

สรุปการอบรม  
การฝึกทักษะกระบวนการขั้น ๒ : กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม  
สำหรับภาคีเครือข่ายผู้ขับเคลื่อนงานด้านเด็กและเยาวชน (Active Citizen)  
สนับสนุนโดยมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

วันที่ ๒๒ – ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๘

ณ เรือนร้อยฉนำ กรุงเทพมหานคร

วันที่ ๒๒ กรกฎาคม ๒๕๕๘



๑. ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น
๒. สุข ทุกข์ของชีวิตในช่วงเดือนที่ผ่านมา
๓. ความรู้สึกที่ได้มาอบรม (เฉพาะผู้มาใหม่)

สุข ทุกข์ของชีวิตในช่วงเดือนที่ผ่านมา

- กังวลเรื่องสุขภาพ
- สุขจากประสบการณ์การได้ไปเที่ยวพักผ่อน ไปต่างจังหวัด
- โดยภาพรวมมีความสุข
- ทุกข์เกี่ยวกับการเดินทางไปทำงานบ่อย
- กังวลเรื่องการบ้าน ของการอบรมฯ
- ทุกข์/หงุดหงิด จากการกระทำและคำพูดของตนเอง
- สุขที่ได้กลับบ้าน ได้กลับบ้าน
- เหนื่อย/กดดันจากการทำงาน แต่ก็มีความสุข
- สุขที่ได้เรียนรู้ ได้ทำสิ่งใหม่ๆ
- มีความสุข/สนุกกับการทำงานและการลงพื้นที่
- สุขที่ได้เจอเพื่อนในเครือข่าย
- สุขที่ได้เห็นผลงานจากการทำงานเห็นความร่วมมือของทีมงาน
- กังวลเกี่ยวกับเรื่องงาน
- ได้เรียนรู้จากทั้งความสุขและความทุกข์
- ได้นำสิ่งที่เรียนรู้ในการอบรมครั้งก่อนไปใช้
- หลังจากมาอบรมครั้งที่แล้วรู้สึกมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น
- สุขที่สามารถจัดการกับอารมณ์ของตัวเองได้ มีความสามารถมากขึ้น

### ความรู้สึกที่ได้มาอบรม (เฉพาะผู้มาใหม่)

- ดีใจที่ได้เข้าร่วม
- รู้สึกดีที่ได้มานั่งเพื่่อมองตัวเองอีกครั้ง
- ตื่นเต้น
- ดีใจที่ได้มาเรียนรู้สิ่งใหม่ เพื่อเอาไปปรับใช้

#### ตารางเวลา

๕.๐๐ – ๕.๒๐ น.	ภาวนา
๕.๒๐ – ๑๒.๒๐ น.	กิจกรรมเช้า
๑๒.๒๐ – ๑๓.๒๐ น.	พักทานอาหารกลางวัน
๑๓.๒๐ – ๑๔.๐๐ น.	นอนพักผ่อนอย่างสมบูรณ์
๑๔.๐๐ – ๑๘.๓๐ น.	กิจกรรมบ่าย

### ข้อตกลงร่วมกัน

๑. อยู่ร่วมอบรมอย่างต่อเนื่อง
๒. รับฟังกันอย่างใส่ใจ
๓. ปิดเสียงโทรศัพท์มือถือ งดการใช้เครื่องมือสื่อสารระหว่างอบรม
๔. สะท้อนกันอย่างตรงไปตรงมา ด้วยท่าทีที่เป็นมิตร
๕. ใจกว้างกับตนเองและเพื่อนในการฝึกและสะท้อนกัน

### เนื้อหาในการอบรมครั้งนี้ (TOT#๒)

๑. เป้าหมายการเรียนรู้ / องค์ประกอบของการเรียนรู้
๒. การออกแบบการเรียนรู้
๓. กิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรง การถอดบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน
๔. ศิลปะในการสะท้อนการทำงาน

### กิจกรรม สั้งฆ่า

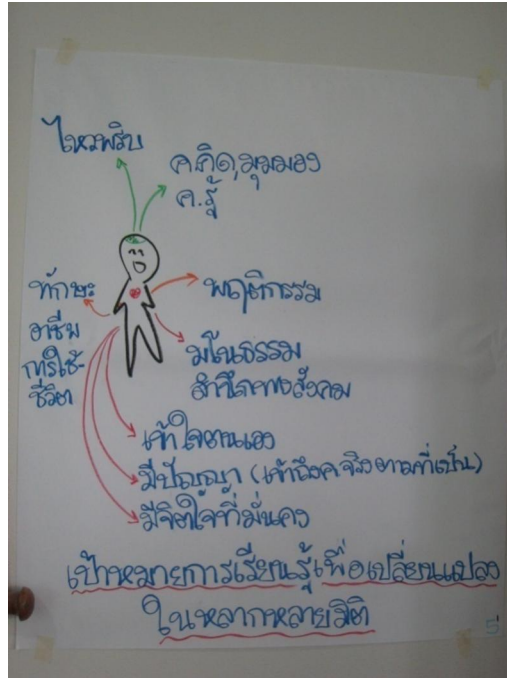
โจทย์ : วางกลยุทธ์เพื่อสั่งฆ่าทีมตรงข้ามให้ได้มากที่สุด

กติกา: ให้ทั้งสองทีมเขียนชื่อเล่นของตัวเอง แล้วสลับรายชื่อกับอีกทีมหนึ่ง ให้ทีมใดทีมหนึ่งเริ่มส่งรายชื่อของคนที่ต้องการสั่งฆ่าให้กับผู้นำกิจกรรม หากรอบต่อไปผู้ที่ถูกทีมตรงกันข้ามสั่งฆ่า นั้นเป็นผู้ออกมาส่งรายชื่อก็จะถูกเก็บ (ต้องออกจากการเล่น) มีเวลารอบละ 3 วินาที สามารถส่งรายชื่อซ้ำได้



### เป้าหมายการเรียนรู้ สิ่งที่เราอยากให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลง คือ

- ความคิด ความเชื่อ มุมมองใหม่ๆ ทักษะ ทักษะความรู้
- พฤติกรรม การแสดงออก การกระทำ เปลี่ยนไปจนกลายเป็นนิสัยจนเกิดร่องพฤติกรรมใหม่
- ทักษะ ความสามารถ ทำจนคุ้นเคยและเชี่ยวชาญในด้านนั้นๆอาชีพ การใช้ชีวิต
- ใหว่พริบปฏิภาณ
- เกิคมโนธรรมสำนึกทางสังคม
- รู้จักตนเอง เห็นศักยภาพ
- เข้าใจจิตใจ รู้เท่าทันอารมณ์ ความรู้สึก มีความมั่นคงภายใน มีจิตใจที่เข้มแข็งสามารถกับการเผชิญกับความผันแปรของโลกภายนอก
  - เกิดความเปลี่ยนแปลงทางด้านปัญญาที่ลุ่มลึก รู้เท่าทันความจริง ไม่ยึดมั่นถือมั่น



### ปัจจัยที่สำคัญในการสร้างกระบวนการเรียนรู้

- ตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน
- กำหนดเนื้อหาที่จำเป็น สำหรับใช้ในการเรียนรู้ร่วมกัน
- กระบวนการเรียนรู้แบบผ่านประสบการณ์ตรง กิจกรรม วิธีการสอน
- การสรุปบทเรียน ถอดบทเรียน การแลกเปลี่ยนจนเกิดความรู้มวลรวมของกลุ่ม
- บรรยากาศการเรียนรู้
  - เป็นพื้นที่ที่รู้สึกปลอดภัย ไม่เสี่ยง มีเสรีภาพในการแสดงออก
  - สถานที่พร้อม ไม่มีอุปสรรคต่อการแลกเปลี่ยน สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้/เนื้อหา
- กลุ่มเป้าหมาย / ผู้เรียน
  - ควรทราบพื้นฐาน / ความหลากหลายของผู้เรียน
  - รู้จุดมุ่งหมาย ความต้องการของผู้เรียน
  - ความเชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนกับกระบวนการ ลดช่องว่างระหว่างกัน
- คุณสมบัติของผู้จัดการเรียนรู้ / กระบวนการ

- กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภายใน
- มีทักษะพื้นฐาน เช่น การตั้งคำถาม การฟัง
- มีความมั่นคงภายใน ลดตัวตน
- เชื่อมมั่นในศักยภาพของผู้เรียน เข้าใจความหลากหลายในการเรียนรู้ เห็นช่องทางในการเรียนรู้ของแต่ละคน
- มีพื้นที่ปฏิบัติจริงหลังการเรียนรู้ เนื้อหากระบวนการควรนำไปใช้จริงได้ เชื่อมโยงกับชีวิตจริง
- จัดเวลาให้เหมาะสมกับผู้เรียน มีอุปกรณ์เครื่องมือช่วยในการเรียนรู้

