



“  
พี่เลี้ยงนักวิจัยต้องไป  
ทำงานกับเยาวชนในพื้นที่  
ต้องมีการออกแบบ  
เครื่องมือ  
หรือกระบวนการ  
ชักชวน  
เพื่อให้เกิดการเรียนรู้  
หรือการพัฒนาตาม  
เป้าหมายที่เราตั้งใจ

”

คะทาดูธ แวงชัยภูมิ  
กระบวนการ บริษัท Friends of Facilitator



✚ วิทยากรกระบวนการเรื่องทักษะการสื่อสารกับเยาวชนและทักษะการจัดการเครือข่ายอย่างมีส่วนร่วม ได้ร่วม  
พูดคุยเบื้องหลังการออกแบบการเรียนรู้ในเวทีครั้งนี้

## เนื้อหาที่นำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป้าหมายการเรียนรู้

เนื้อหาที่นำมาวันนี้เป็นเรื่องทักษะการสื่อสารกับเยาวชน **กระบวนการที่นำมาเป็นรูปแบบการเรียนรู้  
ผ่านประสบการณ์ตรง วิธีการเรียนรู้ผ่านเกมสนุก ๆ** เพราะเชื่อว่า ผู้เข้าร่วมหรือนักวิจัยที่จะไปทำงานกับ  
เยาวชน มีพื้นฐานอยู่แล้ว ต้องการดึงทักษะของเขาออกมาแลกเปลี่ยนกัน และในช่วงท้ายมีชุดประสบการณ์ของทีม

กระบวนการเองนำมาแลกเปลี่ยนด้วย มีความเชื่อว่า ผู้เข้าร่วมของเราที่เป็นนักวิจัยท้องถิ่น ทำงานในพื้นที่ อบต. จ. สุรินทร์มีพื้นฐานอยู่แล้ว จึงเน้นใช้วิธีดึงศักยภาพพวกเขาออกมา

## การอบรมเรื่องทักษะการจัดการเครือข่ายอย่างมีส่วนร่วมเพื่ออะไร

เรื่อง **การจัดการเครือข่ายอย่างมีส่วนร่วม** เป็นเรื่องสำคัญเช่นกัน นักวิจัยที่ต้องทำงานกับเยาวชน และภาคีต่าง ๆ ควรเรียนรู้และฝึกฝนเพื่อเอาไปใช้ในการเชื่อมโยงภาคีต่าง ๆ ได้ออกแบบมาการเรียนรู้ผ่านเกม เชื่อว่า การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจะสามารถดึงองค์ความรู้ของผู้เข้าร่วมออกมาแลกเปลี่ยน และอาศัยการแลกเปลี่ยนของตัวกระบวนการเองและผู้เข้าร่วมก็จะเพิ่มความรู้จากทั้งสองฝ่ายได้ เน้นการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม โดยใช้เครื่องมือให้ผู้เข้าร่วมเห็นเลย ผ่านเกมและกิจกรรม ไม่นับบรรยาย เล่นเกมสนุก ๆ และเติมแลกเปลี่ยนกัน

## กิจกรรมเรียนรู้ทักษะการสื่อสารกับเยาวชน

เกมที่นำมาใช้เรียนรู้ทักษะการสื่อสารกับเยาวชน เป็นเกมง่าย ๆ เกมสันตนาการมีชื่อว่า “**เกมไปจ่ายตลาด**” จะพาผู้เข้าร่วมเล่นเกมจ่ายตลาด เพื่อให้เห็นว่า การที่เด็ก ๆ ออกมานำกิจกรรม มีปัจจัยอะไรบ้างที่เขาสามารถออกมานำกิจกรรมกับนักวิจัยหรือผู้นำกิจกรรมได้ โดยที่เขาไม่รู้สึกรู้สึกบังคับหรือออกมานำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน เมื่อเล่นเกมจ่ายตลาดแล้วและชวนถอดบทเรียน ทำให้เห็นว่า มีปัจจัยอะไรที่ทำให้คนออกมาเล่นเกมแล้วก็สามารถสนุกสนานด้วยและนำไปสู่การเรียนรู้ได้ด้วย

## การอบรมการจัดการเครือข่ายอย่างมีส่วนร่วม อบรมอย่างไร

การจัดการเครือข่ายอย่างมีส่วนร่วมเลือกเกมมาเหมือนกัน เกมที่ใช้มี 2 เกมด้วยกัน เกมแรกคือ **สี่เหลี่ยมแตก** เกมที่เล่นในกระบวนการกลุ่มย่อยให้เห็นเงื่อนไขเรื่องของการสื่อสารและการมีเป้าหมายร่วม การทำงานร่วมกันกับเครือข่ายต้องมีเป้าหมายเป็นเรื่องสำคัญ การที่ผู้เข้าร่วมสามารถเห็นเป้าหมายร่วมกัน จะเกิดการเรียนรู้และพัฒนาาร่วมกันได้

## ฝากข้อคิดให้พี่เลี้ยงนักวิจัย

เรื่องสำคัญคือวันนี้ที่ให้ทักษะเรื่องของการสื่อสารกับเยาวชนน่าจะเป็นเรื่องหลักสำคัญ **พี่เลี้ยงนักวิจัยต้องไปทำงานกับเยาวชนในพื้นที่** แล้วก็เยาวชนทุกวันนี้อาจมีความแตกต่างกันและมีความแตกต่างกับตัวนักวิจัยเอง ซึ่งต้องมีการทำความเข้าใจ ต้องมีการออกแบบเครื่องมือหรือกระบวนการชักชวน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้หรือการพัฒนาตามเป้าหมายที่เราตั้งใจ

Interview : ในเวทีจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ TOT ทบทวนและยกระดับสมรรถนะของพี่เลี้ยงวิจัย 5 อปท. จังหวัดสุรินทร์ ภายใต้การดำเนินงานของโครงการพัฒนาเยาวชนในชุมชนท้องถิ่น 4 ภาค ระยะที่ 3 : ขับเคลื่อนกลไกเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนด้วยหลักการจัดการความรู้และกระบวนการวิจัย เฟส 2 สนับสนุนโดยมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด(มหาชน) ร่วมกับ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) . องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ระหว่างวันที่ 17 - 21 กรกฎาคม 2562 ณ เรือนกะยอมเฮาส์แอนด์รีสอร์ท อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี