิดกฎกติกาของหมู่บ้านจะไม่อนุญาตให้เรือเข้ามาได้ หมู่บ้านมีทางเข้าออกทะเลเพียงทางเดียวทำให้ง่ายต่อการตรวจตรา เราสอบถามจากคนเฝ้าด่านได้ว่ามีคนทำผิดไหมในแต่ละสัปดาห์แล้วจดบันทึกไว้ จากการเก็บข้อมูลเท่าที่ผ่านมาพบการทำผิดกติกาชุมชนน้อยลงเรื่อยๆ ปริมาณหอยตามฤดูกาลก็มีเยอะขึ้น" นานอธิบาย

โครงการมหัศจรรย์พันธุ์หอยเป็นเสมือนตัวจุดประกายความคิด และชนวนกระตุกจิตสำนึกของผู้คนบ้านมดตะนอยทุกวัยให้เหลียวกลับมามองทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่ ตระหนักถึงคุณค่าของแหล่งความมั่นคงทางอาหารที่มีอยู่ในชุมชน แล้วร่วมมือกันอย่างแข็งขันเพื่อดูแลรักษาความมหัศจรรย์นี้ให้คงอยู่ต่อไป

"นอกจากกลุ่มเยาวชนที่ทำโครงการแล้ว โครงการเข้ามาปลุกจิตสำนึกให้น้องๆ เยาวชนในชุมชนหันมาสนใจเรื่องทรัพยากรในชุมชน เรามีแผ่นพับให้ความรู้เรื่องหอยจากข้อมูลที่เก็บได้ในโครงการ เมื่อน้องๆ ได้อ่านข้อมูลก็ยิ่งรู้สึกหวงแหนทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่ หรือการที่กลุ่มเด็กๆ อย่างเราเข้าไปถามไปขอข้อมูลจากผู้ใหญ่ก็ทำให้ผู้ใหญ่ได้ฉุกคิดเหมือนกันว่าหอยที่จับได้มันน้อยลงกว่าแต่ก่อนนะ แล้วมันน้อยลงเพราะอะไร คนในชุมชนจะทำอะไรได้บ้างเพื่อให้หอยกลับมามีจำนวนเพิ่มขึ้น พอได้คิดทบทวน ผู้ใหญ่ก็อยากเข้ามามีส่วนร่วมอนุรักษ์ด้วย

"มนุษย์ได้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติมาเยอะแล้ว ควรร่วมมือกันอนุรักษ์ให้ไปถึงรุ่นหลัง ให้เขาได้เห็นหอยที่เป็นหอยจริงๆ ไม่ใช่จากในภาพหรือที่ตั้งโชว์ไว้" นานกล่าวทิ้งท้าย

ดูเหมือนว่าสิ่งที่ได้รับกลับมาจากการท่องเที่ยวที่บ้านมดตะนอยมีมากกว่าแค่การไปพักผ่อน ที่นี่มีวิถีชีวิตของผู้คนหลากหลายแง่มุมให้ได้เห็นและเรียนรู้ความเคารพ ความรัก และแนวทางการรักษาทรัพยากรธรรมชาติ กลับจากที่นี่เราคงได้รู้ได้เห็นปรากฏการณ์ต่างๆ รอบตัวในมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น

นิทานพื้นบ้าน ร่องรอยความทรงจำในโลกปัจจุบัน ที่พาไปรู้จักอดีต

โครงการนิทานพื้นบ้าน จังหวัดตาก

เรื่องโดย วิภาวี เธียรลีลา

เด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 7 ขวบอยู่ในช่วงวัยที่จินตนาการทำงานอย่างเต็มที่ อย่างที่ผู้ใหญ่มักบอกว่าเด็กวัยนี้ยังไม่รู้ประสีประสา ยังไม่เข้าใจเหตุผลหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว นิทานจึงเป็นเสมือนโลกใบใหม่อีกใบหนึ่งให้พวกเขาเรื่องราวที่ถูกสอดแทรก ตัวละครที่อยู่ในเรื่องเล่าสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเด็กๆ มีงานวิจัยระบุว่า การเล่านิทานก่อนนอนช่วยเสริมสร้างสายใยรักระหว่างคนในครอบครัว และช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก พวกเขาได้รู้จักสัตว์ สิ่งมีชีวิต ธรรมชาติ รวมถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครจากเรื่องราวที่ถูกถ่ายทอด บางเรื่องให้แง่คิด คติเตือนใจ ให้คุณค่าเรื่องคุณธรรม ศีลธรรม การตัดสินการเอาตัวรอด การผจญภัย หรือแม้แต่อุปสรรคต่างๆ ที่ช่วยกระตุ้นกระบวนการคิด ความเชื่อมโยง และสร้างการเรียนรู้ในสมองของพวกเขา

เด็กจึงชอบฟังนิทาน เพราะนอกจากสร้างความสนุกสนานแล้ว โลกของนิทานเป็นโลกที่อนุญาตให้พวกเขาจินตนาการได้ไม่รู้จบ เด็กที่ได้ฟังนิทานเรื่องเดียวกันในเวลาเดียวกันอาจจินตนาการไม่เหมือนกันเลยก็ได้ นอกจากนี้การเล่านิทานยังช่วยให้เด็กได้ทำความรู้จักกับคำศัพท์ใหม่ๆ ได้เห็นและจดจำตัวอักษรแม้ไม่รู้ความหมาย รู้จักประโยคและการสื่อความ เป็นการปูพื้นฐานทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนให้กับเด็ก ซึ่งช่วยกระตุ้นเซลล์สมองเพื่อการพัฒนาขั้นต่อไป

เรื่องใกล้ตัวและไม่ไกลใจ

นิทานพื้นบ้านม้งมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สืบทอดจากการเล่าขานต่อๆ กันมาผ่านความทรงจำ เผยแพร่ปากต่อปากจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง จากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่ง นิทานเรื่องเดียวกันอาจมีเนื้อเรื่องเหมือนหรือต่างกันขึ้นอยู่กับผู้ถ่ายทอด อย่างไรก็ตาม จุดเด่นของนิทานพื้นบ้านม้งที่ผู้ใหญ่มักเล่าให้เด็กๆ ฟังก่อนนอนคือ ความสนุกสนานที่สอดแทรกข้อคิดและคติความเชื่อ นิทานเหล่านี้จึงเป็นบทบันทึกเรื่องราวและวิถีชีวิตของผู้คนที่สะท้อนให้เห็นการดำรงชีวิต กิจกรรมที่ทำในแต่ละวัน การประกอบอาชีพ รวมถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของชาติพันธุ์

แม้จุดเริ่มต้นของโครงการนิทานพื้นบ้านม้ง บ้านป่าหวาย ตำบลคีรีราษฎร์ อำเภอพบพระ จังหวัดตาก เกิดขึ้นจากการที่นิสิตชั้นปีที่ 4 วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จังหวัดตาก ต้องเก็บชั่วโมงอาสาเพื่อสะสมหน่วยการเรียน แต่ความสนุกและสิ่งที่ได้ค้นพบระหว่างทางทำให้ มาย - อรณี แซ่ว้าน หนึ่งในแกนนำเยาวชน ‘กลุ่มเยาวชนบ้านม้ง บ้านป่าหวาย’ ลืมเรื่องการนับชั่วโมงอาสาไปโดยปริยาย

บ้านม้งป่าหวายเป็นชุมชนชาติพันธุ์ที่ตั้งอยู่ไม่ไกลนักจากอำเภอแม่สอด ชาวบ้านตั้งรกรากที่นี่มาราว 60 ปี ปัจจุบันมีประชากรประมาณ 900 คน ทำการเกษตรเป็นอาชีพหลัก เช่น ปลูกข้าวโพด ข้าว มันสำปะหลังและมันอาลู มายชวนน้องสาวแท้ๆ ฉู - สาวินี แซ่ว้าน และเพื่อนๆ น้องๆ ในชุมชนอีกจำนวนหนึ่งมาทำโครงการด้วยกัน กลายเป็นกลุ่มเยาวชนบ้านม้งที่มีแกนนำทำงานแข็งขันอยู่ประมาณ 7 คน เอาเข้าจริงพวกเขาไม่รู้อะไรมากนักเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน เคยได้ยินพ่อแม่เล่านิทานให้ฟังอยู่บ้างแต่ก็ไม่เคยจดจำ มายและฉูจึงขอให้พ่อและปู่ รวมถึงผู้ใหญ่และคนเฒ่าคนแก่ในชุมชนช่วยเล่านิทานพื้นบ้านให้ฟัง แต่ครั้งนี้ไม่ใช่แค่เล่าแล้วนอนฟังเฉยๆ เหมือนที่ผ่านมา

ไปบ้านผู้รู้ พูดคุยสอบถามถึงเรื่องนิทานพื้นบ้าน ให้ผู้รู้เล่านิทานให้ฟัง จดและบันทึกเสียง แล้วหาแนวทางออกแบบสื่อนิทานจากอินเทอร์เน็ต เป็นขั้นตอนการทำงานที่เรียบง่าย แต่ทำให้พวกเขารู้จักและเข้าถึงความเป็นชาติพันธุ์ม้งของตนเองมากขึ้น พวกเขาได้เรียนรู้รากเหง้าของชุมชนและชาติพันธุ์ผ่านนิทาน

"สมัยยังเด็กมากๆ พ่อเคยเล่านิทานให้ฟังบ่อยๆ ตั้งแต่มีไฟฟ้าเข้ามาในหมู่บ้านก็ไม่ค่อยได้ฟังนิทานอีก เพราะทุกคนหันไปดูทีวี ตอนนี้ก็หันมาสนใจโทรศัพท์มือถือ ดูยูทูบ (YouTube) เด็กไม่อยากฟังนิทานที่พ่อแม่เล่าอีก พ่อแม่ก็เลยไม่ได้เล่านิทานให้ลูกหลานฟังบ่อยๆ เหมือนเมื่อก่อน" มายเล่า

"หนูเป็นลูกคนเล็ก พ่อชอบเล่านิทานให้ฟัง ตอนนี้มีหลาน หลานนอนกับพ่อ พ่อก็เล่านิทานให้หลานฟังอยู่บ้าง" ฉูบอกเล่าถึงนิทานพื้นบ้านที่ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวม้ง แต่ไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาให้มีบทบาทโดดเด่นในการพัฒนาเด็กและเยาวชน

กลุ่มเยาวชนบ้านม้งรวบรวมนิทานพื้นบ้าน ตำนาน และเรื่องเล่าในชุมชนบ้านป่าหวายได้ 20 เรื่อง หลังจากเก็บข้อมูลได้มากพอจึงคัดเลือกนิทานพื้นบ้าน 3 เรื่อง มาผลิตเป็นสื่อการเรียนรู้ แม้พวกเขาใช้ภาษาม้งสื่อสารกันในชุมชนเป็นปกติ แต่กระบวนการสืบค้นทำให้พวกเขาได้รับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาม้งเพิ่มขึ้น บางคำเป็นคำศัพท์ที่ไม่เคยใช้และไม่รู้ความหมายมาก่อน นอกจากนี้กระบวนการทำงานเชิงวิจัยทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ทักษะการเขียนเรื่องเล่า และการวางภาพประกอบนิทานแต่ละฉาก หนึ่งในนั้นคือเรื่อง 'ซึกะ' ที่ทั้งมายและฉูบอกว่าเป็นเรื่องที่พวกเขาชอบมากที่สุด

หนังสือ *Hmomg History of a People* โดยคีท ควินซี (Keith Quincy) ตั้งข้อสันนิษฐานถึงรกรากดั้งเดิมของชนเผ่าม้งว่า เดิมชนเผ่าม้งตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศจีน ในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 ชาวตะวันตกกลุ่มแรกซึ่งเป็นมิชชันนารีคาทอลิกได้เข้ามารู้จักและติดต่อกับชาวม้ง ตามความเข้าใจของชาวจีนกล่าวว่า

ม้งเป็นชนเผ่าโบราณที่เคยตั้งถิ่นฐานอยู่ในบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำเหลือง และเป็นศัตรูกลุ่มแรกๆ ของชาวจีน ด้วยเหตุนี้เรื่องเล่าต่างๆ เกี่ยวกับม้งในสังคมจีนจึงเต็มไปด้วยเรื่องราวของสงครามและการต่อสู้

ในช่วงเริ่มต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 20 จำนวนประชากรม้งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้นจากไม่กี่พันคนมาเป็นหกหมื่นคน ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเขตภูเขาสูงทางเหนือของประเทศเวียดนามและลาว บางส่วนอพยพจากยูนนานผ่านพรมแดนพม่ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ทางภาคเหนือของไทย ข้อสันนิษฐานทางประวัติศาสตร์ที่ว่านี้สอดคล้องกับเรื่องเล่าในนิทานเรื่องซีกะที่มายและฉูกล่าวถึง

ซีกะเป็นสัญลักษณ์ที่ชาวม้งมักประดับไว้หน้าบ้าน มีลักษณะคล้ายธงชาติ มายเล่าว่า นิทานเรื่องซีกะเล่าถึงประวัติของวีรบุรุษชาติพันธุ์ม้งในสมัยทำสงครามกับจีน ซีเป็นผู้มีวิชาการต่อสู้เป็นเลิศ เป็นกองหน้านำทัพทำสงครามต่อสู้กับจีนจนได้รับชัยชนะอยู่เสมอ แต่อยู่มาวันหนึ่งซีได้หายตัวไปและไม่มีใครพบเห็นเขาอีก การหายไปของซีทำให้ชาวม้งหวาดกลัว เพราะขาดผู้กล้าคอยปกป้องชาวบ้านและชุมชนจากการถูกคุกคาม จึงนำเสื้อของซีแขวนไว้ตรงหน้ารั้วบ้านเพื่อหลอกตาข้าศึกให้เชื่อว่าซียังมีชีวิตอยู่

นานเข้าเสื้อของซีก็เปื่อยขาดไปตามกาลเวลา ชาวบ้านจึงทำกระดาษให้มีลักษณะคล้ายเสื้อของซีขึ้นเป็นสัญลักษณ์มาติดไว้แทน สิ่งนี้จึงกลายเป็นตัวแทนความเชื่อของชาวม้งที่เชื่อมโยงกับความรู้สึกปลอดภัยและความเคารพในบรรพบุรุษ ที่ช่วยปกป้องคุ้มครองให้ตนอยู่เย็นเป็นสุข มายบอกว่า ช่วงปีใหม่ม้งของทุกปี ทุกบ้านจะทำพิธีกรรมหน้าซีกะบ้านของตัวเองเพื่อแสดงความเคารพ

“เราเห็นซีกะอยู่ที่บ้าน เห็นอยู่ทุกวัน แต่ไม่เคยรู้ว่าคืออะไรกันแน่ หรือมีที่มาที่ไปอย่างไร พอมาทำโครงการถึงได้รู้เรื่องเล่านี้ ได้เข้าใจว่าทำไมคนม้งถึงต้องไปทำพิธีหน้าซีกะ” มายเล่า

“เรื่องซึกะทำให้เห็นว่าบรรพบุรุษสมัยก่อนรู้จักพลิกแพลง จะเรียกว่าเป็นความภูมิใจก็ไม่เชิง แต่ในใจคิดว่าคนม้งสมัยก่อนก็คิดได้เหมือนกันนะ มีความคิดประยุกต์เปลี่ยนจากเสื้อมาเป็นกระดาษ กล้าที่จะเปลี่ยน” ฉูกล่าว

นอกจากเรื่องซึกะแล้ว มายเล่าว่า นิทานพื้นบ้านม้งเรื่องอื่นๆ มักบอกเล่าถึงความเป็นมาของสัตว์ชนิดต่างๆ เพราะวิถีชาวม้งอาศัยอยู่กับป่ากับธรรมชาติ บ้างบอกเล่าถึงความเชื่อที่กลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติมาแต่เก่าก่อน ถึงแม้การฟังนิทานจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่ยุคนี้หากจะให้เด็กมานั่งนอนฟังผู้ใหญ่เล่านิทานธรรมดาคงไม่มีเด็กคนไหนนิ่งสนใจอยู่ได้นาน กลุ่มเยาวชนบ้านม้งจึงทำสื่อนิทานให้มีลูกเล่น เพิ่มเติมความตื่นเต้นและทำให้นิทานพื้นบ้านมีความน่าสนใจ นอกจากแบบที่เป็นนิทานรูปภาพประกอบเรื่องเล่าแล้ว ยังออกแบบนิทานให้จับต้องและเล่นได้ บางรูปแบบต้องหาทางแก้ปัญหา พลิกแพลง กลับหน้าหลังเพื่อพาไปยังเรื่องเล่าถัดไป ยกตัวอย่างเช่น ลูกเต๋านิทานและนิทานหกเหลี่ยม ที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

สื่อนิทานสานสัมพันธ์

“ว้าววว !!” “โอ้ !!” คำอุทานสั้นๆ ที่เปรียบได้กับฟีดแบ็กเชิงบวกจากเด็กๆ ในโรงเรียนบ้านป่าดงใหม่ สาขาบ้านป่าหวาย โรงเรียนประจำชุมชนเพียงแห่งเดียวที่เพิ่งเปิดมาได้เพียงหนึ่งปี

กลุ่มเยาวชนได้ทดลองนำสื่อนิทานไปนำเสนอให้กับเด็กๆ ในโรงเรียน เห็นได้อย่างชัดเจนว่า ‘สื่อที่แปลกใหม่’ กับ ‘นิทานพื้นบ้าน’ ทำงานเข้าขากันได้เป็นอย่างดี ข้อมูลจากครูที่บอกว่าเด็กสมาธิสั้น ไม่สนใจฟังสิ่งที่ครูพูด คุยหรือชวนกันเล่นในห้องเรียน แต่ภาพที่เกิดขึ้นเด็กๆ ในห้องเรียนมีสมาธิ สนใจและฟังเรื่องเล่าอย่างตั้งใจ ไม่ว่อกแว่กไปทำอย่างอื่น

มายบอกว่า ตัวเธอเองหลงใหลการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือน เธอไม่ได้เรียนจากใครที่ไหนเป็นพิเศษแต่หัดครูพักลักจำเอาจากคลิปสอนวาด

ภาพในอินเทอร์เน็ต ความถนัดของเธอทำให้การวาดภาพประกอบนิทานกลายเป็นเรื่องง่ายและน่าสนุก ส่วนแกนนำเยาวชนคนอื่นๆ ก็จะแบ่งงานกันทำตามความสมัครใจและความถนัด ช่วงไหนมีงานเร่งงานด่วนใครทำอะไรได้ก็ช่วยกันทำ

"เราต้องทำอะไรสักอย่างเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับน้องๆ และเพื่อชุมชนของเรา ใช้ความสามารถที่มีทำสิ่งที่เป็นประโยชน์และถ่ายทอดส่งต่อให้น้องๆ ทำต่อได้" มายกล่าว

ส่วนฉูเล่าว่า 'ความสุข' จากประสบการณ์ที่ได้ไปพบปะน้องๆ นักเรียนในโรงเรียนทำให้เธอเห็นความฝันของตัวเองชัดเจนขึ้น

"ตอนนี้ความฝันอีกอย่างหนึ่งที่รู้สึกอยากทำคือ อยากเป็นครู จากเดิมเลือกเรียนสายวิทย์คณิตเพราะอยากเป็นพยาบาลหรือเภสัชกร แต่พอได้เข้าไปเล่านิทานให้เด็กๆ ในโรงเรียนฟังสองครั้ง เวลาทำงานกับน้องๆ พูดคุยกันแล้วเขาให้ความสนใจ เข้าใจสิ่งที่เราสื่อสาร ทำให้รู้สึกอยากทำแบบนั้นอีก มีความสุขที่ได้ทำเลยกลับมาคิดว่านี่น่าจะเป็นความฝันอีกอย่างหนึ่งของเรา" ฉูกล่าว

ปัจจุบันกลุ่มเยาวชนบ้านม้ง บ้านป่าหวาย มอบสื่อนิทานทั้งหมดไว้ให้ทางโรงเรียนได้นำไปใช้ประโยชน์ต่อไป เรื่องเล่านิทานพื้นบ้านเหล่านี้นอกจากสร้างความสนุกสนานแล้ว ยังถักทอสายใยความเป็นชาติพันธุ์ม้งให้คงอยู่ในการรับรู้ของเด็กเยาวชนรุ่นต่อไป ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และคาดเดายากเหลือเกินในสังคมภายนอก

"ตอนนี้เราอนุรักษ์ เก็บรักษานิทานพื้นบ้านไว้ในรูปแบบหนังสือและสื่อการเรียนรู้ แต่การนำไปเผยแพร่ต่อ การทำให้ชุมชนทั้งหมดหรือคนภายนอกสนใจยังเป็นเรื่องที่ต้องคิดหาวิธีการกันต่อไป แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้อย่างชัดเจนเกิดขึ้นกับพวกเราเองที่เป็นทีมทำงาน พวกเราได้พัฒนาตัวเองโดยเฉพาะเรื่องความมั่นใจจากการได้ออกไปพูดออกไปนำเสนอ จากการได้แสดงความคิดเห็นในเวทีอบรมหลายๆ ครั้ง และจากกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ในโครงการ" มายกล่าวทิ้งท้าย

นิทานพื้นบ้าน
ตั๋วแนง
ฮ่ะ
เย่อเซ้า
นิทานพื้นบ้าน
ข้าวโพด
กับ
ข้าว

โครงการนิทานพื้นบ้านม้ง บ้านป่าหวาย ตำบลคีรีราษฎร์ อำเภอพบพระ จังหวัดตาก เป็นส่วนหนึ่งของ 'โครงการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองผ่านการพัฒนาศักยภาพการวิจัยให้แก่เยาวชนชาติพันธุ์ในพื้นที่อำเภอชายแดนจังหวัดตาก' ดำเนินการโดยวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จังหวัดตาก สนับสนุนโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) และมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์จำกัด (มหาชน)

"อยากให้เยาวชนเหล่านี้เรียนรู้จากการอยู่ร่วมกันในวัฒนธรรมที่หลากหลาย ให้ยอมรับตัวเอง ยอมรับคนอื่น เคารพตัวเอง เคารพคนอื่น และมีความภูมิใจในตัวเอง มีความมั่นใจที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างไม่เขินอาย" เป็นความคาดหวังของอาจารย์ชิ - สุวิชาน พัฒนาไพวัลย์ หัวหน้าโครงการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองผ่านการพัฒนาศักยภาพการวิจัยให้แก่เยาวชนชาติพันธุ์ในพื้นที่อำเภอชายแดนจังหวัดตาก

ของเล่นเหนือกาลเวลาที่ 'บ้านโกตา' กับกัส – กัสมา หรนจันทร์

เรื่องโดย จิราพร ประทุมชัย และวิภาวี เธียรลีลา

คุณยังจำของเล่นในวัยเด็กได้หรือไม่

แล้วของเล่นในวัยเด็กของคุณคืออะไร

เก็บคำตอบของคุณไว้ในใจ แล้วมาดูกันว่าของเล่นที่เราจะพาไปชวนคิด ชวนทำ ชวนเล่นในวันนี้ ตรงกับคำตอบที่อยู่ในใจของคุณหรือเปล่า เราจะพาไปที่บ้านโกตา หมู่ 7 ตำบลกำแพง อำเภอละงู จังหวัดสตูล

กาลเวลากลืนห้วงแห่งความสนุก

การเปลี่ยนแปลงของสังคมทำให้ผู้คนหันไปใช้เวลาบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือมากขึ้น เกมออนไลน์กลายเป็นช่องทางของการรวมกลุ่ม (แบบเสมือนจริง) มีการนัดหมาย พบปะ รวมกลุ่มกันเล่นเกม ท่องโลกอินเทอร์เน็ต ไม่เฉพาะในชุมชนเมือง แม้แต่ในชุมชนชนบทที่อินเทอร์เน็ตเข้าถึง การวิ่งเล่นตามทุ่งกว้าง เล่นของเล่นในสนามเด็กเล่น หรือนั่งเล่นของเล่นที่ผลิตจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น เป็นเรื่องที่หาได้ยาก ของเล่นและการละเล่นบางอย่างได้สูญหายไป อันที่จริงก็ไม่น่าแปลกใจอะไร เพราะทุกอย่างเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย แต่กัส - กัสมา หรนจันทร์

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกำแพงวิทยา หนึ่งในแกนนำเยาวชนโครงการสืบสานและการเรียนรู้การทำของเล่นพื้นบ้านโกตาบอกว่า เป็นเรื่องน่าเสียดายที่เด็กรุ่นหลัง (อย่างเธอ) และรุ่นต่อไปจะไม่มีโอกาสได้เห็น ได้เล่น หรือแม้แต่ได้สัมผัสของเล่นพื้นบ้าน เพราะของเล่นตามภูมิปัญญาแต่เดิมนั้นถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ สติปัญญา ได้ไม่แพ้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์

สำหรับหมู่บ้านโกตาก็ไม่ต่างจากชุมชนอื่นๆ ในประเทศไทย ที่ของเล่นท้องถิ่นคงสูญหายไปตามกาลเวลา หากไม่ได้เยาวชนในชุมชนเข้ามาสืบค้น ทดลองทำ ทดลองเล่น แล้วส่งต่อความสนุก จนทำให้ของเล่นพื้นบ้านกลับมามีชีวิตอีกครั้ง

“เขาไม่เข้าใจว่าเราทำอะไรกัน ผู้ใหญ่บางคนเขาก็ไม่เข้าใจว่าทำไปทำไม ทำแล้วได้อะไร พออธิบายเยอะๆ เขาก็บอกว่าไร้สาระ หนูไม่พูดมากค่ะ หนูลงมือทำให้เขาดูเองเลย พิสูจน์ให้เห็น ซึ่งเขาก็ได้เห็นจากงานมหกรรมการละเล่นโกตา”

อย่างไรก็ตาม อุปสรรคทางทัศนคติที่เห็นต่างกลับเป็นแรงผลักดันให้เธอมีแรงฮึดทำโครงการต่อ กัสเล่าต่อว่า สถานการณ์ของเล่นในหมู่บ้านที่เริ่มสูญหายส่วนหนึ่งเพราะพฤติกรรมของนักเรียนและเยาวชนเองด้วย

“ตอนประถมเที่ยงๆ วิ่งไล่จับ ปิดตาซ่อนแอบ มอญซ่อนผ้าก็มีค่ะ แล้วก็เล่นผีเหรียญ ตอนนี้พักเที่ยงในโรงเรียนมัธยม หนูก็เล่นแต่โทรศัพท์ค่ะ การละเล่นต่างๆ แทบไม่มีแล้ว

“เป้าหมายของโครงการคือการทำของเล่นที่เราเห็นว่ากำลังจะหายไปจากชุมชนให้กลับมา แล้วก็เห็นเด็กๆ จากที่เล่นโทรศัพท์บ่อยๆ ได้หันมารวมกลุ่มกันจริงๆ เพื่อเล่นของเล่นบ้าง เพราะสังเกตเห็นว่าเด็กไม่ค่อยมารวมตัวกันเหมือนเมื่อก่อน แต่ก้มหน้าก้มตาอยู่กับตัวเอง เล่นเกม เล่นโทรศัพท์มือถือกันอย่างเดียว” เธอกล่าวถึงเป้าหมายโครงการอย่างหนักแน่น

โครงการสืบสานและการเรียนรู้การทำของเล่นพื้นบ้าน บ้านโกตา มีสมาชิกทั้งสิ้น 11 คน ในวัยใกล้เคียงกัน สมาชิกต่างเห็นพ้องกันว่าอยากรักษาและสืบสานการเล่นของเล่นพื้นบ้าน ให้เด็กในหมู่บ้านได้แบ่งเวลามามีส่วนร่วม ลดเวลาหน้าจอคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือที่อาจลดทอนศักยภาพ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กโดยไม่รู้ตัว กัสกล่าวว่า พวกเขาได้ลงพื้นที่สืบค้นข้อมูลจาก

ผู้รู้ในชุมชน ทำระเบียนประวัติของเล่นพื้นบ้าน วิธีการผลิต การหาแหล่งวัสดุ และวิธีการเล่น ของเล่นกว่า 27 ชนิด เป็นเล่มคู่มือ พร้อมทั้งประดิษฐ์ของเล่นจริง และจัดกิจกรรมชวนน้องๆ ในชุมชนมาเล่นและมาเรียนรู้การทำของเล่นร่วมกัน

"มีของเล่นประมาณ 27 ชนิด แต่เราไม่ต้องทำใหม่ทั้งหมด เพราะบางชนิดก็มีอยู่แล้ว ยกตัวอย่างที่เด่นๆ คือ กระบอกฉับโผง ลูกสะบ้า กงจักร หมากขุม แล้วก็ลูกแก้ว อันไหนที่เราทำไม่เป็นก็จะลงพื้นที่ไปถามผู้รู้"

ยกตัวอย่างเช่น ฉับโผง เป็นไม้ไผ่ขนาดเล็กบรรจุลูกพลา (ผลไม้ป่ามีลักษณะผลเป็นช่อคล้ายมะเขือพวงแต่ลูกเล็กกว่า) หรือใช้กระดาษทิชชู อัดเข้าไปในกระบอก มือข้างหนึ่งถือกระบอก มือข้างหนึ่งถือด้ามจับ สอดปลายด้ามจับกระทุ้งไปด้านหน้าแรงๆ ให้แรงอัดดันลูกพลาพุ่งออกไปนอกกระบอก ของเล่นชนิดนี้ใช้เล่นยิงกันแทนปืน หรือยิงเพื่อฝึกความแม่นยำและฝึกประสาทสัมผัสความสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ

กระบวนการชุบชีวิตของเล่นเหนือกาลเวลา

"หนูชอบเจอคนเยอะค่ะ เพราะอยู่คนเดียวชอบคิดฟุ้งซ่าน และชอบทำกิจกรรม เหมือนได้ละลายพฤติกรรมของตนเองด้วย มันทำให้เรากล้าหาญ ทำในสิ่งใหม่ๆ ตลอด ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์"

ด้วยนิสัยส่วนตัวของกัสที่มีความคล่องแคล่ว พูดจาฉะฉาน มนุษยสัมพันธ์ดี การเข้ามาทำกิจกรรมในโครงการจึงไม่ใช่เรื่องยากสำหรับเธอ ส่วนโจทย์เรื่องของเล่นพื้นบ้านที่กำลังหายไปเป็นสิ่งที่ทำให้กัส แม้ยังอยู่ในวัย 16 ปี ได้ย้อนรำลึกถึงความหลังเช่นกัน

"ตอนไปเรียนที่มัสยิดเสร็จแล้ว จะกระโดดยาง เล่นวิ่งไล่จับ แล้วก็กระต่ายขาเดียว แต่เดียวนี้ไม่มีแล้ว พอรวมกลุ่มได้ประมาณ 11 คน ก็เลยชวนกันทำโครงการ มีการประชุมทุกอาทิตย์ หลังจากประชุมเสร็จเราก็แบ่งงานไปสอบถามผู้รู้ในหมู่บ้านเกี่ยวกับเรื่องของเล่น แล้วนำข้อมูลมารวบรวมว่ามีของเล่นกี่ชนิด มีอะไรที่ยังเล่นอยู่บ้าง และมีอะไรที่หายไปจากชุมชนแล้ว"

กระบวนการลงพื้นที่ของเยาวชนครอบคลุมตามหลัก 3R ได้แก่ Research คือการรวบรวมข้อมูล ลักษณะของเล่น วิธีเล่น ด้วยการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้รู้ และค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต และนำมา Review ทบทวนว่าของเล่นชิ้นดังกล่าวยังมีอยู่ในหมู่บ้านหรือไม่ ถ้ามีเปลี่ยนแปลงหรือถูกประยุกต์ไปเป็นอะไร หรือถ้าไม่มีสูญหายไปเพราะอะไร และสุดท้าย การใช้จริงกับเด็กและเยาวชน ให้น้องๆ ได้ทดลองเล่นของเล่น Re-conceptual แลกเปลี่ยนพูดคุยถึงคุณสมบัติและประโยชน์ของของเล่น เช่น ของเล่นชนิดนี้มาจากแนวคิดอะไร เมื่อเล่นแล้วได้ประโยชน์ทางกายภาพ พัฒนาสมอง ความคิด และดีต่อพัฒนาการเด็กอย่างไร เป็นต้น

"พวกเราลงพื้นที่สอบถามผู้รู้ ให้ผู้รู้สอนก่อน แล้วมาทดลองทำเอง เล่นเอง หนูกับตาต้า (เพื่อนในทีม) จะแบ่งกันสัมภาษณ์และจดโน้ต วางตัวแบบมีมารยาท เพราะปกติหนูเป็นคนโผงผาง เวลาไปเจอผู้รู้หนูจะเงียบๆ soft ลงมาหน่อย จากนั้นเราจะเอาข้อมูลมาประกอบกับการรวมข้อมูลในอินเทอร์เน็ตค่ะ

"ผู้รู้ (บังดีน) จะบอกว่า ปัจจุบันมีของเล่นชิ้นนี้อยู่ไหม ถ้ามีเขาจะบอกว่าไปหาได้จากบ้านไหน หรือถ้าไม่มีเขาจะสอนทำ หลังจากนั้นเราทดลองเล่นแล้วสอนน้องๆ เล่น แล้วเราก็นำข้อมูลมาทบทวนกันว่าของเล่นชนิดนี้มีอยู่หรือหายไปอย่างไร โดยการประชุมกับสมาชิกและพี่เลี้ยง ทุกวันศุกร์หรือเสาร์ เวียนกันไปทุกบ้านของสมาชิกกลุ่มค่ะ"

ของเล่นทุกชิ้นไม่ว่าจะมีอยู่แล้วหรือประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ กลุ่มเยาวชนแกนนำจะทดสอบลองเล่นและประดิษฐ์จริงก่อนเสมอ เพื่อนำความรู้ที่ได้รับจากผู้รู้ปราชญ์ชาวบ้านมาถ่ายทอดสอนน้องๆ ในชุมชนได้อย่างถูกต้อง

"ลูกสะบ้าเล่นคล้ายๆ เปตอง มีลักษณะเป็นลูกแบนๆ มันจะขัดแล้วพันกัน มีแพ้ มีชนะ หนูรู้สึกว่ามันท้าทายดี ฝึกทักษะความแม่นยำ สนุกด้วยค่ะ ลูกสะบ้าที่นำมาทำของเล่นจะขึ้นแถวๆ บนเขา เดี๋ยวนี้หายากเลยไม่มีคนทำของเล่นและไม่มีใครเล่น มีเยอะช่วงถือศีลอดของอิสลามค่ะ

"กงจักรค่ะ อันนี้หายไปแล้วไม่มีใครเล่นเลย เป็นการเอาฝาน้ำอัดลมมาทุบจนแบน เจาะรู 2 รูตรงกลาง แล้วก็เอาเชือกมาหมุน น่าจะเปลี่ยนแปลงจากกงจักรเป็นโยโย่ในปัจจุบันค่ะ

“หมากขุมที่อุปกรณ์ใช้เล่นเป็นทรงเรือและมีหลุมอยู่ในนั้น เล่นโดยใช้เมล็ดพืชสีเทาหยอดในหลุม เมล็ดนี้คล้ายลูกแก้ว ไม่แน่ชัดว่าเป็นเมล็ดพืชอะไร แต่ปัจจุบันใช้ลูกแก้วแทนเพราะเมล็ดพืชนั้นหายาก

“ลูกแก้วยังคงมีเด็กเล่นอยู่ แต่นานๆ ถึงจะเห็นดีดลูกแก้ว มันก็มีเป็นช่วงๆ ส่วนใหญ่เด็กๆ จะเล่นกันตอนปิดเทอมค่ะ”

‘กัส’ แกนนำ

สำหรับกัส เด็กสาวตัวเล็กๆ หน้าที่หลักของเธอในโครงการคือทำทุกอย่าง ทั้งลงพื้นที่เก็บข้อมูล รวบรวมจัดทำคู่มือของเล่น การเขียนบทภาพยนตร์สั้น ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อวิดีโอ สื่อสารให้คนในชุมชนตระหนักถึงการอนุรักษ์ของเล่น ตลอดจนทำหน้าที่สำคัญคือ การเป็นพิธีกรในงานมหกรรมการละเล่นโกตา

“หนูชอบพูด แต่การเป็นพิธีกรต้องรอบคอบ การทำงานกับผู้ใหญ่สอนให้เราต้องทบทวนตัวเองนิดหนึ่งค่ะ เราจะเป็นแบบเดิมไม่ได้ ต้องเปลี่ยนเพื่อให้ผู้ใหญ่เชื่อมั่นเรา

“หลังจากเก็บข้อมูล และได้ทดลองทำ ทดลองเล่นกันแล้ว เราจัดงานมหกรรมการละเล่นพื้นบ้าน บ้านโกตา เป็นการฝึกให้น้องๆ ลองเล่นของที่หายาก แล้วให้ผู้ใหญ่ในหมู่บ้านได้กลับมาเล่นของเล่นที่ไม่ได้เล่นมานาน เป็นงานใหญ่ แบ่งเป็น 2 ช่วงค่ะ มีช่วงเช้าเป็นช่วงเวลาของเด็ก ช่วงกลางคืนผู้ใหญ่มาร่วมกิจกรรม ให้เขามาโชว์เล่นของเล่น เพราะเด็กๆ ไม่เคยเห็น แล้วผู้ใหญ่บางคนก็ไม่รู้จักด้วย” กัสเล่าถึงบรรยากาศในวันงาน

ระหว่างการดำเนินโครงการ กัสพบกับอุปสรรคมากมาย แต่การเรียนรู้เพื่อแก้ไขทำให้ได้ประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตจริง โดยเฉพาะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ต้องฝึกความอดทนและความยืดหยุ่นสูง

“เมื่อก่อนหนูเป็นคนระเบียบจัด คาดหวังให้ทุกคนเป็นแบบเรา แต่ปัจจุบันยืดหยุ่นขึ้นมาก สมาชิกกลุ่มส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย เขาจะไม่ค่อยติดตามงานเท่าไรชอบมาสาย เราเองก็รู้สึกหัวเสีย เหวี่ยงๆ แก้ได้โดยการวางเฉย ตามบ้าง เมื่อไรเขาพร้อมเขาจะมาเอง เราทำในส่วนของเรารอไปก่อนได้ค่ะ”

การไม่ตรงเวลาของสมาชิกบางคนในกลุ่ม เป็นอีกหนึ่งอุปสรรคที่ลดทอนกำลังใจของกัสในฐานะแกนนำ รวมถึงการไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ใหญ่บางคน รุนแรงถึงกระทั่งดูถูกว่าโครงการจะล้มเหลวเพราะมีแต่คนไม่เอาไหน เธอยอมรับว่ามีท้อบ้าง แต่ไม่ยอมถอยจนกว่าโครงการจะสำเร็จ

“บังปิ้ง (พี่เลี้ยง) เขามาบอกว่า ผู้ใหญ่บางคนดูถูกว่าเด็กพวกนี้ทำไม่ถึงจุดหมายหรอก เดี๋ยวก็เลิกล้มเป็นพวกเสเพลไม่ค่อยได้สนใจอะไร ขับรถตระเวนไปเรื่อยๆ ไม่ทำอะไรเป็นชิ้นเป็นอัน มันมีท้อบ้าง เพราะว่าบางคนไม่ร่วมมือ บางคนก็มาสาย บางคนก็เฉยๆ พวกบังก็จะเครียดเรื่องนี้กัน แต่สุดท้ายเขาก็ทำสำเร็จมีร้องไห้ไปแล้วหลายครั้งเหมือนกันกับโครงการนี้”

อย่างไรก็ตาม กัสย้ำว่าโครงการนี้ทำให้เธอได้เรียนรู้มากมาย ได้ลองทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ มีความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านเพิ่มเติม ฝึกทักษะการเป็นผู้นำ มีความกล้าแสดงออก มีทักษะการจับประเด็น สัมภาษณ์ ทักษะการพูดในที่สาธารณะ และได้กระชับความสัมพันธ์กับเยาวชนคนอื่นๆ มากยิ่งขึ้น

“การพยายามยกระดับตัวเองขึ้นมาจากจุดที่เราไม่เคยทำอะไร ตอนนี้กล้าแสดงออก พูดรู้เรื่องขึ้นจากเมื่อก่อนพูดจาไม่รู้เรื่อง มันรู้สึกดี กับพวกพี่ๆ แกนนำที่ธรรมดาเราไม่ค่อยได้คุย ไม่ค่อยได้เจอกัน ขนาดเดินผ่านหน้ายังเฉยๆ พอทำโครงการก็รู้สึกว่ากระชับมิตรขึ้น เราสนิทกันมากขึ้น”

ความใฝ่ฝันของกัส เดิมอยากเป็นนักกฎหมายและวิศวกร และมีอีกหนึ่งอาชีพที่อยากเป็นคือไกด์นำเที่ยว เพราะอยากมีโอกาสได้ออกไปถ่ายรูปตามที่ต่างๆ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้เรื่องการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นในโครงการนั่นเอง

วันพิสูจน์

งานมหกรรมการละเล่นพื้นบ้านโกตา คือวันพิสูจน์ว่าเยาวชนจะได้รับการยอมรับจากชุมชนหรือไม่ กัสเล่าว่าเป็นงานใหญ่ระดับตำบลที่ทั้งกดดันและภูมิใจ

"ก่อนจัดงานเราประชาสัมพันธ์รอบหมู่บ้าน ขี่รถพ่วงกันไป ประกาศออกไมค์ ประชาสัมพันธ์ผ่านเพจเฟซบุ๊กประมาณ 2-3 รอบ ใช้รถพ่วงของพี่เลี้ยง ประกาศข้อความประมาณว่า เราจะมีการจัดมหกรรมการละเล่นพื้นบ้านโกตาเพื่อฟื้นฟูของเล่น มีการเลี้ยงน้ำชาและข้าวต้มตลอดงาน"

ภายในงานก่อนเข้าสู่พิธีการมีการฉายภาพยนตร์สั้นความยาว 20 นาที เรื่อง 'ของเล่นที่ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ' นักแสดงเป็นลูกหลานคนในชุมชน ใช้เวลาถ่ายทำ 2 วัน ตัดต่อประมาณ 2 สัปดาห์ โดยมีเนื้อหาสะท้อนถึงวัยรุ่นในปัจจุบัน

"กลุ่มแรกเป็นวัยรุ่นเล่นเกม เล่นจนเบื่อเพราะมีแต่ด่านซ้ำๆ เดินมาเจอวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่งที่กำลังเล่นของเล่นกันอยู่ เขาจึงคิดว่าเราน่าจะไปหาของเล่นแล้วไปเล่นกับกลุ่มที่สอง เพราะรู้สึกเบื่อกับการเล่นโทรศัพท์ทุกวัน อยากลุกออกไปหาอะไรใหม่ๆ ทำ สุดท้ายหนังจบตรงที่วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียว กระโดดลงเล่นน้ำคลองด้วยกันอย่างมีความสุข" กัสเล่าเนื้อหาแบบรวบรัด

เมื่อถึงวันงาน เยาวชนแบ่งกลุ่ม จัดเตรียมสถานที่ ฝ่ายเครื่องเสียง ฝ่ายจัดแสดงโชว์ปันจักสีลัต จากชุมชนบ้านทุ่ง ฝ่ายสวัสดิการอาหารเครื่องดื่ม ซึ่งมีเด็ก ผู้ใหญ่ และคนในชุมชนมาร่วมงานอย่างคับคั่งเกินความคาดหมาย กัสทำหน้าที่เป็นพิธีกรด้วยความตื่นเต้น

งานเริ่มจากต้อนรับเด็กและเยาวชนเข้าร่วมงาน ทานชาและข้าวต้ม แลกเปลี่ยนทัศนคติกันอย่างอบอุ่น กระทั่งถึงช่วงสำคัญ ฉายภาพยนตร์สั้น และทันทีที่ภาพยนตร์จบลง ทุกคนปรบมือพร้อมเสียงหัวเราะ วินาทีนั้นยังก้องอยู่ในใจของกัส

“เราเซอร์ไพรส์มาก คิดว่าทัศนคติของผู้ใหญ่ที่มีต่อเราเปลี่ยนแปลงแน่นอน เพราะว่าตอนฉายหนัง พอหนังจบเขาก็ปรบมือพร้อมเสียงโห่ร้อง มีความสุขกันมากๆ ค่ะ ภายในงานเต็มไปด้วยรอยยิ้ม คิดว่าทั้งผู้ใหญ่และเยาวชนจะอนุรักษ์สืบสานของเล่นบ้านโกตาต่อไปค่ะ”

ภาพที่เกิดขึ้นเรียกความเชื่อมั่นให้กับสมาชิกกลุ่มเยาวชน จากที่ถูกมองข้าม ดูถูกและไม่ได้รับความสนใจจากผู้ใหญ่ กลับกลายเป็นเยาวชนในชุมชนได้รับการยอมรับให้มีบทบาทในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนมากขึ้น

“ล่าสุดชุมชนจัดงานฟุตบอลการกุศล เขาก็ขอให้พวกหนูช่วยค่ะ ไปช่วยเป็นสตาฟเก็บภาพในงาน ชุมชนให้การตอบรับดีขึ้น เราลบคำดูถูกด้วยการทำให้เห็นว่าเราเป็นเด็กเราก็ทำได้ เราทำงานใหญ่ได้ดีและสำเร็จด้วย แต่ถ้าไม่มีโครงการนี้เขาก็ไม่ได้เห็นมุมนี้ เพราะเขาไม่เห็นคุณค่าในตัวเรา”

ของเล่นพื้นบ้านเป็นภูมิปัญญาอย่างหนึ่ง จากการหยิบหาวัสดุใกล้ตัวมาประดิษฐ์ ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อ กระตุ้นเซลล์สมองของเด็กให้แผ่ขยายได้อย่างเต็มที่ ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้และจดจำ กระตุ้นพัฒนาการของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ และสำหรับเด็กโต การได้ละสายตาจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนช่วยให้พวกเขามองเห็นสิ่งรอบตัวและคนรอบข้างได้ชัดขึ้น นี่คือสิ่งที่กลุ่มเยาวชนแกนนำโครงการสืบสานและสร้างการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน บ้านโกตา ฝากไว้ให้กับชุมชนของพวกเขา

อ่านตัวอย่างกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเติบโตของวัยรุ่นจากการทำโครงการ (PBL) เพิ่มเติมได้ที่

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมืองเยาวชนสงขลา ปีที่ 1

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมืองเยาวชนสงขลา ปีที่ 2

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมืองเยาวชนสงขลา ปีที่ 3

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมืองเยาวชนสงขลา ปีที่ 4

หนังสือถอดบทเรียนโครงการเยาวชนพลเมืองดีศรีสะเกษ ปีที่ 1

หนังสือถอดบทเรียนโครงการเยาวชนพลเมืองดีศรีสะเกษ ปีที่ 2

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมือง
เยาวชนภาคตะวันตก ปีที่ 1

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมือง
เยาวชนภาคตะวันตก ปีที่ 2

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมือง
ละอ่อนน่านฮักบ้านเกิด ปีที่ 1

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมือง
ละอ่อนน่านฮักบ้านเกิด ปีที่ 2

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมือง
เยาวชนสตูล ปีที่ 1

หนังสือถอดบทเรียนโครงการพลังพลเมือง
เยาวชนคนลำพูน ปีที่ 1

แบบประเมินโครงการ

5

การประเมินผลการเรียนรู้ของเยาวชนจากการทำโครงการ (PBL)

“เป็นช่วงเวลาที่เยาวชน
จะได้บันทึกการเรียนรู้และ
การเติบโตของตนเอง
เข้าไปไว้ในการรับรู้และ
ความเข้าใจของตนเอง”

การประเมินผลการเรียนรู้ของเยาวชนจากการทำโครงการ (PBL) ที่จะนำเสนอต่อไปนี้ เป็นตัวอย่างที่ผู้เขียนและทีมงานได้ใช้ประเมินการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการพลังพลเมืองเยาวชน (Active Citizen) ซึ่งใช้สำหรับเยาวชนประเมินตนเองเพื่อที่โครงการจะได้ประเมินว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ส่งผลต่อพัฒนาการของเยาวชนมากน้อยเพียงใด

วิธีการประเมินผล

ในการประเมินการเรียนรู้ของเยาวชนจะดำเนินการ 2 ครั้ง คือ ช่วงเริ่มต้นที่เยาวชนเข้าร่วมโครงการ (Pretest) และเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาโครงการ (Posttest) เป็นระยะเวลาห่างกันประมาณ 8 เดือน-1 ปี โดยใช้เครื่องมือคือแบบประเมินตนเอง มีรายละเอียดคือ

1. **ช่วงเริ่มต้นโครงการ** เยาวชนประเมินตนเองโดยใช้แบบประเมินตนเอง
2. **เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาโครงการ** มีการประเมิน 2 รูปแบบ คือ

   2.1) เยาวชนประเมินตนเองโดยใช้แบบสำรวจ

   2.2) ถอดบทเรียนการเรียนรู้ของเยาวชน โดยทีมพี่เลี้ยงระดับจังหวัดหรือทีมงานส่วนกลาง

กรอบการประเมินตนเองสำหรับเยาวชน

การประเมินผลการเรียนรู้ของเยาวชนจะประเมิน 8 ด้านต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ชุมชน
2. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)
3. ทักษะการคิด ได้แก่ คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดสร้างสรรค์
4. ลักษณะนิสัย (Character) ได้แก่ EF/การกำกับตนเองไปสู่เป้าหมาย ความมานะพยายาม (Grit) การรู้จักตนเอง ภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบ
5. ทักษะการลงมือทำ/การบริหารจัดการโครงการ
6. ทักษะการทำงานเป็นทีม
7. ทักษะการสื่อสาร
8. จิตสำนึกพลเมือง

ตัวอย่างเครื่องมือประเมินผล

1. แบบประเมินตนเองสำหรับเยาวชน และพี่เลี้ยงใช้ประเมินเยาวชน

แบบประเมินตนเองสำหรับเยาวชนตามที่ผู้เขียนได้ยกตัวอย่างมานี้ในส่วนที่ 2 ที่ได้ระบุกรอบการประเมินไว้ในตารางข้อคำถามเพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ได้ ทั้งนี้ในการนำไปใช้กับเยาวชนนั้นอาจไม่จำเป็นต้องระบุด้านที่ประเมินเพื่อให้เครื่องมือมีความเป็นกันเอง (Friendly) กับเยาวชนมากขึ้น ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

1. **ชื่อโครงการ**...
2. **จังหวัด**...
3. **เพศ** ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่นๆ
4. **การศึกษา**

   ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย ☐ มหาวิทยาลัย

   ☐ สำเร็จการศึกษาและทำงานแล้ว ☐ ไม่ได้เรียน/ไม่ได้ทำงาน
5. **บทบาทในโครงการ**

   ☐ หัวหน้าโครงการ ☐ สมาชิก ☐ บัญชีและการเงิน ☐ สื่อ

   ☐ ประสานงาน ☐ ฝ่ายข้อมูล

ส่วนที่ 2 ให้น้องๆ ทบทวนตนเอง และทำเครื่องหมาย √ ที่ตรงกับตนเองมากที่สุด ดังนี้

1 หมายถึง ข้อความในข้อนั้นๆ ตรงกับตัวเราน้อยที่สุด

2 หมายถึง ข้อความในข้อนั้นๆ ตรงกับตัวเราน้อย

3 หมายถึง ข้อความในข้อนั้นๆ ตรงกับตัวเราปานกลาง

4 หมายถึง ข้อความในข้อนั้นๆ ตรงกับตัวเรามาก

5 หมายถึง ข้อความในข้อนั้นๆ ตรงกับตัวเรามากที่สุด

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
1. การเรียนรู้ชุมชน	1.1	ฉันรู้ว่าชุมชนของฉันมีดีอะไร เช่น ทรัพยากร (ดิน น้ำ ป่า ทะเล) ภูมิปัญญาชุมชน วัฒนธรรม ปราชญ์ผู้รู้					
	1.2	ฉันรู้สถานการณ์ในชุมชนและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น					
2. ทักษะการเรียนรู้	2.1	เมื่ออยากรู้ข้อมูลชุมชน ฉันรู้ว่าจะไปหาข้อมูลนั้นที่ไหน จากใคร					
	2.2	ฉันใช้เครื่องมือต่อไปนี้ : แผนที่ชุมชน เส้นประวัติศาสตร์ชุมชน แผนผังผู้รู้ ปฏิทินการผลิต ปฏิทินวัฒนธรรม แบบสัมภาษณ์ผู้รู้ ในการศึกษาชุมชน					
	2.3	ฉันถามตัวเองเสมอว่า “ฉันรู้อะไร และไม่รู้อะไร” ก่อนทำงาน					
	2.4	ฉันมีวิธีค้นหาความรู้ที่จำเป็นเพื่อใช้ในงานจากอินเทอร์เน็ต					
	2.5	ฉันมีวิธีค้นหาความรู้ที่จำเป็นเพื่อใช้ในงานจากคนใกล้ตัวหรือผู้รู้ในชุมชน					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
3.ทักษะการคิด - คิดวิเคราะห์ - คิดอย่างมีวิจารณญาณ - คิดสร้างสรรค์	3.1	เมื่อมีเหตุการณ์ที่ต้องตัดสินใจ ฉันมักคิดถึงข้อดีข้อเสียก่อนตัดสินใจ					
	3.2	เมื่อรับฟังข่าวสาร ฉันสามารถแยกแยะว่าข้อมูลนี้เป็นความคิดเห็นหรือความจริง					
	3.3	เมื่อไรที่เกิดปัญหาหรือเห็นปัญหา ฉันมักตั้งคำถามว่าอะไรคือสาเหตุ					
	3.4	ในการแก้ปัญหา ฉันมักมองหาปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการแก้ปัญหา					
	3.5	ฉันมักมีความคิดหรือไอเดียใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์ในการทำงาน					
	3.6	เมื่อต้องทำงาน ฉันมักคิดวางแผนก่อนลงมือทำ					
	3.7	เมื่อต้องการหาข้อสรุปในการทำงาน ฉันมักจะหาเหตุผลมาสนับสนุนในการทำให้คู่สนทนายอมรับความคิดเห็นหรือเข้าใจได้					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
4. **ลักษณะนิสัย** (Character)	**EF/การกำกับตนเองไปสู่เป้าหมาย**						
	4.1	เมื่อต้องทำงาน ฉันมักคิดก่อนว่าเป้าหมายที่ต้องทำให้สำเร็จคืออะไร					
	4.2	เมื่อเจองานยากและน่าเบื่อ ฉันอยากจะไปเล่นเฟซบุ๊กหรือทำอย่างอื่นมากกว่า แต่ก็พยายามกำกับตัวเองให้ทำงานต่อได้					
	4.3	เมื่อทำงานกับเพื่อนแล้วไม่ได้ดั่งใจ โกรธ ฉันระงับอารมณ์ของฉันได้					
	4.4	ฉันเป็นคนหุนหันพลันแล่น ไม่คิดก่อนทำ					
	ความมานะพยายาม (Grit)						
	4.5	เมื่อเจองานยาก ฉันเป็นคนหนึ่งที่อึด ไม่ยอมแพ้ง่ายๆ					
	4.6	เมื่อเจองานยากหรือซับซ้อนและติดขัดปัญหา ฉันก็จะ ‘เท’ แล้วละ					
	4.7	ฉันหมั่นคิดทบทวนงาน และอยากเห็นงานที่ทำสำเร็จหรือดีขึ้นเรื่อยๆ					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
	รู้จักตนเอง						
	4.8	ฉันรู้ว่าตัวเองมีความถนัดและเก่งเรื่องอะไร					
	4.9	ฉันมีเป้าหมายในชีวิตและรู้ว่าอนาคตอยากเป็นอะไร					
	ภาวะผู้นำ						
	4.10	ฉันชอบเป็นผู้ตามมากกว่ามันปลอดภัยดี					
	ความรับผิดชอบ						
	4.11	ฉันยังคงทำงานที่ได้รับมอบหมายในโครงการจนสำเร็จ แม้มีภาระทางบ้านและการเรียนล้นมือ					
	4.12	ฉันสามารถจัดการเวลาที่ใช้ในการเรียน และทำกิจกรรมหลายๆ อย่างไปพร้อมๆ กันได้สำเร็จ					
	4.13	เมื่อมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ ฉันจะรับผิดชอบให้ถึงที่สุด					
	4.14	ฉันเป็นคนตรงต่อเวลา					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
5. ทักษะการลงมือทำ/การบริหารจัดการโครงการ	5.1	ในการทำโครงการให้สำเร็จตามเป้าหมาย ฉันแบ่งงานเป็นเรื่องๆ ที่ต้องทำได้					
	5.2	ก่อนทำงานหรือเมื่อได้รับมอบหมายงาน ฉันเห็นขั้นตอนการทำงาน แล้วจึงวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอนก่อน-หลัง					
	5.3	เมื่อเจองาน ฉันลุยเลย !!! ไม่ต้องวางแผนให้เสียเวลา มีปัญหาค่อยไปแก้เอาข้างหน้า					
	5.4	ฉันมักใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ ไม่ตัดสินใจโดยคิดเอาเอง					
	5.5	เมื่อต้องเขียนข้อเสนอโครงการ ฉันรู้ว่าต้องเขียนอธิบายเรื่องอะไรบ้างเพื่อสื่อสารและขอรับทุน					
	5.6	ถ้าต้องเขียนข้อเสนอโครงการเพื่อขอรับทุน ฉันไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นที่จุดไหน					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
	5.7	เมื่อต้องทำงาน ฉันรู้ว่าใครบ้างนอกเหนือจากทีมงาน ที่ควรเข้ามาช่วยเพื่อให้งานสำเร็จ					
	5.8	ฉันบริหารจัดการเงิน วางแผนค่าใช้จ่ายต่างๆ และทำบัญชีหลักฐานการเงินโครงการได้					
	5.9	ฉันคิดว่าการใช้จ่ายเงินในโครงการของฉัน จำเป็นจะต้องแสดงให้ผู้ที่เกี่ยวข้องรับทราบว่าใช้เงินไปในเรื่องใดบ้าง					
	5.10	ในการทำงานร่วมกัน ฉันเห็นว่าเพื่อนมีความสามารถต่างกัน ฉันยอมรับความแตกต่างระหว่างฉันกับเพื่อนได้					
	5.11	หากงานไม่เป็นไปตามแผน ฉันจะเปลี่ยนวิธี เพื่อพยายามทำให้งานบรรลุเป้าหมาย					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
6. การทำงานเป็นทีม	6.1	ฉันชอบทำงานคนเดียว					
	6.2	ในการทำโครงการ ฉันและเพื่อนมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน					
	6.3	ในการทำงานแต่ละครั้ง ฉันรู้ว่าไม่สามารถทำสำเร็จได้คนเดียว จึงควรมีการแบ่งงาน แบ่งหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน เพื่อกระจายงานให้สมาชิกในทีมร่วมกันรับผิดชอบงาน					
	6.4	ในการทำงานกลุ่มประชุมระดมความคิด ฉันยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างและยอมรับข้อสรุปของกลุ่มที่ต่างจากความเห็นของฉันได้					
	6.5	ในการทำงานกลุ่ม ฉันเป็นผู้แบ่งงานตามความสามารถของแต่ละคน เพื่อกระจายงานให้สมาชิกในทีมร่วมกันรับผิดชอบงาน					
	6.6	ฉันสามารถจัดการอารมณ์ของตัวเองได้ เวลาที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างจากเพื่อน					
	6.7	ฉันเปลี่ยนตัวเองบางอย่างเมื่อต้องทำงานกับเพื่อน เพื่อให้งานดำเนินไปได้					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
7. ทักษะการสื่อสาร	7.1	เมื่อต้องพูดนำเสนอ ฉันเรียบเรียงความคิดได้ รู้ว่าจะพูดอะไร					
	7.2	ถ้าต้องการประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ฉันมีความมั่นใจในการติดต่อ พูดคุย และอธิบายความเพื่อสร้างความร่วมมือในการทำงานได้					
	7.3	ฉันมีความมั่นใจในการพูดและสื่อสาร แสดงความคิดเห็นต่อผู้อื่นในที่สาธารณะ					
	7.4	ฉันใช้สื่อ IT หรือโซเชียลมีเดียในการสื่อสารการทำงานได้คล่อง					

	ข้อ	ประเด็น	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
8. **จิตสำนึกพลเมือง**	8.1	ฉันรู้สึกห่วงใยและเห็นอกเห็นใจคนในชุมชนที่ประสบปัญหา					
	8.2	ฉันคิดว่าฉันเป็นส่วนหนึ่งที่ต้องร่วมดูแลหรือแก้ไขปัญหาในชุมชน					
	8.3	ฉันอยากใช้ความสามารถหรือความถนัดของฉันในการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม					
	8.4	เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นในจังหวัด/ชุมชน ฉันเป็นคนหนึ่งที่ลุกขึ้นมาร่วมแก้ไขปัญหานั้น					
	8.5	ฉันรักและภูมิใจในจังหวัดที่เป็นบ้านเกิดของฉัน					

2. ตัวอย่างคำถามถอดบทเรียนเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาโครงการ

การถอดบทเรียนเป็นการใช้คำถามเพื่อให้เยาวชนได้ใคร่ครวญตนเองในเชิงลึก และสื่อสารการเรียนรู้หรือเรื่องราวของตนเองผ่านการพูดคุย เล่าเรื่อง ภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลายเป็นกันเอง เป็นช่วงเวลาที่เยาวชนจะได้บันทึกการเรียนรู้และการเติบโตของตนเองเข้าไปไว้ในการรับรู้และความเข้าใจของตนเอง เช่น รับรู้ว่าตนเองทำอะไรได้ดี จุดแข็งคืออะไร คุณลักษณะพิเศษของตนเองคืออะไร ฯลฯ เพื่อเกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง รู้จักตนเอง และนำความสามารถเหล่านี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป พร้อมทั้งเห็นแนวทางในการพัฒนาตนเองตามเป้าหมายที่ตนเองอยากไปให้ถึง ซึ่งโดยมากแล้วการถอดบทเรียนจะมีกรอบให้เยาวชนทบทวนตนเอง 4 ด้าน คือ ตัวตน การเรียนรู้ระหว่างการทำโครงการ การพัฒนาตนเองจากการทำกิจกรรม และสิ่งที่อยากพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต ดังนี้

2.1 ตัวตน

1) แนะนำตนเอง บุคลิกลักษณะนิสัยเป็นคนอย่างไร

2) เข้ามาทำโครงการนี้ได้อย่างไร

3) มีประสบการณ์ทำกิจกรรมในชุมชนมาก่อนหรือไม่ อย่างไร

4) บทบาทที่ได้รับในการทำโครงการคืออะไร เพราะอะไรจึงได้รับบทบาทนั้น

2.2 การเรียนรู้ระหว่างการทำโครงการ

1) เพราะอะไรจึงเลือกทำโครงการนี้ เกิดสถานการณ์อะไรเกี่ยวกับเรื่องที่เลือกทำ

2) ในโครงการออกแบบกิจกรรมอะไรบ้าง เพราะอะไร

3) ขั้นการพัฒนาโครงการยาก-ง่ายอย่างไร ได้เรียนรู้อะไรใหม่หรือไม่

4) เมื่อทำแต่ละกิจกรรม (อาจไล่ไปทีละกิจกรรม) เป้าหมายของกิจกรรมคืออะไร อะไรที่ทำได้ดี มีปัญหาอุปสรรคอะไร และแก้ไขอย่างไร

5) ปัญหาอะไรในระหว่างทำโครงการที่ทำให้เราได้เรียนรู้มากที่สุด เพราะอะไร

6) ในการทำโครงการ มีอะไรบ้างที่เรามีโอกาสได้ลงมือทำเป็นครั้งแรก รู้สึกอย่างไรบ้าง

7) การทำงานร่วมกันของทีมเป็นอย่างไร หากมีปัญหาแก้ไขอย่างไร และเราได้เรียนรู้อะไรบ้างจากปัญหาเหล่านี้

2.3 การพัฒนาตนเองจากการทำกิจกรรม

1) ตัวเราเติบโตขึ้นอย่างไรบ้างจากการทำโครงการ

2) ความรู้สึกต่อชุมชนต่างไปจากเดิมหรือไม่ อย่างไร

2.4 สิ่งที่อยากพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต

1) ต่อจากนี้อยากพัฒนาตัวเองต่อในเรื่องใดบ้าง

Coach
Coach
Coach
Coach

6

พี่เลี้ยง-โค้ช ผู้ช่วยวัยรุ่นเรียนรู้ ผ่าน PBL

“การเป็นพี่เลี้ยงนักฟัง
เป็นประตูบานแรกที่จะเข้าไปสู่
หัวใจคนรุ่นใหม่และหล่อเลี้ยง
การเรียนรู้ของเขาได้อย่างเต็มที่”

จากบทที่ 4 จะเห็นได้ว่าพี่เลี้ยงมีบทบาทอยู่ในทุกช่วงการเรียนรู้ของเยาวชนเลย และมีบทบาทอย่างมากที่จะช่วยทำให้การเรียนรู้ของเยาวชนไปถึงจุดที่เขาจะเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้ ซึ่งพี่เลี้ยงอาจหมายถึงพี่เลี้ยงที่เป็นที่ปรึกษาโครงการเยาวชนที่อยู่ในชุมชนเดียวกับเยาวชน หรือเป็นพี่เลี้ยงในจังหวัดหรือส่วนกลางก็ได้ ซึ่งอาจเป็นพ่อแม่ ผู้นำชุมชน นักพัฒนาชุมชน ครู องค์กรพัฒนาเอกชน (NGO) ฯลฯ

ผู้เขียนขอเล่าถึงบทบาท สิ่งที่พี่เลี้ยงควรเข้าใจเมื่อทำงานกับวัยรุ่น และทักษะของพี่เลี้ยง โดยยกส่วนหนึ่งของบทความที่เคยให้สัมภาษณ์ไว้กับ The Potential[1] และผู้เขียนเป็นบรรณาธิการ ณ ขณะนั้น ชื่อบทความ *"ครูในชุมชน" อีกขุมกำลังและระบบนิเวศในการดูแลลูกหลาน กับทักษะ 5 ด้านที่ควรมี : ฉบับฮาวทู* โดยได้ปรับปรุงชื่อเรื่องและเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนี้

พี่เลี้ยงไม่ใช่แค่คนที่อยู่กับเด็ก แต่ต้องเป็นที่พึ่ง เป็นความมั่นคงให้พวกเขาแทนครู แทนผู้ปกครองบางครอบครัวที่ต้องไปทำงานไกลบ้าน และเป็นคนจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กๆ

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร ผู้จัดการโครงการพัฒนาเยาวชน (Active Citizen) มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) หนึ่งในคนทำงานด้านการพัฒนาคนรุ่นใหม่มานานกว่า 7 ปี ชวนพูดคุยว่า วิธีเสริมศักยภาพผู้ใหญ่ในชุมชนหรือพี่เลี้ยงให้เป็นผู้ประคับประคองการเรียนรู้ให้เด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ ทำได้อย่างไร พวกเขาควรมีทักษะอะไรบ้าง พี่เลี้ยง-โค้ชเป็นใครได้บ้าง

---

[1] The Potential.org (2563)

“โครงการนี้เราทำงานกับคนรุ่นใหม่ในชุมชนทั่วประเทศ และคนในชุมชนที่มีบทบาทสร้างการเรียนรู้กับคนรุ่นใหม่หลายคนมาก แต่ผู้ที่มีบทบาทมากที่สุดก็คือ ผู้นำชุมชน พี่เลี้ยง หรือใครก็ได้ที่อยู่ในชุมชน แล้วเห็นความสำคัญของคนรุ่นใหม่ที่จะลุกขึ้นมาอยู่ร่วมในชุมชนของเขา คนคนนั้นเราเรียกเขาว่าเป็นพี่เลี้ยง พูดง่ายๆ ว่า พี่เลี้ยงชุมชนเป็นคนในชุมชนที่อยากจะลุกขึ้นมาสนับสนุนคนรุ่นใหม่ให้มีพื้นที่ให้มีกระบวนการเรียนรู้ใดๆ ก็ตามที่จะเชื่อมโยงตัวเองเข้ากับชุมชนได้ ที่น่าสนใจคือ พี่เลี้ยงคนนี้ไม่ได้มีอาชีพเป็นพี่เลี้ยงและไม่ได้เป็นครูด้วย จากประสบการณ์การทำโครงการพบว่าผู้ที่เข้ามาเป็นพี่เลี้ยงเยาวชน เช่น **ครู ผู้ปกครอง นักพัฒนาชุมชน ผู้ใหญ่บ้าน เจ้าหน้าที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชน** (NGO) **ฯลฯ**”

บทบาทของพี่เลี้ยง

บทบาทของคนคนนี้น่าสนใจมากนะ คนคนนี้จะเป็นใครก็ได้ที่อยากสร้างการเรียนรู้กับคนรุ่นใหม่ เรามองว่าบทบาทของเขามี 3 เรื่องด้วยกัน

บทบาทที่ 1 เป็นคนชักชวนเยาวชนที่อยากพัฒนาตนเอง คนคนนี้จะมีหน้าที่ในการแสวงหาคนรุ่นใหม่มารวมกลุ่มกันแล้วทำกิจกรรมต่างๆ เช่น ทำกิจกรรมเก็บขยะที่ชายหาด ทำกิจกรรมปลูกป่า พาไปทำกิจกรรมงานบุญ งานบวช งานประเพณีในชุมชน ฯลฯ

บทบาทที่ 2 การหนุนเสริมหรือสนับสนุนให้คนรุ่นใหม่ทำกิจกรรม ตรงนี้พี่เลี้ยงก็อาจจะแนะนำว่าคนรุ่นใหม่จะไปทำกิจกรรมอะไรดี คล้ายๆ เป็นหัวหน้าในการชวนให้น้องๆ ไปทำกิจกรรมดังที่พูดไปแล้ว

บทบาทที่ 3 สำคัญมากและต้องใช้ทักษะพอสมควรคือ บทบาทในการเสริมพลังและสร้างคนรุ่นใหม่ให้เกิดการเรียนรู้และเติบโต เติบโตทั้งทักษะ ทั้งกระบวนการคิด และเติบโตภายใน จากกระบวนการที่ทำกิจกรรม พูดให้ถึงที่สุด มันคือการสร้างจิตสำนึกที่โตขึ้น จิตสำนึกที่อยากจะร่วมรับผิดชอบชุมชน

ซึ่งทั้งสามบทบาทนี้เป็นกระบวนการเหวี่ยงไปเหวี่ยงมา นอกจากคนรุ่นใหม่จะได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาการระหว่างทำกิจกรรมแล้ว การทำอะไรสักอย่างเพื่อชุมชนยังเป็นการเรียนรู้วิชาชีวิตด้วย ฉะนั้นทั้งสามบทบาทของพี่เลี้ยงเป็นบทบาทที่จำเป็นอย่างมาก

ประเด็นที่พี่เลี้ยง
ต้องทำความเข้าใจเป็นพื้นฐาน

เรื่องแรกคือเรื่องพัฒนาการตามช่วงวัย ต้องเข้าใจว่าช่วงวัย 14-24 ปี เป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการทางสมองที่น่าสนใจมาก เพราะเป็นช่วงวัยที่สมองกำลังพัฒนาส่วนอารมณ์ได้อย่างเต็มที่ แล้วค่อยเชื่อมมาสู่การพัฒนาสมองส่วนหน้า ซึ่งเป็นส่วนแห่งการคิด การวางแผน การกำกับตนเอง (ที่เราเรียกว่า EF) เราเรียกช่วงวัยนี้ว่าเป็นหน้าต่างแห่งโอกาสในการที่จะพัฒนาเซลล์สมองส่วนนี้ได้ดีที่สุด

วัยรุ่นเป็นวัยที่สมองมีความยืดหยุ่น ภาษาวิชาการเรียกว่า Brain Plasticity วัยนี้เป็นวัยที่อารมณ์พลุ่งพล่าน มี Passion หรือความคลั่งไคล้อยากทำอะไรอย่างสุดความสามารถ ขณะเดียวกัน แม้ทักษะการกลับมาคิด ทบทวน และวางแผนจะค่อยๆ ทำงานได้ดีขึ้น (เพราะช่วงวัยนี้สมองส่วนหน้ายังทำงานไม่สมบูรณ์) แต่การวิ่งไปมาระหว่างการคิดกับอารมณ์ที่ยังทำงานคู่กันไม่สมบูรณ์เต็มร้อย ทำให้เขาเป็นคนที่อาจจะคิดน้อย ทำด้วยอารมณ์เป็นหลัก แต่ถ้าคิดแล้ว ตั้งใจแล้ว เขาจะลงมือทำ ใช้พลัง ใช้อารมณ์ตัวเองทำอย่างเต็มความสามารถ

หมายความว่า พัฒนาการของวัยรุ่นถ้าดีก็ดีเลย ถ้าเขาได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์มาทำอะไรสักอย่างเพื่อชุมชน เขาจะทำอย่างสุดความสามารถ แต่ถ้าเขาเดินในทางลบ อยากลองยาเสพติดหรือลองอะไรเสี่ยงๆ เขาก็จะเต็มที่มากเช่นกัน ซึ่งจะเป็นการดีหากพี่เลี้ยงใช้โอกาสนี้ทำงานกับวัยรุ่นอย่างเข้าใจพัฒนาการของเขา การที่เขามีอารมณ์แปรปรวน หุนหันพลันแล่น การกำกับอารมณ์ตัวเองไม่ได้นั้นจำเป็นต้องมีใครสักคนที่อยู่เคียงข้างเขา มองเห็นเขา เป็นเพื่อนคนหนึ่งและคอยรับฟัง เป็นความมั่นคงให้กับเขา เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนรุ่นใหม่ที่กำลังอยู่ในวัยเปลี่ยนผ่านกับใครสักคนที่เป็นความมั่นคงให้กับเขา

โดยเฉพาะสังคมปัจจุบันที่เยาวชนหลายคนไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ บางทีพ่อแม่ก็ไปทำงานต่างจังหวัด ต้องอยู่กับตายาย หรือไปอยู่ในโรงเรียนก็ไม่มีครูที่จะรับฟังเขาไม่ได้มีเวลาอยู่กับเขาทุกชั่วโมง ทุกนาที การมีพี่เลี้ยงคนหนึ่งที่อยู่ในชุมชนแล้วลุกขึ้นมาให้ความสัมพันธ์กับเขา เป็นหลักยึดให้เขา นี่คือหน้าที่ที่สำคัญมาก