### วิธีการออกแบบการเรียนรู้

- เข้าใจเบื้องลึกของเป้าหมาย และแยกองค์ประกอบของเนื้อหา
- ใช้กระบวนการผ่านประสบการณ์ตรงที่สอดคล้องกับเนื้อหา
- เห็นเงื่อนไข เบื้องหลังของกิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรงนั้นๆ

### ลักษณะของกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (กิจกรรม)

- กิจกรรมที่ได้เห็น ได้ลงมือทำเอง และทำให้เราเข้าใจบทเรียนด้วยตัวเอง (ต่างจากการรับจากประสบการณ์มือสองของกระบวนการ) มีรูปแบบกิจกรรมคือ
  - เกมส์ สถานการณ์จำลอง
  - การลงพื้นที่ การทำงานจิตอาสา
  - การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความเข้าใจใหม่ๆ (ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและวัตถุประสงค์การพูดคุย)
  - การลงมือทำโครงการ
  - ศิลปกรรม
  - บทบาทสมมติ
  - การสัมผัสกับธรรมชาติ เดินป่า ธรรมชาติบำบัด

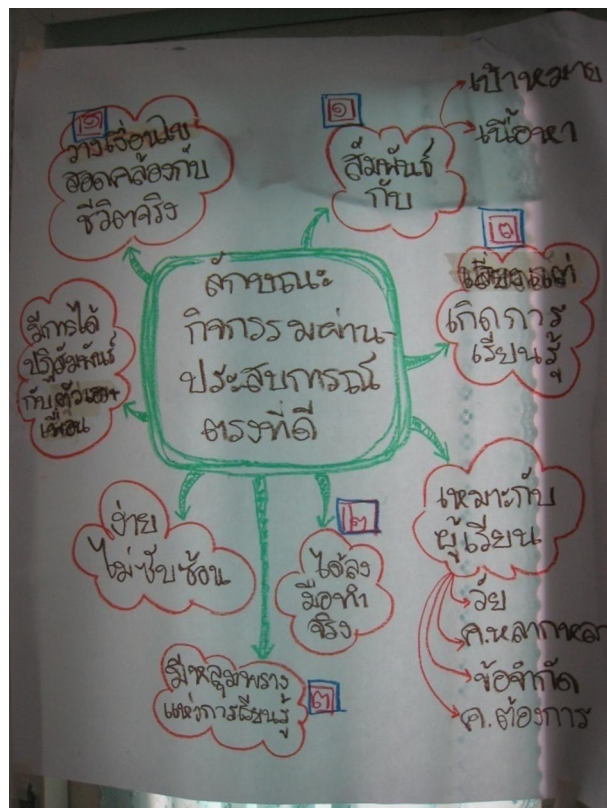
### ความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

- ทำให้ทราบว่าตนเองทำดีหรือไม่ อย่างไร ควรปรับปรุงอะไร
- ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้น เข้าถึงเร็วขึ้น

- มีความรู้บางอย่าง ความจริงบางชุดที่ไม่สามารถอธิบายผ่านภาษาพูดหรือภาษาเขียนได้ กิจกรรมผ่านประสบการณ์ช่วยให้เรียนรู้ได้ เช่น ประสบการณ์การรู้ธรรมบางอย่าง
- เมื่อเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยั่งยืน เพราะนำไปเชื่อมโยงกับตนเอง และเนื่องจากมีการเปิดประตูการเรียนรู้ที่มากกว่าเพียงแค่การฟัง (เปิดประสาทสัมผัสหลายมิติ)
- เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบถอนรากถอนโคนตั้งแต่ความคิดไปจนถึงพฤติกรรม
- เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าเบื่อ
- เกิดทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้จริง จากการลงมือทำหรือฝึกฝน
- ทำให้ก้าวข้ามข้อจำกัดของตนเอง ขยายพื้นที่การเรียนรู้
- ได้เรียนรู้ที่จะเผชิญกับอนาคต (ตัวตน) ของตนเองอย่างชัดเจน และเกิดการสั่นสะเทือนตัวตน ลดความยึดมั่นถือมั่น

#### ลักษณะของกิจกรรมที่ดี

- สัมพันธ์กับเป้าหมายที่ตั้งไว้ สัมพันธ์กับเนื้อหา
- ง่ายต่อความเข้าใจของผู้เรียน ตัวกิจกรรมไม่ซับซ้อน
- รูปแบบของกิจกรรมสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งวัย ความหลากหลาย ความต้องการ และข้อจำกัดของกลุ่ม
- วางเงื่อนไขให้มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริง เมื่อทำแล้วสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ (โดยผ่านการสังเกตเงื่อนไขในชีวิตจริงบ่อยๆ)
- มีความเสี่ยงในระดับหนึ่ง ทำให้ผู้เรียนออกจากพื้นที่คุ้นเคย (comfort zone) ที่เอื้อให้เกิดภาวะท้าทายในการเรียนรู้ (Learning Zone) แต่ต้องไม่ถึงกับเป็นพื้นที่อันตราย (alarm zone)
- ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เชื่อมโยงกับตนเอง เรียนรู้ผ่านหลายช่องทาง
- มีหลุมพรางแห่งการเรียนรู้ ที่ทำให้เกิดการสั่นสะเทือนภายในตัวผู้เรียน



### วิธีการออกแบบกิจกรรม

ผู้ออกแบบกิจกรรมควรตั้งตัวต่อการเรียนรู้ หมั่นสงสัยใคร่รู้ จับบริบทและเงื่อนไขของเนื้อหาในชีวิตรจริง โดยใช้วิธีคิดแตกองค์ประกอบ

วิธีที่ ๑ ใช้เป้าหมายและเนื้อหาเป็นตัวตั้ง (ผูกโจทย์ & เงื่อนไข เข้ากับเนื้อหา) : คิดใหม่

๑. แยกเนื้อหาที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้
๒. คิดเงื่อนไขที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ : ต้องหมั่นสังเกต วิเคราะห์ เชื่อมโยงกับชีวิตรจริง
๓. ทดลองทำในกลุ่มกระบวนกร รับฟังข้อคิดเห็น ปรับแก้ไขจนลงตัว
๔. ทำจริงกับผู้เรียน หมั่นสังเกต เก็บข้อมูลเพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนา

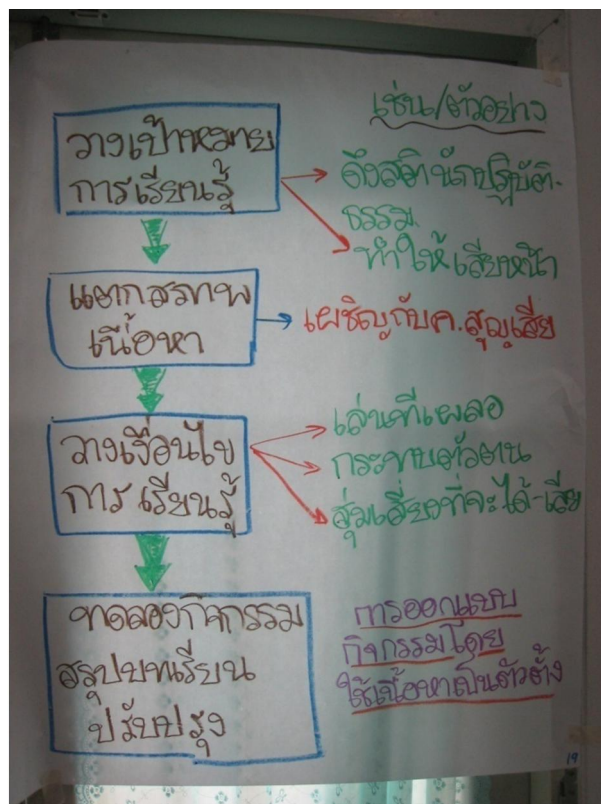
### ปัจจัยเสริม

- หมั่นสังเกตการจัดกิจกรรมของกระบวนกรท่านอื่นนำมาวิเคราะห์ ทบทวน

- ซักถามข้อสงสัย เรียนรู้เพิ่มเติม จากกระบวนการท่านอื่น
- หมั่นดูกระบวนการจากสื่อต่างๆ นำมาวิเคราะห์ ผูกโยง ปรับ เป็นกิจกรรมใหม่
- มีคลังข้อมูลเรื่องการออกแบบกิจกรรม
- เปิดพื้นที่การเรียนรู้ของตนเองให้หลากหลาย

## วิธีที่ ๒ พัฒนาจากกิจกรรมเดิม (Copy & Development)

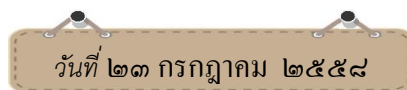
๑. ต้องรู้ว่ากิจกรรมนำไปสู่เรื่องอะไร (สังเกตผลจากพฤติกรรมผู้เรียน)
๒. ทราบโจทย์ วิธีการ กติกาอย่างแม่นยำ
๓. เห็นเงื่อนไขสำคัญของกิจกรรมว่าส่งผลให้เกิดอะไร
๔. ปรับเงื่อนไขของกิจกรรมให้เหมาะสมกับเป้าหมาย เนื้อหาที่เราต้องการ
๕. ทดลองทำ ตั้งข้อสังเกตปรับปรุงจนลงตัว





