

การให้คำปรึกษา สำหรับโครงการจิตอาสาในวิชาเรียน

พี่เลี้ยง

บทบาทของที่ปรึกษาหรือพี่เลี้ยง คือ ช่วยให้นักศึกษา/เยาวชนอาสาสมัครทำโครงการของตนเองให้ประสบความสำเร็จและเกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด ผลักให้เกิดทั้งความสนุกสนานในการเรียนรู้ และการทำงานที่ได้ผลจริงไปด้วย รวมถึงการช่วยน้องดูเรื่องเนื้องานการทำงาน เพราะเยาวชนมีจุดเด่นที่มีพลัง และความคิดสร้างสรรค์เยอะ แต่อาจจะยังขาดประสบการณ์ ซึ่งพี่เลี้ยงจะช่วยเพิ่มมุมมองให้ได้



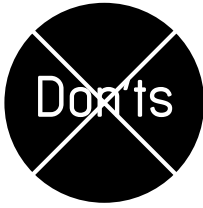
นอกจากนี้พี่เลี้ยงที่ดีควรจะ**ร่วมเรียนรู้**อย่างต่อเนื่องไปด้วย เป็นการเดินทางร่วมกัน ช่วยค้นหาหรือแนะนำแหล่งข้อมูล ข่าวสารใหม่ๆ เสนอตัวพร้อมที่จะช่วยเหลือ **ให้คำปรึกษา** เมื่อเขาต้องการ ช่วยแนะให้น้องมองโลกกว้างขึ้น คิดเป็นระบบ/สร้างสรรค์

เน้นการช่วย**ตั้งคำถาม**ให้คิด มากกว่าการบอกให้รู้เพียงอย่างเดียว และที่สำคัญที่สุดคือ พี่เลี้ยงจะต้องมีความ**เชื่อมั่น**ว่ากลุ่มเยาวชนอาสาสมัครที่เรากำลังทำงานด้วยมีศักยภาพจริง และหน้าที่ของเราคือ ทำให้เขาได้ค้นพบความมหัศจรรย์นั้นที่เขาได้อยู่ในตัว ผ่านการทำโครงการหรือการศึกษาวิจัยเพื่อสังคมนี้ **โดยจะต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ และพัฒนาการของเยาวชนอาสาสมัคร เทียบเท่ากับผลลัพธ์ของโครงการจิตอาสาที่เกิดขึ้น**

สิ่งที่ควร & ไม่ควรทำ (Do's & Don'ts)

Do's

- ทำความเข้าใจโครงการเยาวชนอาสาสมัครเป็นอย่างดี
- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเยาวชน
- ถามไถ่สารทุกข์สุกดิบบ้าง ให้กำลังใจ
- กล่าวคำชมเชยบ้างตามความเหมาะสม
- ออกไปลงพื้นที่เยี่ยมโครงการ
- ทำความรู้จักกับผู้เกี่ยวข้องกับโครงการ เช่น ครู พ่อแม่ ชาวชุมชน
- ทำให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้อยู่เสมอ
- เข้าใจบริบทและสภาพแวดล้อมของเยาวชน เพื่อที่จะสามารถนำไปปรับใช้ในการเป็นพี่เลี้ยงได้ รวมทั้งเพื่อที่จะทราบวิธีการพัฒนาแนวคิดที่เหมาะสมให้กับเยาวชน
- ทำตนให้น่าเชื่อถือ
- จริงใจต่อกัน
- แนะนำกันด้วยความหวังดี



- ตัดสินใจแทน (คำนี้อยู่เสมอว่านี่คือโครงการของเยาวชน เราสามารถแนะนำได้เท่านั้น ส่วนที่เหลือขึ้นอยู่กับเยาวชนที่จะต้องเป็นผู้ตัดสินใจเอง)
- สั่งให้ทำ
- กล่าวโทษ ชำเติม
- ไม้ไว้ใจ จับผิด
- เถียงกันเองในกลุ่มพี่เลี้ยง ทำให้เยาวชนเกิดความงุนงง และไม่มั่นใจ
- มีคำตอบในใจที่ต้องการชัดเจนเกินไป และไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นอื่นๆ เมื่อไม่ได้คำตอบตามต้องการก็คาดคั้น จนเยาวชนอาสาสมัครอาจจะตอบเพียงเพื่อเอาใจ ไม่ได้เชื่อหรือคิดได้เองจริงๆ

วิธีการให้คำปรึกษา

การเป็นพี่เลี้ยงเยาวชนอาสาสมัครในการทำโครงการนั้น สามารถแบ่งออกเป็นช่วงใหญ่ๆ ได้ 3 ช่วง และในแต่ละช่วงมักมีสิ่งที่ควรทำแตกต่างกันไป ดังนี้

Before : ช่วงก่อนการลงมือทำโครงการ

Tips: Before

วิธีการแนะนำที่ดี คือ
การตั้งคำถามให้น้องค่อยๆ
คิด ค่อยๆ ตอบ

ช่วงนี้เป็นช่วงที่เยาวชนอาสาสมัคร คิดโครงการ หรือคิดสิ่งที่ตนเองอยากทำแล้ว แต่เป็นช่วงที่สำคัญเป็นอย่างมาก เป็นช่วงที่พี่เลี้ยงสามารถที่จะแนะนำสิ่งที่

ควรทำและไม่ควรทำได้ ซึ่งสิ่งที่พี่เลี้ยงจะต้องควรจะต้องทำ คือ

1. พยายามทำความเข้าใจโครงการของเยาวชนให้มากที่สุด

- ทำโครงการนี้เพราะอะไร มีแรงบันดาลใจอะไรในการทำโครงการ
- ปัจจุบันเยาวชนมีข้อมูล อุปกรณ์ ความรู้ความสามารถ ความพยายาม แนวคิด แคไหน ควรจะได้รับข้อมูลอะไรเพิ่มเติมหรือไม่
- สุกท้ายแล้วเมื่อเสร็จสิ้นโครงการเยาวชนอยากเห็นอะไร
- ใช้กลยุทธ์ใดในการทำกิจกรรม