เพื่อทำบทบาททั้งสามนี้ได้ พี่เลี้ยงต้องมีทักษะอะไรบ้าง

เราเชื่อว่าการเรียนรู้ที่ดีที่สุดของคนรุ่นใหม่เกิดจากการได้ลงมือทำ และการลุกขึ้นมาร่วมรับผิดชอบกับความทุกข์ร้อนกับประเด็นปัญหาในชุมชน กระบวนการนี้เรียกว่า Project-based Learning การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาชุมชนด้วยโครงการอะไรก็ตาม การทำโครงการต้องการการวางแผน คิดก่อนทำ และหาข้อมูลเพื่อทำให้เขารู้จักและเข้าใจปัญหานั้นมากขึ้น เมื่อรู้สาเหตุของปัญหามากขึ้นก็นำข้อมูลนั้นกลับมาคิดทบทวนว่าจะทำ (Action) อะไร เพื่อช่วยคลี่คลายปัญหาในชุมชน

การทำโครงการลักษณะนี้ต้องการคุณลักษณะและทักษะของพี่เลี้ยงที่สร้างการเรียนรู้ได้ตลอดเส้นทางการเรียนรู้ ฉะนั้นคุณสมบัติหรือทักษะพี่เลี้ยงที่จำเป็นต้องมี 5 ด้าน คือ **ฟัง สื่อสาร สร้างทีม วางแผน และตั้งคำถามสร้างการเรียนรู้** หรือพูดได้อีกอย่างหนึ่งว่า ต้องเป็นพี่เลี้ยงนักฟัง พี่เลี้ยงนักสื่อสาร พี่เลี้ยงนักสร้างทีม พี่เลี้ยงนักวางแผน หรือการทำกระบวนการทางความคิดให้คนรุ่นใหม่วางแผนก่อนทำงานได้ และสุดท้าย พี่เลี้ยงนักตั้งคำถามเพื่อสร้างการเรียนรู้

พี่เลี้ยงนักฟัง

พี่เลี้ยงนักสื่อสาร

พี่เลี้ยงนักสร้างทีม

**ทักษะพี่เลี้ยง 5 ด้าน
ช่วยอำนวยการเรียนรู้ให้เยาวชน
เรียนรู้ผ่านการทำโครงการ**

พี่เลี้ยงนักวางแผน

พี่เลี้ยงนักตั้งคำถาม

1. พี่เลี้ยงนักฟัง

พี่เลี้ยงนักฟัง เป็นพี่เลี้ยงที่เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกตามพัฒนาการของเยาวชน เข้าใจความต้องการลึกๆ ของเขา ที่สำคัญคือเป็นพี่เลี้ยงที่เห็นโอกาสการเติบโตจากปัญหาชีวิต หรือการเจอปัญหาในระหว่างการทำกิจกรรมของเยาวชนอยู่เสมอ **การเป็นพี่เลี้ยงนักฟังจึงเป็นประตูบานแรกที่จะเข้าไปสู่หัวใจคนรุ่นใหม่และหล่อเลี้ยงการเรียนรู้ของเขาได้อย่างเต็มที่** สิ่งที่จำเป็นต้องฝึกเพื่อสร้างการเป็นนักฟังที่ดีมี 4 เรื่อง หรือ 4 ระดับ

ระดับแรก คือการฟังระดับปกติ การรับฟังเมื่อเยาวชนมาปรึกษา

ระดับที่ 2 การฟังเพื่อเข้าไปเข้าใจความรู้สึกของคนรุ่นใหม่ว่า ‘ที่เขาพูดแบบนี้เขากำลังรู้สึกอะไร’

ระดับที่ 3 การฟังความต้องการที่แท้จริง หรือสิ่งที่เขาอยากได้รับการตอบสนอง ซึ่งเขาอาจไม่ได้พูดออกมา

ระดับที่ 4 ระดับสุดท้าย คือการฟังตัวตน ฟังเสียงของตัวตนแห่งการเติบโตของเขาว่าช่วงเวลานี้ที่เขาเจอปัญหา เขาต้องการพัฒนาตัวตนอะไร ซึ่งระดับนี้เป็นการฟังระดับลึกที่สุด

การทำให้พี่เลี้ยงมีทักษะการฟัง 4 ด้าน
เริ่มต้นฝึกจากการอบรมเชิงปฏิบัติการ ก่อนไปลงมือทำจริง

การฟังระดับแรก เราจะชวนพี่เลี้ยงไปฟังเรื่องราวง่ายๆ เช่น ความสุขความทุกข์ของคนรุ่นใหม่ ความสุขเป็นเรื่องที่ง่ายที่สุด เพียงเราฟังอย่างไม่ตัดสิน ฟังอย่างเข้าไปนั่งในหัวใจเขา หรือเท่าทันความคิดที่เกิดขึ้นมากมายของเราขณะฟัง และฟังอย่างใจจดใจจ่อ ฟังด้วยสายตา แม้ดูเป็นเรื่องง่าย แต่การจะทำเช่นนี้ได้ก็ไม่ง่ายเสียทีเดียว ในขั้นนี้จึงเลือกให้พี่เลี้ยงฝึกฟังโดยการฟังเรื่องราวความสุข เพื่อให้พี่เลี้ยงได้ฝึกฟังแบบปกติให้ได้ และสามารถอดทนฟังอย่างยาวนานพอ

ส่วนการฟังที่ลึกขึ้นในระดับที่ 2 คือ ฟังความรู้สึก ผู้ที่ทำงานกับวัยรุ่นจะรู้เลยว่าช่วงวัยนี้เป็นช่วงวัยแห่งการใช้อารมณ์ความรู้สึก จึงจำเป็นที่จะต้องฝึกพี่เลี้ยงในการรับฟังความรู้สึก ซึ่งความรู้สึกมีเยอะมาก ทั้งความรู้สึกตื่นเต้น ความรู้สึกหวาดกลัว ความรู้สึกท้อ ความรู้สึกเศร้าเสียใจ ฯลฯ

กระบวนการเรียนรู้ที่จะฝึกให้พี่เลี้ยงเข้าไปฟังความรู้สึก คือให้พี่เลี้ยงช่วยเล่าความทุกข์ให้เพื่อนพี่เลี้ยงด้วยกันฟัง ลองดูว่าในห้วงเวลาที่เรามีความรู้สึกทุกข์ เราก้าวข้ามมาได้อย่างไร ช่วงเวลาที่รู้สึกว่ายาก ตอนนั้นเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น เราจะฝึกพี่เลี้ยงให้เข้าไปฟังเรื่องราว แล้วก็จับความรู้สึกหลักของเหตุการณ์นั้นของเพื่อนให้ได้ พอเราจับความรู้สึกเป็นเราจะใช้สายตา ใช้การสังเกตดูว่าในเรื่องราวใดๆ ก็ตามที่เขาอยากจะเข้ามาหาเรา อยากมาปรึกษาเรา ณ เหตุการณ์นั้น เขารู้สึกอย่างไร

ระดับที่ 4 การฟังตัวตนแห่งการเติบโตของเยาวชน ว่าช่วงเวลานี้ที่เขาเจอปัญหา เขาต้องการพัฒนาตัวตนอะไร

ระดับที่ 3 การฟังเพื่อความต้องการที่แท้จริงหรือสิ่งที่เขาอยากได้รับการตอบสนอง แต่ไม่ได้พูดออกมา

ระดับที่ 2 การฟังเพื่อเข้าใจความรู้สึก ว่า ‘ที่เขาพูดแบบนี้เขากำลังรู้สึกอย่างไร’

ระดับที่ 1 การฟังระดับปกติ การรับฟังเมื่อเยาวชนมาปรึกษา

ระดับที่ 3 คือการรับรู้ความต้องการ ขณะรับฟัง เยาวชนเขาอาจไม่ได้พูดออกมาเป็นคำพูด แต่มักจะพูดหรือแสดงออกมาเป็นมวลอารมณ์ ภาษากาย หรืออาจจะมีคำพูดเฉพาะบางอย่าง **พี่เลี้ยงนักฟังที่ดีคือคนที่ฟังได้ยาวนานพอ และจับประเด็นได้ว่าจากเรื่องราวที่เยาวชนเล่านั้นเขาต้องการอะไร ซึ่งการที่เราจำเป็นต้องรู้ความต้องการของเขา เพราะเราจะได้ตอบสนองได้อย่างดีที่สุด และเมื่อคนรุ่นใหม่ได้รับการตอบสนองความต้องการ มันจะเสริมพลังการเรียนรู้ เสริมพลังการเติบโตของเขา**

ระดับสุดท้าย ระดับที่ 4 ซึ่งเป็นการฟังอย่างลึกที่สุด คือการฟังตัวตนแห่งการเติบโตของเขา คนทุกคนอยากจะเติบโตขึ้นมาในโลกใบนี้ได้อย่างเป็นคนที่มีศักยภาพ เขาอาจจะมีศักยภาพพลึกๆ ซ่อนอยู่ อยากจะทำ แต่ไม่มีความกล้า มีแต่ความกลัวและความไม่คุ้นชิน การที่เราละเลยที่จะรับฟังตัวตนแห่งการเติบโตของเขาอาจเป็นการเสียโอกาสในการพัฒนาตัวตนของเขาได้อย่างเต็มที่ ฉะนั้นเวลาเยาวชนมาปรึกษา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวที่เขาทะเลาะกับเพื่อน เต็มเปี่ยมไปด้วยความรู้สึกว่าเพื่อนไม่ฟังเขา แล้วทำให้เขาไม่อยากจะพูดกับพี่เลี้ยง ไม่อยากพูดกับเพื่อนเลย แต่พอเราเข้าไปฟังความรู้สึกของเขาว่าเขาเสียใจที่เพื่อนไม่ฟัง ความต้องการที่จะถูกรับฟังไม่ถูกตอบสนอง พี่เลี้ยงที่ฟังได้ดีจะช่วยเข้าไปสนับสนุนหรือเปิดโอกาสให้เขาได้แสดงความเห็นนั้นได้อย่างเต็มศักยภาพ ทั้งหมดนี้ทำให้การฟังกลายเป็นทักษะหรือประตูบานแรกที่พี่เลี้ยงต้องฝึก และนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดีที่สุด

2. พี่เลี้ยงนักสื่อสาร

แน่นอนว่าการที่พี่เลี้ยงต้องใช้ชีวิตกับคนรุ่นใหม่นั้นต้องมีการแลกเปลี่ยนความคิด การพูดคุยกัน ความเชื่อที่สำคัญของโครงการพลังพลเมืองเยาวชนคือพี่เลี้ยงต้องไม่ชี้นำทางความคิด แต่พี่เลี้ยงจะสื่อสารด้วยการช่วยตั้งคำถาม ทำกระบวนทางความคิด และ/หรือเสริมพลังผ่านคำพูด

เพราะที่ผ่านมา เวลาเราเชื่อมโยงหรือสื่อสารกับคนรุ่นใหม่ พี่เลี้ยงมีอายุมากกว่า ประสบการณ์มากกว่า ความรู้ก็มากกว่า ทำงานกับชุมชนมายาวนาน จึงอดไม่ได้ที่จะสื่อสารแบบชี้นำหรือบอกความรู้ หรือกระทั่งมีอารมณ์เวลาสื่อสารกับเยาวชนด้วยคำพูดเชิงลบ เช่น เวลาคนรุ่นใหม่มาสาย เวลาทำงานไม่ได้ตามที่ตกลงกันไว้ พี่เลี้ยงมักพูดว่า “ทำไมเพิ่งมาถึง มาช้าแบบนี้ ไม่ต้องมาเลยดีไหม” หรือ “ถ้าทำเสร็จไม่ทัน เพื่อนรออยู่ ไม่ต้องทำเลยดีกว่าไหม” ซึ่งจริงๆ ความต้องการลึกๆ ของพี่เลี้ยงคือต้องการให้เขาเกิดการพัฒนา แต่เราไม่สื่อสารเชิงบวกเพื่อให้เกิดการพัฒนา ทว่ากลับใช้คำพูดเชิงลบมาก่อน

การที่พี่เลี้ยงจะสื่อสารเชิงบวกได้ พี่เลี้ยงต้องเข้าใจความรู้สึกของตัวเองก่อนว่าตอนนี้ตนเองรู้สึกอย่างไร หงุดหงิด โกรธ ฯลฯ เมื่อทำความเข้าใจความรู้สึกของตัวเองแล้ว ก็ไปทำความเข้าใจความรู้สึกของเยาวชนว่าที่เขามาสายเขาอาจจะไม่ได้ตั้งใจ เขาอาจจะมีภารกิจที่บ้าน ซึ่งคนที่มาสายเขาอาจรู้สึกผิดอยู่แล้ว ยิ่งพี่เลี้ยงใช้คำพูดในเชิงลบจะยิ่งทับถมอารมณ์ความรู้สึกให้เขายิ่งปิดกั้นเรา

หรือทำความเข้าใจว่าเราต้องการอะไร เราอยากสื่อสารอะไรกันแน่ แน่นอนว่าพี่เลี้ยงทุกคนย่อมต้องการให้เยาวชนเติบโต ให้เขาได้ใช้ศักยภาพ ต้องการให้เขามีวินัย สามารถกำกับตัวเองได้ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานเป็นทีม หรือทำงานร่วมกับชุมชนก็ดี เมื่อพี่เลี้ยงเข้าใจความต้องการในระดับลึกแล้ว เวลาสื่อสาร เราก็ต้องเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนความรู้สึกเชิงลบและคำพูดเชิงลบสู่คำพูดเชิงบวกมาเสริมพลังคนรุ่นใหม่

ในการฝึกทักษะนี้ เราให้พี่เลี้ยงได้ลองฝึกเปลี่ยนคำพูด เปลี่ยนการสื่อสารโดยให้เข้าใจความรู้สึกและความต้องการของตัวเองก่อน แล้วจึงสื่อสารความรู้สึกและความต้องการนั้นออกไปในเชิงบวก เช่น จากประโยค “มาช้าแบบนี้ ไม่ต้องมาเลยดีกว่าไหม” เปลี่ยนเป็นพูดความรู้สึกก่อน “พี่รู้สึกหงุดหงิด พี่รู้สึกเสียใจที่เราไม่ตรงต่อเวลา พี่จึงต้องการให้น้องมาตรงเวลา เพราะเพื่อนๆ ทุกคนที่มารออยู่ไม่สามารถทำงานต่อไปได้” แล้วก็อาจจะเป็นในลักษณะของการเสริมพลังว่า “พี่เชื่อว่าเราไม่ได้ตั้งใจที่จะมาสาย พี่อยากเห็นเรามาตรงเวลา เพื่อที่จะทำให้งานเดินต่อไปได้” แบบนี้เป็นต้น

ในการอยู่ร่วมกัน การใช้คำพูดเสริมพลังจะเป็นส่วนหนึ่งให้เยาวชนปรับปรุงตัวเองในทางบวก ไม่ใช่การทำงานเชิงลบหรือการต่อว่า และ/หรืออาจมีการใช้คำพูดที่เรียกว่ากระตุ้นให้คนรุ่นใหม่เห็นตัวเองว่าการกระทำหรือพฤติกรรมของเขาส่งผลกับเพื่อนอย่างไร แต่ต้องมีกระบวนการในการสื่อสารที่พลิกมาเป็นเชิงบวกให้เขาเห็นว่าแม้เขาจะทำผิด แต่เขาก็มีโอกาสที่จะปรับปรุงตัวเองได้

3. พี่เลี้ยงนักสร้างทีม

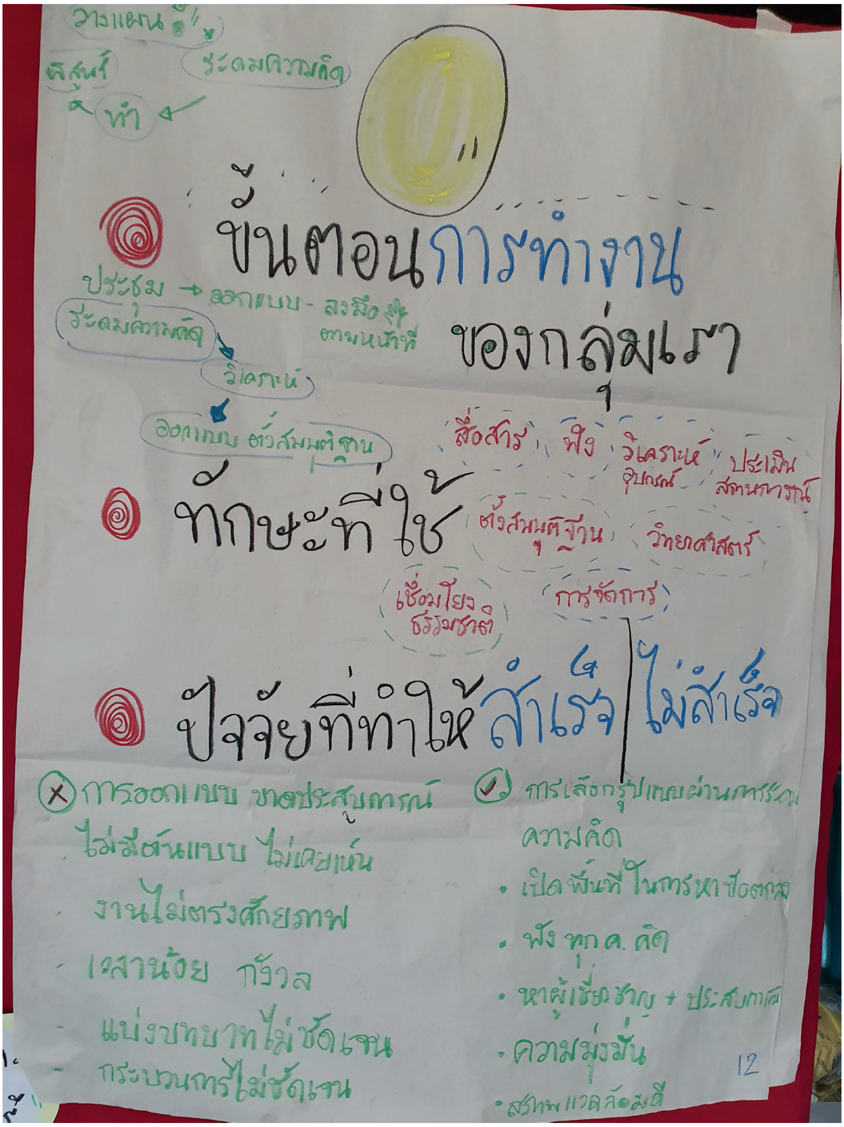
ทำไมพี่เลี้ยงต้องทำเรื่องการสร้างทีม เพราะการทำโครงการเพื่อลุกขึ้นมาคลี่คลายปัญหาชุมชนต้องใช้ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นการทำงานที่ไม่สามารถทำงานคนเดียวได้ เราจึงเห็นความสำคัญของการที่พี่เลี้ยงจะช่วยพาน้องๆ เยาวชนเรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นทีม

อย่างแรก จะทำอย่างไรให้เยาวชนในทีมเห็นเป้าหมายตรงกัน เห็นภาพความสำเร็จ และเห็นทิศทางที่จะไปสู่ความสำเร็จในทิศทางเดียวกัน **สอง** การบริหารจัดการทั้งเวลาและความสัมพันธ์ จะทำอย่างไรให้น้องๆ สามารถพุ่งเป้าไปสู่ทิศทางเดียวกัน ทุ่มเทพลังกาย พลังใจ ลงมือทำโครงการร่วมกัน แน่นอนต้องมีการขัดแย้งกันบ้าง แต่การเป็นทีมต้องมีการปรับตัวค่อนข้างสูง เมื่อเจอปัญหาแล้วไม่มีอะไรสำคัญไปกว่าการยืดหยุ่น ถ้าเราเห็นเป้าหมายตรงกัน เราก็อาจจะปรับความยืดหยุ่นของเรา ปรับลดความต้องการของเรา ถ้าเรานำเกินไป คนที่ตามมีปัญหา ถ้าคนตามไม่ลุกขึ้นมานำบ้าง ในการทำงานร่วมกันก็จะไปกันไม่ได้ รวมถึงเวลาทำงานเป็นทีมคนเรามีศักยภาพต่างกัน

ขอแนะนำกิจกรรมเพื่อฝึกพี่เลี้ยงในการสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมให้เยาวชน

กิจกรรมที่ 1 การแข่งขันข้ามมหาสมุทรด้วยเรือกระดาษ พี่เลี้ยงต้องทุ่มเทพอสมควรในการวางแผนว่ากระดาษที่เรามีอยู่แค่นี้จะใช้ให้ครบคนได้อย่างไร จะเคลื่อนตัวด้วยกระดาษแผ่นที่ 2 ไปข้างหน้าอย่างไร จึงจะบรรลุชัยชนะร่วมกัน ผู้ชายกำลังแรงดีกว่าก็ต้องช่วยประคองผู้หญิง แล้วเราจะต้องหยิบกระดาษ ต้องลุกขึ้นนั่งลง ก้าวแล้วพากันไปทีละคนๆ จนกว่าจะถึงเส้นชัย

กิจกรรมที่ 2 เกมไข่ตลกตกไม่แตก คือการทำเครื่องห่อหุ้มไข่ไก่ใช้อุปกรณ์ที่มอบให้มาวางแผนว่าจะห่อหุ้มไข่เพื่อปล่อยจากที่สูง 6 เมตรแล้วไข่ไม่แตก เป็นกิจกรรมง่ายๆ ให้พี่เลี้ยงเรียนรู้เรื่องการระดมความคิด ความไว้ใจกัน การวางแผนร่วมกัน การใช้ศักยภาพที่แต่ละคนมีในกลุ่มเข้ามาวางแผน และออกแบบเครื่องหุ้มไข่



โดยหลังจากที่เราทำกิจกรรมเสร็จแล้ว จะต้องถอดบทเรียนเพื่อเรียนรู้ว่าอะไรคืองานที่กลุ่มเราทำได้ดี อะไรคืองานที่ยังทำได้ไม่ค่อยดี ปัจจัยอะไรที่ทำให้ทำงานได้ดี แล้วถ้าเรามีโอกาสทำงานนี้อีกครั้งจะทำงานร่วมกันได้ดีขึ้นอย่างไร เราอยากให้พี่เลี้ยงได้เห็นพลังของการร่วมแรงร่วมใจว่าความสำเร็จจะไม่เกิดขึ้นเลย ถ้าเราไม่เห็นเป้าหมายร่วมกัน ไม่ร่วมคิด ไม่ร่วมกันลงแรง

ที่สำคัญคือการทำงานเป็นทีมจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มี 'ผู้นำร่วม' ในการแก้ปัญหา ไม่รอ 'ผู้นำเดี่ยว' มาชี้ว่าแก้ปัญหาแบบนี้สิ แต่ทีมเกิดขึ้นจากการที่ทุกคนลุกขึ้นมาร่วมแก้ปัญหา ร่วมกันเข้าไปอุด ร่วมกันดำเนินงานไป

ฟังดูแล้วเหมือนพี่เลี้ยงต้องมีทักษะการสร้างสรรค์เกมหรือกิจกรรมด้วย บางครั้งการจะสร้างการเรียนรู้ ไม่ว่าเรื่องการทำงานเป็นทีมหรือเรื่องอื่นๆ ต้องอาศัยเกมหรือกิจกรรมให้เยาวชนทำ ซึ่งเกมทุกเกมมีความหมาย และพาไปสู่การเรียนรู้ได้ พี่เลี้ยงต้องชัดเจนก่อนว่าวัตถุประสงค์ของเกมนั้นใช้ไปเพื่ออะไร และที่สำคัญคือหลังเล่นเกม พี่เลี้ยงต้องมีทักษะในการถอดบทเรียน ซึ่งนำไปสู่ทักษะตัวต่อไปคือการตั้งคำถาม

4. พี่เลี้ยงนักตั้งคำถาม

คำถามเป็นเครื่องมือหรืออาวุธที่ดีที่สุดในการสร้างการเรียนรู้ ที่ผ่านมาเรามักเข้าใจว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการสั่งสอน เรามักใช้คำพูด ความรู้ หรือประสบการณ์ในการสั่งสอนคนรุ่นใหม่ หรือบอกให้ทำเช่นนั้นเช่นนี้ แต่แท้ที่จริงแล้วการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการลงมือทำนั้นต้องวางเงื่อนไขหรือเปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีประสบการณ์ก่อน ซึ่งจะทำให้เขาได้ลองผิดลองถูกและแก้ปัญหา สุดท้ายแล้วทักษะจะเกิดขึ้นในระหว่างทางที่เขาลงมือทำ จะเนียนเข้าไปอยู่ในเนื้อในตัว จากนั้นพี่เลี้ยงค่อยใช้การตั้งคำถามเพื่อให้เขาได้ทบทวนประสบการณ์ ทบทวนความรู้สึก และที่สำคัญคือทบทวนบทเรียน การเรียนรู้ และความรู้ที่เขาได้จากการทำกิจกรรมในครั้งนั้น

สามารถแบ่งชุดคำถามที่ใช้ในการถอดบทเรียนเพื่อสร้างการเรียนรู้ออกเป็น 6 ข้อ ดังนี้

คำถามแรก เป็นคำถามง่ายๆ ระหว่างทำกิจกรรมคือ รู้สึกอย่างไร เพราะเวลาที่เพิ่งผ่านประสบการณ์มาสดๆ ร้อนๆ จะมีความรู้สึกเกิดขึ้นเยอะมาก บ้างสนุก บ้างกลัว บ้างไม่กล้า **เราถามความรู้สึกเพื่อให้เยาวชนได้ตระหนักรู้ในความรู้สึกตัวเองก่อน กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลย ถ้าเราไม่ห้อยแขวนความรู้สึกไว้ พอเราตระหนักรู้ความรู้สึกแล้ว เราค่อยขยับไปสู่เรื่องทักษะ**

คำถามที่ 2 คือ การถามว่าเราได้ใช้ทักษะอะไรบ้างในการทำกิจกรรม ตรงนี้เขาจะพรั่งพรูเลย เพราะเขาเพิ่งผ่านประสบการณ์มาสดๆ ร้อนๆ ทักษะการคิด ทักษะการฟัง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการออกแบบ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ คำตอบจะพรั่งพรูออกมา

คำถามที่ 3 เป็นชุดคำถามสำหรับทบทวนขั้นตอนการทำงาน ซึ่งมีความสำคัญ เพราะการเรียนรู้จะต้องเกิดขึ้นจากการที่เยาวชนย้อนกลับไปมองหรือ Reflection ทบทวนดูว่าการลงมือทำนั้น เขาผ่านอะไรมาบ้าง การตั้งคำถามจะช่วยให้เขาค่อยๆ คลี่ว่าขั้นที่ 1, 2, 3, 4, 5 นั้น เขาทำขั้นตอนอะไร เมื่อพี่เลี้ยงทบทวนขั้นตอนแล้ว พี่เลี้ยงอาจเขียนขึ้นกระดานให้เยาวชนเห็นว่าเขาผ่านขั้นตอนอะไรมาบ้าง การขึ้นกระดานถึงขั้นตอนเหล่านี้จะช่วยให้พี่เลี้ยงตั้งคำถามต่อไปได้

คำถามที่ 4 ต่อเนื่องจากคำถามที่ 3 คือ ในการทำงานแต่ละขั้นนั้น พวกเราเจอปัญหาอุปสรรคอะไร แก้ไขอย่างไร และกระบวนการแก้ไขปัญหานั้นทำให้ได้บทเรียนหรือความรู้ใหม่อะไรบ้าง นี่เป็นการถอดบทเรียนที่มีค่าที่สุด เพราะเป็นการถอดบทเรียนจากปัญหา ซึ่งปัญหาสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้เราได้

คำถามที่ 5 หลังจากที่รู้ว่าน้องๆ เจอปัญหาและแก้ปัญหาอย่างไรแล้ว เราจะถามว่า แล้วเราควรทำอะไรเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้น นี่เป็นการสร้างเงื่อนไขว่าถ้าเขามีโอกาสทำกิจกรรมนั้นๆ อีกครั้ง เขาจะทำอะไรให้ดีขึ้น ในขั้นนี้หากเปิดโอกาสให้เยาวชนทุกคนได้พูดและรับฟังกันจะทำให้เกิดการออกแบบการทำงานร่วมกันได้ดีที่สุด

คำถามสุดท้าย เป็นคำถามที่กลับมาสู่การเติบโตภายในของเยาวชน อาจเป็นคำถามง่ายๆ เช่น อะไรคือสิ่งที่เราค้นพบใหม่ อะไรคือสิ่งที่เราเคยรู้และไม่เคยรู้ อะไรคือสิ่งที่เราเคยทำและไม่เคยทำ และเราเห็นตัวเราเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร คำถามที่ถามว่า “เราเห็นตัวเราเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร” จะช่วยให้เขากลับไปดูตัวเองในระดับลึก ไปค้นตัวเองจริงๆ ว่าอะไรที่เขาเติบโตจากการผ่านประสบการณ์ครั้งนี้ จะทำให้เกิดการกดปุ่มบันทึก (Save) บันทึกการเรียนรู้เข้าไปข้างในตัวเขา และเราอาจจะมีคำถามต่อได้ว่า อะไรคือสิ่งที่เขาอยากจะพัฒนาเพิ่มเติมต่อไปในอนาคต

เหล่านี้เป็นทักษะการตั้งคำถาม ซึ่งมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับการช่วยให้เยาวชนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จากโครงการที่เขาทำ คำถามที่ดีจะช่วยให้เยาวชนชื่นชมตนเองได้ว่าที่เขาผ่านประสบการณ์มานั้น ผ่านมาได้อย่างไร ทำให้ท้ายที่สุดแล้วเขาได้เห็นศักยภาพที่เขามีติดตัวอยู่ แต่ไม่เคยมองเห็นมาก่อน และคำถามที่ดียังช่วยเสริมพลังให้เขานำศักยภาพนี้มาใช้บ่อยครั้งขึ้น

5. พี่เลี้ยงนักวางแผน

การใช้คำว่าพี่เลี้ยงนักวางแผน เพราะพี่เลี้ยงไม่ใช่คนลงมือทำกิจกรรม แต่ส่วนใหญ่พี่เลี้ยงจะอดใจไม่ได้ที่จะทำแทนเยาวชน เช่น เวลามีการจัดเวทีคืนข้อมูล พี่เลี้ยงไปประสานงานให้ จับไมค์พูดแทนน้อง **การที่พี่เลี้ยง 'ทำให้' จะปิดกั้นโอกาสที่น้องจะได้เรียนรู้ และเมื่อไม่ลงมือทำเองแล้วพี่เลี้ยงจะทำอย่างไร วิธีการเดียวคือการช่วยน้องวางแผน**

พี่เลี้ยงนักวางแผนต้องรู้อะไรบ้าง หนึ่ง-ต้องรู้ว่าแผนที่ดีมาจากการเห็นเป้าหมายร่วมกัน สอง-แผนที่ดีจะได้มาจากการที่พี่เลี้ยงช่วยตั้งคำถามและคลี่การบริหารจัดการออกมาเป็นก้อนๆ เพื่อให้เยาวชนเห็นว่ามีอะไรบ้างที่ต้องจัดการ โดยอาจใช้คำถาม เช่น "เพื่อทำให้งานนี้สำเร็จ มีกี่งานที่ต้องทำ" พี่เลี้ยงอาจเขียนลงกระดาษหรือใส่โพสต์อิทก็ได้ แล้วแปะก้อนงานต่างๆ ให้เยาวชนเห็น เขาก็จะเห็นว่ามีงานจำนวนมาก

ต่อมาคือคำถามว่า "แล้วจะบริหารงานอย่างไร" แน่นอนว่าต้องมีคนรับผิดชอบ สิ่งที่พี่เลี้ยงจะช่วยได้คือการตั้งคำถามว่า "ใครอยากรับผิดชอบงานนี้บ้าง" "ใครมีความถนัดที่จะทำงานนี้ได้ดี" หรือ "แม้ว่าเราไม่ถนัด ใครอยากจะทดลองฝึก"

www.
Active
citizen

เช่น แบบฝึกหัดในค่ายครั้งนี้เราให้พี่เลี้ยงลองชวนน้องวางแผน โจทย์คือ น้องจะต้องทำสื่อหนึ่งชิ้นเพื่อนำเสนอในค่าย น้องจะคิดเยอะมากว่าอยากทำอะไร มีทั้งคลิปวิดีโอ อยากทำโมเดลจำลองชุมชนของเขา อยากทำโมเดลจำลองหอยที่เขาค้นพบว่ามีกี่ชนิด

น้องจะกำหนดเป้าหมายเพื่อให้บรรลุงานนั้น พี่เลี้ยงก็ต้องตั้งคำถามว่า หากเราอยากทำสื่อให้สำเร็จ อยากทำโมเดลให้สำเร็จ เราต้องทำอะไรบ้าง เช่น หนึ่ง-นำข้อมูลมาเทกองเพื่อมาวิเคราะห์ สอง-แยกแยะ สาม-ไปเก็บหอยจริงๆ มาให้เพื่อนดู หรือวาดภาพให้ดู สี่-ใครจะเป็นคนเตรียมอุปกรณ์ ห้า-ใครจะเป็นคนวางแผนการเขียนอธิบายว่าอุปกรณ์แต่ละชนิดที่เราต้องการสื่อสารคืออะไร อย่างนี้เป็นต้น

สิ่งที่พี่เลี้ยงช่วยได้คือ การทำให้น้องเห็นเป้าหมายตรงกัน เห็นงานที่มีทั้งหมด และสุดท้ายคือพี่เลี้ยงก็สามารถช่วยตั้งคำถามให้น้อง ๆ แบ่งบทบาทหน้าที่ในการรับผิดชอบงานได้อย่างเท่าเทียมกัน เพราะเวลาทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งมักจะเกิดปัญหาความขัดแย้ง หากมีใครทำมากหรือทำน้อยกว่า การทำงานเป็นทีมที่ดี ทุกคนต้องเหนื่อยยากเท่ากัน มีบทบาทหน้าที่เท่าๆ กัน แล้วเวลาที่งานสำเร็จ เยาวชนจะได้รู้สึกว่าสิ่งที่เขาทุ่มเททำงานนี้ เขาเหนื่อยยากเท่ากัน เขาบรรลุความสำเร็จร่วมกัน จะไม่ตัดใครออกไป คนทำงานน้อยก็จะไม่กันตัวเองออกไป ไม่คิดว่านั่นคือสิ่งที่เพื่อนทำ เราไม่ได้ทำ

ฉะนั้นบทบาทพี่เลี้ยงในการเป็นนักวางแผน ช่วยน้องให้น้องกำหนดเป้าหมาย แบ่งงาน บริหารจัดการเวลา อะไรควรเสร็จก่อนเสร็จหลัง เป็นทักษะที่จำเป็นมาก หากคนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้การวางแผนแล้วได้ลงมือทำงานจริงและทำเป็น ไม่ว่างานยากหรือซับซ้อนอย่างไร เขาก็จะใช้ทักษะเหล่านี้ในชีวิตจริง

ตัวอย่างเรื่องเล่า

การเรียนรู้และ
พัฒนาตนเอง
ของพี่เลี้ยง

1. ราฎา กรมเมือง

พี่เลี้ยงเยาวชนโครงการข้าวอัลฮัม นำชีวิต พัฒนาเศรษฐกิจให้ยั่งยืน

ตำบลเกตรี อำเภอเมือง จังหวัดสตูล

ราฎา กรมเมือง กับการสร้างพื้นที่ปลอดภัย ที่ให้โอกาสเยาวชนได้เติบโต

ราฎาจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ สาขาการขนส่งระหว่างประเทศ ปัจจุบันทำงานเป็นลูกจ้างอยู่ที่สำนักงานยุติธรรมจังหวัดสตูล

“เมื่อก่อนในชุมชนมีกลุ่มเยาวชนที่แข็งแรงมากซึ่งเราไม่เคยได้เข้าร่วมเลย เวลามีกิจกรรมไปต่างจังหวัด เราไม่เคยได้ไป หลังจากนั้นตัวเองรู้สึกว่าไม่ค่อยได้รับความสำคัญ จึงทำให้เรามีปมถูกมองข้าม คิดเหมือนกันว่ามันคือความจริงหรือว่าเราสร้างปมให้ตัวเองหรือเปล่า เคยทำเรื่องสายธารชีวิตมองย้อนกลับไปดูตัวเอง เมื่อก่อนเรารู้สึกว่าเราขาด เวลาเพื่อนๆ ได้ไปเที่ยวด้วยกัน เราไม่มีความทรงจำนั้นเลย เพราะไปโรงเรียนเช้า เย็นกลับบ้านมาช่วยงานที่บ้าน หรือตอนเรียนมัธยมก่อนไปโรงเรียนก็ต้องไปเก็บน้ำยางพาราก่อน หลังจากนั้นต้องรีบอาบน้ำไปโรงเรียน ตอนเย็นกลับมาก็ไปเก็บขี้ยางอีก เราคิดว่าไม่ได้ใช้ชีวิตเหมือนที่เด็กๆ คนอื่นมีกัน เช่น ไปเที่ยวเฮฮาหรือไปหาประสบการณ์