### โจทย์(การบ้าน)

- ออกแบบกระบวนการ โดยให้น้องหา เป้าหมาย เป็นตัวตั้ง
- เวลาทำกิจกรรม 25 นาที
- กลุ่มช่วยเหลือกันกระบวนการ 30 นาที



### กิจกรรมฝึกรออกแบบกระบวนการใหม่(รอบที่ ๑)

- ให้แบ่งกลุ่มย่อย ๓ กลุ่ม
- โดยให้แต่ละคู่ ฝึกรออกแบบกระบวนการ คนละ ๒๕ นาที เพื่อนสะท้อน ๓๐ นาที

หมายเหตุ      รายละเอียดกิจกรรมอยู่ในภาคผนวก









### คำถามเกี่ยวกับการฝึกรูปแบบกิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรง

ถาม จำเป็นหรือไม่ที่กิจกรรมต้องมีเป้าหมาย / เนื้อหาการเรียนรู้เพียง ๑ อย่าง

ตอบ การออกแบบจำเป็นต้อง

- เข้าใจกระบวนการนั้นตั้งแต่ต้นจนจบ
- เข้าใจธรรมชาติของกิจกรรมนั้นๆ
- มีเป้าหมายชัดเจน (ต้องแตกเนื้อหา)
- การมีเป้าหมายน้อย ทำให้ง่ายต่อการสรุปบทเรียนและเกิดการเรียนรู้ต่อผู้เรียน
- เข้าใจขอบเขตและความเชื่อมโยงของเนื้อหาชัดเจน
- จำกัดขอบเขตของเนื้อหาชัดเจน
- จัดวางเงื่อนไขในกิจกรรมให้นำไปสู่บทเรียนที่ต้องการ
- มีการทดลองทำกิจกรรม ฝึกลำบาก และนำข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายมาปรับแก้ไข และพัฒนาตลอดเวลา

- ถาม มีเกณฑ์ในการพิจารณาว่ากิจกรรมนำไปสู่บทเรียนได้อย่างแท้จริงหรือไม่
- ตอบ สังเกตขณะทำกิจกรรม  
สังเกตจากข้อมูลการสรุปกิจกรรมของกลุ่ม  
รับฟังเสียงสะท้อนจากผู้เข้าร่วม
- ถาม ผู้เข้าร่วมควรเกิดการเรียนรู้ ตอนไหนจึงจะเป็นกิจกรรมที่ดี (กระบวนการควรบอกว่าจะได้เรียนรู้อะไรก่อนการทำกิจกรรมหรือไม่)
- ตอบ ในช่วงที่ทำกิจกรรม ควรสร้างความสัมพันธ์กันภายใน เชื่อมโยงจนนำไปสู่การเรียนรู้ภายในตน (เกิดการเรียนรู้ที่สดใหม่ขณะทำกิจกรรม)
- ถาม เวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้
- ตอบ ไม่มีระยะเวลาตายตัว ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของกิจกรรม , เนื้อหาที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ และการตอบสนองของผู้เรียน จึงต้องมันสังเกตกระบวนการ และปรับให้เหมาะสม
- ถาม เกณฑ์ในการรักษาติกา
- ตอบ ถ้าเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ต้องรักษาอย่างเคร่งครัด

### ข้อสังเกต

๑. สามารถที่จะจัดกิจกรรมไปพร้อมกับการพูดคุยแลกเปลี่ยนเป็นระยะได้ เพื่อเป็นวิธีการหนึ่งในการเข้าสู่เนื้อหา (ไม่จำเป็นต้องสรุปบทเรียนหลังจากทำกิจกรรมเสร็จเสมอไป)
๒. การหล่อเลี้ยงจินตนาการ
  - คนเรามีความคิดสร้างสรรค์อยู่แล้ว แต่มันจะครอบงำความคิดแบบกลไก ที่มักจะทำลายจินตนาการ ลองจินตนาการในเรื่องที่ดูเป็นไปได้ คิดออกจากกรอบเดิม
  - หมั่นมีวินัยในการสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์
  - จับสังเกตสิ่งรอบตัว เอามาคิดต่อ

### โจทย์ (การบ้าน)

- คิดกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกิจกรรมใหม่ หรือปรับปรุงจากกิจกรรมเดิมหรือไม่
- ใช้เวลาในการทำกิจกรรม และถอดบทเรียน ๕๐ นาทีพร้อมทั้งออกแบบแนวคำถามมาไว้ล่วงหน้าด้วย

วันที่ ๒๔ กรกฎาคม ๒๕๕๘



### การสรุปบทเรียน คือ

- การทบทวนภายในจากสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต เพื่อเรียนรู้จากสิ่งนั้นๆ (จากเหตุการณ์ จากผู้คน จากความผิดพลาด ฯลฯ) และนำไปใช้ในอนาคต
- เราสามารถสรุปบทเรียนได้จาก กิจกรรม การทำงาน บุคคล ประวัติศาสตร์

### การสรุปบทเรียนจากกิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรง

#### ประโยชน์และความสำคัญ

- เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างกันทำให้ ➔ ความคิดชัดขึ้น เห็นมุมมองที่หลากหลาย
- เพื่อให้เกิดการทบทวนตรวจสอบทบทวนภายใน เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน นำไปสู่การต่อยอดทางความคิด
- เกิดการตรวจสอบกับข้อมูลความรู้ หรือมุมมองในอดีต นำไปสู่การปรับความคิด ทักษะ (ต่อยอดความรู้ ถูกต้อง หรือเห็นความผิดพลาดเพื่อมองหาสิ่งใหม่ๆ)

#### ปัจจัยที่ช่วยในการสรุปบทเรียน

- จุดประสงค์ของกิจกรรมที่ชัด
- ความเข้าใจในสาระสำคัญของเนื้อหาการเรียนรู้เงื่อนไขของกิจกรรม
- มีวิธีคิดที่ชัดเจน คือ ➔ การจัดเรียนเนื้อหาหรือความคิดที่กระจัดกระจายให้เป็นลำดับ ขั้นตอน  
➔ สิ่งที่จะช่วยให้ความคิดเป็นระบบ

#### ตัวอย่างวิธีคิด

๑. การแยกแยะองค์ประกอบเพื่อให้เข้าใจ เข้าถึงสิ่งนั้น อย่างแยกแยะและเห็นความเชื่อมโยง  
คำถาม “มันประกอบไปด้วยอะไร?”
๒. สืบสาวหาเหตุ ใช้เพื่อค้นหาที่มาของปัญหา หรือสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน  
คำถาม “มันเกิดจากอะไร?”



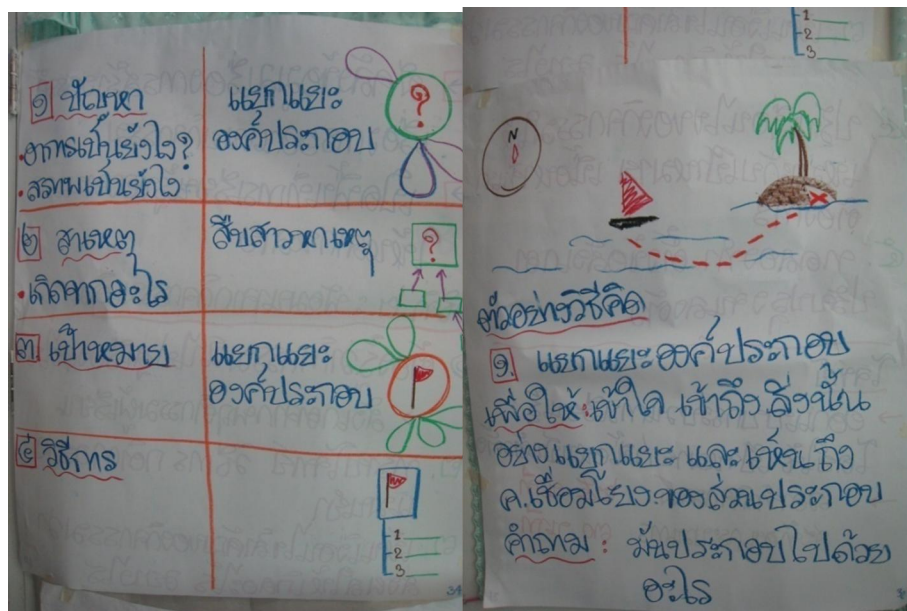
### ๓. อริยสังคี เพื่อวิเคราะห์การแก้ปัญหา

๓.๑ สภาพปัญหา (ทุกข์) ➔ แยกแยะองค์ประกอบคำถาม “มีสภาพเป็นอย่างไร” “อาการเป็นอย่างไร”  
(เพื่อสกัดสภาพปัญหา ให้เข้าใจปัญหาอย่างแท้จริง)