- วิเคราะห์โครงการของเยาวชนด้วย SWOT Analysis เพื่อที่จะดูว่า ในฐานะที่เสี่ยงจะช่วยโครงการส่วนไหนบ้าง มีข้อดี ข้อด้อยอย่างไร

S – Strength: จุดแข็งภายในของโครงการ
ลองดูซิว่า โครงการของน้องมีจุดแข็งอะไรบ้างที่จะทำให้โครงการนี้ประสบความสำเร็จ เช่น ทีมงานมีศักยภาพสูง เป็นต้น

W – Weakness: จุดอ่อนภายในของโครงการ
ลองดูซิว่า โครงการของน้องมีจุดอ่อนอะไรบ้างที่เป็นอุปสรรคของเป้าหมายของโครงการ เช่น ทีมงานไม่มีเวลาว่างพอ ต้องเรียนหนังสืออย่างหนัก เป็นต้น

O – Opportunities: จุดแข็งภายนอกของโครงการ
มีปัจจัยใด หรือ มีอะไรจากภายนอกบ้างที่จะสามารถช่วยเหลือโครงการของน้อง ๆ บรรลุเป้าหมายได้ เช่น องค์การภาครัฐในพื้นที่สนใจและยื่นมือเข้ามาช่วย เป็นต้น

T – Threat: จุดอ่อนภายนอก
มีปัจจัยใด หรืออุปสรรคอันใดจากภายนอกที่เข้ามาขัดขวางการบรรลุเป้าหมายของโครงการนี้ เช่น คุณพ่อคุณแม่ไม่ให้การสนับสนุน เยาวชนต้องแอบทำโครงการดังกล่าว ไม่ให้พ่อแม่ผู้ปกครองทราบ เป็นต้น



Tips: Before

หากสิ่งที่เยาวชนจะทำนั้น เรารู้แน่ๆ ว่าไม่สามารถจะเป็นไปได้ ให้ค่อยๆ ทำการผลึกประเด็น หรือเสนอแนะแนวทางที่คิดว่าน่าจะเป็นไปได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น จงคำนึงไว้ว่า โครงการนี้เป็นของเยาวชน การตัดสินใจอยู่ที่เยาวชนอาสาสมัคร ไม่ใช่เรา !!

2. ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูล และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับโครงการของเยาวชนตลอดเวลา เพื่อที่จะสามารถช่วยให้คำแนะนำวิธีการทำกิจกรรมต่างๆ หรือที่ปรึกษาที่น่าสนใจได้

Working : ช่วงลงมือลงแรงทำโครงการ

ช่วงนี้ เป็นช่วงที่เยาวชนอาสาสมัครจะได้ลงมือทำงาน ดังนั้นให้พวกเขาได้ลองลงทำงานเองไปสักระยะหนึ่ง แต่อาจจะโทรศัพท์ถามข่าวคราวเป็นระยะๆ ดูบ้างว่าเป็นอย่างไร? ก้าวหน้าไปถึงไหน? มีอะไรให้ช่วยไหม? ก็ได้



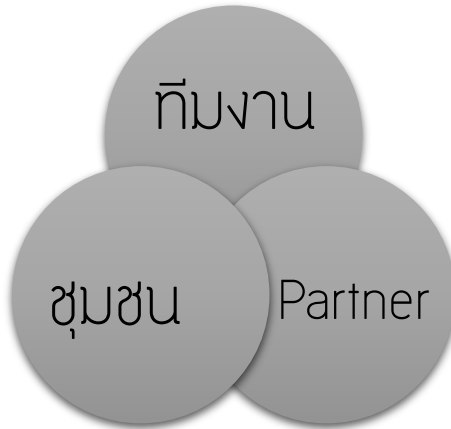
สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง

1. Do the right thing and Do it right : ทำสิ่งที่ถูก และทำด้วยวิธีที่ถูกต้อง

ข้อนี้เป็นสิ่งที่สำคัญมากที่พี่เลี้ยงจะช่วยแนะนำให้เยาวชนเข้าใจได้ว่า การแก้ปัญหาที่นั้น นอกจากเราจะเลือกทำสิ่งที่ถูกแล้ว เรายังต้องเลือกทำวิธีที่ถูกด้วย เช่น ถ้าน้องอยากจะทำโครงการเพื่อช่วยเหลือโรงเรียนผู้ยากไร้ พวกเขาขาดแคลนอาหารกลางวัน เมื่อเยาวชนมองว่า ทำโครงการอาหารกลางวันกันเถอะ แล้วคิดจะเอาเงินทั้งหมดที่มีไปซื้ออาหาร และทำกิจกรรม 1 วัน เพื่อเป็นการเลี้ยงอาหารกลางวันเด็ก แล้วจบไปก็จบ หลังจากเยาวชนทำโครงการออกมา โรงเรียนแห่งนั้นก็ยังคงไม่มีอาหารกลางวันทานเหมือนเดิม ดังนั้นวิธีการหนึ่งที่น่าจะช่วยให้ คือ การเอาเงินที่มีอยู่ไปช่วยกันทำแปลงผักสวนครัว ทำเล้าไก่เพื่อเลี้ยงไก่ ซึ่งจะนำมาสุ่ไข่ ทำบ่อปลา

เลี้ยงปลา เป็นต้น เพื่อที่จะทำให้โรงเรียนมีอาหารกลางวันเพียงพอ
ได้ตลอดไป หรือถ้าจะกล่าวง่ายๆ ก็คือ การสอนให้เค้ารู้จักพึ่งพา
ตนเองได้นั่นเอง

2. สร้างการมีส่วนร่วม



[ทีมงาน]