“พอได้โควตาไปเรียนที่กรุงเทพฯ เป็นคนไม่ค่อยพูด มีแต่คนบอกว่าเราเป็นคนเก็บกด เราโดนตีตราอีก จนเอามาคิดว่าทำไม กลับมาตั้งคำถามกับตัวเองว่าเราเป็นแบบนั้นอย่างที่เขาว่ากันจริงๆ หรือ แต่ก็พยายามเปลี่ยนแปลง พัฒนาตัวเองเรียนรู้ไปเรื่อยๆ”

ฉายเดี่ยวท่ามกลางวงล้อมของเด็กหนุ่มวัยรุ่น

"เราไม่เคยมีโอกาสทำโครงการแบบนี้ตอนเด็ก แล้วก็คิดว่าถ้ามีโอกาสแบบนี้เราคงโตมาเก่งกว่านี้ ความปรารถนาเดียวคือ เราอยากช่วยพัฒนาเด็กและเยาวชนในชุมชนให้พวกเขาได้รับโอกาสและเก่งขึ้น"

ราฎาเล่าถึงความตั้งใจของตัวเอง ก่อนเข้ามารับบทบาทเป็นพี่เลี้ยงเยาวชนโครงการข้าวอัลฮัม นำชีวิต พัฒนาเศรษฐกิจให้ยั่งยืน ตำบลเกตรี อำเภอเมือง จังหวัดสตูล มีเป้าหมายเพื่อศึกษา อนุรักษ์ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับพันธุ์ข้าวอัลฮัม พันธุ์ข้าวพื้นเมืองดั้งเดิมตำบลเกตรีให้คงอยู่กับชุมชน ภายใต้โครงการกลไกชุมชนสู่การพัฒนาเยาวชนจังหวัดสตูล หรือ Satun Active Citizen ที่มุ่งพัฒนาศักยภาพแกนนำเยาวชนผ่านกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียน

"หลังเรียนจบกลับมาที่ชุมชนได้ 2 ปี เรารู้สึกว่ามันไม่มีเรื่องราวของเยาวชนในชุมชนเลย ไม่มีการรวมกลุ่มทำกิจกรรม มีแต่กลุ่มอาสาสมัครสาธารณสุขหมู่บ้าน กลุ่มสตรี กลุ่มกำนันผู้ใหญ่บ้าน กลุ่มผู้นำท้องที่ท้องถิ่น และกลุ่มผู้นำศาสนา พอเราเห็นแบบนั้นจึงอยากทำกิจกรรมเด็กและเยาวชนขึ้นมาบ้าง ตอนแรกแค่อยากชวนน้องๆ มาทำอะไรสนุกๆ หรือมาทำเรื่องที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนเฉยๆ เช่น ถ้ามัสยิดมีงาน เราอยากเห็นภาพเด็กๆ มาช่วยเสิร์ฟน้ำ ยกของบ้าง เราคิดแค่ภาพเล็กๆ ไม่ได้คิดถึงการทำโครงการใหญ่โต แค่อยากให้เยาวชนมีตัวตน"

กระบวนการทำงานในโครงการ Active Citizen เปิดพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนได้คิดวางแผน เรียนรู้จากการแก้ไขปัญหาผ่านการลงมือทำด้วยตนเอง พี่เลี้ยงมีบทบาทเป็นผู้แนะนำและสนับสนุน สำหรับโครงการข้าวอัลฮัมฯ กลุ่มแกนนำเยาวชนได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับพันธุ์ข้าวอัลฮัม ทั้งจากอินเทอร์เน็ต เอกสาร และจากการสอบถามผู้รู้ในชุมชน มีกิจกรรม 'นานอกนา' หรือการทดลองปลูกข้าวในกระถางเพื่อศึกษาระยะการเจริญเติบโตของข้าว เนื่องจากระยะการทำโครงการไม่ได้อยู่ในช่วงฤดูกาลทำนา นอกจากนี้กลุ่มแกนนำเยาวชนยังได้ลงสำรวจพื้นที่นาร้างในชุมชน ฝึกฝนการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากข้าวอัลฮัมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม และได้จัดกิจกรรมดำนาร่วมกับคนทั้งในและต่างพื้นที่เมื่อฤดูกาลทำนามาถึง เรียกได้ว่าพวกเขาได้เรียนรู้เรื่องข้าวอัลฮัมอย่างลึกซึ้ง

อย่างไรก็ตาม การเป็นพี่เลี้ยงผู้หญิงที่ต้องดูแลเด็กผู้ชายวัยรุ่นทั้งกลุ่มถือเป็นสิ่งที่ท้าทายมากๆ สำหรับราฎา แต่เธอผ่านมาได้ด้วยความเข้าใจ การเอาใจเขามาใส่ใจเรา และความจริงใจ

“ครั้งหนึ่งแกล้งให้เขาวาดวงจรชีวิตข้าวโดยให้เวลาหนึ่งอาทิตย์ เด็กๆ ได้ไปสัมภาษณ์ปราชญ์ผู้รู้ และศึกษาค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต แล้วคัดลอกข้อมูลนั้นมาวางในแผ่นผ้า ผลที่ได้คือตกหล่นไปหลายอย่างมาก เราถามเขาว่าไหนล่ะ วงจรที่ข้าวตั้งท้องและการใส่ปุ๋ย เพราะสิ่งที่เขาคัดลอกมานั้นไม่มีสาระสำคัญเลย เราถามว่าจะส่งทั้งที่งานไม่สมบูรณ์แบบนี้ใช่ไหม แล้วได้ลองทำลงในกระดาษหรือยัง เขาตอบว่ายัง”

การตั้งคำถามย้อนคิดให้ได้ทบทวนการทำงานและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เป็นวิธีการที่ราฎานำมาใช้กับกลุ่มเยาวชนแกนนำอยู่เสมอ

“ทุกครั้งที่ลงมือทำเราได้ถอดบทเรียน ตั้งคำถามเพื่อให้เขาคิด เราจะไม่เอาชนะเขาด้วยการด่าหรือเถียง แต่ถามเพื่อให้เขาได้ย้อนคิดว่าสิ่งนั้นมันถูกหรือผิด เหตุการณ์วันนี้เป็นเพราะไม่เตรียมคำถามไปใช่ไหม แล้วเสียผ้าไป 1 เมตรเป็นเพราะอะไร เขาตอบว่าเดี๋ยวผมซื้อใหม่ก็ได้ครับ เราก็บอกว่าซื้อใหม่ไม่ใช่สิ่งสำคัญ แต่ผลที่เกิดขึ้นมันเป็นเพราะอะไร เพราะบางครั้งเขาอาจไม่ได้คิดจริงจัง หรือบางครั้งคำตอบที่ออกมาฟังดูกวนๆ เราก็บอกว่าแน่ใจนะ คิดดีๆ แล้วเราก็ออกจากสถานการณ์ตรงนั้นเลย

“เราต้องใจเย็นมาก ทั้งที่ข้างในเราคุกรุ่นมาก ให้เขาลองทำ ในใจเราเชื่อว่าเขาจะทบทวนได้เพราะเราโยนคำถามให้เขาคิดแล้ว

“ปัญหาคลี่คลายตอนที่เราถอดบทเรียน ซึ่งน้องๆ ก็สะท้อนสิ่งที่เขารู้สึกจริงๆ ว่าบางครั้งเขารู้สึกโกรธและไม่พอใจ เขาก็รู้ว่าผิดที่เขาไม่ได้วางแผนกันมาก่อน ไม่ได้ลองวาดในกระดาษก่อน บอกเราว่า ผมขอโทษผมผิด เราก็สะท้อนตัวเองด้วยเช่นกันเพราะเราใช้อารมณ์ แล้วได้ขอโทษน้องๆ ออกไป การทำงานกับเด็กผู้ชายนิสัยต้องตรงไปตรงมา เราต้องปรับตัวเอง เปิดอกคุยกันด้วยความจริงใจ”

ราฎาบอกว่า การเข้ามาเป็นพี่เลี้ยงโครงการ Active Citizen เปลี่ยนมุมมองความคิดด้านการทำงานกับเด็กและเยาวชนของเธอไปอย่างสิ้นเชิง

“เมื่อก่อนทำโครงการอื่น เราต้องนำเพราะเราเป็นพี่ ต้องสั่งให้เขาทำเพื่อให้งานสำเร็จ เป็นคนจัดการทุกอย่าง แต่โครงการนี้เด็กต้องเป็นคนที่เรียนรู้ด้วยตัวเอง บางครั้งเราต้องกัดฟันให้เขาทำเอง ล้มเองบ้าง เขาจะได้เรียนรู้ ก่อนหน้านี้เราคาดหวังให้โครงการสำเร็จ เด็กๆ ก็แค่ดีใจ แต่ไม่ได้ทำให้เขารู้สึกว่า นี่เป็นโครงการที่เขาคิดเอง และจัดการทุกอย่าง รูปแบบการทำงานมันคนละเรื่องกันเลย”

ประคับประคอง ช่วยให้ค้นเจอศักยภาพ

เด็กแต่ละคนมีจุดเด่น มีความสามารถแตกต่างกัน และทุกคนพัฒนาได้ แต่เมื่อต้องมาทำงานร่วมกันเป็นทีม สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งคือ การเคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกัน

"เราต้องดูว่าใครถนัดด้านไหน เช่น คนไหนอยากโชว์ โชว์เลย คนไหนพูดเก่งก็ให้เขาพูด หรือคนไหนไม่ถนัดพูดแต่อยากลงมือทำก็ให้ไปทำ ให้เขาทำให้สุด แล้วสุดท้ายมาตกตะกอนตอนถอดบทเรียนว่าแต่ละคนทำออกมาเป็นอย่างไรบ้าง แล้วค่อยๆ ปรับกันไป เราพยายามเพิ่มเติมวิธีคิดการทำงานให้เขา เช่น รู้ไหมว่านี่คือสิ่งที่เราถนัด นั่นคือสิ่งที่ทำได้ดี แล้วทำมันให้ดีที่สุด และสิ่งที่เป็นกำไรของเราคือการที่เราได้มีโอกาสเรียนรู้ในสิ่งที่เราไม่เคยทำ"

ราฎาบอกว่า คำพูดดังกล่าวช่วยกระตุ้นให้กลุ่มแกนนำเยาวชนมีความกระตือรือร้น หันมาสนใจและมีความกล้าทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน ยกตัวอย่างเช่น คนที่ชอบพูดเปลี่ยนมาถ่ายภาพ คนที่ถ่ายภาพลองมาระบายสี หรือคนที่ระบายสีก็ไปล้างจานบ้าง สลับสับเปลี่ยนกันไป

"เรื่องสันทนาการที่ว่ายากที่สุด เด็กในทีมฝึกสันทนาการเกือบครบทุกคนแล้ว คู่นี้ซ้อมเสร็จเปลี่ยนคู่ใหม่ คนที่เคยเก็บอุปกรณ์ลองมาทำสันทนาการดู ถ้ายังออกมาได้ไม่ดี เรากลับมาถอดบทเรียนกัน มีน้องคนหนึ่งบอกว่า วันนี้ผมทำได้ไม่ดี เราก็ถามเขาว่าอยากแก้ตัวไหม เขาตอบว่าอยากครับ แต่ผมยังไม่พร้อม เราก็ท้าทายเขานะ บอกว่าตัดสินใจดีๆ น้อง เหล็กถ้าตีตอนร้อนมันจะง่ายนะ เขาก็บอกว่าอาทิตย์หน้าผมจะลองใหม่ เราพยายามเปลี่ยนวิธีคิดเขา ทำยังไงให้น้องสู้ เพราะเด็กรู้สึก

นอยด์ แต่ในใจเราเชื่อว่าเขาทำได้ แค่เขามักเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับเพื่อนอีกคนที่ทำดีกว่า” ราฎายกตัวอย่างตอนฝึกสับเปลี่ยนแกนนำเยาวชนให้รับบทบาทฝ่ายสันทนาการ ซึ่งเคยเป็นตำแหน่งที่มีแต่คนปฏิเสธ

“สองคนแรกที่ผ่านไป พวกเขาทำได้ดีเพราะมีประสบการณ์ในการขึ้นเวทีมาก่อน บังเอิญมาจับคู่กันพอดี ผลที่ออกมาคือเล่นดีและเต็มที่มาก ส่วนสองคนนี้เป็นสายวิชาการ เขาอยากลอง แต่พอเจอสถานการณ์ตรงนั้นทำให้รู้สึกกดดัน มองภาพเพื่อนในอดีตว่าเก่ง ตัวเด็กอยากถอนตัวแล้ว แต่การถอนตัวถอนได้แค่เพียงความรู้สึก ดังนั้นถ้าจะทำต่อต้องไปให้สุดและต้องเร็ว เพราะเราถอดบทเรียนกันแล้วรู้ว่าพลาดตรงไหน ผิดพลาดตรงที่ไม่สามารถควบคุมความรู้สึกของตัวเองได้ ดังนั้นครั้งต่อไปต้องควบคุมให้ได้ เราคิดว่าถ้าเกิดปล่อยไว้นาน แล้วมีคนอื่นมาแทรกอีก มันจะมีตัวชี้วัดใหม่เพิ่มขึ้นมาอีกว่า คู่นี้ทำได้ดีกว่าเราอีก ดังนั้นทำเลยอย่ารอ ลุยเลย ผลลัพธ์ที่ได้ออกมาดีกว่ารอบแรก น้องเกิดความภูมิใจและมั่นใจในตัวเองมากขึ้น เราก็ไม่ห่วงแล้ว ถ้าวันไหนไม่มีใครมาสันทนาการ เขาก็สามารถทำได้”

สิ่งที่ราฎายึดมั่นในการเป็นพี่เลี้ยงคือ เด็กทุกคนมีศักยภาพ เธอจึงไม่เปรียบเทียบ แต่ให้โอกาสน้องๆ ได้เรียนรู้จากการทำงานร่วมกัน ประสบการณ์จากการทำงานที่หลากหลาย ทำให้กลุ่มเยาวชนมีความเข้าใจและเอื้อเฟื้อต่อกันมากขึ้น

“เราสร้างโจทย์และความท้าทาย เพื่อให้เขาไม่ยึดติด เพราะเดิมทีเด็กๆ บอกว่าผมไม่ถนัดอันนั้นอันนี้ แต่นี่คือโอกาสให้เขาได้ลองทำ มันคือการเรียนรู้ ถ้าไปที่อื่นไม่มีใครให้โอกาสขนาดนี้นะ ถ้าไปที่อื่นเขาให้แสดงจริง ไม่มีให้ซ้อมแบบนี้นะ”

TEAM
RXL

"เราพยายามหาโครงการหางานให้น้องๆ ทำ ให้ทุกคนได้ลองเป็นประธาน เพราะตำแหน่งประธานไม่มีใครเข้าใจมันลึกซึ้งพอถ้าไม่ได้ลงมาทำเอง แล้วเวลาที่เขาไม่ได้เป็นประธาน เขาจะเป็นผู้ตามที่ดีมาก จากเมื่อก่อนบางคนเป็นผู้ตามที่ไม่ได้สนใจอะไรมาก พอวันหนึ่งได้มาเป็นประธาน เขาจึงเข้าใจว่าเราต้องการทีมแบบไหน แล้วเขาจะเป็นลูกทีมแบบไหนที่สามารถช่วยเหลือประธานได้ พอเห็นแบบนี้ก็ไม่เป็นห่วงแล้ว เพราะทุกคนมีความรับผิดชอบและเข้าใจคนที่เป็นผู้นำ งานก็สามารถเดินต่อไปได้ เราไม่ให้ใครทำหน้าที่ของตัวเองซ้ำๆ ถ้าน้องได้ลองทุกอย่างเหมือนกัน น้องจะเข้าใจทุกคนมากขึ้น เพราะแต่ละงานมีความยากง่ายไม่เหมือนกัน นี่คือสิ่งที่เรารู้สึกว่าตั้งแต่ที่ทำงานมาน้องไม่เคยทะเลาะกัน

"เราพยายามบอกน้องๆ ว่า อย่าเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับใคร เป็นตัวของตัวเองให้ดีที่สุด เพราะเรามีคนเดียวบนโลก ไม่จำเป็นต้องเหมือนใคร เราคอยสนับสนุนเพื่อให้เขาภูมิใจในตัวเอง ให้เขาหาจุดเด่นให้เจอว่าตัวเองเด่นด้านไหน ดังนั้นเวลาที่เราคุยกับเด็กก็จะแตกต่างกันออกไป สิ่งสำคัญคือเราอยากให้เขายืนหยัดในตัวเอง เวลาที่เขาคิดก็เป็นแบบของเขา พื้นที่การเรียนรู้ของเรามันไม่มีผิดหรือถูก น้องคิดแบบไหน จงพูดในสิ่งที่คิดออกมา ไม่จำเป็นต้องพูดเหมือนคนอื่น เด็กบางคนพูดเก่ง แต่อาจทำไม่เก่ง ในขณะที่บางคนไม่กล้าคิดไม่กล้าพูด แต่กลับทำทุกอย่างได้ดี"

กว่าจะมาเป็นตัวเองในปัจจุบัน ไม่ใช่เรื่องง่ายเลยสำหรับราฎา เธอใช้ประสบการณ์ที่เลวร้ายในอดีตเป็นบทเรียนขับเคลื่อนพลังบวกที่มีอยู่ภายในตัวเอง

"แรกๆ เราต้องไปเอาความรู้มาจากคนอื่น ในขณะเดียวกันมีคนสะท้อนมาว่าเขาได้รับความรู้จากเรา เราก็งงนะว่าเราให้อะไรกับคนอื่นได้ด้วยหรือ เพราะไม่รู้ตัวว่าเราสามารถให้คนอื่นได้ มันทำให้เราเข้าใจว่าบทบาทพี่เลี้ยงคือผู้ที่ถ่ายทอด แต่วันนี้ในความเป็นเรา เราได้รับมาจากเด็กเยอะมาก ได้รับความรู้ กำลังใจที่เขาเติมให้กับเรา ทุกคนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่กันได้ แม้แต่เด็กก็ยังถ่ายทอดให้เราได้ในสิ่งที่เด็กมีและสิ่งที่เด็กเป็น เราก็ถ่ายทอดให้คนอื่นได้ในสิ่งที่เรามีที่เราเป็น ปราชญ์ชาวบ้านที่เราลงพื้นที่ เขามีความรู้สึกว่าตัวเองเป็นชาวนาที่ไม่มีอะไรเลย เขาแค่ทำนา มีหน้าที่เอากล้าไปปัก แต่เขาคือองค์ความรู้ที่เด็กไปศึกษา ถ้าไม่มีเขาเหล่านี้ เด็กๆ จะไม่รู้วิธีการทำนาเลย"

“ในตัวคุณมีสิ่งพิเศษซ่อนอยู่”

ราฎาบอกว่าเธอเชื่อมั่นในคำนี้

เธอจึงไม่รอจนกว่าจะมีความพร้อม จนกว่าจะสะดวก หรือจนกว่าจะมีใครหยิบยื่นโอกาสอีกแล้ว แต่เธอจะลงมือทำงานด้านเด็กและเยาวชนในชุมชนอย่างต่อเนื่อง หากไม่มีเวลาก็จะพยายามจัดสรร หากไม่สะดวกก็จะพยายามแหวกหาทางมาให้ได้ จะทำทุกวิถีทางเพื่อส่งต่อโอกาสให้เด็กและเยาวชนในชุมชนรุ่นต่อๆ ไป

"ความรู้ที่เรามี เราสามารถส่งต่อได้ สิ่งสำคัญคือเราต้องรู้จักตัวเองก่อน ต้องรู้ว่าตัวเองเป็นอย่างไร และมีคุณค่าโดยที่ไม่ต้องเก่งเหมือนใคร ในตัวของทุกคนมันมีความพิเศษซ่อนอยู่จริงๆ นะ มันกลายเป็นความเชื่อที่อยู่ในตัวเรา ทำให้เราอยากช่วยกระตุ้นเด็ก ให้เขาแสดงความพิเศษส่วนนั้นออกมาด้วย ถ้าเราขุดมันออกมาได้จะเป็นประโยชน์มากๆ เลยอยากมีพื้นที่ให้เด็กได้แสดงศักยภาพ พื้นที่ที่เป็นมากกว่าเสา มากกว่าหลังคา มากกว่าลานกว้างๆ พื้นที่ที่มีกระบวนการเติมศักยภาพให้กับเด็กๆ ได้ เป็นศูนย์การเรียนรู้พัฒนาทักษะชีวิต

"ใจจริงอยากมีอาชีพที่ทำงานด้านนี้โดยตรงเลย อาชีพที่หนึ่ง-ตอบโจทย์รายได้ สอง-ตอบโจทย์ความสุข สาม-ตอบโจทย์คุณค่าในชีวิตของเรา เป็นสามสิ่งที่เรารู้สึกว่าอยากทำและอยากมี เพราะยังอยากมีโอกาสพัฒนาตัวเอง เรารู้สึกว่ามันยังมีองค์ความรู้มากมายที่เราไม่มีโอกาสไปด้วยภาระงานประจำที่ทำอยู่ ตอนนี้เราแค่ใช้เวลาว่างมาทำงานเด็ก แต่ถ้าเรามาทำงานเกี่ยวกับเด็ก เราก็จะพัฒนาตัวเองได้เยอะกว่านี้อีก มันน่าจะสนุกมากเลยนะ" ราฏากล่าวทิ้งท้ายถึงสิ่งที่อยากทำให้เกิดขึ้นในอนาคต

2. จุไรลักษณ์ เป็นพนัสสัก

พี่เลี้ยงโครงการเรียนรู้ รักษ์ สืบสานดนตรีพื้นเมือง อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน

จากแม่สู่พี่เลี้ยงเยาวชนที่ก้าวข้ามการ ‘ชี้นำ’ แต่ปล่อยให้เด็กทำในสิ่งที่ชอบ

ภาพบรรยากาศการแสดง ‘ฟ้อนก๋ายลาย’ เคล้าเสียงกลองสะบัดชัยโดยกลุ่มเยาวชนบ้านป่าตึงเหนือ ตำบลทาปลาดุก อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน ปีก่อนยังคงเป็นที่จดจำของคนในชุมชน

บ้านป่าตึงเหนือตั้งอยู่ทางตอนเหนือของอุทยานแห่งชาติดอยขุนตาล อยู่ห่างจากตัวเมืองลำพูนราว 40 กิโลเมตร ผู้คนส่วนใหญ่ในหมู่บ้านสืบเชื้อสายไทลื้อที่อพยพมาจากเมืองยองในพม่า ชาติพันธุ์ไทลื้อจังหวัดลำพูนจึงมักเรียกตัวเองว่าเป็น ‘คนยอง’ จากหลักฐานบันทึกทางประวัติศาสตร์พบว่า ชาวยองอพยพมาตั้งถิ่นฐานในจังหวัดลำพูนกว่า 200 ปีแล้ว ภาษายองจึงเป็นภาษาหนึ่งที่เคยใช้กันอย่างแพร่หลายในพื้นที่แถบนี้ แม้กระทั่งดนตรี การเล่นดนตรีต่างๆ ที่มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ติดตัวมาของชาวยอง และวัฒนธรรมบนถิ่นที่อยู่ใหม่แห่งดินแดนล้านนา เช่น การฟ้อนก๋ายลายและการตีกลองสะบัดชัย

“เดิมทีชุมชนไม่มีกิจกรรมให้เด็กทำเลย ส่วนใหญ่เป็นงานของผู้ใหญ่ เช่น อบรมอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) อบรมผู้สูงอายุ เป็นกิจกรรมที่ทำวันเดียวจบ ถ้าผู้ใหญ่ไปไม่ครบถึงจะชวนเด็กๆ ไปด้วย พวกเขาเคยชินกับกิจกรรมเป็นครั้งๆ แบบนี้ แต่ไม่ได้เป็นงานของเด็กโดยตรง ที่ผ่านมาเด็กไม่เคยทำโครงการที่ต้องรับผิดชอบเต็มตัวขนาดนี้เลย” แจ๋ว - จุไรลักษณ์ เป็นพนัสสัก หนึ่งในพี่เลี้ยงโครงการปลุกสำนึก สร้างพลัง เสริมศักยภาพเยาวชนเมืองลำพูน

แจ๋วได้รับประสบการณ์เป็นพี่เลี้ยงโครงการมาแล้วสองครั้ง ครั้งแรกย้อนกลับไปกลางปี พ.ศ. 2560 ครั้งนั้นกลุ่มเด็กและเยาวชนบ้านป่าตึงเหนือ ตำบลทาปลาดุก ร่วมกันทำ ‘โครงการสืบสานก๋ายลายสะบัดชัยล้านนา’ ต่อเนื่องมาถึง ‘โครงการเรียนรู้รักษ์ สืบสานดนตรีพื้นเมือง’ ในปีที่ 2 ช่วงประมาณปลายปี พ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา

โครงการครั้งแรกมีเป้าหมายเพื่อสืบสานศิลปะการฟ้อนก๋ายลายของชาวยองไทลื้อประกอบการตีกลองสะบัดชัยของล้านนาไว้ด้วยกัน เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์ของบ้านป่าตึงเหนือที่ส่งต่อมาจากบรรพบุรุษ ส่วนโครงการในปีที่ 2 เป็นการปลุกดนตรีพื้นเมืองให้คืนชีพ ด้วยการรื้อฟื้นองค์ความรู้ หยิบเครื่องดนตรีที่มีอยู่แล้วแต่ไม่ได้ใช้งานมาปัดฝุ่นออกโรงใหม่ จากบ้านป่าตึงเหนือเพียงหมู่บ้านเดียวขยายออกไปเชื่อมสัมพันธ์กับเด็ก เยาวชน และปราชญ์ชุมชนอีก 4 หมู่บ้านในตำบลทาปลาดุก จนทำให้ผู้ใหญ่ตื่นตัว เด็กและเยาวชนตื่นเต้นครึ้นเครงไปกับการทำโครงการ เหมือนอย่างที่พวกเขามักบอกว่า “ทำสิ่งที่ชอบ เรียนรู้ ลงมือทำ นำสู่การเปลี่ยนแปลง” เพราะไม่เพียงแค่ความสนุกสนานและความสุขจากการทำในสิ่งที่ชอบ แต่ยังได้ความรู้ได้ใช้และพัฒนาทักษะความสามารถ และช่วยสืบทอดอัตลักษณ์การละเล่นดนตรีพื้นบ้านของชาวยองให้คงอยู่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน

ตั้งแต่วันแรกที่ตัดสินใจรับโครงการและเข้ามารับบทบาทเป็นพี่เลี้ยงโครงการ แจ๋วบอกว่าเธอได้เรียนรู้และเติบโตไปกับเด็กและเยาวชนตลอดเส้นทาง ที่สำคัญบทบาทที่ได้รับทำให้เธอมองเด็กและเยาวชนด้วยมุมมองที่ต่างออกไป ทำให้เข้าใจความคิดความอ่านและการแสดงออกของเด็กและเยาวชนมากขึ้น รวมทั้งดีน - พิทักษ์พล เป็นพนัสสัก ลูกของเธอเองที่ได้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโครงการทั้งสองครั้ง

คำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ ‘ถูก’ หรือ ‘ผิด’

“ตอนแรกมีอาจารย์จากสถาบันหริภุญชัยมาหาผู้ใหญ่บ้าน บอกว่ามีโครงการเกี่ยวกับเยาวชน เราได้ยินว่าเกี่ยวกับเด็กเลยอยากให้ลูกทำกิจกรรม ไม่ลังเล ตกลงรับโครงการมาทำเลย ไม่ถามว่าต้องทำอะไร ต้องทำอย่างไร ตกลงใจว่าถ้าลูกอยากทำก็ให้ลูกตัวเองมาร่วมด้วย” แจ๋วเล่าให้ฟังถึงจุดเริ่มต้นการเป็นพี่เลี้ยงโครงการเด็กและเยาวชน ซึ่งในขณะนั้นเธอรับหน้าที่เป็นทั้งผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน สมาชิกกลุ่มสตรีประจำตำบล และขับรถรับ-ส่งนักเรียนจากชุมชนไปยังโรงเรียนในตัวเมืองจังหวัดลำพูน

แจ๋วบอกว่า ทีมแกนนำเยาวชนคือน้องๆ นักเรียนที่เป็นสมาชิกนั่งรถรับ-ส่งไปกับเธอ

“เราต้องคุยกับเด็กๆ ก่อน แล้วให้เด็กๆ ที่อยากทำโครงการไปคุยกับพ่อแม่ ถ้าเราไปบอกพ่อแม่เพื่อชวนเด็กๆ มาทำโครงการ บางทีพ่อแม่อาจเกรงใจเราทั้งที่เด็กไม่อยากมาทำโครงการก็ได้ เลยใช้วิธีคุยกับเด็กๆ ในรถเองก่อน เราไม่ได้เข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงแก่นแท้ของคำว่าพี่เลี้ยงมาตั้งแต่ต้น ตอนทำโครงการครั้งแรกยังคิดว่าหน้าที่ของพี่เลี้ยงคือแค่ไปรับไปส่ง แล้วคอยดูแลเด็ก ยังเข้าใจว่างบประมาณที่ได้มาให้เอาไปซื้อของ ซื้ออุปกรณ์ เครื่องดนตรีต่างๆ แล้วก็เป็นโครงการระยะยาวที่ทำต่อเนื่อง 8 เดือน”

กลางน้ำ
เส้นทางโครงการ Young Active

แต่ยิ่งได้ใช้เวลาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ยิ่งได้เปิดหูเปิดตา ยิ่งทำให้ความเข้าใจต่อบทบาทการเป็นพี่เลี้ยงของแจ๋วเปลี่ยนไป พี่เลี้ยงไม่ใช่แค่คนทำงานในศูนย์เด็กเล็ก ไม่ใช่ผู้นำออกแรงลากบอกให้เด็กทำสิ่งที่ตัวเองคิด แต่เป็นแรงพยุงหนุนเสริมให้เด็กและเยาวชนทำโครงการได้ด้วยศักยภาพของพวกเขาเอง

"ตอนทำโครงการปีแรก เรานำเด็กๆ ทำเลยเหมือนเป็นครูอนุบาล เพราะเราคิดว่าพี่เลี้ยงต้องดูแลเด็กๆ แบบประคบประหงมเหมือนแม่ดูแลลูก ทำให้เด็กดูแล้วบอกเด็กว่าต้องทำแบบนี้ก่อน แล้วค่อยทำตรงนั้น คล้ายๆ ให้เด็กทำตามคำบอก โชคดีที่ได้ไปอบรมพี่เลี้ยงโครงการที่จังหวัดสตูล ทำให้ได้รู้ว่าพี่เลี้ยงควรวางบทบาทตัวเองอย่างไร ทำกระบวนการอย่างไร ที่สำคัญคือ ไม่ใช่เป็นผู้นำแต่ต้องเป็นผู้หนุนเสริม กลับมาจากสตูลเลยเปลี่ยนบทบาทตัวเอง จากเป็นผู้นำก็ให้เด็กๆ บริหารโครงการเอง แต่ค่อยๆ เปลี่ยนนะ ไม่อย่างนั้นเด็กจะมีคำถามว่าทำไมช่วงแรกช่วยเต็มที่เลย แต่ตอนหลังมาถอยห่าง

"ตอนทำโครงการปีแรก มือใหม่ทั้งพี่เลี้ยงและเยาวชน เรามีความกลัวว่าต้องทำอย่างไร กลัวงานออกมาไม่ดี ทำแล้วทำอีก ย้ำคิดย้ำทำ ยกตัวอย่างตอนทำโครงการปีแรก เราเป็นคนสั่งงานให้เด็กไปเก็บข้อมูลจากผู้รู้เรื่องการตีกลองสะบัดชัย เด็กๆ ไปมาเรียบร้อย แต่ได้ข้อมูลไม่ครบอย่างที่ตัวเราคิดไว้ เราถึงขั้นไปหาผู้รู้ไปหาข้อมูลมาเพิ่มเอง เพราะคาดหวังกับเด็กมากเกินไปและเอาตัวเองเป็นบรรทัดฐาน คิดว่าเด็กควรทำได้ดีกว่านี้"

เป็นที่รู้กันว่าบ้านพี่แจ๋วเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กๆ และเป็นพื้นที่ที่ผู้ปกครองวางใจ แจ๋วอธิบายว่าเธอใช้วิธีตั้งคำถามหรือตั้งโจทย์ให้กลุ่มเยาวชนได้คิดเพื่อวางแผนการทำงานในแต่ละขั้นตอน ยกตัวอย่างการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชนเกี่ยวกับดนตรีพื้นเมืองในโครงการปีที่ 2

“เลิกเรียนเด็กๆ นัดกันมาประชุมที่บ้าน เราก็เอาแผนงานที่เคยวางแผนกันไว้มากางออก เด็กๆ จะเห็นจากแผนงานว่าเขาต้องทำอะไรต่อ ต้องสืบค้นข้อมูลจากผู้รู้ภายในวันที่นี้ จะเริ่มงานวันไหน ผู้รู้มีทั้งหมด 4 หมู่บ้านจะแบ่งทีมกันไปอย่างไร ดูปฏิทินเพื่อหาวันเวลาที่ลงตัวก่อน เพราะน้องๆ บางคนทำงานพิเศษด้วย ก็ต้องเลือกวันที่น้องๆ ไม่ทำงาน จังหวะนั้นเราก็ชวนถามว่าไปหาผู้รู้ต้องทำอะไรบ้าง เตรียมอะไรไปบ้าง หาข้อมูลเบื้องต้น เขียนหัวข้อและเตรียมชุดคำถาม เด็กๆ จะช่วยกันคิดออกมาเป็นข้อๆ เช่น ชื่อ อายุ พอได้หัวข้อเราก็ถามต่อว่าแล้วแต่ละคนจะทำหน้าที่อะไรกันบ้าง แล้วแบ่งหน้าที่กันว่าใครเป็นคนจดบันทึก ใครเป็นคนสัมภาษณ์ ใครเป็นคนบันทึกวิดีโอ ใครเป็นคนถ่ายภาพนิ่ง ขั้นตอนการคิดทั้งหมดนี้เสร็จเรียบร้อยตั้งแต่วันประชุม

“เราเชื่อมั่นว่าเขาทำได้ บางคนเราเห็นเขาทำงานมาตั้งแต่โครงการครั้งแรกเลยไว้ใจ บวกกับเห็นผลงานที่พวกเขาทำกันมาก่อนหน้านี้ ไม่ว่าจะเป็นการแนะนำโครงการในที่ประชุมของหมู่บ้าน การเชิญผู้ใหญ่บ้านและชาวบ้านมาเข้าร่วม มีการแบ่งหน้าที่ว่าต้องมีการลงทะเบียน มีพิธีกรนำเวที มีคนเตรียมของว่าง พวกเขาทำออกมาได้ดี เราเลยไม่ห่วงเรื่องการเก็บข้อมูล เพราะมีทั้งคนบันทึก บันทึกไม่ชัดเจนก็ยังมีเสียงที่อัดไว้ นำมาถอดเทปได้ พอกลับมาเขาก็มาเล่าให้เราฟัง ที่จดมาตัวหนังสืออ่านออกบ้างไม่ออกบ้าง เขาก็บอกว่าจดไม่ทันแต่มีบันทึกเสียงไว้นะ ค่อยถอดเสียงนั้นมาใส่ เอารูปเอาวิดีโอมาโชว์ให้เราดู

“ถ้าเป็นเมื่อก่อนเราจะบอกเองเลยว่า เวลาไปหาผู้รู้ให้ทำอะไรบ้าง ถามชื่ออาชีพมานะ อย่าลืมถ่ายรูป อัดวิดีโอมานะ บอกหัวข้อบอกคำถามไปให้เด็กนำไปถาม”

ความไม่คาดหวังที่ทำให้เด็กฉายพลังของตัวเอง

จุดเริ่มต้นของ**โครงการเรียนรู้ รักษ์ สืบสานดนตรีพื้นเมือง** มาจากแกนนำกลุ่มสองคนที่มีพื้นฐานดนตรีพื้นเมืองอยู่แล้ว และเคยมีวงดนตรีในหมู่บ้านแต่วงแตกเพราะแต่ละคนต่างแยกย้ายไปเรียนนอกพื้นที่ เครื่องดนตรีที่เคยถูกใช้งานจึงถูกนำไปเก็บไว้ในโกดังเก็บของในวัด

“ถ้าอย่างนั้นก็ลองเอาเครื่องดนตรีมาลอง มาเล่น มาเรียนรู้กันดีไหม” แจ๋วเล่าถึงความคิดตั้งต้นของเด็กๆ

เมื่อปล่อยให้กลุ่มแกนนำเยาวชนบริหารจัดการโครงการด้วยตัวเอง แจ๋วค้นพบว่าการเป็นพี่เลี้ยงโครงการไม่ใช่เรื่องยากหนักหนา ที่ต้องมาคิดให้กลุ้มจนปวดขมับอย่างที่เคยเป็นมาก่อน