๓.๒ สาเหตุ (สมุทัย) ➔ สืบสาวหาเหตุ คำถาม “เกิดจากอะไร”

๓.๓ เป้าหมาย (วิโรจน์) หรือสภาพที่ปัญหาลดลง ➔ แยกแยะองค์ประกอบ

๓.๔ แนวทางแก้ไข (มรรค) ทางออก วิธีการ



### ตัวอย่างขั้นตอนของการสุบพบเรียน หลังกิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรง

ปัจจุบัน ➔ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นสดๆ ในกิจกรรม (สิ่งที่เกิดขึ้น , ความรู้สึก)

คำถาม “รู้สึกอย่างไร”

“เพราะอะไรจึงรู้สึกเช่นนั้น?” (เพื่อสะท้อนตัวตน ทำให้เห็นตนเองภายใน)

“แบ่งปันประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในกิจกรรม”

อดีต ➔ เทียบเคียงประสบการณ์จากอดีต หรือเห็นเชื่อมโยงกับอดีตที่ผ่านมา

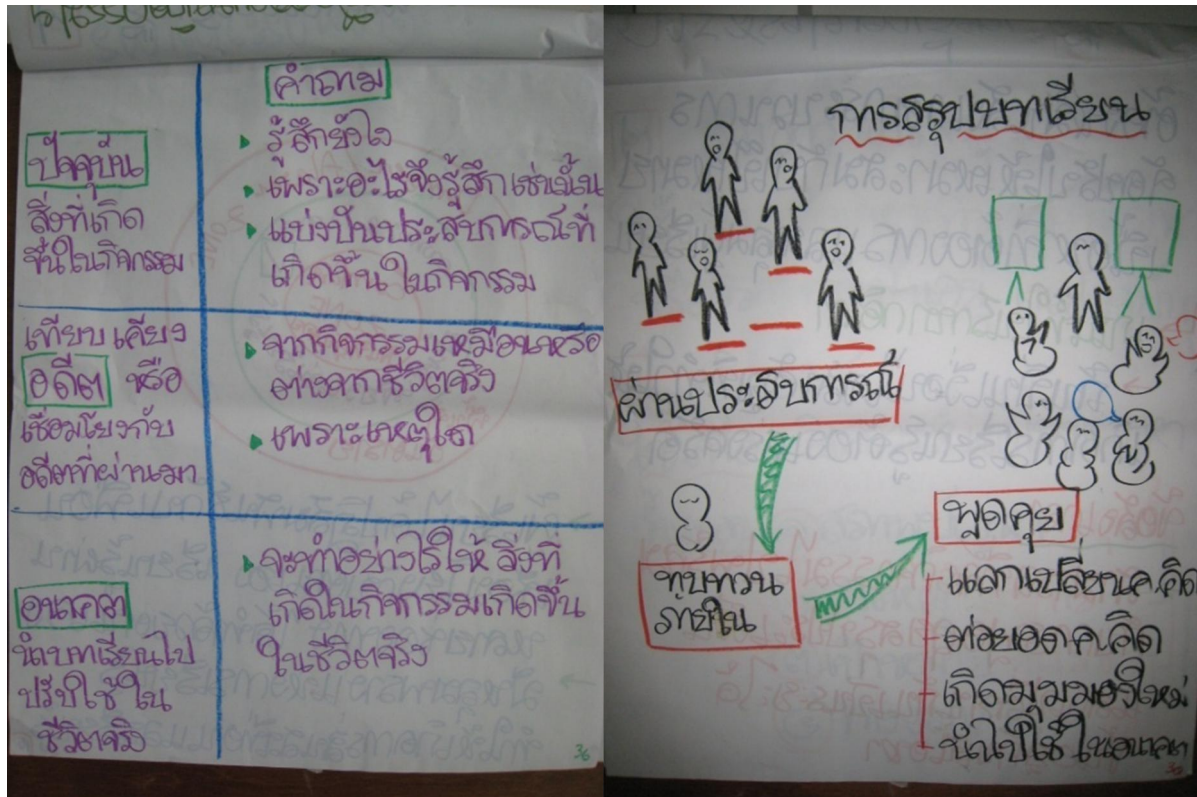
คำถาม “จากกิจกรรมเหมือนหรือต่างจากอดีตที่ผ่านมา”

“เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น”

อนาคต ➔

นำบทเรียนไปปรับใช้ในชีวิตจริง

คำถาม “จะอย่างไรให้สิ่งที่เกิดขึ้นในกิจกรรมเกิดขึ้นในชีวิตจริง”





### กิจกรรมฝึกออกแบบกระบวนการใหม่ (รอบที่ ๒)

- ทำกิจกรรม ๒๐ – ๒๕ นาที
- ถอดบทเรียน ๒๕-๓๐ นาที
- สะท้อนการฝึก ๔๐ นาที











วันที่ ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๘

### คำถามเกี่ยวกับการสรุปทเรียน

ถาม มีวิธีตั้งคำถามอย่างไรให้ไปถึงเนื้อหา การเรียนรู้ที่วางไว้

ตอบ โดยใช้วิธีคิด → แยกเนื้อหาให้ชัดเจน, สรุปทเรียนหลังจัดกระบวนการ

เห็นความเชื่อมโยงเนื้อหา

ทดลองตั้งคำถาม (ลองถาม - ตอบกันดู)

ถาม เราตั้งคำถามเรื่องความรู้สึกเพื่ออะไร

ตอบ ตรวจสอบความรู้สึกของผู้เล่น

เป็นการเชื่อมโยงกับผู้เล่นและกิจกรรม

เป็นช่องทางให้กระบวนการเห็นแนวโน้มว่าได้เนื้อหาตามที่ต้องการหรือไม่

สะท้อนการเรียนรู้ผ่านฐานใจ ทำให้เกิดการสัมผัสเทียนภายใน

ถาม กิจกรรมแบบไหนที่ไม่ต้องถามความรู้สึก

ตอบ ในกรณีที่กิจกรรมเน้นการเรียนรู้ฐานหัว (เช่น ต้องการให้เรียนรู้ว่าอะไรที่ทำให้เราพลาด)

แต่ถ้ามีกรณีที่เกิดอารมณ์ความรู้สึกระหว่างทำกิจกรรมก็ควรถาม

ดังนั้นขึ้นอยู่กับจังหวะของกระบวนการ ไม่มีกฎตายตัว

ถาม การออกแบบกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ตั้งไว้ จะทำอย่างไรให้เกิดการเรียนรู้ที่ตรงตามเนื้อหา

ตอบ ถ้ามีหลายกิจกรรมควรทดลองเพื่อเปรียบเทียบ

ถ้ากิจกรรมไม่สามารถพาไปสู่เนื้อหาที่ตั้งไว้ ควรเปลี่ยนกิจกรรม

กระบวนการต้องหมั่นสังเกตกระบวนการ มีคลังกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรมนั้น

### ข้อเสนอ

- หมั่นสังเกตคำถามของเรา ที่ใช้ในการสรุปทเรียน ต้องถามตัวเองว่า เราถามคำถามนี้ไปเพื่ออะไร

- จับสังเกตปรากฏการณ์ เงื่อนไขต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงในสื่อ เพื่อเอามาเป็นเงื่อนไขในการจัดกิจกรรม

ความในใจที่อยากบอกกล่าว : เรื่องที่จะจดจำไปได้อีก ๖ เดือน

- เรื่องประสบการณ์ตรงจากการลองออกแบบกิจกรรม
- ยังเป็นกิจกรรมที่เสี่ยงก็ยังได้เรียนรู้เยอะ
- การได้เล่นเกมส์ที่ยากๆ ทำท่าย ทำให้จำฝังใจ
- รู้สึกละที่ได้ออกแบบกิจกรรมใหม่ ทำให้คนอื่นได้เรียนรู้ได้
- ภาพที่ตื้นตันในขณะทำกิจกรรม
- เงื่อนไขกิจกรรมต้องสัมพันธ์กับการเรียนรู้และการตั้งคำถาม
- การสังเกตสิ่งรอบตัวมาใช้ในการออกแบบกิจกรรม
- จดจำเกมส์ของตัวเอง ที่คิดเองตั้งแต่ต้นจนจบ จะเอาไปปรับปรุงจนกว่าจะสมบูรณ์
- สิ่งที่เราเรียนรู้ใหม่ๆ และได้แรงบันดาลใจในการปรับปรุงในอนาคต
- เสียความผิดพลาดในกิจกรรม และอยากเอาไปปรับปรุงเรื่องความมั่นคงภายในตนเอง
- ในกระบวนการออกแบบกิจกรรมต้องเกิดการแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ
- การควบคุมอารมณ์ของตนเองให้มากขึ้น
- ประสบการณ์ตรงที่ได้เรียนรู้จากกลุ่มในฐานะกระบวนการและการออกแบบกิจกรรม (เป็นวิศวกรการเรียนรู้)
- การถามตัวเองว่าเราเข้าใจเป้าหมายของเราอย่างแท้จริงหรือไม่
- ทำเป้าหมายของตัวเองให้ชัด และทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกชัดเช่นเดียวกับเรา
- เรียนรู้ว่าการออกแบบกิจกรรมเป็นสิ่งที่ยากสำหรับตัวเอง และจะพยายามสังเกตและทดลองต่อไป
- พยายามจำทุกเรื่องราวแล้วเอามาร้อยเรียงในการทำงานจริง

### ภาคผนวก-กิจกรรม

ชื่อกิจกรรม	แก้ปมเชือก
ชื่อผู้ฝึก	โด่ง / อ้วน
เป้าหมาย	เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้ตระหนักรู้ถึงการทำงานเป็นทีมและการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม
โจทย์	ให้แกะปมเชือกของตนเองและนำเชือกที่แกะแล้วมาต่อกับเพื่อน
กติกา	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ใช้มือแกะเชือกเท่านั้น</li> <li>2. มีเวลาให้ ๕ นาที ในการแกะเชือก เมื่อเสร็จให้ยกมือ</li> <li>3. ต้องให้ผู้เล่นนั่งห่างกันมากที่สุด</li> </ol>
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ผู้เล่นเลือกหยิบเชือกไปแกะคนละเส้น</li> <li>2. ให้ผู้เล่นนั่งห่างกันมากที่สุด</li> <li>3. ให้ผู้เล่นที่แกะเชือกเสร็จแล้วยกมือ โดยมีเวลาให้ ๕ นาที ในการแกะเชือก</li> <li>4. ผู้ที่ยกมือคือผู้ที่แกะเชือกเสร็จ ให้นำไปต่อกับเพื่อนที่เสร็จเช่นเดียวกัน</li> </ol>

ชื่อกิจกรรม	ปรับเปลี่ยน
ชื่อผู้ฝึก	ตัน / มั่น
เป้าหมาย	เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการยอมรับการปรับเปลี่ยน พฤติกรรมในการทำงานในชุมชน / การจัดเวทีในชุมชน
โจทย์	ให้แสดงบทบาทสมมติที่ได้รับ
กติกา	ให้ผู้เข้าร่วมเล่นบทบาทที่ได้รับคนละ ๓ นาที
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ผู้เข้าร่วมหยิบกระดาษบทบาทสมมติคนละ ๑ ใบ (คนเจ็บ, คนพูดมาก, คนนิินทา, คนก่อกวน, คนสนใจซักถาม, วิทยากรคุยเรื่องทรัพยากร)</li> <li>2. เล่นในบทบาทที่ได้รับ ๓ นาที</li> <li>3. เวียนกระดาษไปทางขวาจนครบทุกคน</li> </ol>

<b>ชื่อกิจกรรม</b>	Role play การเป็นพี่เลี้ยงให้กับเด็กและเยาวชน
<b>ชื่อผู้ฝึก</b>	ศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น จ.สมุทรสงคราม
<b>เป้าหมาย</b>	ความรู้เรื่องบทบาท Coach ที่ดีในการทำงานเด็กและเยาวชน
<b>โจทย์</b>	บทบาทของ Coach เด็กและเยาวชนที่ดีควรเป็นอย่างไร
<b>กติกา</b>	สมมติประเด็นปัญหาการตั้งครรภ์ไม่พร้อม ในเด็กวัยรุ่น โดยให้สลับบทบาทกันเป็นพี่เลี้ยงกับเด็กและเยาวชน
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. เกริ่นนำเรื่องสภาพปัญหาการตั้งครรภ์ไม่พร้อม</li> <li>๒. มีสคริปต์เรื่องการตั้งครรภ์ไม่พร้อมของเด็ก และ coach เพื่อประกอบการเล่นบทบาทสมมติ</li> <li>๓. แบ่งกลุ่มเป็น ๒ คน แล้วสลับบทบาทเป็น coach และเด็ก คนละ ๕ นาที</li> </ol>

<b>ชื่อกิจกรรม</b>	<b>แสดงตัว</b>
<b>ชื่อผู้ฝึก</b>	ณัฐวุฒิ (ณัฐ) / กรกช (กช)
<b>เป้าหมาย</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. กล้ายอมรับสิ่งที่ตัวเองเป็น</li> <li>๒. กล้าแสดงตัวตนในที่สาธารณะ</li> <li>๓. ทำให้ไม่รู้สึกละอายหรือโดดเดี่ยว (ให้กำลังใจ)</li> </ol>
<b>โจทย์</b>	ให้ผู้เข้าร่วมแสดงถึงความคิด หรือสิ่งที่เป็นที่แตกต่างจากคนส่วนใหญ่ทั้งด้านบวกและด้านลบ
<b>กติกา</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. เล่าเรื่องราวของตัวเอง และรับฟังเพื่อนอย่างเปิดใจไม่ได้แย้ง</li> <li>๒. มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองในการแสดงตัว ยกมือขึ้นในเรื่องที่เห็นด้วย และติระฆังเป็นการสิ้นสุด</li> <li>๓. เรื่องที่เล่ากันในวงเสวนาให้เก็บเป็นความลับไม่นำออกไปพูดข้างนอก</li> </ol>
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. แจกโจทย์ให้ผู้เข้าร่วมไปทบทวน อดีตถึงปัจจุบัน ทั้งด้านบวกและด้านลบอย่างละเอียดพร้อมยกตัวอย่าง สอบถามความเข้าใจผู้เข้าร่วม</li> <li>๒. ใช้เวลา ๓ นาที ให้ผู้เข้าร่วมคิดตอบ โจทย์</li> <li>๓. นั่งเป็นวงกลม และเริ่มภาวนาพร้อมเปิดเพลงบรรเลง</li> <li>๔. กระบวนการเริ่มทบทวนโจทย์และกติกาให้ผู้เข้าร่วมฟังอีกครั้ง</li> </ol>



๕. รอบที่ ๑ : ให้ผู้เข้าร่วมแสดงออกจากด้านบวกก่อน โดยเริ่มจากคนที่พร้อมพูดก่อน
- รอบที่ ๒ : ให้ผู้เข้าร่วมแสดงออกจากด้านลบ และเริ่มจากคนที่พร้อมพูดก่อนเช่นกัน
๖. กระบวนการกล่าวขอบคุณความร่วมมือจากผู้เข้าร่วมทุกคนและย้ำเรื่องการเก็บเรื่องราวที่ผู้เข้าร่วมให้วงเสวนาเป็นความลับ ไม่เอาไปพูดกับใครนอกห้อง

- คำถามสรุปบทเรียน**
๑. หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้อะไร?
  ๒. หลังจากได้ยื่นเพื่อนพูดอย่างเปิดใจรู้สึกอย่างไร?
  ๓. ทำไมถึงเปิดใจที่จะพูดออกมาให้คนอื่นได้รับรู้?
  ๔. รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นคนอื่นยกมือร่วมกับสิ่งที่เราเป็น?
  ๕. คุณลักษณะของคนที่เราเปิดใจคุยด้วยเป็นอย่างไร?
  ๖. การที่ได้พบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตรู้สึกอย่างไร?
  ๗. ในอดีตผู้เข้าร่วมกิจกรรมเคยเปิดเผยแสดงความเป็นตัวตนให้กับคนอื่นได้รับรู้หรือไม่ แล้วเกิดผลอย่างไร เมื่อเล่าเรื่องนั้นให้คนอื่นฟัง?
  ๘. หลังจากที่เราแสดงตัวตนออกไปแล้ว คนที่เราเลือกที่จะเปิดเผย เขาจะปฏิบัติกับเราอย่างไร?

ชื่อกิจกรรม	อย่าทิ้งไว้กลางทาง
ชื่อผู้ฝึก	ศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น จ.สมุทรสงคราม
เป้าหมาย	ต้องการที่จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ในเรื่องของ “การทำงานเป็นทีม”
โจทย์	ให้ผู้ทำกิจกรรมทุกคนช่วยกันเล็งลูกบอลจากจุดเริ่มต้นไปสู่เส้นชัย
กติกา	ผู้ที่ทำกิจกรรมทุกคนต้องช่วยกันเล็งลูกบอลโดยใช้ไม้เล็งลูกบอล และไม่ห้ามหลุดแยกออกจากลูกบอล : ถ้าลูกบอลไหลออกนอกเส้นทางให้เริ่มใหม่ หรือถ้าไม้หลุดออกจากลูกบอลให้เริ่มต้นใหม่
วิธีการเล่น	ให้นำไม้ที่มอบให้แต่ละคนในทีมช่วยกันเล็งลูกบอลจากจุดเริ่มต้น ไปถึงเส้นชัย
คำถามสรุปบทเรียน	๑. จากที่ได้ทำกิจกรรมแล้วรู้สึกอย่างไร ๒. ช่วงไหนที่รู้สึกอย่างนั้น ๓. แล้วทำไมถึงรู้สึกอย่างนั้น

๔. ถ้าเปรียบเทียบกิจกรรมนี้เสมือนโครงการเรา คิดว่าเราได้เรียนรู้อะไร
๕. มีใครได้เรียนรู้เหมือนกันไหม
๖. เหมือนอย่างไร

ชื่อกิจกรรม	แลกเปลี่ยน
ชื่อผู้ฝึก	โด่ง / อ้วน
เป้าหมาย	ให้เรียนรู้ถึงข้อจำกัดในการทำงาน โอกาสและพื้นที่ในการทำงาน
โจทย์	ให้อยู่ในพื้นที่ที่กำหนดและวาดภาพที่อยู่บนฝ่าเท้าลงในกระดาษใบใหญ่
กติกา	๑. ห้ามออกจากพื้นที่ที่กำหนด ๒. ทุกคนต้องวาดภาพของตัวเองทุกคน ๓. ถ้ามีข้อแลกเปลี่ยนต้องรับผิดชอบพร้อมกัน
วิธีการเล่น	๑. จะมีภาพวาดแปะอยู่ที่ฝ่าเท้าและให้อยู่ในที่ที่กำหนด ๒. ให้ดูภาพได้เท้าและวาดภาพลงกระดาษแผ่นใหญ่ ๓. ระหว่างทำกิจกรรมจะมีข้อแลกเปลี่ยนมาให้
คำถามสรุปบทเรียน	๑. รู้สึกอย่างไรกับโจทย์ที่ถาม ๒. ระหว่างเล่นเกมช่วงแรก (ก่อนจะให้ข้อแลกเปลี่ยน) ๓. ระหว่างเล่นเกมสักระยะที่มีข้อแลกเปลี่ยนพอมีเข้ามา รู้สึกอย่างไร ๔. ทำไมถึงแลกเปลี่ยน / ทำไมถึงไม่แลกเปลี่ยน ๕. ในชีวิตจริงมีเหตุการณ์แบบนี้ไหม ๖. เมื่อทำเสร็จรู้สึกอย่างไร

ชื่อกิจกรรม	ฉัน เธอ เรา
ชื่อผู้ฝึก	(เบญจมาภรณ์) เบญ / (ปรานี) คึก
เป้าหมาย	การตอบสนองกับคนรอบข้างในสถานการณ์ที่กำลังยุ่งหรือเร่งด่วน
โจทย์	ให้เขียนโครงการร่วมกันให้เสร็จภายใน ๑๕ นาที

**กติกา**

๑. หัวหน้าคอยติดตาม ไม่ยอมรับงานของทีม ให้กลับไปแก้งานซ้ำๆ
๒. ให้สมาชิกกลุ่มที่ ๒ ไม่เข้าใจงาน คอยถามกลุ่มที่ ๑ ซ้ำๆ
๓. กลุ่มที่ ๒ ให้กลุ่มที่ ๑ ช่วยทำงานให้ เนื่องจากตัวเองติดภารกิจ (กลุ่มที่ ๒ ไม่เข้าใจชิ้นงานที่ทำ)

**วิธีการเล่น**

๑. ให้กลุ่มประชุมคุย Concept และตั้งชื่อโครงการร่วมกัน ภายใน ๕ นาที
๒. ให้แบ่งกลุ่มออกเป็น ๒ กลุ่ม ให้รับผิดชอบเขียนงานกลุ่มละ ๑ หัวข้อ โดย
  - กลุ่มที่ ๑ ต้องเขียนหลักการ วัตถุประสงค์ ผลที่คาดว่าจะได้รับ เป้าหมาย
  - กลุ่มที่ ๒ ให้ออกแบบกิจกรรมโครงการและทำ Timeline ภายใน ๑๕ นาที

**คำถามสรุปบทเรียน**

๑. จากกิจกรรมที่เราชวนเล่น ทุกคนได้เห็นอะไรบ้าง อยากให้แลกเปลี่ยนกัน
๒. จากการเล่นเกมกิจกรรม ทุกคนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
๓. มีให้เห็นต่างต่างจากนี้บ้างไหม

**ชื่อกิจกรรม** สร้างบ้านบนฐานคน

**ชื่อผู้ฝึก** ประมวล / เพ็ญศรี

**เป้าหมาย**

๑. การตั้งรับสถานการณ์ปัญหาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา
๒. ให้ทุกคนได้ฝึกในเรื่องของการคิดออกแบบวางแผนการดำเนินกิจกรรม และสามารถตั้งรับและยืดหยุ่นกับสถานการณ์ปัญหาที่เข้ามากระทบได้อย่างมั่นคงและมีประสิทธิภาพ

**โจทย์** สร้างสิ่งก่อสร้างให้มีความสูงที่สุด และสามารถเพิ่มความสูงจากเดิมได้

**กติกา**

๑. ใช้ตัวต่อไม้สร้างสิ่งก่อสร้างบนฝ่ามือของเพื่อนให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้
๒. เปลี่ยนท่า ๓ ท่า จากขัดสมาธิ ท่านั่งของ ยืน
๓. ถ้าสิ่งก่อสร้างพังต้องเริ่มใหม่ตั้งแต่แรก โดยแต่ละรอบต้องเริ่มพร้อมกันทุกกลุ่ม มีการจดบันทึก ความสูงของสิ่งก่อสร้างในแต่ละรอบ

**วิธีการเล่น**

๑. ให้จับคู่ ๒ คน แบ่งเป็น A และ B โดยให้ A เป็นฐานและ B เป็นผู้สร้าง
๒. แบ่งตัวต่อไม้ให้กลุ่มละ ๑๘ ชิ้น (หรือมากกว่านั้นก็ได้)
๓. ให้ฐานอยู่ในท่านั่งขัดสมาธิ และยื่นมือข้างใดข้างหนึ่งเพื่อให้เป็นฐาน

๔. ให้ผู้สร้าง สร้างสิ่งก่อสร้างบนฐานมือ โดยใช้ตัวต่อไม้เพียง ๑๐ ชิ้นก่อน
  ๕. จากนั้นให้ฐานเปลี่ยนท่ามาเป็นทำนั่งยองๆ และต่อไม้เพิ่มอีก ๕ ชิ้น
  ๖. ให้ฐานเปลี่ยนท่ามาเป็นทำยืน และต่อไม้เพิ่มอีก ๓ ชิ้น นั่งให้ได้ ๕ วินาทีแล้ววัดความสูง
  ๗. จดบันทึกความสูงที่ได้ของแต่ละกลุ่ม
  ๘. ให้เริ่มเล่นครั้งที่ ๒ และ ๓ โดยใช้วิธีการเดิมในการเล่น แต่สิ่งก่อสร้างต้องมีความสูงเพิ่มขึ้นจากเดิม
- หมายเหตุ : อาจใช้ตัวต่อไม้มากหรือน้อยกว่า ๑๘ ชิ้นก็ได้

- คำถามสรุปบทเรียน**
๑. มีความรู้สึกอย่างไร (ทั้งคนที่เป้นฐานและผู้สร้าง) เพราะอะไร เหตุการณ์ไหนที่ทำให้รู้สึกเช่นนั้น
  ๒. คิดว่าตัวเองทำเต็มที่แล้วหรือยัง ถ้ายังคิดว่าจะกลับไปปรับปรุงจุดไหน
  ๓. พอใจกับผลงานตัวเองหรือไม่ เพราะอะไร
  ๔. กิจกรรมนี้คุณคิดว่าอะไรคือปัญหา อุปสรรค
  ๕. เราได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้
  ๖. ช่วงเวลาไหนบ้างที่ทำให้เราเรียนรู้
  ๗. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้เคยเกิดขึ้นกับคุณไหม อย่างไร
  ๘. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงของเราได้หรือไม่อย่างไร

ชื่อกิจกรรม	ตัวตนของฉัน
ชื่อผู้ฝึก	เอี่ยมพร / วรการณ์
เป้าหมาย	การมองเห็นคุณค่าในตนเอง
โจทย์	ให้ผู้เล่นได้มองเห็นคุณค่าในตนเอง
กติกา	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ให้ทุกคนวาดภาพสิ่งที่สื่อถึงความภาคภูมิใจและสิ่งดีงามในชีวิตของตน</li> <li>๒. ระหว่างการวาดภาพห้ามสนทนาหรือมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน</li> <li>๓. เติมน้ำเติมรูปภาพที่เราอยากเติมหรือขีดฆ่าในส่วนที่อยากตัดออก</li> </ol>