การทำงานทุกส่วน ไม่สามารถที่จะได้ด้วยตัวคนเดียว ดังนั้น
สิ่งที่พี่เลี้ยงจะสามารถช่วยได้ คือ ช่วยมองภาพรวมของการทำงาน
ของเยาวชน ช่วยแนะนำแนวทางการมีส่วนร่วมของทีมงาน การกระจายงาน
ของทีมงาน ถ้าเห็นว่ามันได้ขาดหายไป ช่วยดูถึงระบบการทำงาน
ของเยาวชนว่า เป็นอย่างไรบ้าง? ขาดตกบกพร่องตรงไหน? แล้วค่อยๆ
ผลักดันให้พวกเขาให้ไปถึงในท้ายที่สุด

[ชุมชน]

จากการที่เป็นทำงานครั้งแรก เยาวชนอาจจะลืมนึกถึงการมีส่วนร่วมของชุมชน หรือ กลุ่มเป้าหมายของตนเอง ดังนั้น นี่เป็นอีกหน้าที่หนึ่งของพี่เลี้ยงที่จะช่วยให้เขาสามารถเรียนรู้ และมองให้รอบด้านขึ้น เนื่องจากการทำงานชิ้นใดก็ตาม การที่มีชุมชนหรือกลุ่มเป้าหมายเข้ามามีส่วนร่วมของการทำงานด้วยนั้น ผลิตผลของมัน ก็คือ การได้รับแรงสนับสนุน แรงขับจากกลุ่มเป้าหมายเอง และเมื่อโครงการเสร็จสิ้นไปแล้ว โครงการก็สามารถที่จะเกิดความต่อเนื่องได้ด้วยตัวของมันเอง นอกจากนี้ เยาวชนยังสามารถรู้ได้อีกว่า กลุ่มเป้าหมาย หรือชุมชนดังกล่าวมีความรู้สึกกับโครงการเราอย่างไร ต้องการหรือไม่ อยากรให้เราช่วยตรงไหนอีกบ้าง รวมทั้งเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันและกัน

[Partner]

Partner หรือเครือข่าย ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญ ที่พี่เลี้ยงจะช่วยแนะนำเครือข่ายการทำงานให้เยาวชนอาสาสมัครมือใหม่เหล่านี้ได้ ทั้งในด้านวิธีการประสานงาน หรือการทำงานประเด็นที่พวกเขาให้ความสนใจ รวมทั้งวิธีการหาและการทำงานกับเครือข่ายให้กับเยาวชนอาสาสมัครด้วย

3. รักษาระดับความสำคัญของคนกับงานให้เหมาะสม

เน้นทั้งผลหรือเป้าหมายของโครงการและกระบวนการทำงานควบคู่กันไป เพื่อที่จะให้เยาวชนอาสาสมัครเกิดการเรียนรู้ โดยที่โครงการก็สามารถบรรลุเป้าหมายไปด้วย อาจจะทำให้ลองผิดลองถูกไปก่อน แต่ก็ควรถามไถ่ความเป็นไปอยู่เสมอ หากมีข้อควรแก้ไข จะได้ช่วยเหลือกันได้ทัน และถ้าเกิดความผิดพลาด ควรช่วยน้องสรุปบทเรียน ไม่ควรซ้ำเติม เพื่อที่จะให้เกิดการเรียนรู้ ไม่ควรปล่อยให้ผ่านเลยไป

4. ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เหมาะกับงาน

ควรแนะนำการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นเงิน อุปกรณ์ ทีมงาน ก็ตาม ให้เกิดความเหมาะสมและคุ้มค่าอย่างสูงสุด รวมทั้งแนะนำเครือข่ายที่ทำงานใกล้เคียงกับโครงการของพวกเขา หรือแม้กระทั่งผู้สนับสนุนที่สนใจอยากจะช่วยเหลือโครงการเยาวชนอาสาสมัครด้วย

After : ช่วงหลังจากการทำโครงการ

Tips: ทำอย่างไรให้เยาวชนเรียนรู้?

ทำให้ตระหนักว่า ความผิดพลาดเป็นเรื่องที่
ธรรมดามากที่สุด เพื่อที่พวกเขาจะกล้าเปิดเผย

เมื่อเยาวชนดำเนินโครงการเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว เข้าสู่ช่วง
การทบทวนเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด

1. ทำอย่างไรให้เยาวชนอาสาสมัครได้เรียนรู้?

กระบวนการเรียนรู้เป็นเรื่องสิ่งที่สำคัญมากในการทำ
โครงการ เพื่อที่จะนำไปปรับใช้ในการทำงานต่อไป วิธีการที่ทำให้
เกิดการเรียนรู้อาจมีได้ด้วยกันหลายวิธี แต่วิธีที่นิยมมากวิธีหนึ่ง คือ
After Action Review (AAR) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ง่ายและ
น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง โดยใช้เพียง 4 คำถามในกระบวนการนี้เท่านั้น
คือ

- คาดหวังอะไรจากการดำเนินโครงการ?
- เกิดอะไรขึ้นบ้างระหว่างทำงาน ได้รับอะไรในระหว่างทำโครงการบ้าง
เป็นไปตามที่คาดหวังหรือไม่?
- สิ่งที่ได้รับจะนำไปทำอะไรต่อไป?
- ถ้ามีการดำเนินโครงการอีกในครั้งต่อไปอยากจะมีอะไร? จะแก้ไข
อะไร? อย่างไร?

กระบวนการนี้ พี่เลี้ยงอาจจะช่วยนำกระบวนการพูดคุยให้
เยาวชนอาสาสมัครในแต่ละโครงการเพื่อที่จะทำให้เกิดกระบวนการ
เรียนรู้อย่างแท้จริง

2. ขยายผลกระทบต่อไปได้อย่างไร?

โครงการของเยาวชน เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว พี่เลี้ยงอาจจะช่วย
คิดถึงการขยายผลต่อ และช่วยแนะนำเพิ่มเติม อาทิเช่น การ
เผยแพร่ผลงานผ่านสื่อต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจและแรงผลักดัน
ให้กับผู้อื่นทั้งที่เป็นเยาวชน และผู้ที่สามารถให้การสนับสนุน
เพื่อที่จะทำให้เกิดโครงการแบบนี้ต่อไปได้อีก



กระบวนการติดตามและให้คำปรึกษา
โครงการวิจัยในห้องเรียน

3. เยาวชนอาสาสมัคร มีความต้องการทำโครงการต่อหรือไม่ อย่างไร?

จากการทำโครงการครั้งแรกของเยาวชน เมื่อเสร็จสิ้นแล้ว ลองตั้งคำถามให้ลองคิดว่าพวกเขาอยากทำอะไรต่อไปหรือไม่ พี่เลี้ยงอาจจะช่วยแนะนำหนทางต่อไปของพวกเขา เช่น การเข้าถึงแหล่งสนับสนุน หรือโอกาสในการ Training ต่างๆ เพื่อเป็นการจุดประกายโอกาสที่จะได้ลงมือทำเพื่อสังคมต่อไป





ชุดเครื่องมือสร้างกระบวนการเรียนรู้ และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อย่างละเอียด

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นในเรื่องของการละลายพฤติกรรม การสร้างความไว้วางใจ สร้างพื้นที่ปลอดภัยของสมาชิกทุกคน สร้างความคุ้นเคยระหว่างกันและลดช่องว่างระหว่างกัน ทำให้สามารถเข้าถึงการพัฒนาทีมงานอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น กิจกรรมการระดมสมองในการทำงานเพื่อเสริมสร้างการคิดอย่างเป็นระบบและการระดมสมองในการทำงานเป็นทีม กิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหาต่างๆ กิจกรรมพัฒนาการสื่อสารระหว่างทีมงาน เป็นต้น ซึ่งทุกอย่างที่ได้กล่าวมาถือว่าเป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้

การนำเข้าสู่กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ช่วงแรกของการสร้างกระบวนการเรียนรู้ สิ่งที่วิทยากรกระบวนการกลุ่มพึงระวัง คือ การปรากฏตัวหน้าเวทีหรือหน้าห้อง เพราะทุกสายตาจะจับจ้องมองมาที่วิทยากร การที่จะทำให้ทุกสายตาเกิดความประทับใจในครั้งแรกที่เห็น (First impression) เป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะถ้าผู้เข้าร่วมกระบวนการรู้สึกประทับใจหรือยอมรับในตัววิทยากรแล้ว การดำเนินการต่างๆ ก็จะได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี ยิ่ง แต่ถ้าการปรากฏตัวทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกไม่ประทับใจหรือไม่ยอมรับ การ

ดำเนินการต่างๆ ก็จะไม่ราบรื่น ไม่ได้ได้รับความร่วมมือ ซึ่งเป็นเรื่องที่อันตรายเป็นอย่างยิ่งของการทำหน้าที่วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์เมื่อออกไปยืนหน้าห้อง

การยิ้ม :) การแสดงถึงความจริงใจอย่างเปิดเผยพร้อมกับกล่าวทักทาย “สวัสดีครับ สวัสดีค่ะ” เป็นเรื่องที่สำคัญและสำคัญยิ่ง การพูดคุยเริ่มแรกต่อจากการทักทาย สามารถหยิบประเด็นใกล้ตัวหรือการพูดเชื่อมต่อเรื่องที่มีคนอื่นพูดก่อนหน้านั้น เช่น การกล่าวเปิดงาน หรือประเด็นการกล่าวของผู้บริหาร หรือเป็นเรื่องทั่วไป เช่น การเดินทางมาร่วมกิจกรรมสะดวกสบายหรือไม่ ดินฟ้าอากาศเป็นอย่างไร สมาชิกแต่ละคนมาจากที่ไหนบ้าง ข้อสำคัญคือจะต้องให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุยโต้ตอบ เช่น ทักทายว่า “นักศึกษา คนไหนมาจากภาคเหนือบ้าง” “ใครบ้างที่ยังโสด” แล้วให้ยกมือเพื่อเป็นการตอบคำถาม ซึ่งเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างง่ายในการเริ่มต้นกระบวนการ

เครื่องมือสร้างกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สามารถแบ่งได้เป็น 3 หมวด คือ

1. หมวดกิจกรรม/กระบวนการหลักในวิชาเรียน
2. หมวดกิจกรรม/กระบวนการเสริมทักษะหรือพัฒนาศักยภาพผู้เรียน
3. หมวดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์



1. หมวดกิจกรรม / กระบวนการหลักในวิชาเรียน

เครื่องมือในหมวดนี้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำมาใช้เพื่อตอบ
วัตถุประสงค์หลักในวิชาเรียน เช่น ส่งเสริม/พัฒนาทักษะการคิด
วิเคราะห์ของผู้เรียนก่อนคิดโจทย์ปัญหาวิจัย ก่อนลงพื้นที่ เป็นต้น



กิจกรรม เธอคิดว่าไง?



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดเชื่อมโยงตนเองกับสังคมรอบตัว
2. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษา (การส่งเสริมจิตอาสาและเสริมพลัง)



อุปกรณ์

1. ตัวอย่างคลิปวิดีโอ/กรณีศึกษาโครงการเพื่อสังคม 2 – 3 ตัวอย่างที่มีประเด็นหลากหลาย น่าสนใจและใกล้ตัว
2. กระดาษ A4 กลุ่มละ 1 แผ่น





วิธีดำเนินการ (ฉบับกระชับ)