“ถ้าเป็นเมื่อก่อนเราจะเป็นคนนัดวันเวลาให้น้องๆ มาประชุม เรียกมาประชุมยากมาก เขาก็มาบ้างไม่มาบ้าง เพราะเราเข้าใจผิด คิดว่าตัวเองเป็นผู้นำเรียกเด็กมาได้ เด็กก็คงคิดว่าอะไรหนักหนา แต่กว่าเราจะเปลี่ยนตัวเองได้ก็เกือบปลายโครงการครั้งแรก แต่พอนัดกันเอง พวกเขามากันได้และดูสนุกกว่าตอนที่เราเรียกเขามาประชุม ได้เห็นการติดตามและการเตือนกันในไลน์ อัปเดตกันว่าตอนนี้เดินทางมาถึงไหนแล้ว เรามีหน้าที่เปิดประตูบ้านต้อนรับ เวลาทำงานเรามีกลุ่มไลน์ไว้ใช้ติดต่อกันระหว่างทำงาน สิ่งที่เราทำคือสื่อสารผ่านประธานกลุ่ม เปิดหัวข้อ แล้วชวนคิดกันว่าจะทำอะไรต่อ เปิดโอกาสให้เด็กๆ ได้คิดก่อน หลังจากนั้นก็ให้นัดแนะกันเองว่าจะทำงานกันวันไหน ถ้าใครไม่มาหรือไม่ได้ทำ เขาจะจัดการแบ่งงานอย่างอื่นให้ไปทำ ถ้าไม่ไป กลับมาเธอต้องทำส่วนนี้นะ”

แจ๋วบอกว่าสิ่งที่เธอได้รับจากการทำโครงการกับเด็กๆ รุ่นลูกคือการพัฒนาตัวเอง อย่างแรกคือการพัฒนาอารมณ์ ไม่เอาตัวเองเป็นที่ตั้ง ไม่เอาตัวเองเป็นบรรทัดฐาน ไม่วัดคุณภาพความสามารถของเด็กด้วยความคาดหวังของผู้ใหญ่ เพราะเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน

"เรารู้จักเด็กกลุ่มนี้มาก่อนทำโครงการอย่างน้อย 2 ปี เรารู้ว่าเด็กคนนี้บุคลิกลักษณะนิสัยเป็นอย่างไร แต่สุดท้ายตอนทำงานสิ่งที่เราเห็นมาก่อนเป็นแค่ส่วนหนึ่งเท่านั้นเอง เอามาตัดสินเด็กไม่ได้เลย วิธีการสังเกตของเราเลยดูว่าเด็กแต่ละคนเปลี่ยนแปลงไปจากที่เคยเป็นอย่างไรบ้างมากกว่า

"เด็กสมัยเรากับเด็กสมัยนี้ก็ไม่เหมือนกัน เด็กทำงานออกมาได้ตามศักยภาพของเขา อาจไม่ถูกใจเราร้อยเปอร์เซ็นต์ แต่นี่เป็นโครงการของเขา ความคาดหวังของเราที่มีต่อเด็กลดลง ยังได้มาตรฐานอยู่ แต่ไม่มีความคิดว่าฉันทำได้ดีกว่าเธอ เราเลิกเปรียบเทียบเด็กทั้งกับตัวเองและกับเด็กกลุ่มอื่น พึงพอใจในความสามารถของเด็กในระดับที่เขาแสดงออกมา อย่างน้องดีน ลูกของตัวเอง เราไม่บอกว่าดีนต้องมาประชุมทุกครั้งนะ เพื่อนมาบ้านเรา ทำไมดีนไม่ลงมา ทำไมไม่อยู่จนจบ เขาพึงพอใจร่วมแค่นี้เราไม่บังคับ แต่เวลาไปสอบถามหาข้อมูลกับผู้รู้ เขาก็ไปกับทีมทำหน้าที่อัดคลิป แต่ถ้าให้เขามาทำเอกสารการเงินเขาก็ไม่ชอบ ส่วนเนเน่ชอบตอบคำถามปฏิภาณไหวพริบดีและทำงานเอกสารได้ ชมพู่ตอนนี้ยังไม่ค่อยพูด เราก็ไม่บอกนะว่าชมพู่อยู่ตั้งแต่ปีที่แล้ว ทำไมยังเป็นแบบนี้ เพราะเขาพูดน้อยต่อยหนักและจดบันทึกได้ละเอียดยิบ ต้นคือมือโปรในการตัดคลิป เราก็ไม่เอาไปเทียบกับคนอื่น เด็กแต่ละคนมีข้อดีต่างกัน และทุกคนมีดีในตัวเอง อยู่ที่ว่าผู้ใหญ่อย่างเราจะมองเห็นไหม"

นอกจากนี้แจ๋วยังสะท้อนว่า มุมมองของเด็กในบางเรื่อง แม้ใช้เหตุผลในการตัดสินใจโดยปราศจากอารมณ์ก็อาจแตกต่างจากมุมมองของผู้ใหญ่

"ตอนเลือกประธานกลุ่ม น้องๆ เลือกกันเอง เสนอขึ้นมา 6-7 ชื่อ แล้วคุยกันว่าจะให้ใครเป็นหัวหน้า ถ้าเป็นเรามอง เราเลือกดีน ไม่ใช่เพราะเป็นลูกเรา แต่เพราะดีนมีประสบการณ์ทำโครงการมาก่อน เรียบร้อย พูดเพราะ แต่เด็กๆ คิดอีกแบบ เขามองว่าบุคลิกของดีนไม่มีใครกลัว เลยเลือกบาสขึ้นมา ทั้งๆ ที่บาสจากบุคลิกลักษณะภายนอกอาจถูกตัดสินว่าเป็นคนไม่มีความรับผิดชอบ ไม่เอาจริงเอาจัง เหมือนชอบเล่นมากกว่า แต่ไม่น่าเชื่อว่าพอมอบหมายให้เป็นหัวหน้าทีม เขาคุมทีมได้เลย เวลาเราจะติดต่อประสานงานกับกลุ่มน้องๆ แจ้งผ่านบาสได้เลย แล้วบาสจะไปคุยในไลน์กลุ่มเยาวชนเอง ในทีมให้ความเคารพความเป็นหัวหน้าทีมของเขา ขนาดดีนกับชมพู่ทำโครงการมาตั้งแต่ปีแรกยังให้ความเคารพความเป็นหัวหน้าของบาส เพราะบาสมีความเป็นผู้นำ ถือว่าให้เกียรติกันและกันในการทำงาน"

จากจุดตั้งต้นของความเป็นแม่ที่อยากให้ลูกได้มีพื้นที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์และได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มาสู่บทบาทพี่เลี้ยงโครงการเด็กและเยาวชน สิ่งที่แจ๋วมองเห็นได้อย่างชัดเจนมากขึ้นคือ พลังของคนรุ่นใหม่ที่พร้อมเปล่งประกายทุกเมื่อ หากพวกเขามีพื้นที่และมีโอกาสได้ทำในสิ่งที่ทำให้พวกเขาแสดงศักยภาพได้อย่างเต็มที่

“การเป็นพี่เลี้ยงของเราคือ คนที่คอยหนุนเสริมให้คำปรึกษา อยู่เบื้องหลังการทำงานของเด็ก ไม่ได้เป็นผู้ชักนำหรือเป็นผู้ตั้งต้นการทำงานแล้วนำทางความคิดของพวกเขา เราไม่ต้องไปบอกว่าเขาต้องทำอะไร แต่คอยแนะคอยเสริมด้วยการตั้งคำถามให้เด็กๆ คิดต่อในส่วนที่อาจตกหล่นไป ตอนนี้เราไม่ไปยืนข้างหน้าเด็กแล้วแต่มาอยู่ข้างหลัง ไม่ใช่โอบอุ้ม คุ้มครอง หรือปกป้อง แต่คอยพยุงเพื่อให้มั่นใจว่าพวกเขาสามารถก้าวเดินต่อไปข้างหน้าได้” เป็นความคิดรวบยอดถึงบทบาทการเป็นพี่เลี้ยงของพี่แจ๋ว

VOTE

7

‘ชุมชน’ กลไกพัฒนา เยาวชน–คนรุ่นใหม่ที่ยั่งยืน

“ชุมชนเป็นพื้นที่
ที่สามารถออกแบบการเรียนรู้
ที่สร้างสรรค์ ไม่ติดกรอบ”

เพราะอะไรเราจึงควรสนใจ 'ชุมชนสร้างคนรุ่นใหม่'

เพราะเรารู้ดีว่าช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่สำคัญมาก ก่อนที่เขาจะกลายเป็นผู้ใหญ่ควรจะมีพื้นที่เรียนรู้เยอะๆ เพื่อให้เขาค้นพบความชอบ ความถนัด และพัฒนาตนเองตามความสนใจ แต่ว่าในต่างจังหวัดของไทยมีพื้นที่ลักษณะนี้น้อยมาก โรงเรียนยังเป็นพื้นที่หลักที่มีจุดหมายเพื่อพัฒนาคน แต่ทว่ายังมีข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพของตนเอง ยังเน้นที่การเรียนเนื้อหามากกว่าพัฒนาตัวตน ค้นหาความสนใจ หรือพัฒนาทักษะต่างๆ หรือองค์กรที่เป็นทางการอย่างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนมารวมตัวกันเป็นสภาเด็กและเยาวชน ทว่าแนวคิด (Mindset) และการออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชนพัฒนาศักยภาพก็ยังมีข้อจำกัดเช่นกัน อาจยังเน้นการจัดกิจกรรมให้เยาวชนเข้าร่วม หรือให้เยาวชนจัดกิจกรรม แต่ยังขาดกระบวนการเรียนรู้ที่ให้เยาวชนได้พัฒนาตัวเองจากการทำกิจกรรม ดังนั้นชุมชนจึงเป็นอีกความหวังที่จะเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เยาวชนได้มีพื้นที่พัฒนาตัวเอง และนั่นเท่ากับว่าชุมชนสามารถกำหนดคุณภาพคนของชุมชนได้เอง จากการที่สามารถดูแลและบ่มเพาะลูกหลานของตนเองได้

จุดแข็งของชุมชนในการสร้างคนรุ่นใหม่

แม้ว่าการพัฒนาคนรุ่นใหม่ได้ถูกยกให้เป็นหน้าที่ของรัฐเป็นหลักโดยโรงเรียนและท้องถิ่นตามที่ได้กล่าวไปแล้ว แต่จากการสนับสนุนให้เยาวชนทำโครงการที่ผ่านมา ผู้เขียนกลับพบว่าชุมชนเป็นพื้นที่ที่น่าสนใจอย่างมากที่จะเป็นกลไกพัฒนาเยาวชน ทำหน้าที่บ่มเพาะเพื่อสร้างคนรุ่นใหม่ของบ้านตนเอง

ประการแรก เพราะคนในชุมชนรู้สถานการณ์และโจทย์ปัญหาของเยาวชนดีที่สุด เป็นเจ้าของปัญหา

รู้ว่าเด็กมีปัญหาอะไร รู้ว่ามักรวมตัวกันที่ไหน รู้ว่าใครเป็นลูกใคร รู้ว่าพวกเขาฟังใครไม่ฟังใคร รู้ว่าพ่อแม่ทุกข์ใจจากสถานการณ์นี้อย่างไร และเพราะการรู้เช่นนี้ทำให้คนในชุมชน ‘รู้สึก รู้ร้อนรู้หนาว’ กับสถานการณ์ปัญหาเยาวชนซึ่งเป็นลูกหลานของตนเอง จากประสบการณ์ของผู้เขียนพบว่าพี่เลี้ยงจำนวนหนึ่ง ซึ่งเป็นคนในชุมชนเข้ามาเป็นพี่เลี้ยงให้ระหว่างที่เยาวชนทำโครงการ ก็เพราะรู้สึกถึงปัญหาของเด็กและเยาวชนในชุมชนที่ไม่สามารถปล่อยปละละเลยได้อีกแล้ว จึงเข้ามามีส่วนร่วมเปิดพื้นที่สนับสนุนให้เยาวชนมีพื้นที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ในชุมชนของตนเอง

ประการที่ 2 เพราะชุมชนเป็นหน่วยที่เพียบพร้อมไปด้วยทุน

ทุนแรกคือทุนบุคคล ชุมชนประกอบด้วยคนหลากหลาย ทั้งข้าราชการ ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง ภาคเอกชน องค์กรภาคประชาสังคม หรือปัจเจกบุคคลที่มีใจและสนใจงานพัฒนาเยาวชน ซึ่งทรัพยากรบุคคลเหล่านี้สามารถร่วมมือกันได้ ทั้งเป็นทางการและร่วมมือกันด้วยความสัมพันธ์เชิงเครือญาติหรือคนรู้จัก ซึ่งความร่วมมือนี้นำไปสู่ทรัพยากรอื่นที่จะสนับสนุนให้งานพัฒนาเยาวชนเกิดขึ้นได้ นั่นคือทุนงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ สถานที่ กำลังแรงงาน ยานพาหนะ และอื่นๆ ซึ่งเป็นรูปแบบการพัฒนาเยาวชนที่มีความเป็นไปได้

ประการที่ 3 เพราะชุมชนเป็นพื้นที่ที่สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ไม่ติดกรอบ

หากการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนยังมีข้อจำกัด และจากที่มีประสบการณ์สนับสนุนเยาวชนทำโครงการเพื่อพัฒนาชุมชน โดยเปิดโอกาสให้คนในชุมชนเข้ามาร่วมเป็นพี่เลี้ยง และสนับสนุนเยาวชนทำโครงการ ผู้เขียนเห็นว่าชุมชนจัดการเรียนรู้ได้ยืดหยุ่นมากกว่า ชุมชนสามารถเป็นพื้นที่การเรียนรู้ สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ไม่ติดกรอบทั้งระยะเวลาและรูปแบบกิจกรรม และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัญหาและความต้องการของเด็กและเยาวชนได้มากกว่า ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คนรุ่นใหม่สนุกและมีความสุขได้

งานพัฒนาเยาวชน ควรสนับสนุนให้ชุมชนเข้มแข็ง

อย่างไรก็ตาม เมื่อพี่เลี้ยงหรือคนในชุมชนมีใจอยากทำ จากประสบการณ์ของผู้เขียนพบว่าในกระบวนการของโครงการจากส่วนกลางที่สนับสนุนให้เยาวชนในจังหวัดหรือในชุมชนเรียนรู้ผ่านการทำโครงการลักษณะต่างๆ ควรมีการเสริมศักยภาพพี่เลี้ยงและคนในชุมชนให้เข้าใจเรื่องแนวคิดการพัฒนาเยาวชน การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และการเป็นพี่เลี้ยงเยาวชน เพราะคนในชุมชนมักประสบปัญหาว่าไม่รู้จะพาเยาวชนทำกิจกรรมอย่างไรโดยไม่ใช้วิธีการสั่ง บอกให้ทำ เพราะทำแบบนี้แล้วเจอแต่การต่อต้าน ปฏิเสธจากเหล่าเยาวชน หากชุมชนเข้าใจเรื่องดังกล่าวแล้วก็จะทำให้ชุมชนสามารถรวมตัวเป็นกลไกพัฒนาเยาวชน สามารถจัดการตนเองเรื่องคุณภาพคนของชุมชนได้

ดังนั้นแม้ว่าจุดเริ่มต้นของการทำโครงการพัฒนาพลเมืองเยาวชน (Active Citizen) จะสนับสนุนให้องค์กรพัฒนาเอกชน (NGO) เปิดพื้นที่เรียนรู้สำหรับเยาวชนโดยสนับสนุนให้เยาวชนเรียนรู้ผ่านการทำโครงการ (Project-based Learning) อย่างไรก็ตาม เมื่อทำโครงการไปได้ระยะหนึ่งก็พบว่าการสนับสนุนให้เยาวชนทำโครงการในชุมชนกลับสามารถทำให้ผู้ใหญ่ในชุมชนรวมตัวกัน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเยาวชนของตนเองได้ ซึ่งการรวมตัวของคนในชุมชนมีหลายรูปแบบ เช่น เป็นรูปแบบทางการโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หรือกลไกชุมชนโดยธรรมชาติที่เกิดจากการรวมตัวกันของผู้ใหญ่ในชุมชนที่สนใจการพัฒนาคนรุ่นใหม่ของชุมชน ซึ่งผู้เขียนขอยกตัวอย่างกลไกชุมชนที่เทศบาลตำบลปริก อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา และกลไกชุมชนโดยธรรมชาติที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม และกลไกชุมชนจากความร่วมมือของท้องที่ ท้องถิ่น และผู้นำศาสนา ณ ชุมชนบ้านเขาน้อย ตำบลย่านซื่อ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล ดังต่อไปนี้

ตัวอย่าง

ชุมชนที่เป็นกลไก
พัฒนาเยาวชน–คนรุ่นใหม่

‘สุริยา ยีขุน’ การพัฒนาท้องถิ่นที่ไม่เพียงสร้างแลนด์มาร์ก และความเชื่อมั่นใน ‘พลเมืองที่ตื่นรู้’

เทศบาลตำบลปริก อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา

เมื่อเทศบาลตำบลแห่งหนึ่งในจังหวัดสงขลาสร้างความพิเศษให้ชุมชนตัวเอง แบบที่ไม่ใช่การสร้างแลนด์มาร์กหรือสาธารณูปโภค แต่ทำเรื่องยากๆ ด้านการพัฒนาคนและการศึกษาอย่างจริงจังและต่อเนื่องมาเป็นเวลากว่า 20 ปี ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นทำให้ตำบลแห่งนี้มีโรงเรียนเทศบาลตำบลปริกเป็นโรงเรียนประจำตำบล สร้างโอกาสทางการศึกษาให้กับเด็กและเยาวชนในพื้นที่ ความเปลี่ยนแปลงที่ว่าไม่มีทางเกิดขึ้นได้เลย หากผู้นำหรือนายกเทศมนตรีไม่เปิดไฟเขียวขับเคลื่อนนโยบายที่สร้างความเป็นไปได้และสร้างโอกาสให้กับท้องถิ่น

แต่กว่าจะมีวันนี้...ไม่ใช่เรื่องง่าย !!

สุริยา ยีขุน เข้ามารับตำแหน่งนายกเทศมนตรีตำบลปริกตั้งแต่ พ.ศ. 2542 ย้อนกลับไปราว 20 ปีก่อน ตำบลปริก อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา ไม่มีโรงเรียนประจำตำบล แต่ด้วยวิสัยทัศน์และความพยายามของผู้นำท้องถิ่น เทศบาลจึงผลักดันและทำทุกวิถีทางให้มีโรงเรียนเกิดขึ้นในชุมชน บนความเชื่อที่ว่า ‘การพัฒนาพื้นที่ต้องเริ่มต้นจากการพัฒนาคน’ เทศบาลตำบลปริกใช้เวลาร่วม 7 ปี ยืนยันกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาไม่ต่ำกว่า 4 ครั้ง จนได้รับความเห็นชอบให้เปิดโรงเรียนต่อจากศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก เริ่มจากชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วขยายโอกาสต่อยอดเรื่อยมาจนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปัจจุบัน

“การดำเนินเรื่องขออนุญาตสร้างโรงเรียนเทศบาลตำบลปริกไม่ใช่เรื่องง่าย กว่าจะได้รับการเห็นชอบและอนุมัติให้จัดตั้งโรงเรียน เราประสบปัญหาอุปสรรคต่างๆ นานา โดยเฉพาะเรื่องกฎหมาย เทศบาลเดินทางไปๆ มาๆ เพื่อประสานงานและค้นหาตัวกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา นำไปยืนยันกับสำนักงานเขตการศึกษา เมื่อผ่านตรงนั้นมาได้เราจึงมีโอกาสได้ใช้กลไกของโรงเรียนเทศบาลพัฒนาครู สร้างกระบวนการการเรียนรู้ของครู ให้ครูในโรงเรียนได้เรียนรู้วิธีคิด (Mindset) ที่เป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน มากกว่าให้ครูเป็นศูนย์กลางเหมือนอดีต ครูเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เป็นผู้จุดประกายสร้างกระบวนการการเรียนรู้และพัฒนานักเรียน”

สร้างพลเมืองตื่นรู้

นายกเทศมนตรีกล่าวถึงบริบทพื้นฐานของชุมชนว่า ผู้คนตำบลปริกมีความหลากหลาย มีทั้งคนพุทธ มุสลิม และชาวไทยเชื้อสายจีน ที่อยู่ร่วมกันโดยปราศจากข้อขัดแย้ง **ทั้งนี้สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญลำดับต้นๆ ในการพัฒนาคนคือ 'การพัฒนากระบวนการเรียนรู้และการศึกษา' สร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมระหว่างคนในชุมชนและภาคีภายนอก ฝึกคนให้เป็น 'วิศวกรสังคม' 'สถาปนิกสังคม' หรือเป็น 'นวัตกร' ที่สามารถออกแบบการดำเนินชีวิตให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตอย่างมีคุณภาพ**

"เป้าหมายของเราคือ การสร้างคนให้เป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ให้ได้

"เราเชื่อมั่นว่าการพัฒนาใดๆ ก็ตามไม่สามารถส่งผลต่อความจีรังยั่งยืนได้เลยถ้าหากคนยังไม่ได้รับการพัฒนา ดังนั้นเทศบาลตำบลปริกจึงให้ความสำคัญกับการให้ 'คน' เป็นศูนย์กลางการพัฒนา กำหนดโจทย์ใหญ่ไว้ในวิสัยทัศน์ของเทศบาลว่า 'เศรษฐกิจพอเพียง ร้อยเรียงวิถีชุมชน คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา ประชาสังคมสันติสุข'"

"พลเมืองที่ตื่นรู้" สุริยาเอ่ยถึงคำนี้อยู่หลายครั้ง เขาขยายความว่า พลเมืองที่ตื่นรู้หรือ Active Citizen ไม่ใช่แค่การบัญญัติคำขึ้นมาให้ดูขลังหรือเป็นคำวิชาการเท่าๆ แต่เป็นคุณสมบัติที่พลเมืองคนหนึ่งพึงมี นั่นคือความรับผิดชอบต่อชุมชน สังคมและมีความรับผิดชอบต่อประเทศชาติ

ครูในสังกัดโรงเรียนเทศบาลตำบลปริกและเจ้าหน้าที่เทศบาลเป็นกลุ่มเป้าหมายแรกของการพัฒนาคน เพราะครูเป็นกำลังหลักที่ใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชน ส่วนเจ้าหน้าที่เทศบาลคือผู้ปฏิบัติงานที่ทำงานสัมพันธ์กับชุมชน อย่างไรก็ตาม สุริยากล่าวว่า **การสร้างคนไม่สามารถทำได้เพียงลำพัง เพราะต้องอาศัยทั้งองค์ความรู้ เครื่องมือ และผู้สนับสนุนจากภายในและภายนอกเป็นพลังหนุนเสริมและเป็นคานงัด ทางเทศบาลจึงประสานงานไปยัง 'สงขลาฟอรั่ม' กลไกภาคประชาสังคมในจังหวัดสงขลาให้เข้ามาช่วยพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในชุมชน ทั้งในแง่ความคิดความอ่าน เทคนิควิธีการสร้างกระบวนการเรียนรู้ ที่คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ**

"แนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชนไม่ได้จำกัดเฉพาะการจัดการศึกษาในระบบหรือในโรงเรียนเท่านั้น เรายังมีกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เรียนอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียง หรือบางคนไม่ได้เรียนหนังสือ พวกเขาสามารถเข้าร่วมเรียนรู้ มีกองสวัสดิการสังคมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ทำหน้าที่เชื่อมร้อยเด็กที่อยู่ในชุมชนและออกนอกชุมชนเข้ามาคู่ขนานไปกับการจัดการศึกษาในระบบที่ทางโรงเรียนเทศบาลตำบลปริกดำเนินการอยู่ ซึ่งประเด็นนี้ถือว่าเป็นหัวใจของการเปลี่ยนแปลง

"ช่วงหลังเราทำงานกับเด็กปฐมวัยด้วย จากเดิมเน้นเฉพาะนักเรียนระดับมัธยม ถ้าเราต้องการสร้างคนควรเริ่มตั้งแต่เด็กเล็กไปจนถึงเด็กโต จึงได้เชื่อมโยงประเด็นนี้เข้ากับการจัดการศึกษาปฐมวัย หรือเด็กๆ ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กและอนุบาลด้วยเช่นกัน"

นโยบายที่ชัดเจน

เทศบาลเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่กำหนดทิศทางการพัฒนาพื้นที่ผ่านนโยบาย ยุทธศาสตร์การทำงาน และงบประมาณ สุริยากล่าวว่า นโยบายของเทศบาลต้องมี ‘ความชัดเจน’ และครอบคลุมทุกด้าน รวมถึงความชัดเจนในการส่งผ่านนโยบายไปสู่การปฏิบัติ เพราะความชัดเจนจะทำให้ข้อต่อแต่ละส่วนที่ปฏิบัติงาน ตั้งแต่ผู้บริหารไปจนถึงผู้ปฏิบัติเข้าใจเป้าหมายไปในทิศทางเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นผู้อำนวยการกอง เจ้าหน้าที่ประจำกอง ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู นักเรียน ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน และคนในชุมชน ทั้งนี้เขาย้ำอีกครั้งว่า ความชัดเจนด้านนโยบายของเทศบาลตำบลปริกคือการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ที่มุ่งสู่การสร้างพลเมือง

ส่วนด้านงบประมาณ เทศบาลจัดสรรงบเข้าแต่ละกอง ไม่ว่าจะเป็นกองสาธารณสุข กองการศึกษา และกองสวัสดิการสังคม รวมถึงการประสานการทำงานกับหน่วยงานภาคีต่างๆ อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์ที่วางไว้

“ผมพยายามจัดตั้งงบประมาณ แผนงาน และเทศบัญญัติว่าด้วยงบประมาณในแต่ละปี ที่มุ่งไปสู่การสร้างพลเมือง 3 ระดับ พลเมืองเด็ก พลเมืองเยาวชน และพลเมืองผู้ใหญ่ของเทศบาลตำบลปริก เมื่อมีนโยบาย มีงบประมาณแล้ว ตัวของกิจกรรมที่จะทำ พยายามออกแบบให้ตอบโจทย์การพัฒนาภาวะความเป็นพลเมืองทั้งสามส่วนนี้ นี่เป็นบทบาทของเทศบาลที่ต้องสนับสนุนคนในชุมชน ส่วนการส่งผ่านแนวคิดไปสู่การปฏิบัติต้องหาตัวเชื่อม เช่น ภาคีจากภายนอกที่เข้ามาช่วยยกระดับทางปัญญา เรามีสงขลาฟอรั่ม มีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีภาคีภาคประชาสังคมคอยเป็นกลไกสร้างความรู้อย่างไม่ขาดสาย”

สุริยาย้ำว่าตนให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพของเจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลปริกทุกกอง และสนับสนุนให้เจ้าหน้าที่ทุกคนทำงานใกล้ชิดกับชุมชนไม่เฉพาะแค่กองสวัสดิการสังคมที่มีหน้าที่โดยตรงเท่านั้น เวทีจัดการความรู้ภายในเทศบาลและเวทีจัดการความรู้ภายในชุมชนเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในการดำเนินงาน เพื่อสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

"เรามีเวทีจัดการความรู้ของแต่ละกอง แต่ละคนได้ไปเรียนรู้เรื่องอะไรมาต้องมาเล่าสู่กันฟังเพื่อให้เจ้าหน้าที่ทุกคนได้เข้าใจและเรียนรู้ตาม ทำให้เจ้าหน้าที่สามารถตั้งข้อสังเกตหรือหาทางออกเพื่อพัฒนางานแต่ละงานที่รับผิดชอบอยู่ได้ และในทุกวันอังคารมีเวทีการจัดการความรู้ ระหว่างหัวหน้ากองและผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อให้ทันต่อสถานการณ์ สัปดาห์ที่แล้วทำอะไรไป เขาต้องมาเล่าสู่กันฟังนำไปสู่แนวทางว่าสัปดาห์นี้จะทำอะไรต่อ ทุกคนมาช่วยกันออกแบบ แล้วประมวลรวมกับสิ่งที่วางแผนไว้เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว สิ่งไหนทำได้ สิ่งไหนทำไม่ได้ สิ่งไหนเจอปัญหาอุปสรรค มาแลกเปลี่ยนแล้วหาทางแก้ไขกัน

"เมื่อเราสร้างแนวคิดเรื่องการสร้างพลเมืองแล้ว ก็ต้องมาคุยกันว่าจะไปพัฒนาครูพัฒนาเด็กอย่างไร ต่อยอดตรงไหน หลังจากพัฒนาคนไปแล้ว ต่อจากนั้นเขาจะทำอะไร อยู่ที่ไหน เทศบาลประชุมร่วมกับชุมชนบ่อยมาก มีการลงไปทำโฟกัสกรุ๊ปตามมุมต่าง ๆ ของชุมชน ในช่วงแรกพี่น้องในชุมชนอาจรู้สึกอึดอัดกันบ้าง เขาไม่คุ้นชินกับการนั่งล้อมวงคุย เพราะในอดีตที่ผ่านมาพี่น้องประชาชนในพื้นที่ยังยึดติดอยู่กับการรอคำสั่งจากข้างบน แต่ทั้งสองเวทีถือว่าเป็นเวทีที่ทำให้เห็นการเชื่อมโยงและความเปลี่ยนแปลงจากแนวคิดไปสู่แนวปฏิบัติได้เยอะอยู่พอสมควร"

ทั้งนี้สุริยากล่าวว่า การสร้างการสืบทอด (Succession) ภายในองค์กรและกลุ่มที่ทำงาน เป็นกุญแจสำคัญของการสร้างพลเมืองต่อเนื่อง

“หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีผมอยู่ก็ได้ มีเจ้าหน้าที่ มีปลัด มีรองนายกฯ มีเลขาฯ นายกฯ มีลูกน้องที่เป็นผู้อำนวยการกอง คนเหล่านี้ได้ซึมซับเรื่องกระบวนการคิดและวิธีการจัดการ ตลอดจนการบริหารและการปฏิบัติงานเรื่องการสร้างพลเมืองอย่างลึกซึ้ง ซึ่งตรงนี้เราก็อาศัยกลไกเวทีการจัดการความรู้ อาศัยการประชุมในแต่ละครั้ง อาศัยการโค้ชกัน ขณะเดียวกันในระดับชุมชน ในระดับสังคม เราก็มีกลไกที่เรียกว่า กรรมการชุมชน และปราชญ์ชาวบ้าน คนที่เข้ามาคลุกคลีกับกิจกรรมการสร้างโรงเรียนพลเมือง คนเหล่านี้แม้มีอยู่ไม่เยอะ แต่สามารถเป็นกลไกประสานในระดับชุมชนได้ การสร้างผู้สืบทอดไว้ทั้งสามระดับ ในโรงเรียน ในองค์กร และในชุมชน จะนำไปสู่ความยั่งยืนได้”

ผู้เล่นหลักที่เป็นเด็กและเยาวชน

โครงการเกษตรปลอดสารพิษ โครงการไก่ไข่อารมณ์ดี โครงการเศษขยะ โครงการผ้ามัดย้อม โครงการทำเฟอร์นิเจอร์จากไม้เก่า ร่วมกับโครงการพัฒนาสภาเด็กและเยาวชนเทศบาลตำบลปริก หรือโครงการโรงเรียนพลเมือง เป็นโครงการส่วนหนึ่งที่เทศบาลตำบลปริกสนับสนุนเด็กและเยาวชนให้ได้เรียนรู้จากการลงมือทำผ่านโครงการหรือโจทย์ที่เด็กสนใจอยากทำ (Project/Problem-based Learning: PBL)

จากประสบการณ์การทำงาน สุริยากล่าวว่า ความยากของการทำงานด้านเด็กและเยาวชนมีอยู่ 3 ส่วน ได้แก่ หนึ่ง-เวลา สอง-ทีม รวมถึงการสร้างกำลังใจ และสาม-เนื้อหาหรือความรู้ที่จะนำมาสอดแทรกในกระบวนการเรียนรู้

"เทศบาลตั้งงบประมาณกองสวัสดิการ กองการศึกษา ทำโครงการพัฒนาสภาเด็กและเยาวชนหรือโรงเรียนพลเมือง โรงเรียนทำงานในเชิงบูรณาการ ให้เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ทำหน้าที่บริหารจัดการเอง มีการประชุมกันเอง มีการออกแบบงานกันเอง ทำกิจกรรมกันเอง แต่มีเจ้าหน้าที่ คุณครูในโรงเรียน เป็นพี่เลี้ยง เราเปิดให้เด็กคิด แสดงออกโดยเสรี พี่เลี้ยงคอยประคองให้ทำกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ล่าสุดเด็กคิดโครงการมา 3-4 โครงการ ดูแล้วเชื่อมโยงกันทั้งหมด"

สุริยาเล่าถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งกับครูและนักเรียนว่า นอกจากได้องค์ความรู้ (Knowledge) จากโครงการที่ลงมือทำแล้ว ยังได้เรียนรู้การรู้จักตนเอง (Self-awareness) เรียนรู้ทักษะการทำงาน (Working Skills) และเรียนรู้ทักษะการวางแผนและบริหารจัดการ (Management)

"การเลี้ยงไก่ไข่ การปลูกผัก การนำวัสดุเหลือใช้มาทำเฟอร์นิเจอร์ และการย้อมผ้า แม้เป็นกิจกรรมเล็กๆ แต่อย่างน้อยที่สุด เราได้เห็นการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างชัดเจน เช่น เด็กที่เคยขาดความรับผิดชอบต่อสังคม ไม่ชอบทำงานเป็นกลุ่มและมีความเป็นปัจเจก นึกถึงตัวเองเป็นหลัก พอได้ผ่านกระบวนการจัดการศึกษาโรงเรียนพลเมืองเทศบาลตำบลปริกแล้ว เด็กกลับกลายเป็นคนที่มีพฤติกรรมตรงกันข้ามกับตอนแรกๆ กลายเป็นคนที่มีเหตุผล มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีความกล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี มีการแบ่งปันและเอื้ออาทรกัน

"บางทีคนที่ไม่โดดเด่นมักถูกทิ้งไว้ข้างหลัง แต่การทำงานเป็นกลุ่มไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง เด็กทุกๆ คนได้รับกระบวนการเรียนรู้ การถ่ายทอด และการปฏิบัติเหมือนกัน เด็กมีความรู้สึกร่วม ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในโรงเรียนอย่างมีความสุขได้ ซึ่งตรงตามเจตนารมณ์ของเทศบาลที่เราต้องการเห็นการพัฒนาของเทศบาลในทุกมิติ จะต้องสร้างคนให้มีสำนึกต่อความเป็นพลเมืองและต่อส่วนรวม ที่เราเรียกว่าพลเมืองตื่นรู้"

‘คน’ เป็นทุนทางสังคมที่มีคุณค่า

ตำบลปริกเป็นพื้นที่กึ่งเมืองกึ่งชนบท เทศบาลส่งเสริมการสร้างความมั่นคงทางอาหาร ที่อยู่อาศัย และสุขภาพอนามัยแก่คนในชุมชน ทุนสำคัญของตำบลปริกในสายตาของสุริยาคือทุนทางสังคม ที่มีคนกลุ่มต่างๆ เป็นส่วนประกอบ

“ตอนแรกที่เราจะขับเคลื่อนเรื่องเด็ก เรามีข้อจำกัด เจ้าหน้าที่มีไม่พอ คนที่รับผิดชอบยังไม่มี ต้องอาศัยกิจกรรมกองสวัสดิการ ส่วนโรงเรียน คุณครูทั้งหลายไม่ค่อยมีเวลาพอในการช่วยงานลักษณะนี้ได้ เราใช้เวลาอยู่ 6-7 ปี กว่าจะได้ทีมกองสวัสดิการ ทีมสำนักปลัด ทีมครู มาช่วยกันเชื่อมโยงเรื่องกิจกรรมกับเด็กและชุมชน การพัฒนาคนเป็นเรื่องยากกว่าเรื่องอื่นๆ เช่น โครงสร้างพื้นฐาน เพราะเรื่องการพัฒนาคนมีระยะเวลาเป็นเรื่องสำคัญ เราจะรีบจบไม่ได้ ต้องค่อยเป็นค่อยไป และต้องดูจังหวะในการเข้าชาร์จคนแต่ละกลุ่ม เพราะบางทีเราทำงานกับเด็กด้วย ผู้ใหญ่ด้วย และมีภาคีภายนอกด้วย เราทำงานคนเดียวไม่ได้เลย แต่กลไกตรงนี้ทำให้เห็นว่าความรู้ไม่ย่ำอยู่กับที่”

สุริยาเล่าถึงกระบวนการพัฒนาคน โดยการสร้างคนภายในให้เป็นทีมงาน สาม ก. ที่มีทั้งความแกร่ง ความกล้า และความเก่ง ทุกคนต้องทำงานร่วมกัน โดยใช้ ‘ไตรพลัง’ ได้แก่ หนึ่ง-พี่เลี้ยง (Coach) สอง-เพื่อนที่คอยหนุน พี่ที่คอยนำ (Tandem) และสาม-ภูมิบุตรา คือพนักงานจ้างที่เป็นคนในพื้นที่

“คนทั้งสามกลุ่มนี้ต้องทำงานเชื่อมโยงกัน พี่เลี้ยงคือผู้อำนวยการกอง เรามีอยู่ 7-8 กองในเทศบาล ทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงให้กับน้องๆ และกลุ่มที่สอง ได้แก่หัวหน้างาน หรือเจ้าหน้าที่ระดับรองลงมา ที่เป็นเพื่อนหรือเป็นพี่คอยแนะนำให้คำปรึกษากันได้ คอยเชื่อมโยงนโยบายไปสู่การปฏิบัติ เชื่อมโยงระหว่างผู้อำนวยการกองกับเจ้าหน้าที่ในสังกัด ส่วนกลุ่มที่สามคือ พนักงานจ้าง เป็นคนที่อาศัยในตำบลปริก ไม่ว่าจะอยู่ชุมชนไหนก็ต้องเป็นเจ้าหน้าที่ประจำชุมชนนั้น ต้องไปเรียนรู้ชุมชนของตัวเอง และต้องส่งผ่านข้อมูลจากชุมชนตัวเองมายังเทศบาล ทำงานแบบย้อนไปย้อนมา ชุมชนเข้ากับเทศบาลได้ เทศบาลก็ต้องเข้ากับชุมชนได้ การทำงานของคณะครูในโรงเรียนก็ใช้วิธีการเดียวกัน”

คำว่า ‘ไม่มีงบประมาณสนับสนุน’ ไม่มีอยู่ในพจนานุกรมการทำงานของนายกเทศมนตรีเทศบาลตำบลปริก เพราะงบประมาณจัดสรรได้ตามนโยบายและยุทธศาสตร์ของเทศบาล ผ่านการระดมความคิดจากตัวแทนทุกฝ่ายในชุมชนที่เป็น ‘พลเมืองตื่นรู้’ ผู้ยึดถือผลประโยชน์ของส่วนรวมและสังคมเป็นหลัก โดยไม่จำเป็นต้องเสียงบประมาณไปกับการสร้างแลนด์มาร์กราคาแพง

‘แพรกหนามแดง’ กว่า 5 ปีกับเส้นทางการสร้าง ‘ไอดอล’ ที่เข้าถึงและสัมผัสได้

กลไกชุมชนแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม

ชุมชนแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นชุมชนที่มีระบบนิเวศที่น่าสนใจ ในภาพใหญ่สมุทรสงครามเป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่ริมชายฝั่งทะเลอ่าวไทยด้านตะวันตก มีแม่น้ำแม่กลองเป็นแม่น้ำสายหลัก ไหลผ่าน 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอบางคนที อัมพวา และเมืองสมุทรสงคราม ทำเลที่ตั้งอยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพฯ ใช้ระยะเวลาขับรถไม่ถึงชั่วโมงครึ่ง ด้วยระยะทางเพียงประมาณ 65 กิโลเมตร

สำหรับแพรกหนามแดง ชุมชนนี้ตั้งอยู่ในพื้นที่แบ่งเขตระหว่างน้ำจืดกับน้ำเค็ม มีทีมวิจัยท้องถิ่นที่ทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) มากว่า 10 ปี ปัจจุบันปรับเปลี่ยนโครงสร้างองค์กรเป็นสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.)