- วิธีการเล่น** ช่วงที่ ๑ ให้ทุกคนอยู่กับตนเอง ทบทวนสิ่งดีที่สุดในชีวิตของตนเอง ในช่วงชีวิตที่ผ่านมา โดยใช้เวลาประมาณ ๒ นาที
- ช่วงที่ ๒ ทุกคนนำสิ่งที่ดีในชีวิตตนเอง ถ่ายทอดผ่านภาพวาดโดยวาดลงบนกระดาษ A4 และระบายสีให้สวยงาม เมื่อวาดเสร็จแล้วให้ทุกคนเขียนบรรยายไว้ด้านหลัง เกี่ยวกับสิ่งดีที่สุดในตนเองหรือความภาคภูมิใจ โดยใช้เวลา ๑๐ นาที
- ช่วงที่ ๓ ให้ทุกคนจับคู่กันโดยใช้วิธีพูดว่า รับ-รู้ แทนการนับ ๑-๒ คนที่พูดรับให้อยู่วงนอก ส่วนคนที่พูดรู้ให้อยู่ในจับคู่หันหน้าเข้าหากัน (ก่อนทำกิจกรรมให้ทุกคนกลับมาอยู่กับตนเองประมาณ ๓๐ วินาที) จากนั้นให้ทุกคนผลัดกันเติมเต็มรูปภาพให้กับเพื่อน เช่น สิ่งที่คุณเองอยากเติมและขีดฆ่าในส่วนที่อยากตัดออก (ตัดของเพื่อนออกหรือประทับตรา)

- คำถามสรุปทบทวน** ๑. รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมในครั้งนี้
๒. กิจกรรมในครั้งนี้ทำให้ได้เรียนรู้อะไร
๓. สิ่งที่คุณเห็นว่ามันเป็นคุณค่าในกิจกรรมครั้งนี้อยู่ที่ตรงไหน
๔. ความน่าสนใจของกิจกรรมนี้คืออะไร (ถามทั้ง ๓ ช่วง)

<b>ชื่อกิจกรรม</b>	เกมส์สูญพันธุ์
<b>ชื่อผู้ฝึก</b>	ใหม่ / ทอง
<b>เป้าหมาย</b>	เรียนรู้เรื่องระบบนิเวศ ความสัมพันธ์ของการอยู่รอดของสัตว์ป่าชนิดต่างๆกับแหล่งอาหาร
<b>โจทย์</b>	รักษาคาร์ดของตัวเองไว้ให้นานที่สุด
<b>กติกา</b>	<p>๑. แทนคนแต่ละคนด้วยผลไม้แต่ละชนิด</p> <p>๒. หากหยิบได้การ์ดคน ๑ ใบ ต้องหยิบการ์ดเพิ่มอีก ๒ ใบ</p> <p>๓. หากหยิบได้การ์ดสัตว์ ให้นำการ์ดที่อยู่นอกวงกลับเข้ามาได้ ๑ ใบ (โดยต้องเห็นการ์ดชนิดเดียวกันกับการ์ดอีก ๑ ใบ)</p> <p>๔. ถ้าหยิบได้การ์ดพิเศษ (ลม) ให้นำการ์ดที่อยู่นอกวงกลับเข้ามาได้ ๑ ใบ (โดยเลือกชนิดใดก็ได้)</p>
<b>วิธีการเล่น</b>	๑. เล่นเกมส่นำ โดยจับคู่สัตว์กับพืชที่เป็นอาหาร เพื่อให้เห็นความเชื่อมโยง

๒. เล่นเกมสัณฐานพันธุ์ โดยผลัดกันหยิบการ์ดคนละ ๒ ใบ วนไปทั่ววงตามลำดับ
๓. ถ้าการ์ดผลไม้ หรือพืชชนิดใด ถูกหยิบขึ้นมาครบ ๖ ใบ เจ้าของชื่อพืช / ผลไม้ ชนิดนั้นต้องออกจากวง (สณฐานพันธุ์)

คำถามสรุปบทเรียน ๑. เล่นเกมสัณฐานพันธุ์แล้วรู้สึกอย่างไร

๒. ตอนที่เห็นเพื่อนหยิบได้ของเรา รู้สึกอย่างไร (ตอนที่เห็นเพื่อนหยิบการ์ด นก ลม คน รู้สึกอย่างไร)
๓. เมื่อการ์ดพืชของเราใกล้จะหมด รู้สึกอย่างไร / คิดว่าควรจะทำอย่างไร
๔. ช่วงที่เล่นเกมครั้งแรกๆ หยิบครั้งแรกๆ รู้สึกอะไรไหม
๕. พฤติกรรมของตัวเรา มีอะไรบ้างที่ใช้ทรัพยากรอย่างไม่จำเป็น

ชื่อกิจกรรม	รหัสลับ ลิตชีวิต
ชื่อผู้ฝึก	วรรณรัช(อม) / อุบลวรรณ(แจง)
เป้าหมาย	เรียนรู้การทำงานเป็นทีม ภายใต้ทีมที่มีศักยภาพต่างกัน การวิเคราะห์ศักยภาพของทีม การแบ่งบทบาทตามศักยภาพ การเข้าใจผู้อื่นและหาทางทำงานร่วมกัน
โจทย์	ให้สมาชิกในทีมทุกคน ซึ่งมีศักยภาพแตกต่างกันตามที่กติกากำหนด ช่วยกันนำรหัสลับมาให้ครบภายในเวลาที่กำหนดจึงถือว่าภารกิจสำเร็จ
กติกา	<p>๑. กำหนดผู้เล่นที่มีศักยภาพ ดังนี้</p> <p>คนที่ ๑ พุดได้ เดินไม่ได้ ทำบทบาทผู้ส่งสารให้คนที่ ๒ ไปหารหัสลับ ซึ่งมี ๑๐ ตัว</p> <p>คนที่ ๒ ตาบอด เดินได้ ทำหน้าที่เดินผ่านก้อนหินไป-กลับ เพื่อนำรหัสลับมาให้คนที่ ๑</p> <p>คนที่ ๓ เดินได้ พุดไม่ได้ ทำหน้าที่งูหมายเลข ๒ ไปหารหัสลับ</p> <p>คนที่ ๔ เดินไม่ได้ พุดได้คำเดียว คือคำว่า “อืม” ทำหน้าที่บอกหมายเลข ๒ ว่ารหัสที่กำลังหาอยู่ถูกต้องหรือไม่ โดยใช้คำว่า “อืม” เท่านั้น</p> <p>๒. ผู้เล่นหมายเลข ๑ บอกให้หมายเลข ๒ ไปหารหัสลับได้ครั้งละ ๑ ตัวเท่านั้น</p> <p>๓. ผู้เล่นหมายเลข ๒ ต้องเหยียบก้อนหินทุกก้อนที่วางไว้ระหว่างทางไปหารหัสลับ ทั้งเดินไปและกลับระหว่างหมายเลข ๑ และหมายเลข ๔</p>

๔. ถ้าผู้เล่นทำผิดกติกา ข้อ ๑-๓ ต้องกลับไปเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ ที่มีการทำผิดกติกาในรอบนั้นๆ

๕. ผู้เล่นมีเวลา ๑๕ นาที ในการทำให้ภารกิจสำเร็จ

#### วิธีการเล่น

๑. ให้เวลาผู้เล่น กำหนดบทบาทของสมาชิกตามที่กติกากำหนด ๓ นาที

๒. เริ่มต้น หมายเลข ๑ รับรหัสลับจากผู้นำกิจกรรม คือคำว่า I am freedom

๓. หมายเลข ๑ บอกรหัสลับให้หมายเลข ๒ ครั้งละ ๑ ตัว แล้วเดินจากหมายเลข ๑ เหยียบก้อนหิน (แผ่นกระดาษ) ข้ามไปฝั่งตรงข้ามคือหมายเลขที่ ๔ ที่เฝ้ารหัสลับไว้ พร้อมกับหมายเลข ๓ ที่เดินจากหมายเลข ๒ ไป

๔. หากหารหัสลับได้ตามที่หมายเลข ๑ บอกแล้ว หมายเลข ๒ และ ๓ นำรหัสลับกลับมาให้หมายเลข ๑ โดยต้องเดินเหยียบก้อนหินทุกก้อนเช่นเดิม

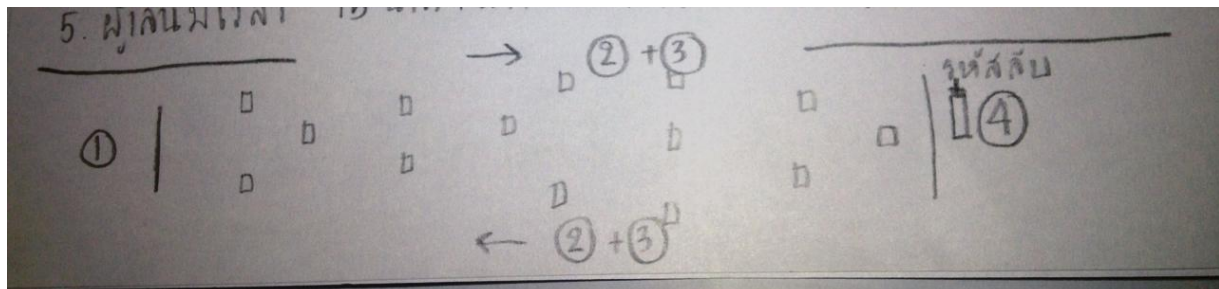
๕. หมายเลข ๑ นำรหัสลับที่ได้มาเรียงไว้ และบอกรหัสลับตัวต่อไปให้หมายเลข ๒