1. เปิดคลิปวีดีโอ 2-3 คลิปตัวอย่าง



2. แบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่มย่อย ให้แต่ละกลุ่มเลือก 1 คลิป เพื่อตอบคำถาม
3. ตัวอย่างคำถาม
 - a) ทำไมเจ้าของโครงการจึงเลือกพื้นที่นั้นๆ ในการทำโครงการ
 - b) เจ้าของโครงการ มองเห็นปัญหาหรือโอกาสอะไรในพื้นที่หรือในตนเอง
4. ให้เวลานักศึกษาแลกเปลี่ยนและจดบันทึกในกลุ่ม
5. นำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยเปิดโอกาสให้เพื่อนกลุ่มอื่น สอบถาม/แสดงความคิดเห็น
6. กระบวนกร/อาจารย์ประจำวิชาสรุปประเด็นสำคัญ



บันทึกลำดับกระบวนการจากชั้นเรียน

1. นักศึกษาจับกลุ่มตามรายวิชา จะได้ทั้งหมด 8 กลุ่ม
2. เลือกผู้อำนวยการความสะดวก ในการจับประเด็นและจดบันทึกสิ่งที่เพื่อนๆ ในกลุ่มเสนอขึ้นมาระหว่างการอภิปรายในกระบวนการ
3. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มเลือกกรณีศึกษาจากคลิปวิดีโอที่จะตอบคำถามข้างต้น
4. ให้แต่ละกลุ่มคิดและปรึกษากัน เป็นเวลา 15 นาที

5. สุ่มตัวอย่างกรณีศึกษาละ 1 กลุ่มออกมานำเสนอ
(จำนวนกลุ่มที่ออกมานำเสนอขึ้นกับเวลาที่มี อาจเลือก
ได้มากกว่า 1 กลุ่ม)
6. กระบวนการ/อาจารย์ผู้สอนหมวดประเด็นสำคัญที่ได้จาก
คำตอบหรือการนำเสนอของนักศึกษา ก่อนนำเข้าสู่
บทเรียน/เนื้อหาในรายวิชาต่อไป



* หมายเหตุ : คลิปวิดีโอหรือกรณีศึกษาควรเป็นตัวอย่าง
จากกลุ่มเป้าหมายที่มีวัยใกล้เคียงกับนักศึกษา และมีเนื้อหาที่เข้าใจ
ง่าย ชี้ให้เห็นถึงแนวคิด ที่มาที่ไปของการดำเนินงานจนถึงผลของ
โครงการ และถ้าให้ดียิ่งขึ้นควรมีคลิปตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึง
ปัญหา อุปสรรคที่จะเจอระหว่างทางด้วย



กิจกรรม

พัฒนาโครงการ/ออกแบบโครงการ (R1 – R2)



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดเชื่อมโยงตนเองกับสังคมรอบตัว
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถลงพื้นที่และวิเคราะห์ปัญหาในชุมชนได้



วิธีดำเนินการ

1. ชวนให้นักศึกษาคิดถึงปัญหาภายในมหาวิทยาลัย โดยให้คิดถึงปัญหาที่มีผลกระทบต่อส่วนรวม ซึ่งเป็นปัญหาที่ทุกคนรู้เห็น และควรช่วยกันแก้ และให้คิดในกรณี que เริ่มจากตัวเราเองในการแก้ปัญหา
2. กำหนดให้ R1 คือสถานการณ์ของปัญหา และ R2 คือสิ่งที่อยากเห็น โดยมีเป้าหมายแก้ไขไปในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่งระหว่างทางจากสถานการณ์ปัญหาไปสู่เป้าหมายในการแก้ปัญหานั้น จะประกอบไปด้วยวิธีการในการแก้ปัญหาต่างๆ ตัวอย่างเช่น

ให้ร่วมกันระดมความคิด หาวิธีการแก้ปัญหาทั้งหมด ทั้งวิธีเก่า วิธีใหม่ วิธีแปลกๆ สร้างสรรค์ โดยไม่ตัดความคิดเห็นไหนออกเลย (เมื่อถึงช่วงพิจารณาความเป็นไปได้ และข้อจำกัดจึงค่อยทบทวนว่าจะตัดหรือคงวิธีการไหนไว้)

R1 สถานการณ์ของ ปัญหา : ทิ้งขยะไม่ลงถัง	R2 สิ่งที่ยากเห็น (เป้าหมาย ในทางที่ดีขึ้น) : ทิ้งขยะเป็นที่
วิธีการ 1 ถังขยะน้อย	- เพิ่มจำนวนถังขยะ
วิธีการ 2 จิตสำนึกของแต่ละคน	- เครื่องช็อตไฟฟ้าคนทิ้งไม่ลงถัง
วิธีการ 3 ขยะล้นถัง	- เพิ่มรอบการเก็บขยะ
วิธีการ 4 จิตสำนึก	- รณรงค์ติดป้ายชวนทิ้งขยะ
วิธีการ 5 ไม่แยกไม่ถึง	- แยกขยะ ทำธนาคารขยะ และหารายได้จากการเอา ขยะไปขาย

3. เมื่อฝึกคิดร่วมกันในห้องใหญ่แล้ว จากนั้นให้นักศึกษา แต่ละกลุ่มระดมความคิดเรื่องปัญหาต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อส่วนรวม ภายในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชชมงคลล้านนา ภาควิชาพยาบาลเชียงใหม่ และให้แต่ละกลุ่มเสนอปัญหาที่ไม่ซ้ำกัน มาฝึกคิดแก้ปัญหา

4. เมื่อแต่ละกลุ่มได้ปัญหาที่จะแก้ไขแล้ว ให้ทำการคิดถึงสาเหตุของปัญหาว่ามีอะไรบ้าง กำหนดเป้าหมายที่อยากเห็นหรืออยากจะทำให้เกิดขึ้น ระดมวิธีแก้ปัญหาให้ได้มากที่สุด และเลือกวิธีการที่สนใจ/เป็นไปได้จริง





ตัวอย่างจากชั้นเรียน

ตารางวิเคราะห์สถานการณ์ของปัญหา (R1)