“ในชุมชนผู้ปกครองเห็นว่าเราสร้างเด็กแล้วไปได้ดี เด็กสามารถมีอาชีพเลี้ยงดูตัวเองได้ เขาก็อยากให้ลูกเข้ามาร่วมโครงการเรื่อยๆ เด็กที่เข้ามาตรงนี้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี มีพฤติกรรม การเรียนดีขึ้น มีความสามารถมากขึ้น กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ ผู้ปกครองเลยส่งเสริมให้เด็กมาทำกิจกรรมกับเรา ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมจากชุมชน ส่วนหนึ่งพี่เลี้ยงต้องสร้างความเชื่อมั่นให้กับชุมชนและพ่อแม่ของเด็กด้วย เขาจึงอยากส่งลูกมาร่วมกิจกรรม” แมว - นิภา บัวจันทร์ อายุ 51 ปี ผู้จัดการสถาบันการเงินแพรกหนามแดง กรรมการกลุ่มสัจจะออมทรัพย์ เจ้าหน้าที่สหกรณ์เคหสถานเจริญมั่งมีมั่นคง (บ้านมั่นคง) และทีมวิจัยชุมชนแพรกหนามแดง กล่าว

Active

ความไว้วางใจทำให้เด็กเปิดใจ

เกือบทุกบ้านในชุมชนปลูกกล้วย กล้วยเป็นพืชที่ปลูกง่ายและอยู่ใกล้ตัว เราสามารถนำกล้วยมาทำประโยชน์อะไรได้บ้าง

ทีมวิจัยเล่าถึงจุดเริ่มต้นของเรื่องกล้วยๆ ใน **โครงการศึกษากระบวนการเรียนรู้วิถีชุมชนจากการใช้ประโยชน์จากกล้วยของเด็กและเยาวชน ชุมชนแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม** ที่ถูกตั้งโจทย์ขึ้นจากเรื่องใกล้ตัว เช่นเดียวกับโครงการในปีก่อนๆ แมวเป็นหนึ่งในทีมพี่เลี้ยงประจำพื้นที่ผู้ดูแลโครงการนี้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการพลังเด็กและเยาวชนเพื่อการเรียนรู้ภูมิสังคมภาคตะวันตก ที่ชุมชนแพรกหนามแดงเข้าร่วมมาตั้งแต่ พ.ศ. 2557 มีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างพลังพลเมืองของเด็กและเยาวชน โดยการเรียนรู้ท้องถิ่นและภูมิสังคมผ่านกลไกขับเคลื่อนการพัฒนา ยกระดับความรู้ในการจัดการท้องถิ่น

นอกจากตัวเธอแล้ว ยังมีทีมงาน ได้แก่ ลุงเปี๊ยก - **สมศักดิ์ ริ้วทอง อายุ 64 ปี, น้อง - พจนา วิเชียรฉาย อายุ 56 ปี และผึ้ง - บังอร ช่วยชูวงค์ อายุ 46 ปี ที่เป็นทั้งทีมวิจัยและพี่เลี้ยง**

โครงการร่วมกันทำโครงการพัฒนาเด็ก เยาวชน และคนในชุมชนอย่างแข็งขัน

"เราทำงานชุมชน รู้กระบวนการทำงานวิจัยท้องถิ่น พวกเราถูกวางกระบวนไว้ มันติดเข้าไปในใจ แทรกเข้ามาอยู่กับการดำเนินชีวิตของเรา พอมีโครงการมาต่อเนื่อง เราก็สนุก เมื่อไรที่โครงการจบไปแล้ว ว่างเกินไปไม่ได้เจอเพื่อนหรือคนในชุมชน มันทำให้เรารู้สึกว่าขาดอะไรก็ไม่รู้ เหมือนน้ำที่พร่องไป" แมวกล่าวถึงธรรมชาติของการทำงาน และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเป็นพี่เลี้ยงโครงการต่อว่า

"การเป็นพี่เลี้ยงชุมชนต้องทำเป็นทีม เราคนเดียวไม่สามารถทำได้ เพราะความสามารถแต่ละคนไม่เหมือนกัน คนนั้นถนัดแบบนี้ คนนี้ถนัดแบบนั้นแยกกันไป พอเราได้เจอโครงการอะไรที่แปลกใหม่ เราลองคิดลองทำช่วยกันหลายคนมันสนุก ได้ความรู้ใหม่ ต้องทำแบบนี้ ดัดแปลงแบบนี้ ทำไปเรื่อย ๆ กลายเป็นว่าเราทำอีกอย่างได้อีกอย่าง ได้ภูมิปัญญาใหม่ ได้เอาภูมิปัญญาเก่ามาบวกกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้เราเองสนุกอยากทำไปเรื่อย ๆ"

พ.ศ. 2557 ชุมชนแพรกหนามแดงหันมาทำวิจัยเรื่องการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนกับเด็กกลุ่มเสี่ยงเป็นกลุ่มแรก ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ไม่ได้เรียนหนังสือในระบบและถูกมองว่าเกเร ผลลัพธ์จากการทำโครงการเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้เด็กและเยาวชนกลุ่มอื่นๆ รวมถึงผู้ปกครองสนใจ และให้ความร่วมมือกับกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากกลุ่ม

"เราคลุกคลีกับเด็กกลุ่มนี้มาก่อนตั้งแต่เขายังเด็กๆ สมัยเด็กเขาเป็นเด็กดีมาก แต่พอหลุดช่วง ม.3 ไป เขาเปลี่ยนจากหน้ามือเป็นหลังมือด้วยปัญหาครอบครัว บางคนเข้าไปอยู่สถานพินิจฯ เข้าออกบ่อยจนเขาบอกว่าไม่ไหวกับชีวิตแล้ว เจอปัญหาชุมชนไม่ต้อนรับ ไปทางไหนชุมชนก็ไล่ อยากกลับตัว งานวิจัยทำให้เราได้เรียนรู้ รู้จักเด็กกลุ่มนี้ ซึ่งก็ถือว่ามีโลกส่วนตัวสูง เราดีใจที่สลายแก๊งในนี้ได้ คนที่เป็นหัวหน้าโครงการปีที่ 1 นั่นก็คือหัวหน้าแก๊ง หัวโจกของกลุ่ม แก๊งที่ตีกันเป็นประจำก็สลายตัวไปจากชุมชน" แมวกล่าว

“เราคุยกับเขาว่าตอนนี้พวกเขาแทบไม่มีที่ยืนในสังคม อย่างในหมู่บ้านมีใครให้เข้าบ้านบ้าง จะเข้าบ้านใครปุ๊บ ไม่ได้เลย อย่ามายุ่งกับลูกฉันเดี๋ยวลูกฉันเสียคน เพราะฉะนั้นถ้าอยากมีที่ยืนในสังคมให้ได้ ให้ลองเข้ามาทำกิจกรรมกับกลุ่ม เขาก็เข้ามาดูแต่ว่าไม่ลงมือทำนะ เราต้องทำตัวเป็นเพื่อนเขา พูดภาษาเดียวกับเขา มีมุกคอยเล่นคอยชวนคุย” ลุงเปี๊ยกกล่าว

“เราวางกระบวนทำโครงการเด็กคู่กับงานวิจัย ให้เด็กรุ่นใหญ่สอนเด็กเล็กระดับอนุบาลและประถม เราคละอายุให้เด็กเรียนรู้ปรับตัวเข้าหากัน เป็นพี่เลี้ยงคอยตั้งคำถามบ่อยๆ ให้เขาคิดว่าควรทำอย่างไร ควรปรับวิธีไหน แล้วทำมาให้เราดู เด็กกลุ่มเสี่ยง เด็กที่แว้นขี่มอเตอร์ไซค์ไปมา ปีแรกเขาไปได้ดี มีงานทำ เลิกติดยา” ลุงเปี๊ยกเล่าต่อ

แมวอธิบายต่อว่า กลุ่มเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการในระยะหลังเป็นเด็กในระบบ การทำงานมีความยากง่ายแตกต่างกัน เด็กนอกระบบควบคุมยาก แต่เด็กในระบบจัดการเวลายาก

“เด็กในระบบไม่ค่อยมีเวลา แม้กระทั่งวันหยุดปิดเทอม โรงเรียนก็ให้เด็กมาฝึกอบรม เตรียมตัวแข่งขันกิจกรรม แข่งระดับเขต ระดับภาค เราสังเกตว่าเด็กที่มาทำกิจกรรมกับเรา ครูมักพาเขาไปทำกิจกรรมอย่างอื่น เพราะเห็นว่าเด็กมีกระบวนการคิดเป็นขั้นเป็นตอน คิดทำอะไรแล้วมีการถอดบทเรียน ปรึกษากันระหว่างทำงาน มีแผนงานและมีระเบียบ เราก็ต้องบอกครูว่าขอแบ่งเวลาให้เด็กมาทำกิจกรรมกับเราบ้าง” แมวกล่าว

กระจายบทบาทการทำงานเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม

แพรกหนามแดงเป็นชุมชนที่เรียนรู้การอยู่ร่วมกันจากปัญหาความขัดแย้งเรื่องการใช้น้ำ ย้อนความไปเมื่อชุมชนถูกแบ่งเป็น 2 ฟากฝั่ง ระหว่างพื้นที่น้ำจืดและพื้นที่น้ำเค็ม ซึ่งถูกคั่นกลางด้วยถนนพระราม 2 ถนนเป็นตัวขวางการไหลของน้ำตามธรรมชาติ น้ำเค็มไม่สามารถไหลมาทางน้ำจืด น้ำจืดไม่สามารถผลักดันเข้ามาเพื่อเจือจางความเค็ม นำมาสู่ความขัดแย้งด้านการจัดการน้ำของชาวนาและชาวสวน การเข้ามาของทีมวิจัยที่มีประชาคมคนรักแม่กลอง และ สกว.เข้ามาสนับสนุนทำให้คนในชุมชนหันหน้ามาคุยและแก้ปัญหาร่วมกัน นี่เป็นเหตุผลที่ทำให้ทีมวิจัย ซึ่งเป็นพี่เลี้ยงโครงการเด็กและเยาวชนรู้จักผู้คนในชุมชนอย่างกว้างๆ และมีเครือข่ายช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ในชุมชน

"เวลาให้เด็กๆ ไปเรียนรู้ที่ไหน เราประสานขอความร่วมมือไป เพราะตอนเราทำวิจัยท้องถิ่น เราต้องไปสำรวจ ประสานคนทั้งตำบลอยู่แล้ว" แมวกล่าว

"เรารู้จักผู้นำแต่ละหมู่บ้าน ใครมีความสำคัญ ใครมีบทบาทอะไรในนั้น เวลาไปลงพื้นที่จะประสานเข้าไป เขาก็ให้ความร่วมมือ" น้องกล่าว

"ทีมที่ปรึกษาหรือทีมวิจัยของเรามีสองด้านคือ ด้านน้ำจืดกับด้านน้ำเค็ม เวลาเด็กปรึกษาลงพื้นที่ด้านน้ำจืด เขาจะประสานพี่เลี้ยงฝั่งทีมน้ำจืด ผมอยู่ฝั่งน้ำเค็ม เด็กมาทำกิจกรรมฝั่งนี้ก็ประสานผม จะไปที่ไหน ไปสัมภาษณ์ใคร เราให้คำแนะนำและไปประสานให้" ลุงเปี๊ยกกล่าว

แม้ทีมพี่เลี้ยงจะมีประสบการณ์ทำงานวิจัยมาอย่างโชกโชน แม่นยำครบกระบวนการ ทั้งการหาข้อมูล การตั้งคำถาม การถอดบทเรียน แต่ทีมงานทุกคนบอกเป็นเสียงเดียวกันว่า การทำงานกับเด็กและเยาวชนต้องเรียนรู้การปรับตัวเพื่อให้เข้ากับเด็ก

"จับสังเกตพฤติกรรม เด็กบางคนไม่พูดเพราะอะไร มีปัญหาอะไร ก็เข้าคลินิกส่วนตัว แชตถามบ้าง ถามตรงๆ บ้าง ใช้คำพูดแบบผู้ใหญ่ห่วงลูกในครอบครัว ปรับวิธีการสอนจากสอนสั่งเป็นแนะนำ วางข้อตกลง พี่เลี้ยงแต่ละคนสไตล์ไม่เหมือนกัน เราสไตล์เสียงดัง พูดตรงแบบเล่นๆ แรงๆ บางครั้งแอบกระซิบ เรามีวิธีดูพฤติกรรมเด็กรายบุคคลว่าคนนี้จะเตือนอย่างไร บางคนรู้นะเดี๋ยวบอกแม่นะ ก็จะแบบนั้น เด็กก็จะกลัวเรา" แมวอธิบาย "การทำงานกับเด็กเปลี่ยนแนวพวกเราด้วย จากที่แต่งตัวแบบผู้ใหญ่ เวลาอยู่กับเด็กเราแต่งตัวสบายๆ เพราะการแต่งตัวเป็นทางการจะกดดันเด็ก แต่งตัวเรียบร้อยดูดี เด็กไม่กล้าเข้าใกล้"

"ของผมก็สไตล์เล่นๆ งานวิจัยทำให้เราเล็งเห็นหลายอย่าง ลองสังเกตถ้าเราทำจานตกแตกหล่นจากมือ เราพูดว่าอุ๊ย หลุดมือ จานมันลื่น เราไม่โทษตัวเอง แต่พอเด็กทำ เราบอกซุ่มซ่าม งานวิจัยทำให้เราเห็นว่ามันมีวิธีอื่นอีก มีมุมอื่นให้คิดได้อีก" ลุงเปี๊ยกกล่าว

เป้าหมายที่แท้จริงของโครงการต่างๆ ที่เด็กและเยาวชนชุมชนแพรกหนามแดงวางโจทย์โครงการขึ้นมา ไม่ได้มองผลลัพธ์ของโครงการเป็นความสำเร็จ แต่เน้นให้เด็กได้คิด ลงมือทำ และออกไปปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชน

ยกตัวอย่าง โครงการศึกษากระบวนการเรียนรู้วิถีชุมชนจากการใช้ประโยชน์จากกล้วยของเด็กและเยาวชน ที่เกิดเป็นกล้วยหอมจี่และกล้วยไข่จี่ แทนกล้วยน้ำว้าจี่แบบที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคย ซึ่งเป็นผลจากการให้เด็กและเยาวชนได้ทดลองทำในสิ่งที่ไม่คุ้นเคย

“เรื่องตัวเองต้องรู้ก่อน เด็กที่เราพาไปรุ่นนี้ไม่เคยเห็นนาข้าว แพรกหนามแดงมีสองฝั่งนะ ไม่เคยไปไหนเลย เคยไปเที่ยวที่อื่น แต่ตำบลตัวเอง บ้านตัวเองยังไม่รู้ว่ามีอะไรบ้าง นี่คือสิ่งหนึ่งที่เราต้องสานต่อ สร้างต่อให้เขารับรู้ให้ได้ว่าบ้านเขามีอะไรบ้าง” ลุงเปี๊ยกกล่าว

“กระบวนการทำวิจัยกับประสบการณ์ของทีม ทั้งทีมวิจัยและทีมน้องๆ รุ่นพี่ที่ทำโครงการมาก่อน ความรู้ที่ทางมูลนิธิสยามกัมมาจลลงมาพัฒนากิจกรรมในโครงการ รวมกับภูมิความรู้ในท้องถิ่น ความรู้ที่ได้จากการไปอบรมในเวทีเครือข่ายเอามาบวกกันทุกอย่างเป็นแนวทางว่าเราจะทำอย่างไร ใช้วิธีไหนพัฒนาเด็กแนวทางของเราควรจะไปทางไหน เน้นให้เด็กรู้จักบ้านตัวเอง รู้ว่าบ้านเรามีอะไร ดึงศักยภาพของเด็กออกมาว่าเขามีความสามารถอะไร เขาเด่นดีด้านไหน ให้เขาแยกบทบาทของตัวเอง รวมทีมใหม่ก็จะหาดูว่าใครบันทึกเก่ง ใครชวนคุยเก่ง แบ่งหน้าที่แบบที่เราเคยทำมาแล้ว” แมวอธิบายวิธีการทำงาน

ทั้งนี้พี่เลี้ยงทั้งสามคนบอกว่า ความมั่นคงของทีมพี่เลี้ยงมาจากความสามัคคีและการช่วยเหลือกันภายในก่อนจะประสานความร่วมมือไปยังหน่วยงานภายนอก

“เราอ่อนด้านนี้ เพื่อนเด่นด้านนั้น เติมกันได้ข้อมูลเพิ่มขึ้น” น้องกล่าวขึ้น

“การร่วมมือกันในทีมเป็นสิ่งสำคัญ มีเพื่อนช่วยเสริมแรง แบ่งงานตามความสามารถเฉพาะด้านของแต่ละคน แต่ต้องทำงานไปด้วยกัน เราทำงานชุมชนมาจนมันเข้ากระแสเลือด เหลือกันอยู่เป็นหลัก 4 คน อินเข้าไปข้างใน ถ้าไม่ได้เจอกันไม่ได้ทำแบบนี้ มันอยู่ไม่ได้” แมวกล่าว

สร้างไอดอลตัวจริงที่สัมผัสและเข้าถึงได้ในชุมชน

เด็กหลายๆ คนขับเคลื่อนความฝันด้วยแรงบันดาลใจจากคนที่ชื่นชอบหรือ 'ไอดอล' กลไกการทำงานกับเด็กและเยาวชนแพรกหนามแดงขับเคลื่อนการทำงานโดยให้รุ่นพี่เข้ามามีส่วนช่วยส่งต่อความรู้ให้รุ่นน้อง ความสามารถ การกล้าพูด กล้าแสดงออกของรุ่นพี่ ทำให้รุ่นน้องมีแรงพลังที่จะก้าวเดินต่อ ส่วนทีมงานพี่เลี้ยงเองก็ทำให้ผู้ปกครองและคนในชุมชนเชื่อมั่น จากการทำงานพัฒนาท้องถิ่นมาอย่างต่อเนื่อง

"ชุมชนมีความหวัง เพราะเราสร้างไอดอล ผู้ปกครองก็หวังว่าลูกหลานจะโตเป็นเหมือนไอดอล เหมือนพี่แอล (วีรวรรณ ดวงแข) ได้บินไปเรียนรู้ทั่วประเทศ เขาอยากให้ลูกหลานได้โตไปเป็นเหมือนพี่ ได้ทำงานดีๆ ได้มีโอกาสบ้าง" แมวกล่าว

"เวลาไปรับไปส่งเด็กๆ ผู้ปกครองไม่ห่วง เพราะเขาวางใจเรา" ผึ้งกล่าว

แอลเองก็เคยผ่านช่วงวัยรุ่นที่จัดการอารมณ์ของตัวเองไม่ได้ โพสต์ด่า โพสต์ระบายในโซเชียลมีเดีย แต่ปัจจุบันแอลได้ก้าวขึ้นมาเป็นหนึ่งในแกนนำแถวหน้าของชุมชน

"เราช่วยสังเกตพฤติกรรมของน้องว่าเป็นอย่างไร มีครอบครัวแบบไหน ตามไปดูพวกเขาบนโซเชียลมีเดีย เป็นเพื่อนกับน้องในเฟซบุ๊ก ในไลน์ ทำให้เห็นพฤติกรรมของเขา บางทีน้องโพสต์ก็เข้าไปเตือนเลย เราจะไม่เตือนด้วยคำที่รุนแรง บางทีเราคุยต่อหน้าไม่ได้ เราก็แชตไปหา" แอลเล่าจากประสบการณ์

"เราหวังที่จะสร้างเด็กรุ่นต่อไปเรื่อยๆ ถ้าเด็กผ่านกระบวนการแบบนี้ เขาจะคิดเป็นและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงรอบตัวได้ พี่เลี้ยงต้องรู้เท่าทันเด็กเพื่อหาวิธีการรับมือกับเขา เรารู้ว่าเราอายุเยอะแล้วต่อไปคงทำไม่ได้ ก็ต้องฝึกเด็กรุ่นนี้เพื่อให้เขาฝึกรุ่นน้องต่อไป ผ่านกระบวนการคิด ตั้งคำถาม วิเคราะห์ข้อมูล วางแผน สรุปบทเรียน สร้างไว้ให้เขาไปใช้กับน้อง" แมวกล่าว

ร่วมกับ
องค์การบริหารส่วนตำบลแพรกหนามแดง
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย
วันที่ ๕ ธันวาคม ๒๕๕๐

แอลขยายภาพให้เห็นกลไกการทำงานในภาพใหญ่ของชุมชนแพรกหนามแดงว่า มีทีมงานในตำบลที่เจอกันทุกวันที่ 1 ที่กลุ่มสัจจะออมทรัพย์ เพื่อประชุมความคืบหน้าและแจ้งข่าวสารการทำงาน และทีมงานอีกส่วนหนึ่งดูภาพรวมทั้งจังหวัด เป็นทีมที่รู้สถานการณ์ทุกด้าน ทั้งสิ่งแวดล้อม สังคม และข่าวสารต่างๆ ทีมงานชุดนี้จะนำข้อมูลมาเผยแพร่ให้ทีมงานในตำบล ซึ่งเป็นทีมที่ใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด

"รุ่นพี่เยาวชน รุ่นสองกับรุ่นสาม พัฒนาศักยภาพของเขาขึ้นมาไม่น้อย บางคนจากเล่นเกมไม่หยุด ไม่ฟังใครทั้งสิ้น ก้มหน้าก้มตาเล่นเกม ตอนนี้เก่งไปไกล เลิกเล่นเกมแล้วไปทำงาน มีอาชีพที่ดี ตอนนี้เราให้รุ่นพี่นำความรู้จากพี่เลี้ยงไปสอนรุ่นเล็กต่อจากพวกเราอีกที เราก็เป็นที่ปรึกษา" ลุงเปี๊ยกเล่า

"คนในชุมชนเห็นพวกเราทำงาน ชาวบ้านเห็นว่ารวมตัวกันแล้วทำจริง ไปอบรมที่นั่นที่นี่ นำกิจกรรมเข้ามา พอเราไปชวนลูกเขา เขาก็ให้มาเลยไม่ปฏิเสธ ลูกเขาจากที่ซนๆ พอมาอยู่กับเรา เขานิ่งขึ้น ทำกิจกรรมได้ ถ้าเป็นเด็กโตกล้าคิด มีเหตุผล ขนาดเราเห็นทีแรกคิดว่าจะไปรอดไหม แต่พอเข้าเวทีไม่น่าเชื่อว่าเขาพูดได้ทำได้ ทั้งที่ก่อนไปเขายังไม่ค่อยมั่นใจ" น้องยกตัวอย่าง

"เด็กๆ กล้าพูดและมีเหตุผล หลานที่บ้าน ถ้าเราจะพูดอะไร เราต้องมีเหตุผล ถ้าไม่มีเหตุผลเขาไม่ยอมทำ เหตุผลต้องมาก่อน" ผึ้งกล่าวเสริม

เส้นทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนชุมชนแพรกหนามแดงตลอด 5 ปี สร้าง ‘ไอดอล’ ในชุมชนที่ไม่ได้มีเพียงคนเดียว ทั้งแมว น้อง ผึ้ง ลุงเปี๊ยก และแอล เป็นไอดอลต่างวัยที่ได้รับบทบาทต่างกันไป อาจมีแฟนคลับ มีผู้ติดตามคนละกลุ่ม แต่ทุกคนมีเป้าหมายและเดินหน้าไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนแพรกหนามแดง ให้รู้จักตนเอง ชุมชนของตนเอง และรู้เท่าทันโลกภายนอก

‘บ้านเขาน้อย’ จังหวัดสตูล การรื้อฟื้นอดีตที่สร้างความเป็นระเบียบให้กับปัจจุบัน

กลไกชุมชนตำบลย่านซื่อ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล

‘จุดชมวิวเขาภูน้อย’ อยู่ในพื้นที่บ้านเขาน้อยเหนือ หมู่ 3 ตำบลย่านซื่อ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล เป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่จากความร่วมมือร่วมใจของคนบ้านเขาน้อยที่ต้องการพัฒนาชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว โดยไม่ละทิ้งสำนึกรักสิ่งแวดล้อม

บ้านเขาน้อยเป็นชุมชนหนึ่งที่มีประวัติความเป็นมายาวนานกว่า 150 ปี อ้างอิงข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น สำรวจ สัมภาษณ์ และสังเคราะห์โดยเด็กและเยาวชนในชุมชน ภายใต้**โครงการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สู่การพัฒนาชุมชนบ้านเขาน้อย**

ทำเลที่ตั้งของเขาน้อยเป็นที่ราบ โอบล้อมด้วยภูเขาสามด้าน มีน้ำท่าอุดมสมบูรณ์เนื่องจากมีสายน้ำชลประทานไหลผ่าน หากได้ขึ้นไปมองวิวจากมุมสูงบนจุดชมวิวเขาภูน้อย จะเห็นผืนนากว่า 2 พันไร่กว้างไกลสุดตา จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งที่ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวคงหนีไม่พ้นทะเลหมอกที่คลอเคลียไปกับทิวเขากระทบแสงสีทองของพระอาทิตย์ที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้นในยามเช้า

เปลี่ยนด้านมืดให้เป็นด้านสว่าง

ใครจะไปนึกว่าการเข้ามาของร้านค้าปลีกขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นสัญญาณของความเจริญทางเศรษฐกิจจะส่งผลกระทบต่อความมั่นคงระดับฐานราก จนทำให้ชุมชนเล็กๆ อย่างบ้านเขาน้อยสั่นคลอน **สอและ หลงสมัน หรือครูสอและ พี่เลี้ยงโครงการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ฯ** ครูสอนศาสนาโรงเรียนสามัคคีอิสลามวิทยา และผู้บริหารฝ่ายวิชาการมัสยิดบ้านเขาน้อย กล่าวว่า บ้านเขาน้อยเป็นชุมชนขนาดเล็ก ปัจจุบันมีประชากรทั้งสิ้นราว 1,200 คน ประมาณ 161 ครัวเรือน ย้อนกลับไปราว พ.ศ. 2556 การเข้ามาของร้านค้าปลีกขนาดใหญ่ที่เป็นศูนย์กลางการจับจ่ายใช้สอยของผู้คนอย่างพลุกพล่าน อีกด้านหนึ่งกลับกลายเป็นศูนย์กลางการกระจายยาเสพติด ซึ่งเป็นด้านมืดที่แทบไม่มีใครมองเห็นและไม่ได้นึกถึง

“ปัญหาในพื้นที่มีอยู่แล้วคือปัญหายาเสพติด ช่วงนั้นผู้ใหญ่บ้านเพิ่งได้รับตำแหน่งมาใหม่ๆ ก็ร่วมกันทุกวิถีทางเพื่อช่วยให้น้อง ๆ รอดพ้นจากตรงนั้น ศูนย์การค้าเข้ามาถูกต้องตามกฎหมาย แต่พอคนหมู่มากเข้าไปอยู่ตรงนั้นก็สามารถทำงานในรูปแบบอื่นได้ กลายเป็นเหมือนฮับกระจายของไปทั่ว พื้นที่เขาน้อยบางส่วนเป็นเส้นทางผ่านและเป็นจุดพักยาเสพติด ชุมชนเราตอนนั้นก็มานั่งคิดร่วมกัน ฝ่ายปกครองกับฝ่ายศาสนามาคุยกันหาทางออก หากเราไม่มีกิจกรรม ไม่มีพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนแสดงความสามารถ อนาคตปัญหาชุมชนเราอาจแย่ไปกว่านี้ แต่เมื่อเรามีกิจกรรม มีเวที เปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้ใหญ่ เด็กก็มีความรักความเป็นห่วงพื้นที่มากขึ้น นี่คือสิ่งที่เราเห็นได้ชัดเจน”

มัสยิดดารุลนาอีม บ้านเขาน้อย เป็นศูนย์กลางของชุมชน ครูสอและเล่าว่าปกติชุมชนใช้มัสยิดเป็นฐานในการทำกิจกรรม ไม่ว่าฝ่ายปกครองหรือฝ่ายศาสนาอีกด้านหนึ่งมัสยิดจึงเปรียบเสมือนจุดยึดเหนี่ยวของคนในพื้นที่ เป็นสถานที่ที่คนในชุมชนให้ความเคารพ และมีพื้นที่กว้างขวางทำให้การจัดกิจกรรมเป็นไปได้อย่างคล่องตัว ครูสอและเล่าว่า ราว พ.ศ. 2557 เป็นช่วงปีที่สถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนในชุมชนรุนแรงมาก ทั้งเรื่องยาเสพติด เรื่องชู้สาว หลังจากนั้น พ.ศ. 2558 ผู้นำชุมชนและผู้ใหญ่จึงมาร่วมกันระดมความคิดเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา เห็นพ้องต้องกันว่าฐานที่จะช่วยให้ปัญหาเหล่านี้ทุเลาเบาบางลงได้ต้องอาศัยองค์กรศาสนามาเป็นตัวหลัก องค์กรฝ่ายปกครองเข้ามาช่วยเสริม แล้วเปิดพื้นที่ดึงเด็กและเยาวชนมาร่วมทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจ โดยมีผู้ใหญ่คอยให้การสนับสนุน

“เมื่อก่อนเด็กห่างเหินกับองค์กรศาสนาและผู้นำชุมชน เด็กไม่ค่อยเข้าใกล้ ไม่มีปฏิสัมพันธ์ด้วย ไม่ค่อยให้ความสนใจกับกิจกรรมในพื้นที่ เพราะเขายังไม่เห็นความสำคัญว่ากิจกรรมหรือสิ่งต่างๆ ที่เกิดในชุมชนจะมีผลกระทบกับเขาอย่างไร ผู้ใหญ่ไม่เคยเปิดโอกาสให้เด็กพูด ถึงเวลาเราก็บอกว่าขอยี่สิบคน ขอสามสิบคน แต่บางทีเขามาด้วยความอึดอัด เขาไม่อยากทำในส่วนตรงนั้น ในกลุ่มผู้ใหญ่ก็มาคิดร่วมกันระหว่างองค์กรศาสนากับองค์กรปกครองในท้องที่ แล้วก็ได้ให้ท้องถิ่นเข้ามาสนับสนุนอีกทางหนึ่ง”

ครูสอและบอกว่าการสร้างความเปลี่ยนแปลงในระดับชุมชนต้องอาศัยความตั้งใจ ความพยายาม และความร่วมมือจากองค์ประกอบทางสังคมทุกส่วนในชุมชน เพื่อจับมือกันวางเป้าหมายที่ชัดเจนในการขับเคลื่อน และพัฒนาชุมชนไปในทิศทางเดียวกัน

“ใน พ.ศ. 2558 ชุมชนเน้นเรื่องบุหรี่เป็นประเด็นแรก เราคิดว่าบุหรี่คือต้นตอของปัญหายาเสพติดทุกประเภท ลงพื้นที่โดยให้คณะกรรมการหมู่บ้านกับคณะกรรมการมัสยิดลงสำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูลว่าในหนึ่งครอบครัว สมมติมีห้าคน พ่อสูบไหม สูบอย่างไร สูบแบบต่อเนื่อง สูบบ้างเว้นบ้าง ลูกสูบไหม สูบอย่างไร สูบวันละเท่าไร สูบกี่ซอง สูบประเภทไหน เราเอารายละเอียดมาทั้งหมด มาประมวลข้อมูลทั้งหมด แล้วรายงานไปยังสาธารณสุขจังหวัด ผลปรากฏว่าบ้านเขาน้อยมีสถิติผู้สูบบุหรี่ติดอยู่ในระดับต้นๆ ของจังหวัด เราเลยจัดกิจกรรมเกี่ยวกับบุหรี่มาอย่างต่อเนื่อง”

การรื้อฟื้นอดีตที่สร้างความเป็นระเบียบและความคึกคักให้กับชุมชนบ้านเขาน้อย

โครงการแรกที่กลุ่มแกนนำเยาวชนบ้านเขาน้อยได้ลงมือทำ ภายใต้โครงการ Satun Active Citizen คือ โครงการศึกษาเรียนรู้สุขภาพผู้สูงอายุตามวิถีชุมชน ควบคู่กับโครงการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการสูบบุหรี่ในพื้นที่สาธารณะ ส่วนในปีที่ 2 กลุ่มเยาวชนรุ่นต่อมาได้ริเริ่มโครงการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สู่การพัฒนาชุมชนบ้านเขาน้อย

เป้าหมายของชุมชนคือการสร้างเยาวชนให้เข้มแข็ง มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้คนและชุมชน จนเกิดความหวงแหนบ้านเกิดของตนเอง ส่วนเป้าหมายของโครงการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ฯ คือการศึกษาประวัติศาสตร์ที่มาที่ไปของชุมชน การอพยพย้ายถิ่นเพื่อตั้งถิ่นฐานของบรรพบุรุษ วิถีชีวิตในการดำรงชีพ สถานที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ และตำนานเล่าขานบ้านเขาน้อย กระบวนการเรียนรู้จากการทำโครงการ ทั้งจากการสืบค้นข้อมูลในเอกสาร หนังสือ และอินเทอร์เน็ต การลงพื้นที่สัมภาษณ์แลกเปลี่ยนจากผู้ใหญ่และผู้สูงอายุในชุมชน การบริหารจัดการเวลาทั้งการเรียน งานบ้าน และงานในโครงการ การฝึกฝนการทำงานเป็นทีม การได้ร่วมเรียนรู้กับเพื่อนเยาวชนจากพื้นที่อื่น และการเรียนรู้จากปัญหาอุปสรรคผ่านการลงมือทำ ทำให้เยาวชนได้เปิดหูเปิดตาและพัฒนาตนเอง

“เมื่อเราเข้าสู่โครงการนี้ เราสร้างกระบวนการทำงานให้กับเด็ก เราได้สอนวิธีคิดให้กับเด็ก ทำให้เด็กเกิดความรักและความหวงแหนโครงการที่เขาคิดขึ้นมา เพราะว่าทุกกิจกรรมในสามโครงการที่เขาน้อยได้ทำในช่วงสองปีที่ผ่านมาเป็นความคิดที่มาจากเด็กๆ ทั้งสิ้น ผู้ใหญ่แค่แนะนำเสนอไปบางส่วน เพื่อทำให้เกิดความเชื่อมโยงกับทุกฝ่ายที่อยู่ในพื้นที่ ทำให้เด็กรักในสิ่งที่เขาทำ”

หากเทียบกับประสบการณ์ครั้งแรกที่กลุ่มแกนนำเยาวชนได้ทำความรู้จักกับคณะทำงาน Satun Active Citizen ครูสอและบอกว่าเด็กๆ เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง

“ตอนนั้นล้อมวงประมาณ 7-8 คน ที่เป็นแกนนำ มีผู้ชาย 4 คน ผู้หญิง 3 คน มาด้วยกัน พอโยนคำถามไป น้องมีความคิดอย่างไรบ้าง น้องๆ แอบไปอยู่หลังเสา ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ในเบื้องต้น ผม ผู้ใหญ่บ้านอิหม่าม ต้องเค้นน้องๆ ให้พูดออกมาว่ามีความคิดเห็นอย่างไร พร้อมที่จะทำหรือไม่ ใช้เวลาเป็นครึ่งชั่วโมงกว่าจะมีคำพูดแรกออกมาจากน้องๆ

“เราได้เห็นว่าการที่เราไม่ได้เปิดโอกาสให้เด็กทำงานตั้งแต่ต้น เมื่อถึงบทที่จะทำงานจริงๆ แล้ว เด็กไม่กล้าแสดงออก เห็นชัดเจนเลย แม้ว่าเป็นการสนทนาที่ไม่มีพิธีการใดๆ ทั้งสิ้น เด็กก็ยังไม่กล้า ถ้าเป็นพิธีการเราคิดว่าน่าจะหนักไปกว่านี้อีก แต่หลังจากที่ทำโครงการมา เด็กตอบรับกับโครงการ เข้ารับการพัฒนา การเปลี่ยนแปลงของน้องๆ ดีขึ้น มีความรับผิดชอบขึ้น แล้วก็มีคำพูดกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น พอมาโปรเจ็กต์ปีที่ 2 แทบไม่ต้องไปจ้ำจี้จ้ำไช ไม่ต้องไปช่วยคิดอะไร เขาสามารถวิเคราะห์ขึ้นมาเองได้ ต่อไปจะต้องทำอะไร นั่นคือสิ่งที่เห็นได้ชัดเจน”

คำถามคือ...การเรียนรู้ รื้อฟื้นเรื่องราวในอดีต ช่วยให้เกิดการพัฒนาได้อย่างไร

สิ่งที่เกิดขึ้นในบ้านเขาน้อยทำให้รู้ว่าการพัฒนาไม่ได้เกิดขึ้นจากโครงการพัฒนาต่างๆ ที่เข้ามาเท่านั้น แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ถูกสร้างขึ้นตลอดระยะเวลาที่กลุ่มแกนนำเยาวชนแต่ละรุ่นแต่ละมือทำโครงการมาตั้งแต่ต้น ความสัมพันธ์และการค้นพบความจริงในความสัมพันธ์ระหว่างทำโครงการ ทำให้การพัฒนาชุมชนเป็นไปได้และเกิดขึ้นได้อย่างมั่นคงยั่งยืน

“ชีวิตความเป็นอยู่ในชุมชนอยู่กันแบบครอบครัวเดียวกัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเป็นครอบครัวเดียวกันเพิ่งมาเฉลยในปีที่ผ่านมาจากโครงการของเยาวชน หลังไปสำรวจเรื่องการสืบสานวงศ์ตระกูลของคนในพื้นที่พบว่า ผู้ใหญ่บ้านคนที่ 3 ของเขาน้อยเป็นต้นตระกูลคนเขาน้อย เขามีลูกทั้งหมด 6 คน แล้วก็แยกไปมีครอบครัวกระจัดกระจายอยู่ในบริเวณใกล้เคียง กลุ่มแกนนำเยาวชนที่ทำงานในปีที่ผ่านมาพบว่า 80 เปอร์เซ็นต์ของคนในชุมชนเป็นลูกหลานของผู้ใหญ่บ้านคนที่ 3 ของเขาน้อย ผู้ใหญ่ทอง สาดี หมายความว่าคนในชุมชนเป็นครอบครัวเดียวกันจริงๆ

“โครงการที่ 2 เกิดขึ้นมาบนคำถามที่ว่า จะทำอย่างไรให้คนในพื้นที่มีความใกล้ชิดสนิทสนมรู้จักกันดีขึ้น เพราะแม้กระทั่งพี่น้องใกล้ชิดกันก็ยังไม่รู้ว่าเป็นพี่น้องที่มาจากต้นตระกูลเดียวกัน จากต้นตระกูล 6 คน นามสกุลก็ไปคนละทิศละทาง ดังนั้นถ้าเด็กอยากรู้เรื่องประวัติชุมชน ตัวเราเองก็ยังรู้ตรงนี้ไม่ลึก เด็กต้องไปหาข้อมูลจากผู้สูงอายุเอง มีปราชญ์ที่เป็นแกนนำในพื้นที่อยู่สองสามคน อาทิตย์นี้ได้มาสักสองเรื่อง อาทิตย์หน้าตั้งข้อสงสัยอีกก็ไปถามต่ออีก เจาะลึกขึ้นมาเรื่อยๆ ครูคณะกรรมการหมู่บ้านกับคณะกรรมการมัสยิดเป็นสื่อกลางในการเชื่อมระหว่างกัน

“ในพื้นที่เด็กเห็นความสำคัญของผู้สูงอายุ หลังจากทำงานกับผู้สูงอายุมาในโครงการแรกเรื่องสุขภาพ ตอนนั้นเด็กๆ ฉุกคิดจากการที่ไปนั่งเผชิญหน้ากันแล้วไม่รู้จักกันเลยทั้งที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน สิ่งที่เห็นชัดเจนจากโครงการแรกคือเราได้น้ำตาจากผู้สูงอายุ เพราะเขาไม่รู้ว่านี่คือลูกคือหลานของเขาเอง เด็กไม่เคยเข้าหาผู้สูงอายุ อยู่คนละส่วนกัน หลังจากนั้นก็มานำเสนอแล้วมานั่งคุยกันว่าเหมาะสมแล้วที่จะทำโครงการศึกษาประวัติศาสตร์ เน้นไปที่เรื่องวงศ์ตระกูลของคนในพื้นที่”

พลังเยาวชนถักทอชุมชนให้เข้มแข็ง

การพัฒนาจุดชมวิวเขาน้อย รวมไปถึงการส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีธรรมชาติและวิถีชุมชนของคนบ้านเขาน้อย เกิดขึ้นได้เพราะความร่วมมือของคนในชุมชนทุกเพศทุกวัย ที่บอกว่าทุกเพศทุกวัยนั้นไม่ใช่คำกล่าวลอยๆ แต่เป็นแบบนั้นจริงๆ ที่บ้านเขาน้อย

“ตลาดเขาน้อยเป็นตลาดเช้า เปิดตั้งแต่ 6 โมงเช้าถึง 9 โมง เปิดมาได้ 2 ปีแล้ว นักท่องเที่ยวหรือคนที่ลงมาจากเขามักแวะทานอาหารกันตรงนั้น มีผักผลไม้พื้นบ้านจากพี่น้องในชุมชน ทุกวันพุธมีตลาดเย็น พอคนในชุมชนมาทำกิจกรรมด้วยกัน เราก็เริ่มสร้างธุรกิจของชุมชนขึ้นมา จัดให้มีตลาดช่วยพี่น้องที่อยู่ในพื้นที่ นำโครงการของกลุ่มเยาวชนเข้าไปใช้ กำหนดให้เป็นพื้นที่ปลอดบุหรี่ คนมาจากที่ไหนก็ตามเมื่อมาซื้อของที่ตลาดนี้ จะไม่มีคนสูบบุหรี่ เป็นที่เข้าใจกันแล้วว่าตรงนี้เป็นพื้นที่สาธารณะที่ปลอดบุหรี่จริงๆ”

ภาพความเป็นระเบียบและความสงบสุขของชุมชนเขาน้อยในวันนี้ได้ถูกหล่อหลอมขึ้นผ่านบทเรียนในอดีตตลอดช่วงเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา ย้อนกลับไปก่อนหน้า พ.ศ. 2552 ครูสอและกล่าวว่า ปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองทำให้ชุมชนเปราะบาง จุดด้อยของพื้นที่คือผู้นำศาสนา ผู้ใหญ่บ้าน และผู้นำท้องถิ่น ไม่หันหน้าเข้าหากัน ไม่มีการปรึกษาหารือในการทำงานเพื่อชุมชน เพราะมีแนวทางการทำงานไปกันคนละทิศคนละทาง แต่ความสามัคคีทำให้ปัจจุบันระบบกลไกชุมชนกลับมาทำงานได้อย่างเข้มแข็ง

“ยุคนั้นเลือกตั้งบ่อย ผู้ใหญ่บ้านวาระแค่ 5 ปีต้องเลือกใหม่ ท้องถิ่น 4 ปีเลือกตั้งใหม่ เกิดการแบ่งพรรคแบ่งพวกแบ่งฝ่าย แต่องค์กรศาสนาเป็นองค์กรที่มั่นคง สององค์กรนั้นทำให้เกิดความขัดแย้งในพื้นที่ เลยไม่สามารถหลอมรวมคนในพื้นที่ให้มาอยู่ในจุดเดียวกันได้ แต่หลังจากได้ผู้ใหญ่บ้านคนปัจจุบันมา เขาเข้าหาผู้นำศาสนา มานั่งพูดคุยกัน มานั่งแก้ปัญหาร่วมกัน กลายเป็นโมเดลการทำงานร่วมกันของชุมชนในท้ายที่สุด

“การเลือกตั้งระดับท้องถิ่น ทั้งฝ่ายปกครองกับฝ่ายศาสนามาคุยกัน สนับสนุนบุคคลที่เข้าไปอยู่ตรงนั้น หากใครไม่ตามมติของผู้นำท้องที่กับผู้นำศาสนา ถึงลงเลือกตั้งไปโอกาสที่ได้ตำแหน่งก็มีน้อย พอเราได้ทั้งสามส่วนของผู้นำมาเป็นองค์รวมได้ เพื่อร่วมกันแก้ปัญหากันทั้งหมด จึงทำให้เกิดชุมชนเข้มแข็งขึ้นมา ในช่วง พ.ศ. 2552-2557 เป็นช่วงที่สังคมบ้านเขาน้อยกำลังปรับเปลี่ยน แล้วกลับมาเป็นสังคมที่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข”

ปัจจุบันกลไกชุมชนบ้านเขาน้อยได้รับมอบหมายให้ต่อยอดโมเดลการพัฒนาชุมชนไปยังพื้นที่ข้างเคียง มีหน่วยงานภายนอกเข้ามาสนับสนุน เสริมจุดแข็งของชุมชน เช่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สาขาผังเมือง ได้เข้ามาวางแปลนพัฒนาพื้นที่เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เรื่องถนนสุขภาพเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ชุมชน และจับมือกับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ส่งเสริมการปลูกผักคอนโดฯ เพื่อสุขภาพในพื้นที่ด้วย เป็นการสานต่อโครงการของกลุ่มเยาวชนให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ครูสอและกล่าวว่า หัวใจของการพัฒนาเด็กและเยาวชน รวมถึงการพัฒนาชุมชนคือความเสมอภาค ทุกคนต้องได้รับสิทธิเสมอภาคเหมือนกัน ไม่ว่าเด็ก ผู้ใหญ่ หรือผู้สูงอายุ ต้องเปิดโอกาสให้ทุกคนได้พูดได้แสดงความคิดเห็น เมื่อทุกคนมีพื้นที่ในการสื่อสาร การประสานงานเพื่อทำงานร่วมกันจะเป็นไปได้ง่ายและมีทิศทาง

"ปัจจัยที่ชัดเจนเลยก็คือผู้นำในท้องที่ทั้งสามส่วน ทั้งศาสนา ทั้งท้องที่ แล้วก็ท้องถิ่น หากเด็กทำไปแล้วทั้งสามส่วนไม่เป็นตัวหนุนเสริม ไม่ให้โอกาสก็ลำบาก เด็กจะเดินไปไม่ได้ ปัจจัยที่ 2 พี่เลี้ยงต้องเอาใจใส่ต้องเป็นกันเอง อยู่เสมือนพี่กับน้อง แม่กับลูก ทำงานร่วมกันได้ สามารถสื่อสารกันเข้าใจระหว่างพี่เลี้ยงกับเด็ก พี่เลี้ยงต้องเป็นที่ไว้วางใจของเด็ก เด็กมีความเชื่อมั่นในตัวพี่เลี้ยง สำหรับครูลูกตัวเองอยู่กับครูอย่างไร ลูกของคนอื่นก็อยู่กับครูแบบนั้น นั่นคือจุดที่เด็กให้ความไว้วางใจ อยู่กับเราแล้วเขาปลอดภัย เขามีความสุข ลูกเขาก็เหมือนลูกเรา เด็กทุกคนสามารถเข้ามาพูดคุยได้ตลอด ไม่ต้องกลัวการเข้าหาเรา

“ปัจจัยที่ 3 การบริหารจัดการเงิน เราเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการโครงการของเขา เด็กทำบัญชีเอง เด็กต้องรู้ว่ามีงบประมาณอยู่เท่านี้ ระยะเวลางานเหลืออีกสองเดือนต้องทำอย่างไร ต้องวางแผนแล้ว มิฉะนั้นปัจจัยของเราอาจไม่สอดคล้องกัน แล้วพอหลายส่วนมาหนุนเสริม มันช่วยให้การขับเคลื่อนกิจกรรมของเราไปได้เร็วขึ้น”

เมื่อถามถึงความเปลี่ยนแปลงในตัวเอง หลังจากมีประสบการณ์ทำงานร่วมกับเด็ก เยาวชน และชุมชนอย่างหลากหลายตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ครูสอและกล่าวทิ้งท้ายสั้นๆ ว่า

“ครูได้พัฒนาตัวเองไปเยอะ หลายเรื่องราวเราไม่รู้ แต่พอมาทำโครงการเราได้เรียนรู้เพิ่มขึ้น เช่น เรื่องการอยู่กับเด็ก ทักษะชีวิตในการเข้าใจเด็ก เรามีวุฒิภาวะมากขึ้น มีภาวะผู้นำมากขึ้นจากการรับบทบาทตรงนี้ หากเรายังใช้ชีวิตเดิมๆ ของเรา ไม่พัฒนา ไม่ได้เรียนรู้จากตรงนี้ แม้กระทั่งการพูดกับเด็กก็ถือเป็นปัญหาสำคัญแล้ว เมื่อก่อนบางทีเราอาจพูดไม่เข้าหูเด็กบ้าง เราก็เข้าใจว่าเยาวชนวัยรุ่นเป็นช่วงที่อ่อนไหว แต่พอเราได้พัฒนาตัวเอง เราสามารถเลือกใช้คำพูดที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมโครงการ นี่ถือว่าเป็นจุดสำคัญที่ทำให้เกิดความมั่นใจ อย่างที่บอกสิ่งสำคัญคือเรื่องของความไว้วางใจ ต้องเอาความซื่อสัตย์และความเสียสละของเราเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานตรงนี้”

8

กลไกพัฒนา
เยาวชนระดับจังหวัด
และบทบาทองค์กรให้ทุน

“การส่งเสริมเยาวชน
ให้เกิดการเรียนรู้จนนำไปสู่
การเปลี่ยนแปลงศักยภาพในตนเอง
ต้องใช้พลังของการหนุนเสริม
จากผู้ใหญ่ในหลายระดับ”

บทนี้เป็นเหมือนบทที่เฉลยเบื้องหลังความคิดทั้งหมดในการออกแบบงานพัฒนาเยาวชน อันเป็นที่มาขององค์ความรู้ต่างๆ ตามที่ผู้เขียนได้นำเสนอในบทต่างๆ ซึ่งในช่วงริเริ่มทำโครงการพัฒนาพลเมืองเยาวชน มูลนิธิสยามกัมมาจล และผู้เขียนในฐานะผู้จัดการโครงการ เรามีฐานคิดในการทำโครงการ (Program Concept) เป้าหมาย และการออกแบบโครงการ (Project Design) อันเป็นที่มาของหน้าตาของกลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด ดังนี้

ฐานคิดในการทำโครงการ (Program Concept)

1. ทักษะ คุณลักษณะ (Character) และจิตสำนึกพลเมือง สร้างได้จากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ จากเรื่องจริง ชีวิตจริง และมีโค้ชทำบทบาทประคับประคองเอื้ออำนวยการเรียนรู้

2. การพัฒนาเยาวชนที่ยั่งยืนต้องเสริมพลังให้คนในพื้นที่ (จังหวัด และชุมชน) ทำได้ด้วยตนเอง เพราะเป็นผู้ที่ใกล้ชิดเยาวชน มีเครือข่าย และรู้สถานการณ์ในพื้นที่เป็นอย่างดี

เป้าหมาย

1. เกิดองค์กรพัฒนาพลเมืองเยาวชนระดับจังหวัดที่มี

1) ระบบบริหารจัดการองค์กรเพื่อการพัฒนาเยาวชนที่มีประสิทธิภาพ

2) มีทีมโค้ชที่มีศักยภาพในการพัฒนาเยาวชน

3) เป็นกลไกเชื่อมร้อยเครือข่ายระดับจังหวัดในการร่วมพัฒนาเยาวชน

2. เกิดเยาวชนที่ได้พัฒนาตัวตน ทักษะ และสำนึกความเป็นพลเมือง สามารถใช้ศักยภาพของตนเองร่วมกับผู้ใหญ่ในการลงมือทำเพื่อร่วมคลี่คลายปัญหาของชุมชนไปพร้อมกับการพัฒนาตนเอง

การออกแบบโครงการ (Project Design)

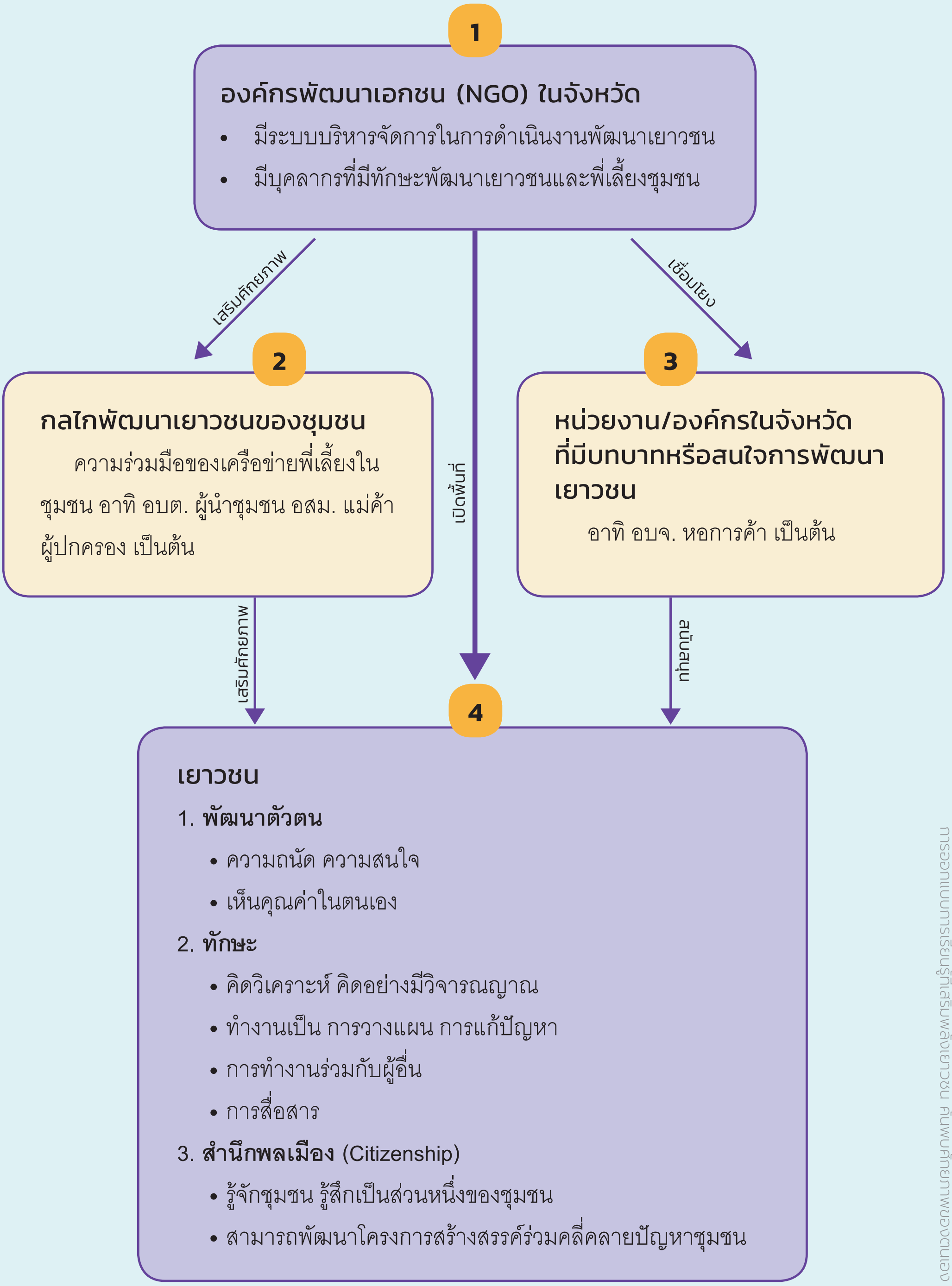
ออกแบบโครงการให้มีการเสริมศักยภาพองค์กรพัฒนาเอกชนและชุมชนควบคู่กับการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้พัฒนาศักยภาพ โดย**องค์กรพัฒนาเอกชน (Non-Government Organization) ในระดับจังหวัด** เป็นองค์กรหลักที่ทำหน้าที่ขับเคลื่อน (Prime Mover) บริหารจัดการงานพัฒนาเยาวชน มีบทบาทดังนี้

1. **พัฒนาเยาวชน** โดยเปิดโอกาสให้เยาวชนทำโครงการเพื่อชุมชน ออกแบบการเรียนรู้ จัดกระบวนการเรียนรู้ สร้างพื้นที่ให้เยาวชนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่อง เป็นระยะเวลารุ่นละ 1 ปี

2. **เสริมศักยภาพพี่เลี้ยง/กลไกพัฒนาเยาวชนระดับชุมชน** เพื่อให้เกิดการพัฒนาเยาวชนอย่างต่อเนื่องในระยะยาว โครงการเชื่อว่าชุมชนควรดำเนินการพัฒนาเยาวชนในชุมชนของตนเองได้เอง ดังนั้นในการเปิดโอกาสให้เยาวชนทำโครงการเพื่อชุมชน จึงออกแบบให้มีพี่เลี้ยงจากชุมชนมาร่วมเป็นพี่เลี้ยงเยาวชน อาทิ ครู พัฒนาชุมชน โต๊ะอิหม่าม พระสงฆ์ ผู้ใหญ่บ้าน ผู้ปกครอง อสม. เป็นต้น และองค์กรพัฒนาเยาวชนในจังหวัดจะทำความเข้าใจแนวคิดการพัฒนาเยาวชนและฝึกทักษะการเป็นโค้ชให้กับพี่เลี้ยงในชุมชน

3. **เชื่อมโยงหน่วยงาน/องค์กรในจังหวัดร่วมพัฒนาเยาวชน** เชื่อมโยงทุนบุคคล หรือหน่วยงานต่างๆ ทั้งในระดับชุมชนและระดับจังหวัด เพื่อระดมทรัพยากรและความร่วมมือในการสนับสนุนเยาวชนในระยะยาว อาทิ อบจ. อบต. หอการค้า ภาคธุรกิจ เป็นต้น

การออกแบบโครงการพัฒนาเยาวชน
(Project Design)



กลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด

เพื่อการทำบทบาทเป็นองค์กรพัฒนาเยาวชนในระดับจังหวัด ในการดำเนินงานจึงออกแบบกลไกการดำเนินงานพัฒนาเยาวชน มีระบบการทำงาน 6 ด้าน ซึ่งในแต่ละด้านจะมอบหมายให้มีผู้รับผิดชอบ ดังนี้

1. **กำกับยุทธศาสตร์** กลไกนี้จะทำงานกับคณะกรรมการโครงการ องค์กรเครือข่าย องค์กรสนับสนุน เพื่อ 1) กำกับทิศทางการทำงานพัฒนาเยาวชน 2) ระดมความร่วมมือ เชื่อมโยงองค์กรภาคีร่วมสนับสนุนโครงการในเรื่องความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น สิ่งแวดล้อม ชุมชน การจัดกระบวนการพัฒนาเยาวชน ฯลฯ และ 3) พัฒนาศักยภาพเจ้าหน้าที่ในการทำงานพัฒนาเยาวชน ซึ่งโดยมากแล้วผู้บริหารองค์กรมักรับผิดชอบกลไกนี้

2. **พัฒนาศักยภาพเยาวชน** กลไกนี้จะทำงานกับเยาวชนในโครงการและผู้เชี่ยวชาญ มีบทบาทในการพัฒนาศักยภาพเยาวชน ทั้งกระบวนการคัดเลือก ออกแบบหลักสูตรพัฒนาเยาวชน จัดกระบวนการเรียนรู้ สนับสนุนให้เยาวชนทำโครงการ รวมทั้งติดตามการทำโครงการของเยาวชนโดยความร่วมมือของผู้เชี่ยวชาญมาสนับสนุนความรู้ในการทำงาน ซึ่งเจ้าหน้าที่โครงการมีบทบาทเป็นโค้ชพัฒนาเยาวชน

3. **จัดทำฐานข้อมูลและสร้างเครือข่าย** กลไกนี้ทำงานกับเยาวชนในโครงการ พี่เลี้ยงเยาวชน และชุมชน มีบทบาทในการทำฐานข้อมูลเยาวชน พี่เลี้ยงเยาวชน และบุคคลในชุมชนที่เยาวชนทำโครงการ และสร้างเครือข่ายเยาวชนผ่านกิจกรรมในจังหวัด (Offline) และออนไลน์

4. **สื่อสารสังคม** ทำงานกับเยาวชนในโครงการ สื่อมวลชน องค์กรทำงานพัฒนาเยาวชน มีบทบาทในการบริหารและนำข้อมูลลงเว็บไซต์โครงการหรือโซเชียลมีเดีย สื่อสารความรู้จากโครงการผ่านช่องทางต่างๆ และสื่อสารเพื่อเสริมพลังเยาวชนและชุมชน

5. **จัดการความรู้** กลไกนี้ทำงานกับเยาวชนในโครงการ พี่เลี้ยง และชุมชน มีบทบาทเก็บเกี่ยวความรู้จากกิจกรรม/การดำเนินโครงการ ถอดบทเรียนการเรียนรู้ของเยาวชน และบุคคลที่เกี่ยวข้องในโครงการ ชี้ความสำเร็จของโครงการ และสังเคราะห์ความรู้จากการทำโครงการ

6. **ระดมทุน** ทำงานกับองค์กรภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาครัฐ หรืออื่นๆ เป็นกลไกที่มีบทบาทสื่อสารความสำเร็จของโครงการ สร้างความร่วมมือมาสนับสนุนโครงการอย่างต่อเนื่อง

ดังภาพ

กลไกการดำเนินงานโครงการ

1 กำกับยุทธศาสตร์

ทำงานกับ : คณะกรรมการโครงการองค์กร เครือข่าย องค์กรสนับสนุน เจ้าหน้าที่โครงการ

บทบาท

- ดูภาพรวม กำกับทิศทางการทำโครงการ
- เชื่อมโยงองค์กรภาคีร่วมสนับสนุนโครงการในเรื่องความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น สิ่งแวดล้อม ชุมชน การจัดกระบวนการพัฒนาเยาวชน ฯลฯ
- พัฒนาศักยภาพคนทำงาน
- แนวทางขยายผลโครงการ

2 พัฒนาศักยภาพเยาวชน

ทำงานกับ : เยาวชนในโครงการและผู้เชี่ยวชาญ

บทบาท

- คัดเลือกเยาวชน
- ออกแบบหลักสูตรพัฒนาเยาวชน
- จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเยาวชนในโครงการ
- **สนับสนุนให้เยาวชนทำโครงการ**
- ติดตามการทำงานของเยาวชน

3 ฐานข้อมูลและเครือข่าย

ทำงานกับ : เยาวชนในโครงการ พี่เลี้ยง และชุมชน

บทบาท

- ทำฐานข้อมูลเยาวชน
- สร้างเครือข่ายเยาวชน (Online และ Offline)

ระบบการทำงาน 6 ด้าน
ของกลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด

4

จัดการความรู้

ทำงานกับ : เยาวชนในโครงการ พี่เลี้ยง และชุมชน

บทบาท

- เก็บเกี่ยวความรู้จากกิจกรรม/การดำเนินโครงการ
- ถอดบทเรียนการเรียนรู้ของเยาวชนจากการทำโครงการ
- ชี้ความสำเร็จของโครงการ/สังเคราะห์ความรู้จากการทำงานผ่านการทำ KM ของเยาวชนและพี่เลี้ยง
- จัดสัมมนาเพื่อสื่อสารองค์ความรู้หรือผลักดันสู่นโยบาย

5

สื่อสารสังคม

ทำงานกับ : เยาวชนในโครงการ สื่อมวลชน องค์กรทำงานพัฒนาเยาวชน

บทบาท

- บริหารและอัปเดตข้อมูลลงเว็บไซต์โครงการ
- ใช้เว็บไซต์เป็นเครื่องมือในการติดตามความก้าวหน้าของเยาวชน
- ใช้เว็บไซต์กระตุ้นการสร้างเครือข่ายเยาวชน/พี่เลี้ยง/ที่ปรึกษา
- สื่อสารความรู้จากโครงการผ่านช่องทางต่างๆ

6

ระดมทุน

ทำงานกับ : องค์กรเอกชน

บทบาท

- สร้างความร่วมมือกับ CSR ของภาคเอกชนและแหล่งทุนต่างๆ มาสนับสนุนโครงการ

ตัวอย่างกลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด

1. กลไกพัฒนาเยาวชนจังหวัดสมุทรสงคราม

การส่งเสริมเยาวชนให้เกิดการเรียนรู้จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงศักยภาพในตนเอง ต้องใช้พลังของการหนุนเสริมจากผู้ใหญ่ในหลายระดับ จึงมีการหนุนเสริมความรู้กันหลายระดับ คือ

1) หน่วยบริหารจัดการงานพัฒนาเยาวชนคือ ศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น จังหวัดสมุทรสงคราม รับผิดชอบการกำกับทิศทางการทำงาน พัฒนาเยาวชน จัดการความรู้และสื่อสาร เสริมศักยภาพพี่เลี้ยงชุมชน และเชื่อมโยงชุมชนให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาเยาวชน

2) ที่ปรึกษา ประกอบด้วยปราชญ์ชุมชน นักวิชาการ ภาคประชาสังคม ทำหน้าที่ในการให้ความเห็นในการดำเนินงานโครงการ และเสริมศักยภาพเยาวชนตามโอกาส ดังภาพ

กลไกการพัฒนาเด็กและเยาวชนภาคตะวันตก

ทีมคณะทำงาน

1. ชิษณวัฒน์ มณีศรีชำ	บริหารโครงการ
2. ผวงทอง เม็งกลัด	จัดการความรู้
3. คำรณ นิ่มอนงค์	โค้ช
4. เฉลิมพล อิ่มเกียรติ	โค้ช
5. อรธิดา นามศิริ	โค้ช
6. พศิน เผ่าพงษ์	การเงิน

\+

ทีมที่ปรึกษา

1. ดร.อุสา เทียนทอง
2. เดช พุ่มคชา
3. ทองคำ เจือไทย
4. อาภา พรมคีรีแสง

มูลนิธิสยามกัมมาจล → **ศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงคราม** ← **ทีมที่ปรึกษา**

พี่เลี้ยงชุมชน

เด็กและเยาวชน

คนในชุมชน

2. กลไกพัฒนาเยาวชนจังหวัดสงขลา

นอกจากการโค้ชกลุ่มเยาวชนจะถูกจัดสรรให้เจ้าหน้าที่แต่ละคนได้มีส่วนรับผิดชอบแล้ว กลไกการทำงานของสงขลาฟอรั่มยังมีบทบาทในส่วนของการบริหารจัดการสำนักงาน ซึ่งประกอบด้วยงาน 3 ส่วน คือ ฝ่ายสารสนเทศ ฝ่ายปฏิบัติการ และฝ่ายบริหาร คือ ป้าหนู ใหม่ มินี และมีทีมอาสาสมัครที่ทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งอาสามาช่วยงานทั้งเรื่องงานเอกสาร งานเวิร์กชอป และการขับเคลื่อนงานต่างๆ

ด้านกลไกของคณะกรรมการ ส่วนใหญ่มีบทบาทเป็นที่ปรึกษา ช่วยให้ความเห็นเรื่องโครงการของเยาวชน และในปีนี้มีบทบาทเพิ่มขึ้นในการช่วยเรื่องออกแบบกระบวนการเวิร์กชอปแต่ละครั้ง

ส่วนกลไกของที่ปรึกษาโครงการเยาวชนในพื้นที่มี 2 กลุ่ม กลุ่มแรกยังคงมีบทบาทอำนวยความสะดวกและดูแลเยาวชนเมื่อต้องออกมาเรียนรู้นอกพื้นที่ ซึ่งทีมงานสงขลาฟอรั่มมองว่าการทำงานปีหน้าต้องมีการกระตุ้นให้มีบทบาทเป็นกลไกพี่เลี้ยงในพื้นที่ ที่จะช่วยหนุนเสริมการทำงานของเยาวชนให้มากขึ้น ส่วนกลุ่มที่ 2 คือที่ปรึกษาที่ร่วมเรียนรู้อย่างเข้มข้นไปพร้อมๆ กับกลุ่มเยาวชน เนื่องเพราะเป็นประเด็นที่ตนเองขับเคลื่อน เช่น อาจารย์สมปรารถนาซึ่งทำเรื่องหาด อาจารย์ด้านกฎหมาย เจ้าหน้าที่จากศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 9 สงขลา ฯลฯ ดังภาพ

กลไกการพัฒนาเด็กและเยาวชนจังหวัดสงขลา

ทีมคณะทำงาน

พรรณิภา โสตถิพันธุ์	หัวหน้าโครงการ
บูรอามินี สาและ	ฝ่ายปฏิบัติการ
มนตกานต์ เพ็ชรฤทธิ์	ฝ่ายบริหารและประสานงาน
อาอีเซาะห์ ดือเระ	ฝ่ายปฏิบัติการ
กรกช มณีสว่าง	ฝ่ายจัดการข้อมูลและสารสนเทศ
กมลา รัตนอุบล	ฝ่ายจัดการข้อมูลและสารสนเทศ
พาซีย๊ะ ซีแต	ฝ่ายบริหารและประสานงาน
อภิสิทธิ์ ทัศนี	อาสาสมัครโค้ช

มูลนิธิสยามกัมมาจล

สงขลาฟอรั่ม

ที่ปรึกษา

1. สุมนา จงรุ่งโรจน์
2. อริยา ไทฑูรย์
3. อัญชลี ทองคง
4. ดวงฤดี สุริยันยงค์

คนในชุมชนเห็นความสำคัญ
เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ

พี่เลี้ยงชุมชน

เด็กและเยาวชน

คนในชุมชน

โครงการเด็กและเยาวชน

ทำงานกับชุมชน/คนในชุมชน

3. กลไกพัฒนาเยาวชนจังหวัดลำพูน

โครงการปลุกสำนึก สร้างพลัง เสริมศักยภาพ เยาวชนเมืองลำพูน ดำเนินการโดยมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อท้องถิ่น และสถาบันหริภุญชัย ร่วมกันเป็นกลไกพัฒนาเยาวชนเมืองลำพูน ซึ่งมีบทบาทดังนี้

1) หนุนเสริมการพัฒนาเยาวชนระดับเหนือพื้นที่ ได้แก่ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนกลางที่เยาวชนทุกโครงการมาเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักที่เยาวชนทุกโครงการควรได้เรียนรู้ เช่น การทำแผนที่ชุมชน (Social Mapping) การบริหารจัดการโครงการ (Project Management) และการสรุปบทเรียนจากการดำเนินโครงการ ฯลฯ

2) หนุนเสริมการพัฒนาเยาวชนระดับพื้นที่ ได้แก่ การติดตาม หนุนเสริมการดำเนินงานของเยาวชนในชุมชน ทำกระบวนการทางความคิด หรือร่วมแก้ไขปัญหาที่เป็นจุดติดขัดในการดำเนินงาน รวมถึงประสานงาน ทำงานร่วมกับพี่เลี้ยงชุมชนในการสนับสนุนเยาวชน

3) เชื่อมโยงเครือข่ายในจังหวัดลำพูนมาร่วมสนับสนุนการพัฒนาเยาวชน เช่น การเป็นที่ปรึกษาเพื่อให้ข้อเสนอแนะ ให้ความเห็นในการดำเนินงานและร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาเยาวชน และร่วมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับโครงการของเยาวชน ฯลฯ

โครงสร้างการบริหารโครงการเยาวชนลำพูน

คณะกรรมการบริหารโครงการ

ที่ปรึกษาโครงการ

กำธร ธิฉลาด

นพพร นิลณรงค์

บุญส่ง เวศยาสิรินทร์

กัลยา ใหญ่ประสาน

สุธรรม วิรุฬมาลย์

จรูญ คำปันนา

คณะทำงาน

ภาคี

- อบจ.ลำพูน
- พมจ.ลำพูน
- ศปสจ.ลำพูน
- มูลนิธิพิทักษ์สตรีและเด็ก
- เครือข่ายองค์กรชุมชน 28 เครือข่าย

หนุนเสริมระดับเหนือพื้นที่

ทีมงานมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อท้องถิ่น

1) ชีวัน ขันธรรม
   ผู้จัดการโครงการ
2) กชกร ชิณะวงศ์
   ทีมกระบวนการ/จัดการความรู้
3) ปวีณา ราชสีห์
   ทีมกระบวนการ/จัดการความรู้
4) สุภาวดี ตันธนวัฒน์
   เจ้าหน้าที่บัญชี/การเงิน

หนุนเสริมระดับพื้นที่

ทีมงานสถาบันวิจัยหริภุญชัย

1) วันเพ็ญ พรินทรากูล
   ผู้ประสานงาน/เชื่อมเครือข่าย
2) ศิริขวัญ อุทา
   ทีมกระบวนการ/จัดการความรู้
3) จินดารัตน์ สัตย์จริง
   ทีมกระบวนการ/หนุนบัญชี-การเงิน โครงการเยาวชน
4) กันตภณ จงงามวิไล
   ทีมกระบวนการ/งานข้อมูล/งานสื่อ

โครงการเยาวชนลำพูน 15 โครงการ

4. **กลไกพัฒนาเยาวชนจังหวัดสตูล**

ทีมงานศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดสตูล หรือทีมโหนด ได้ร่วมกันวางแผนกลไกการทำงานเป็น 3 ระดับ คือ

1) **กลไกพัฒนาเยาวชนและบริหารจัดการโครงการ** ได้แก่ เจ้าหน้าที่ของศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น จังหวัดสตูล ซึ่งได้แบ่งบทบาทความรับผิดชอบในการพัฒนาเยาวชน โดยทำงานร่วมกันเพื่อไปสู่เป้าหมายของโครงการ ดังนี้

พิเชษฐ์ เบญจมาศ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ประวิทย์ ลัดเลีย ติดตามการดำเนินงานของเยาวชนในพื้นที่และเชื่อมความสัมพันธ์กับชุมชน

อับดุลอาสีด หยีเหม ฝ่ายเทคโนโลยี และติดตามการดำเนินงานของเยาวชน โค้ชเยาวชนในพื้นที่

ยุพาพร ปะดุลัง การเงิน/บันทึกรายรับ-รายจ่ายโครงการเยาวชน

2) **กลไกที่ปรึกษาโครงการ** เป็นการเชื่อมโยงเครือข่ายผู้ใหญ่ในจังหวัดสตูลเข้ามาช่วยเติมมุมมอง การทำงาน พัฒนาเยาวชนของทีมโหนด และให้ความเห็นต่อโครงการที่เยาวชนดำเนินการ ประกอบด้วย

สมพงษ์ หลีเคราะห์ หัวหน้าศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดสตูล

อาจารย์สุทธิ สายสุนีย์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลสตูล ที่ปรึกษาศูนย์ประสานงานฯ และผู้ดูแลเรื่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดสตูล

หรน หัสมา ที่ปรึกษาศูนย์ประสานงานฯ และอดีตศึกษานิเทศก์

หุดดีน อุสมา ที่ปรึกษาศูนย์ประสานงานฯ และครูสอนภาษาอังกฤษที่ทำงานขับเคลื่อนภาคประชาสังคม

ศักรินทร์ สีหมะ ประธานมูลนิธิคลองโต๊ะเหล็มอะคาเดมี ต้นแบบการจัดการเรียนรู้โดยองค์กรชุมชน

คุณสมบัติของที่ปรึกษาโครงการ

1) เคยทำงานร่วมกันมาก่อน ทำให้เข้าใจอุปนิสัยในการทำงานและมองเห็นเป้าหมายเดียวกัน

2) มีประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับการศึกษาและภาคประชาสังคม

3) สามารถเชื่อมประสานงานโครงการ Active Citizen ไปสู่แวดวงภายนอกที่กว้างขึ้นได้ อันจะทำให้โครงการได้รับการต่อยอดหรือขยายผลเพื่อสร้างผลกระทบที่มากขึ้น

3) **กลไกชุมชน** เพื่อให้การทำงานพัฒนาเยาวชนเกิดความต่อเนื่องในระยะยาว และเพื่อพัฒนาจังหวัดสตูลสู่ ‘การจัดการสตูลยั่งยืน’ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีกลไกในชุมชนเข้ามาทำงานร่วมกัน ซึ่งทีมศูนย์ประสานงานฯ มองว่ากลุ่มคนที่น่าจะเข้ามามีส่วนร่วมในกลไกนี้คือ

1) ผู้นำชุมชน ทำหน้าที่สนับสนุนช่วยเหลือ

2) พ่อแม่ผู้ปกครอง เป็นคนที่สนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก คอยช่วยเหลือดูแล

3) พี่เลี้ยงในพื้นที่ ที่เป็นคนเล่นกับเด็ก หรือทำงานร่วมกับเด็ก

ดังภาพ

กลไก การทำงาน

พิเชษฐ์ เบญจมาศ ออกแบบกระบวนการ
ประวิทย์ ลัดเลีย ดูกระบวนการภายในพื้นที่และเชื่อมความสัมพันธ์กับชุมชน
อับดุลอาสีด หยีเหม ฝ่ายเทคโนโลยี/ติดตามงานของเด็กผ่านช่องทางออนไลน์
ยุพาพร ปะดุลัง การเงิน/บันทึกรายรับ-รายจ่ายโครงการเด็ก

แต่ทั้งหมดยังคง **'ทำงานร่วมกัน'** เพื่อไปสู่เป้าหมายสำคัญของโครงการ

กลไก ที่ปรึกษาโครงการ

เพื่อให้มีคนภายนอกเข้ามาช่วยเติมมุมมองการทำงานของทีมโหนดและโครงการของเยาวชน

สมพงษ์ หลีเคราะห์
หัวหน้าศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดสตูล

อาจารย์สุทธิ สายสุนีย์
ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลสตูล
ที่ปรึกษาศูนย์ประสานงานฯ
และผู้ดูแลเรื่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

หรน หัสมา
ที่ปรึกษาศูนย์ประสานงานฯ และอดีตศึกษานิเทศก์

หุดดีน อุสมา
ที่ปรึกษาศูนย์ประสานงานฯ และครูสอนภาษาอังกฤษ
ที่ทำงานขับเคลื่อนภาคประชาสังคม

ศักรินทร์ สีหมะ
ประธานมูลนิธิคลองโต๊ะเหล็มอะคาเดมี
ต้นแบบการจัดการเรียนรู้โดยองค์กรชุมชน

กลไก ชุมชน

เพื่อให้การทำงานพัฒนาเยาวชนเกิดความยั่งยืนและเพื่อพัฒนาจังหวัดสตูลสู่ 'การจัดการสตูลยั่งยืน' จำเป็นต้องมีกลไกในชุมชนเข้ามาทำงานร่วมกัน โดยกลุ่มคนที่น่าจะเข้ามามีส่วนร่วมในกลไกนี้คือ

ผู้นำชุมชน ทำหน้าที่สนับสนุนช่วยเหลือ
พ่อแม่ผู้ปกครอง สนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก คอยช่วยเหลือดูแล
พี่เลี้ยงในพื้นที่ ที่เป็นคนเล่นกับเด็ก

บทบาทองค์กรให้ทุนในการพัฒนากลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด

สมศรี ศิริขวัญชัย และคณะ (2563) ได้สังเคราะห์การดำเนินงานโครงการพลังพลเมืองเยาวชน (Active Citizen) และได้สรุปถึงบทบาทขององค์กรให้ทุน

แนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญของการขับเคลื่อนโครงการพัฒนาพลเมืองเยาวชนคือ การขับเคลื่อนเชิงพื้นที่ (Area Base) ต่อยอดขยายผลปฏิบัติการ และการพัฒนาความเข้มแข็งของระบบบริหารจัดการระดับจังหวัด (โหนดระดับจังหวัด) ซึ่งมูลนิธิสยามกัมมาจลมีบทบาทในการสนับสนุนการพัฒนาองค์กร ทั้งด้านการพัฒนาศักยภาพ การสื่อสาร การจัดการความรู้ และการติดตาม ประเมินผล โดยมีการออกแบบการสนับสนุนหรือการหนุนเสริมให้สอดรับกับกระบวนการขับเคลื่อนงานขององค์กรระดับจังหวัดในแต่ละช่วงเวลาให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ดังแผนภาพ

ช่วงเวลา	ต้นน้ำ	กลางน้ำ	ปลายน้ำ
เป้าหมาย	• มองเป้าหมายร่วม กำหนดเป้าหมายให้ชัด • เสริมมุมมองและเครื่องมือการทำงาน	• พัฒนาศักยภาพที่จำเป็น • เตรียมความพร้อมพี่เลี้ยงในการเป็นกลไกพัฒนาเยาวชนในระยะยาว	• การเก็บเกี่ยวองค์ความรู้ • การจัดการความรู้
การดำเนินการ	• เวทีกำหนดวิสัยทัศน์ และ KRA • เวทีนำเสนอความก้าวหน้าในการดำเนินงาน • เวที Knowledge Sharing และเครื่องมือในการทำงาน	• สนับสนุนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะการเป็นพี่เลี้ยง • สนับสนุนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการสื่อสาร • จัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพเจ้าหน้าที่โครงการ (ภาวะผู้นำในทักษะการโค้ช)	• สนับสนุนงบประมาณการจัดงานมหกรรมพลังเยาวชน • ถอดบทเรียนเจ้าหน้าที่โครงการการทำงาน และกลไกพัฒนาเยาวชนระดับจังหวัด • สัมภาษณ์ถอดบทเรียนเยาวชนและพี่เลี้ยงที่เป็นตัวอย่างความสำเร็จ • จัดการประเมินผลเสริมพลัง EE via Zoom

รายละเอียดการสนับสนุนการขับเคลื่อนโครงการฯ โดยมูลนิธิสยามกัมมาจล มีดังนี้

1. การพัฒนาศักยภาพ

1) **พัฒนาศักยภาพการเป็นที่ปรึกษา** (Mentor) แก่องค์กรภาคีระดับจังหวัด ด้วย 2 วิธีการ คือ

1.1) บนฐานกระบวนการทำงาน on the job training เพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญในการเป็นโค้ชเยาวชน

1.2) สนับสนุนวิทยากรผู้เชี่ยวชาญเข้ามาทำหน้าที่พัฒนาบุคลากรขององค์กรระดับจังหวัด เพื่อให้ทำหน้าที่เป็นวิทยากรหรือที่ปรึกษา (Training for the Trainer) เพื่อให้ที่ปรึกษา (Mentor) มีความสามารถในด้านต่างๆ ได้แก่ ความเข้าใจในด้านพัฒนาการของเยาวชน ทักษะในการออกแบบการเรียนรู้ของเยาวชนให้มีทักษะ 3Cs ทักษะการตั้งคำถาม การเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และสร้างการเรียนรู้ระหว่างเครือข่ายที่ปรึกษา (Mentor) ข้ามจังหวัด เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน

2) **พัฒนาศักยภาพพี่เลี้ยงในระดับพื้นที่ (พี่เลี้ยงชุมชน) ตามทักษะที่จำเป็น** โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มทักษะ คือ 1) กลุ่มทักษะเบื้องต้นของโค้ช และ 2) กลุ่มทักษะการทำงานของโค้ช ในรูปแบบการอบรมให้ความรู้ตามกลุ่มทักษะ ได้แก่ ทักษะการตั้งคำถาม การบริหาร การรวบรวมข้อมูล ทักษะการนำเสนอและสื่อสาร การทำงานบูรณาการ กระบวนการทางความคิด การสร้างสรรค์ ฯลฯ

3) พัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน

1) สนับสนุนการอบรมเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ และการพัฒนาโครงการวิจัยโดยเด็กและเยาวชนเรียนรู้ฐานภูมิสังคม

2) สนับสนุนการดำเนินการวิจัยบนฐานความรู้ภูมิสังคมของชุมชนท้องถิ่น

3) สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพเยาวชน ระหว่างการดำเนินงาน ตามกลุ่มทักษะที่จำเป็นที่สอดคล้องกับการนำทักษะไปใช้ในการดำเนินโครงการ ประกอบด้วย 1) ทักษะการบริหาร การรวบรวมข้อมูล การสื่อสาร 2) ทักษะการใช้เครื่องมือ ทักษะการนำเสนอเบื้องต้น ทักษะการสื่อสาร 3) การสรุปบทเรียน และการสื่อสารสาธารณะ

4) สนับสนุนการเผยแพร่ผลงานวิจัยผ่านเวทีมหกรรมพลังเยาวชน พลังพลเมืองระดับพื้นที่

2. การสื่อสาร

มูลนิธิสยามกัมมาจลมีจุดแข็งในด้านการสื่อสาร โดยมีช่องทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและมีความต่อเนื่อง การสนับสนุนและหนุนเสริมด้านการสื่อสารในโครงการนี้ ดำเนินการโดยนำองค์ความรู้ด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการไปเผยแพร่ สื่อสารต่อสังคม เพื่อสร้างการรับรู้และปรับทัศนคติที่มีต่อเด็กและเยาวชน ผ่านช่องทางและรูปแบบการสื่อสารที่มีความหลากหลายทั้งช่องทางสื่อของมูลนิธิฯ และขององค์กรภาคี ได้แก่ การสื่อสารออนไลน์ผ่านเพจเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ การเผยแพร่วิดีโอบทสัมภาษณ์ในสื่อออนไลน์ เป็นต้น อย่างต่อเนื่องในทุกช่วงเวลาของการขับเคลื่อนโครงการ

3. การติดตามและประเมินผล

มูลนิธิฯ ให้ความสำคัญกับการจัดการความรู้และติดตามประเมินผลเป็นอย่างมาก เพราะเป็นเครื่องมือในการติดตาม การสะท้อนผล เพื่อการปรับปรุงและพัฒนางาน โดยมีการดำเนินงานหลายรูปแบบหรือวิธีการ ดังนี้

1) จัดทำวิสัยทัศน์ร่วม (Share Vision) ระหว่างมูลนิธิฯ และองค์กรพัฒนาระดับจังหวัดให้ตรงกัน และตกลงตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงานร่วมกัน

2) ติดตามการดำเนินงานของหน่วยงานภาคีเป็นระยะๆ ระหว่างดำเนินงาน

3) จัดให้องค์กรพัฒนาระดับจังหวัดมีการประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด ผู้ประเมิน คือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Stakeholder) ในโครงการ ประกอบด้วยองค์กรพัฒนาระดับจังหวัด ตัวแทนเยาวชน ตัวแทนพี่เลี้ยงในชุมชน และเจ้าหน้าที่มูลนิธิฯ และนำผลการประเมินไปปรับปรุงการดำเนินงานในระยะต่อไป

4) นำเสนอผลการดำเนินงาน และความรู้เรื่องการพัฒนาเยาวชนต่อคณะกรรมการกำกับทิศทางโครงการ เพื่อรับฟังคำแนะนำไปใช้ปรับโครงการต่อไป

4. การจัดการความรู้

การจัดการความรู้ของมูลนิธิฯ ส่วนใหญ่ดำเนินการควบคู่กับการประเมินผล โดยมูลนิธิฯ จัดทีมเจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ รวมถึงทีมสื่อสารและการจัดการความรู้ของมูลนิธิฯ เข้าร่วมดำเนินการกับพื้นที่ โดยกิจกรรมที่สำคัญๆ คือ

1) ถอดบทเรียนการออกแบบการเรียนรู้การพัฒนาเยาวชนช่วงต้นน้ำขององค์กร การเสริมศักยภาพเจ้าหน้าที่ในการสร้างความรู้จากการดำเนินงานและการประเมินผล

2) ถอดบทเรียนการเรียนรู้ของเยาวชนเมื่อสิ้นสุดโครงการ และถอดบทเรียนความรู้ของเจ้าหน้าที่จากโครงการในการสร้างพลเมืองเยาวชนของจังหวัด พร้อมทั้งสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย และสื่อสิ่งพิมพ์ จัดทำเป็นองค์ความรู้ของโครงการ

3) จัดเวทีประเมินผลเสริมพลังเพื่อประเมินผลการดำเนินงานประจำปี

ปลูก
สำนึกพลเมือง
ภาคตะวันตก
SCB
สสส

ปลูก สำนึกพลเมือง
ภาคตะวันตก
SCB

รายการอ้างอิง

กนกอร แซ่เป๊ และทิพย์พิมล เกียรติวาทีรัตนะ. (19 กรกฎาคม 2561). *สุภาวดี หาญเมธี: สันดานดี สร้างได้ ด้วย CHARACTER BUILDING*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/character-building-supaowadee/

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, อุบลวรรณ เสือเดช และปุณิกา พุณพาณิชย์. (2559). *เยาวชนพลเมืองดีศรีสะเกษ 2.* มูลนิธิสยามกัมมาจล.

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, อุบลวรรณ เสือเดช และปุณิกา พุณพาณิชย์. (2562). *เส้นทางการพัฒนาพลเมืองเยาวชนคนลำพูน ปี 1.* มูลนิธิสยามกัมมาจล.

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร. (16 ธันวาคม 2562). *พัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ด้วยศิลปะ : ไม่ตั้งหลักที่หัว แต่คืนเวลาให้ออกไปรับประสบการณ์*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/kittirat-active-citizen-interview/

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร. (1 ธันวาคม 2563). *การยอมรับ คำชื่นชม และค้นพบความคลั่งไคล้ของตัวเอง : 3 พลังที่ควรได้รับเมื่ออยู่ในช่วงวัยรุ่น*. The Potential. https://thepotential.org/family/3-tools-for-teenager/

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร. (16 ธันวาคม 2563). *เข้าใจตัวตนหลากหลายของวัยรุ่นผ่านทฤษฎีสี กับ ครูมอส – อนุพันธ์ พฤกษ์พันธ์ขจี จิตรกรและนักศิลปะบำบัด.* The Potential. https://thepotential.org/family/art-therapy-for-teenagers/

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร. (20 มกราคม 2564). *จิตวิทยาวัยรุ่นเรื่องการยอมรับนับถือตัวเองกับ หมอโอ๋ เลี้ยงลูกนอกบ้าน*. The Potential. https://thepotential.org/family/self-esteem-for-teenage/

กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร. (24 พฤศจิกายน 2564). *"ครูในชุมชน" อีกขุมกำลังและระบบนิเวศในการดูแลลูกหลาน กับทักษะ 5 ด้านที่ควรมี : ฉบับฮาวทู*. The Potential. https://thepotential.org/creative-learning/five-skills-for-teachers-role-in-the-community/

กัญญาณัฐ เลิศคอนสาร. (24 สิงหาคม 2564). *Nonviolent Communication: สร้างเด็กที่รักตัวเองและรับฟังคนอื่น.* The Potential. https://thepotential.org/family/nonviolent-communication-2/.

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2561). *โครงการศึกษาต้นแบบนวัตกรรมในการสร้างจิตสำนึกพลเมืองในเยาวชนและการเสริมศักยภาพองค์กรผ่านการดำเนินโครงการเพื่อชุมชนและการโค้ช.* เอกสารอัดสำเนา.

จณิสตา ธนาธรชัย. (20 สิงหาคม 2564). *"อย่าเร่งร้อนให้ผลิบาน" ความยากลำบากของวัยหนุ่มสาวกับการบรรลุนิติภาวะในวัย 18*. The Potential. https://thepotential.org/family/being-teenager-nowadays-challenge/

ชัค ชัชพงศ์. (17 พฤษภาคม 2564). *ฝึกยอมรับความล้มเหลวและโอบกอดตัวเองด้วย Self-Compassion เพราะบางครั้ง Self-Esteem อาจช่วยไม่ได้.* The Potential. https://thepotential.org/life/self-compassion-self-esteem/

ณิชากร ศรีเพชรดี. (18 กรกฎาคม 2562). *SCAFFOLDING: ครูผู้เป็น 'นั่งร้าน' ช่วยเด็กๆ สร้างตึกของตัวเองให้แข็งแรง.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/scaffolding-teacher/

ณิชากร ศรีเพชรดี. (27 สิงหาคม 2562). *การศึกษาไม่ได้ล้มเหลวแค่ล้าหลัง : PASSION และ PURPOSE หัวใจสำคัญของการศึกษาใน INNOVATION ERA*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/passion-purpose-innovation-era/

ณิชากร ศรีเพชรดี. (8 มกราคม 2563). *PROBLEM BASED LEARNING: การเรียนรู้ที่เด็กสร้างความรู้ด้วยตัวเองที่ลำปลายมาศพัฒนา*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/pbl-lamplaimat-pattana-school/

ฐานเศรษฐกิจ. (25 มกราคม 2563). *"เทคนิค Coaching พ่อแม่ สร้างพลังบวกเพื่อลูก"*. https://www.thansettakij.com/general-news/419796

นฤมล ทับปาน. (14 กรกฎาคม 2564). *เน็ตป๊าม้า (Net PAMA) หลักสูตรออนไลน์สำหรับพ่อแม่ กับสูตร 3Rs ในการปรับพฤติกรรมเด็กเชิงบวก.* The Potential. https://thepotential.org/family/netpama/

นำชัย ชีววิวรรธน์. (23 มีนาคม 2564). *ชมเด็กอย่างไรให้ถูกทาง : Temporal Comparison ชมโดยเปรียบเทียบกับตัวเองเมื่อวันก่อน และสอนว่าความล้มเหลวเป็นเรื่องปกติ.* The Potential.https://thepotential.org/knowledge/temporal-comparison/

บุญชนก ธรรมวงศา. (17 กันยายน 2561). *PROJECT-BASED LEARNING ทักษะมาก่อน คะแนนจะตามไป*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/project-based-learning/

บุญชนก ธรรมวงศา. (19 ตุลาคม 2561). *4CS : สี่ทักษะการเรียนรู้ที่ควรมี ฝึกกันได้และไม่ต้องใช้พรสวรรค์*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/4cs-for-21st-century-learning/

บุญชนก ธรรมวงศา. (15 พฤศจิกายน 2561). *COLLABORATIVE SKILL: เพราะปัญหายุคใหม่แก้ไม่ได้เพียงลำพัง สร้างห้องเรียนเป็นทีมเวิร์กเสียตั้งแต่ตอนนี้.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/collaborative-skill/

บุญชนก ธรรมวงศา. (28 พฤศจิกายน 2561). *3 ห้องเรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ที่ครูไม่ต้องอ่านตำราและเขียนกระดานหน้าห้อง*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/creativity-and-innovation/

บุญชนก ธรรมวงศา. (30 พฤศจิกายน 2561). *CRITICAL THINKING: สอนเด็กให้รู้คิด ผิดหรือถูกก็ใช้วิจารณญาณเป็น.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/how-to-critical-thinking/

บุญชนก ธรรมวงศา. (29 มีนาคม 2562). *6 หัวใจสำคัญของการใช้จิตวิทยาเชิงบวกปรับพฤติกรรมลูก.* The Potential. https://thepotential.org/family/positive-psychology-sixth/

บุญชนก ธรรมวงศา. (24 มิถุนายน 2562). *แผนการสอน สร้าง GROWTH MINDSET ครูต้องคิดว่าเด็ก 'ทำ' ได้.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/growth-mindset-coach/

บุญชนก ธรรมวงศา. (18 พฤศจิกายน 2562). *ง่ายเกินไปก็ไม่เรียนรู้ 'ความยากลำบาก' จึงเป็นหนึ่งในวิชาที่เราต้องเรียน.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/the-growth-mindset-coach/

บุญชนก ธรรมวงศา. (12 ธันวาคม 2562). *เปลี่ยนคำชมจาก 'เก่งจัง' 'ฉลาดมาก' เป็น พยายามดีมาก ยากแค่ไหนเขาก็จะสู้.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/teacher-feedback/

บุญชนก ธรรมวงศา. (16 มิถุนายน 2563). *พ่อแม่ควรรับมืออย่างไร เมื่อลูกเข้าสู่วัยรุ่น.* The Potential. https://thepotential.org/family/how-to-deal-with-teenager/

บุญชนก ธรรมวงศา. (2 ธันวาคม 2563). *Project-based Learning ที่สร้างความเป็นนักสำรวจ : กระหายใคร่รู้ ทลายกรอบ กล้าออกไปผจญภัย.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/project-based-learning-for-explorer-mindset/

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (10 กันยายน 2562). *อ่าน เล่น ทำงาน : อ่าน-สมองและจิตใจของเด็กสร้างขึ้นมาได้อย่างไร ตอนที่ 1.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/ed-and-education-28/

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (24 กันยายน 2562). *อ่าน เล่น ทำงาน : อ่าน-สมองและจิตใจของเด็กสร้างขึ้นมาได้อย่างไร ตอนที่ 2 (จบ).* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/ef-and-education-29/.

เมริษา ยอดมณฑป. (16 มิถุนายน 2564). *"เพราะเป็นวัยรุ่นจึงเจ็บปวด" เข้าใจวัยรุ่นในวันที่ป่วยใจ.* The Potential. https://thepotential.org/family/the-untold-stories-2-ep8/

มารุต พัฒผล. (ม.ป.ป.). *ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มการรู้คิด.* บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. มูลนิธิสยามกัมมาจล. (2560). *บันทึกการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ โครงการภาวะและทักษะผู้นำของพี่เลี้ยงเยาวชนจากมิติด้านใน โมดูลที่ 2 : การโค้ชชิ่งเพื่อการเติบโต วันที่ 18-20 กันยายน พ.ศ. 2560 โดยณัฐฬส วังวิญญู และคณะ จากสถาบันขวัญแผ่นดิน.* เอกสารอัดสำเนา.

ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม. (28 ธันวาคม 2564). *'ระบบนิเวศการเรียนรู้' กับทิศทางใหม่ของการศึกษาที่ไปไกลกว่ารั้วโรงเรียน.* The KOMMON. https://www.thekommon.co/learning-ecosystem-intro/

เรวณี ชัยเชาวรัตน์. (17 พฤศจิกายน 2563). *Phenomenon–Based Learning: การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/phenomenon-based-learning/

วรรณรัตน์ ลาวัง และรัชนี สรรเสริญ. (2558). PPCT Model: รูปแบบชีวนิเวศวิทยาเพื่อพัฒนาสุขภาพผู้มีภาวะเจ็บป่วยเรื้อรังในชุมชน. *วารสารพยาบาลทหารบก. 16*(2).

วิจารณ์ พาณิช และวิมลศรี ศุษิลวรณ์. (16 กรกฎาคม 2564). *Positivity Mindset: เปลี่ยนพื้นฐานทางอารมณ์ สร้างความคิดเชิงบวกให้นักเรียนผ่านการเรียนรู้แบบ PBL*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/positivity-mindset2-emotional-set-point/

วิภาวี เธียรลีลา. (17 เมษายน 2561). *สมองสุขภาพดีของวัยรุ่น ผู้ใหญ่สร้างได้.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/healthy-brain/

วิภาวี เธียรลีลา. (27 เมษายน 2561). *ถ้าอยากสำเร็จต้องมี PASSION แต่ไม่มีใครบอกเลยว่า PASSION อย่างเดียวไม่พอ*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/to-find-the-passion/

วิภาวี เธียรลีลา. (30 สิงหาคม 2561). *คาแรกเตอร์สำคัญ 24 ข้อ : เป้าหมายการศึกษาสากลและคุณภาพชีวิตคนรุ่นใหม่*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/character-strengths/

วิภาวี เธียรลีลา. (24 ตุลาคม 2561). *CREATIVE PROCESS: 7 นิสัยทำลายความคิดสร้างสรรค์.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/habits-kill-creativity/

วิภาวี เธียรลีลา. (8 พฤศจิกายน 2561). *5 ขั้นตอนปลุกสมองให้คิดสร้างสรรค์ และถ้าเจอปัญหา 'อย่าหนี'*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/5-way-to-be-creative/

วิภาวี เธียรลีลา. (8 มีนาคม 2562). *เอาชนะหุ่นยนต์ได้ด้วยการ 'เอาใจเขามาใส่ใจเรา' และความฉลาดทางอารมณ์*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/empathy/

วิภาวี เธียรลีลา. (21 ตุลาคม 2562). *'LEARNING HOW TO LEARN' เรียนเพื่อเรียนรู้ : คอร์สเรียนออนไลน์ที่มีผู้ชมมากที่สุดในโลก*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/learning-how-to-learn/

วิภาวี เธียรลีลา. (8 มีนาคม 2563). *'ความรู้สึก' ส่วนผสมหลักเพื่อการเรียนรู้ ให้การมาโรงเรียนไม่ใช่แค่เรียนไปวันๆ*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/learning-by-feeling/

วิภาวี เธียรลีลา. (25 มิถุนายน 2563). *Mindsight: บริหารสมองด้วยการทำสมาธิที่ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์และสังคม.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/how-to-mindsight/

วิภาวี เธียรลีลา. (12 เมษายน 2564). *เอาชนะอัลกอริทึม (1) : Me, We และ Why ติดทักษะการจัดการตัวเอง เตรียมพร้อมเด็กสำหรับโลกที่เปลี่ยนไป.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/algorithm-ep1/

วิภาวี เธียรลีลา. (2 มิถุนายน 2564). *Critical Thinking การคิดเชิงวิพากษ์ : ทักษะที่ฝึกฝนได้ทั้งในบ้านและห้องเรียน ช่วยเด็กไม่ให้ตกเป็นเหยื่อดรามา.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/critical-thinking-phbl/

วิภาวี เธียรลีลา. (14 ธันวาคม 2564). *ฟังโดยไม่ตัดสิน ไม่ใช่แค่ได้ยินแต่เข้าใจ : บันไดขั้นแรกของ 'สมรรถนะการสื่อสาร' ที่ช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/communication-skills/

วิภาวี เธียรลีลา. (10 มกราคม 2565). *สมรรถนะ 'การทำงานเป็นทีม' จิ๊กซอว์ความสำเร็จที่สอนเด็กว่ากระบวนการสำคัญกว่าผลลัพธ์*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/teamwork-and-collaboration/

วิภาวี เธียรลีลา. (25 มกราคม 2565). *ทุกคนคือ 'Active Citizen': สร้างความเปลี่ยนแปลงเล็กๆ จากเรื่องใกล้ตัว*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/active-citizenship/

วิภาวี เธียรลีลา. (20 มิถุนายน 2565). *Grit : ส่วนผสมของ 'หลงใหล' และ 'พากเพียร' ความสำเร็จที่ไม่ได้มาเพราะโชคช่วย.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/grit-passion-perseverance/

ศุภลักษณ์ พลายแสง, วีรพงศ์ เฉลิมรุ่งโรจน์, พิชชาพร สุรทรนนท์ และธวัชชัย ศรีเทพ. (2562). เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับ EQ ในเด็กปฐมวัย. *วารสารบริหารการศึกษาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, *19*(4), 22-37.

สมชาย รัตนทองคำ. (2556). เอกสารประกอบการสอน 475 788 การสอนทางกายภาพบำบัด ภาคต้นปีการศึกษา 2556. มหาวิทยาลัยขอนแก่น, คณะเทคนิคการแพทย์, สายวิชากายภาพบำบัด.

สมศรี ศิริขวัญชัย, วิภาวรรณ ตินนังวัฒนะ, พุฒิเมธ ธนะวัตรเมฆินทร์, รัตนติกา เพชรทองมา และ ณัชชา ศิริขวัญชัย. (2563). *การสังเคราะห์ความรู้ รูปแบบกระบวนการขับเคลื่อนการพัฒนาเยาวชน โครงการพัฒนาองค์กรระดับจังหวัดเพื่อพัฒนาพลเมืองเยาวชนฯ.* มูลนิธิสยามกัมมาจล. เอกสารอัดสำเนา.

สริตา บัวเขียว. (2559). Scaffolding ช่วยเสริมสร้างการพัฒนาการเรียนรู้อย่างไร. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์*, *18*(1). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *หลักสูตรสมรรถนะ.* https://cbethailand.com

สุเนตร สืบค้า. (13 มิถุนายน 2561 แก้ไข 2565). *บทเรียนแห่งการเรียนรู้ เรื่องเทคนิคและวิธีการสอนรูปแบบ Scaffolding*. https://erp.mju.ac.th/acticleDetail.aspx?qid=803.

สุภาวดี หาญเมธี. (2561). *คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Functions ในเด็กวัย 13-18 ปี สำหรับพ่อแม่และครู.* บริษัท รักลูกกรุ๊ป จำกัด.

อรรถพล ประภาสโนบล. (2564). *Global Citizenship Education: เราจะสอนให้นักเรียนเป็นพลเมืองโลกได้อย่างไร*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/global-citizenship-education/

อธิษฐา คงทรัพย์. (2565). ทักษะการโค้ชเพื่อครู. ใน กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร (บรรณาธิการ), *ก่อการครูการเรียนรู้เปี่ยมพลัง 12 นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อครูหัวใจใหม่* (429-455). โครงการก่อการครู คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Armstrong, T. (2016). *The power of the Adolescent Brain Strategies for teaching middle and high school students*. ASCD Books.

Aryasomayajula, P. (n.d.). *What is critical thinking, and what are its elements. Critical Thinking Academy*. https://criticalthinkingacademy.net/index.php/ct/what-is-critical-thinking.

Ballard, P. J. (2018). *Evidence that civic engagement starting in adolescence may improve health and economic wellbeing*. Scholars Strategy Network. https://scholars.org/brief/evidence-civic-engagement-starting-adolescence-may-improve-health-and-economic-wellbeing

British Council. (n.d.). *Active citizens don't wait around for change to happen... What is Active Citizens?*. https://active-citizens.britishcouncil.org/about

Center on the Developing Child. (2007). *The Science of Early Childhood Development (InBrief).* www.developingchild.harvard.edu

CMCA. (2019). *5 ways to become an active citizen and make an impact.* https://www.cmcaindia.org/5-ways-to-become-an-active-citizen-and-make-an-impact/

Cook, Sam. (2022). *Cyberbullying statistics and facts for 2022*. Comparitech. https://www.comparitech.com/internet-providers/cyberbullying-statistics/

Course Hero. (n.d.). *Theories of Human Development: Piaget's Stages of Cognitive Development. Boundless Psychology Human Development.* https://www.coursehero.com/study-guides/boundless-psychology/theories-of-human-development/

Evans, C. (2020). *The Second in a 7-Part Series on Research and Best Practices Related to Instruction and Assessment of 21st Century Skills*. Center for Assessment. https://www.nciea.org/blog/instructing-assessing-21st-century-skills-a-focus-on-collaboration/

Giroux, H. A., & Bosio, E. (2021). Critical Pedagogy and Global Citizenship Education. In Emiliano Bosio (Ed.), *Conversations on Global Citizenship Education: Perspectives on Research, Teaching, and Learning in Higher Education* (pp. 1-10). Routledge: New York.

Global Citizenship Education. *UNESCO MGIEP*. (2022.). https://mgiep.unesco.org/global-citizenship.

KHAE. (2560). *ความเหมือนต่างระหว่าง GROWTH MINDSET และ FIXED MINDSET*. The Potential. https://thepotential.org/knowledge/2017-11-14-comic1/

Kirlin, M. (2002). Civic skill building: The missing component in service programs. *PS: Political Science & Politics. 35*(3), 571-575.

MasterClass. (2021). *Effective Communication: 6 Ways to Improve Communication Skills*. MasterClass. https://www.comparitech.com/internet-providers/cyberbullying-statistics/

Melanen, N. (2020). *See the good - how to reinforce your child's character strengths. Hey Sigmund*. https://www.heysigmund.com/see-the-good/

Murphy, J. (2016). *Pulling together: 10 rules for high performance teamwork*. Simple Truths, an imprint of Sourcebooks, Inc.

Nosko A. & Széger K. (2013). *Active citizenship can change your country for the better.* Open Society Foundations. https://www.opensocietyfoundations.org/voices/active-citizenship-can-change-your-country-better.

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2018). *The future of education and skills Education 2030*. https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf

Parker, J. S., Dale, T. M., & Wilkins, K.-A. G. (2010). Civic engagement in adolescents: Engendering civic awareness through a University Youth Program. *Journal of Youth Development, 5*(1). https://doi.org/10.5195/jyd.2010.226.

Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues a handbook and Classification.* Oxford, England: Oxford University Press.

Rashid, T., & Seligman, M. (2018). Session Two: Character strengths and signature strengths. *Positive Psychotherapy*, 14–29. https://doi.org/10.1093/med-psych/9780190920241.003.0003.

Siegel, D. J. (2013). *Brainstorm. the power and purpose of the teenage brain.* Jeremy P. Tarcher/Penguin, a member of Penguin Group.

Starfish Academy. (2565). *"รับบทโค้ชแล้วหนึ่ง" หน้าที่ใหม่ของคุณแม่ยุคนี้.* STARFISHLABZ.

Taylor, J. (2019). *The creative process (five stages).* https://www.jamestaylor.me/the-creative-process-five-stages/The Potential. (19 มีนาคม 2561). *เหตุผลทางสมอง ทำไมวัยรุ่นชอบเรื่องท้าท้าย.* The Potential. https://thepotential.org/knowledge/info4/

UNESCO. (2022). *Citizenship education in the global digital age: thematic paper*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381534

Yuri, B. (n.d.). *Togetherness as motivation - a 21st century skill OECD perspectives*. file:///C:/Users/Jang%20Notebook/Downloads/Yuri%20Belfali%20(1).pdf

Zaff, J. F., & Michelsen, E. (2002). *Encouraging civic engagement: How teens are (or are not) becoming responsible citizens*. PsycEXTRA Dataset. https://doi.org/10.1037/e317852004-001