๖. ทำเช่นนี้จนครบรหัสลับ ๑๐ ตัว หรือภายในกำหนดเวลา ๑๕ นาที

คำถามสรุปบทเรียน ๑. แต่ละคนรู้สึกอย่างไรที่ได้รับบทบาทนั้น ทำไมจึงเลือกบทบาทนั้น พอได้ทำแล้วเหมือนอย่างที่คิดไว้หรือไม่

๒. เวลาทำงานจริงคล้ายแบบที่เล่นเกมหรือไม่ จัดการอย่างไร

๓. ถ้าเราจะทำงานร่วมกันในทีมภายใต้ศักยภาพที่จำกัดของแต่ละคนให้การทำงานนั้นมีความสุข ควรทำอย่างไร



ชื่อกิจกรรม เรอบอกกันเขียน

เป้าหมาย เรียนรู้เรื่องการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะเรื่องการฟังอย่างลึกซึ้ง

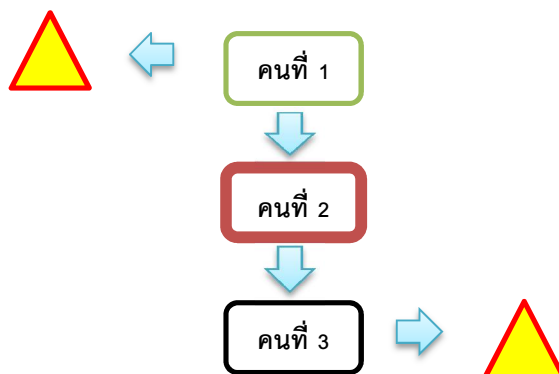
เนื้อหาที่ต้องการให้เรียนรู้

- องค์ประกอบของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
- การสื่อสาร 2 ทาง (การฟัง) : ผู้พูด ผู้ฟัง สาร (เรื่องราว) บรรยากาศ (สมาธิ เวลา เสียงดัง ฯลฯ)
- การฟังอย่างลึกซึ้ง

โจทย์ จะทำอย่างไรให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะเรื่องการฟัง

กติกา (เงื่อนไข)

- คนที่ 2 ต้องใส่หูฟังข้างหนึ่งขณะทำกิจกรรม
- คนที่ 3 ต้องตรวจสอบความถูกต้องให้ตรงตามปริมาณและตำแหน่ง
- ห้ามซักถามระหว่างทำกิจกรรม
- จำกัดเวลาในการเล่น 5 นาที



วิธีการเล่น

- แบ่งกลุ่มผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 3 คน
- ให้ทั้ง 3 คน เลือกตำแหน่งตามแผนผัง
- คนที่ 1 ออกไปรับฟังภารกิจและดูรูปภาพที่มีองค์ประกอบ 5 ชนิด ด้านนอก
- คนที่ 1 เข้ามาบอกคนที่ 2 ให้วาดรูป โดยคนที่ 2 ต้องรับฟังอย่างเดียวน ห้ามซักถามเพิ่มเติม



- เมื่อคนที่ 2 วาดรูปเสร็จส่งให้คนที่ 3 ตรวจสอบว่าถูกต้องตามปริมาณและตำแหน่งขององค์ประกอบ 5 ชนิดหรือไม่
- เมื่อมั่นใจว่าถูกต้องให้คนที่ 3 ระบายภาพมาส่ง ถ้าไม่ถูกต้องให้กลับไปยังคนที่ 1 เพื่อให้บอกซ้ำ แล้วกลับมาวาดรูปให้ครบถ้วนภายในเวลา 5 นาที

#### ประเด็นคำถามในการสรุปบทเรียน

- รู้สึกอย่างไรช่วงเล่นเกมสโนว์บอลของคนที่ 1, 2, 3 ทำไมจึงเป็นอย่างนั้น คนที่ 2 รู้สึกอย่างไรที่ฟังแล้วถามไม่ได้
- ได้เรียนรู้เรื่องอะไรบ้างจากกิจกรรม
- ในชีวิตจริงมีปัจจัย เงื่อนไขอะไรบ้างที่ทำให้การสื่อสารไม่มีประสิทธิภาพ (อุปสรรค / ข้อจำกัด)
- หากจะทำให้เกิดการฟังอย่างลึกซึ้งจะต้องทำอย่างไรบ้าง

ชื่อทีมงาน ศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงคราม

ชื่อกิจกรรม : ตัวต่อ หอคอย

เป้าหมาย / เนื้อหาที่ต้องการให้เรียนรู้ : การทำงานเป็นทีม

โจทย์ (ภารกิจ) : สร้างหอคอยให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด

กติกา (เงื่อนไข) :

1. กำหนดเวลา 3 นาที ในการวางแผนก่อนการสร้างหอคอย
2. กำหนดเวลา 5 นาที ในการสร้างหอคอย
3. การวางตัวต่อแต่ละครั้งจะต้องวางสลับกัน คือ แนวตั้งสลับกับแนวนอน
4. จำกัดพื้นที่ฐานวางหอคอยให้มีขนาดเล็กลง
5. ในกรณีที่หอคอยล้ม จะต้องเริ่มสร้างหอคอยใหม่
6. หอคอยที่เสร็จสมบูรณ์จะต้องมีความสูงมากกว่าความยาวของกระดาษ A4 และสามารถตั้งหลังคาบนยอดหอคอยได้อย่างมั่นคง
7. สถานการณ์ฉุกเฉิน (สิ่งเร้า) เช่น พายุ(ลม) แผ่นดินไหว(การสั่น) และการกระแทกจากของแข็ง(ลูกเทนนิส)

วิธีเล่น :

1. แจกตัวต่อคนละ 6 ตัว
2. ให้สมาชิกร่วมกันวางแผนโครงสร้างหอคอย ภายในเวลา 3 นาที

3. เริ่มต่อหอคอย โดยวางทีละคน ครั้งละ 3 ตัว ในแนวสลับกัน คือ คนที่ 1 วางแนวตั้ง คนที่ 2 จะต้องวางในแนวนอน สลับกันไปจนเสร็จ

\*กรณีที่หอคอยล้ม ต้องเริ่มสร้างใหม่และจำกัดขนาดพื้นที่ให้เล็กลง\*

#### คำถาม

1. จากกิจกรรมตัวต่อหอคอย เกิดอะไรขึ้นบ้าง เพราะอะไร
2. สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้เป็นอุปสรรคมาก น้อย เพียงใด เพราะอะไร
3. เวลาที่ใช้ในการต่อหอคอย เป็นอุปสรรค มาก น้อย เพียงใด เพราะอะไร
4. ตอนที่ติดล้มในระหว่างทำการต่อหอคอย ได้สังเกตหรือได้บทเรียนอะไรบ้าง แล้วเกิดการนำไปปรับปรุงในรอบต่อไปหรือไม่

#### ชื่อทีม สมาชิกพร้อม

นางสาวนงนุช ปานบัว (ตาล) /นางสาวกมล รัตนอุบล (อุ้ม)

#### ชื่อกิจกรรม CRYTAL HEART

เป้าหมาย/เนื้อหาที่ต้องการให้เรียนรู้ การวางแผนภายใต้ข้อจำกัด

โจทย์/ภารกิจ ให้ทุกคนช่วยกันพา CRYTAL HEART ไปให้ถึงแท่นบูชาโดยปลอดภัย

#### กติกา

1. CRYTAL HEART ไร้ความรู้สึก (ยืมไม่ได้) / เคลื่อนไหวไม่ได้
2. ทุกคนห้ามแตะต้อง CRYTAL HEART
3. ห้ามทุกส่วนของCRYTAL HEART แตะพื้นเป็นอันตราย
4. CRYTAL HEART ต้องถือน้ำไปด้วย/ ห้ามทำน้ำหกเด็ดขาด
5. ระหว่างทางมีทรายดูด และเปลวเพลิงหากคนใดคนหนึ่งโดนจะตายทั้งทีม

วิธีการเล่น (เป็นกลุ่มตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป)

1. Intro (ภารกิจของเหล่าผู้กล้าทุกคนเป็นตัวแทนเผ่าต้องทำให้สำเร็จ มิฉะนั้นทุกคนในเผ่าต้องตาย)
2. ให้เลือกคนที่ จะมารับหน้าที่ CRYTAL HEART 1 คน
3. ให้เวลาเล่นเกม 20 นาที (วางแผน/ซ้อม/เล่นจริงจนจบ)
4. นำCRYTAL HEART ไปถึงเป้าหมายถือเป็นอันเสร็จภารกิจ

ชื่อทีมงาน 1.พินิด/2.ยู๋