R1 สถานการณ์ที่พบ	วิเคราะห์ผู้มีส่วนได้	ทรัพยากร
เจอในปัจจุบัน	ส่วนเสีย	(ความเป็นไปได้)
- สถานที่	- คน/บุคคลที่	- เวลา
- ปัญหา	เกี่ยวข้อง	- งบประมาณ
	- หน่วยงาน/องค์กรที่	- ศักยภาพ
	เกี่ยวข้อง	- ศักยภาพของชุมชน/ สถานที่
	- ผู้ได้รับผลกระทบ	- ความสามารถพิเศษ
		- ความรู้

จากนั้นกระบวนกร/อาจารย์ผู้สอนขมวดประเด็นสำคัญที่ได้จากคำตอบหรือการนำเสนอของนักศึกษา ก่อนนำเข้าสู่บทเรียน/เนื้อหาในรายวิชาต่อไป เช่น การตั้งโจทย์ ปัญหาวิจัย การวิเคราะห์พื้นที่เป้าหมาย เป็นต้น



2. หมวดกระบวนการเสริมทักษะ /พัฒนาศักยภาพผู้เรียน

เครื่องมือในหมวดนี้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำมาใช้เพื่อหนุนเสริมทักษะผู้เรียน เช่น การเตรียมความพร้อมก่อนเรียนในด้านการรับฟัง การทำงานเป็นทีม การเข้าใจตนเอง เข้าใจเพื่อนร่วมชั้น และยอมรับความแตกต่างหลากหลาย เป็นต้น



กระบวนการ Check in (เช็กอิน)

เป็นกระบวนการเตรียมความพร้อมผู้เรียน หรือเรียกว่าเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน โดยกระบวนการชวนให้นั่งนิ่งอยู่กับปัจจุบัน (เรียกสติ) ทบทวนเรื่องราวตามโจทย์ของกระบวนการหรือผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ หรือสำรวจความคิด ความรู้สึกของตนเองในขณะนั้น เพื่อตั้งให้ผู้เรียนกลับมาอยู่กับปัจจุบัน มีความพร้อมทั้งกายและใจ



ระยะเวลา

15 – 30 นาที

(สามารถทำได้ทุกครั้งก่อนเริ่มเรียนในแต่ละคาบ)



วัตถุประสงค์

1. เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียน ให้รู้สึกผ่อนคลาย มีช่วงเวลาที่ได้สำรวจความคิด ความรู้สึกของตัวเอง ปลอ่ยกวางจากภาระต่างๆ มีสมาธิสำหรับการเรียนรู้ช่วงต่อไป
2. เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการรับฟัง



อุปกรณ์

1. ระวัง
2. เพลงบรรเลงสบายๆ (หรืออาจไม่ต้องใช้อุปกรณ์ก็ได้)



สภาพแวดล้อม/บรรยากาศในห้องเรียน

ควรมีความเงียบ เพื่อเอื้อต่อการเตรียมความพร้อม ให้
นักศึกษาได้สำรวจกาย-ใจ และฝึกทักษะเรื่องการรับฟัง





วิธีดำเนินการ

ช่วงแรก (การสำรวจความคิด ความรู้สึก)

1. ให้ผู้เรียนนั่งนิ่งๆ สัก 1-2 นาที ไปพร้อมๆ กับคำเชิญชวนให้ทุกคนกลับมาอยู่กับปัจจุบันขณะ กลับมาอยู่กับตัวเอง กลับมาอยู่ที่ความรู้สึกของตัวเองในปัจจุบัน
2. กระบวนกรให้โจทย์ทบทวน เช่น ในช่วงวันนั้นชีวิตของแต่ละคนเป็นอย่างไร? มีเรื่องราวอะไรที่เกิดขึ้นบ้าง? เรื่องราวไหนที่มันผุดขึ้นมาอย่างชัดเจนหรือยังรู้สึกมากๆ? ให้หยุดนิ่งๆ คิดอยู่กับที่สักพักหนึ่ง

ช่วงที่สอง (การฟังแบบกระจกเงา)

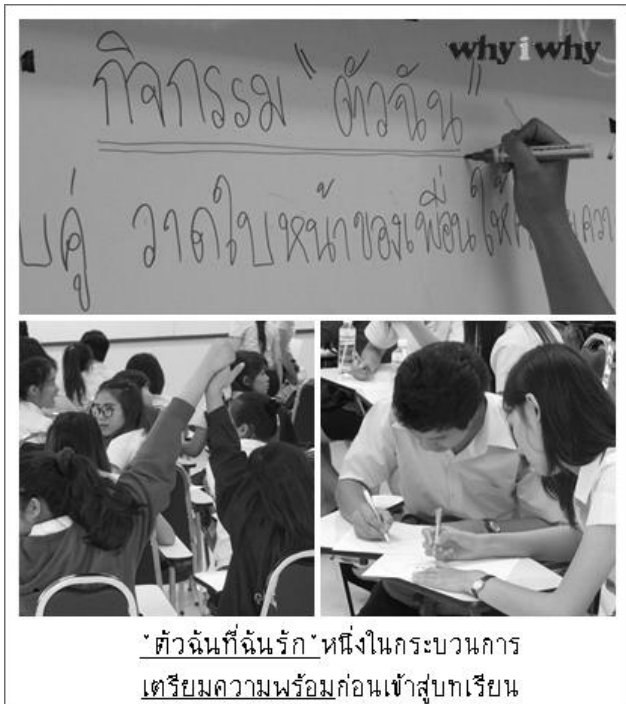
1. ให้นักศึกษาจับคู่กับเพื่อน แล้วแลกเปลี่ยนเรื่องเล่าที่ได้ทบทวนเมื่อสักครู่ ให้ตกลงกันใครจะเล่าก่อน-หลัง (ถ้ามีเวลามากพอเมื่อฟังแล้วให้สะท้อนกลับ ทบทวนว่าคนแรกเล่าอะไรบ้าง)
2. ให้นักศึกษากลับมาในวงใหญ่ ชวนคุยแลกเปลี่ยนถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น และได้เรียนรู้อะไรจากการเป็นผู้พูด-ผู้ฟัง



* หมายเหตุ : รูปแบบกิจกรรมอาจปรับเปลี่ยนได้ตามความถนัดของกระบวนการ/ผู้นำกิจกรรมแต่ละคน ปรับเปลี่ยนได้ตามความสนใจของผู้เข้าร่วม เช่น โจทย์ในการทบทวนหรือสำรวจตนเอง ; กินอะไรเป็นอาหารเช้า, ความรักรอบตัวในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา, ความว่าวุ่นใจ, ความสุข ; รวมถึงกระบวนการสะท้อนแบบกระจกเงาว่าจะชวนแลกเปลี่ยนในระดับไหนของแต่ละครั้ง เพื่อให้ซ้ำรูปแบบเดิมโดยเฉพาะกับกลุ่มเป้าหมายเดิม



กิจกรรม ตัวฉันที่ฉันรัก



วัตถุประสงค์
1. ให้นักศึกษาเรียนรู้บทบาทตัวเองในสถานะต่างๆ



วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้บทบาทตัวเองในสถานะต่างๆ
2. เพื่อสร้างกลุ่มสัมพันธ์ เกิดบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้
3. เพื่อความรู้สึกรักสนุกสนาน



อุปกรณ์

กระดาษ A4 คนละ 1 แผ่น, ดินสอหรือปากกา



วิธีดำเนินการ

ก่อนกิจกรรมได้ให้นักศึกษาสลับที่กันตามอริยาศัย และให้จับคู่กับเพื่อน

1. ให้วาดใบหน้าของเพื่อนที่จับคู่กัน และส่งคืนให้เจ้าของภาพ
2. เจ้าของภาพใช้เวลาตกแต่งภาพนั้นให้เหมือนหรือคล้ายกับตัวเองมากที่สุด
3. จากนั้นทุกคนกลับมาอยู่กับตัวเอง ตั้งสมาธิ และผ่อนคลาย จินตนาการถึงเรื่องราวตามที่ผู้นำกระบวนการบอกเล่า “ให้จินตนาการถึงตัวเราที่อยู่ในทุ่งหญ้ากว้างใหญ่ มีกิ่งไม้เอนไหว บนทุ่งหญ้ากว้างใหญ่ ค่อยๆ เดินออกไปเจอทะเลสาบ หันกลับมาเจอต้นไม้ มองขึ้นไปเห็นแสงแดดรอดกิ่งก้านของต้นไม้ลงมา จากนั้นเดินวนรอบไปรอบๆ ต้นไม้ พบเจอสัตว์ประหลาดซ่อนอยู่ด้านหลัง มันมีขนนุ่ม เขาสามเขา ปากกว้าง ฟันเขี้ยว ออกมาสองซี่ มีจมูกใหญ่โต มีหางสองหางไขว้ไปมา มันพูดได้ และบอกว่าชื่อของข้าคือ แมมโบ้”

4. จากนั้นให้ทุกคนลืมนตา และอธิบายถึงความสามารถของสมองที่สามารถจินตนาการในสิ่งที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน นอกจากนี้ยังสามารถจดจำสิ่งต่างๆ ที่นอกเหนือไปจากเรื่องราวที่เคยพบเจอ เช่น สี กลิ่น และรสชาติ โดยให้หลับตาและเล่าถึงเมล็ดบ๊วยในมือซ้าย ให้ใช้มือขวาหยิบเอาเข้าปาก จะรับรู้ถึงรสชาติของบ๊วยทั้งที่ไม่มีบ๊วยจริง
5. จากนั้นให้ทบทวนชีวิตของแต่ละคนและตอบคำถามต่อไปนี้ ลงในกระดาษรูปหน้าตัวเอง
 - 1) เรื่องที่ภาคภูมิใจที่สุดในชีวิต ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่ แต่เป็นเรื่องที่ภูมิใจ
 - 2) เรื่องที่เสียใจที่สุดในชีวิต
 - 3) ข้อดีของตัวเอง (อุปนิสัย, คุณลักษณะ ฯลฯ ไม่ใช่รูปร่างหน้าตา)
 - 4) ข้อเสียของตัวเอง (อุปนิสัย, คุณลักษณะ ฯลฯ ไม่ใช่รูปร่างหน้าตา)
 - 5) สิ่งที่ไม่ฝืน อยากรับหรืออยากทำอะไร
6. จากนั้นให้แต่ละคู่แลกเปลี่ยนเรื่องราวกันและกัน โดยใช้กติกาการฟังอย่างตั้งใจ ; ในระหว่างที่เพื่อนพูดจะไม่พูดแทรก ไม่ตั้งคำถาม หรือล้อเลียนใดๆ แต่สามารถแสดงออกถึงความรู้สึกผ่านสายตา และการสัมผัส หากอยากให้กำลังใจ หรือชื่นชมเพื่อนในเรื่องราวที่เพื่อน

เล่า ; นอกจากนี้ควรให้เกียรติกันและกัน เมื่อเพื่อน
ยอมเปิดใจถึงเรื่องราวส่วนตัวให้เราฟัง ฉะนั้นจะต้องไม่
นำเรื่องนี้ไปบอกใคร นอกจากเจ้าตัวจะเป็นผู้เล่าเอง



กิจกรรม กงล้อ 4 ทิศ (ผู้นำ 4 ทิศ)

กงล้อ ๔ ทิศ (Celtic wheel)



วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจตัวตนของตนเองและผู้อื่น
2. เพื่อให้ศึกษายอมรับความแตกต่าง อันจะนำไปสู่การทำงานและการใช้ชีวิตร่วมกันกับเพื่อนได้อย่างเข้าใจและเป็นสุข



ภาพรวมของกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 การให้ข้อมูลเกี่ยวกับ 4 ทิศ ในรูปแบบละคร/
การเล่าเรื่อง/สถานการณ์ตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 การเปิดโอกาสให้นักศึกษาทบทวน และ
วิเคราะห์ตัวตนภายใน

ขั้นตอนที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มย่อยแยกทิศ

ขั้นตอนที่ 4 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มใหญ่รวมทุกทิศ

ขั้นตอนที่ 5 การสะท้อนบทเรียนในกลุ่มใหญ่



วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 1 การให้ข้อมูลเกี่ยวกับ 4 ทิศ ในรูปแบบละคร/
การเล่าเรื่อง/สถานการณ์ตัวอย่าง

1. กระบวนกรใช้วิธีการแสดงละคร เพื่อนำเสนอ
คุณลักษณะของสัตว์แต่ละทิศ เช่น ฉากการไป
รับประทานอาหารด้วยกัน ฉากการพูดคุยกันเรื่อง
สถานที่ที่จะไปเที่ยวด้วยกันในวันหยุด อย่างไรก็ตาม
วิธีการแสดงละครมีข้อจำกัดที่จะต้องให้ผู้แสดง 4 คน
(ในกรณีที่มีกระบวนกรเพียง 3 คน อาจหานักศึกษา 1
คน มาร่วมแสดง) โดยที่แต่ละคนต้องมีความเข้าใจ
ลักษณะของทิศที่ตนแสดงบทบาทอยู่ โดยวิธีการ คือ

1.1 กำหนดเรื่องที่จะแสดง ตกลงบทบาทให้ชัดเจน

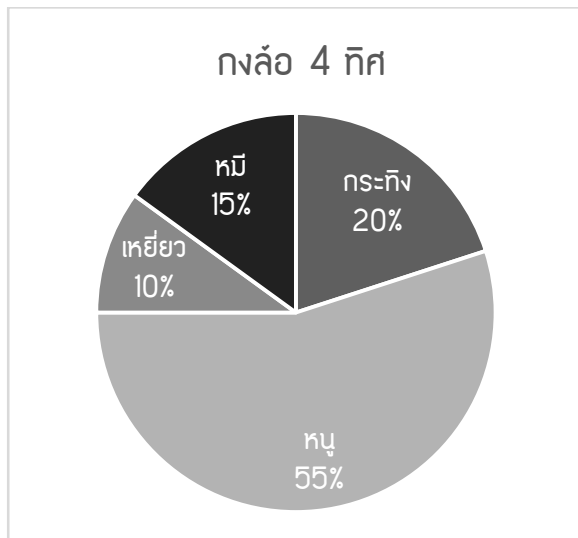
- 1.2 แสดงละครที่จัดเตรียมแล้ว ให้นักศึกษาชม
- 1.3 นักศึกษาวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัว
- 1.4 กระบวนกรขึ้นกระดานหรือ PowerPoint
สิ่งสำคัญคือ ระหว่างการวิเคราะห์นิสัยของตัวละครแต่ละตัว กระบวนกรพยายามชักชวนให้นักศึกษาวิเคราะห์ให้ลึกซึ้งกว่าระดับพฤติกรรมที่มองเห็น แต่ให้ใคร่ครวญถึงสาเหตุที่แท้จริงที่ผลักดันให้ตัวละครแต่ละตัวแสดงพฤติกรรมที่สังเกตเห็น
2. ในกรณีที่กระบวนกรวิเคราะห์แล้วพบว่า ไม่สามารถนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการแสดงละครได้ อาจใช้วิธีการเล่าเรื่อง 4 ทิศ ตามแบบเดิม หรือแบบอื่นๆ ที่ถนัด ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับกระบวนกรที่จะพิจารณาความเหมาะสมตามสถานการณ์และข้อจำกัดต่างๆ

ขั้นตอนที่ 2 การเปิดโอกาสให้นักศึกษาทบทวน และวิเคราะห์ตัวตนภายใน

1. เมื่อให้ข้อมูลสัตว์ทั้ง 4 ทิศเรียบร้อยแล้ว กระบวนกรแจกกระดาษให้นักศึกษาวิเคราะห์ตัวเองว่าใกล้เคียงกับสัตว์ทิศใดมากที่สุด โดยกิจกรรมในส่วนนี้อยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า แต่ละคนมีการผสมผสาน (Combination) คุณลักษณะของสัตว์ทุกทิศ แต่อยู่ใน

สัดส่วนที่แตกต่างกัน ซึ่งกระบวนการจำเป็นต้องย้าให้นักศึกษาเข้าใจ เพื่อให้การดำเนินการในขั้นตอนนี้มีความหมาย

- จากนั้น ให้นักศึกษาเขียนแผนภูมิวงกลม (Pie Chart) เพื่อแสดงสัดส่วนของคุณลักษณะสัตว์แต่ละทิศที่มีอยู่ในตัวเอง ดังตัวอย่าง



- จากนั้นให้นักศึกษาแต่ละคนเข้ากลุ่มย่อยแยกทิศโดยเลือกกลุ่มที่ตนเองมีสัดส่วนมากที่สุด จากภาพตัวอย่างข้างบน ให้เข้ากลุ่ม “หนู”

ขั้นตอนที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มย่อยแยกทิศ

1. จัดกลุ่มย่อยแยกทิศให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีจำนวนใกล้เคียงกัน ประมาณกลุ่มละ 5-8 คน (หากมากกว่านี้ให้ย่อยกลุ่มเล็กลงอีก เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างทั่วถึง) โดยเฉพาะอย่างยิ่งพี่น้องชาวหนู ที่มักเป็นประชากรจำนวนมากในห้อง บางห้องมีจำนวนชาวหนูเยอะถึง 30 คน จัดให้ย่อยลงอีกได้ 4 กลุ่ม
2. ให้นักศึกษาแต่ละคนเลือก “จุดแข็ง” และ “จุดที่เป็นโอกาสพัฒนา” อย่างละ 1-2 จุดในทิศตัวเอง เลือกข้อที่คิดว่าแสดงความเป็นตัวเองชัดเจนที่สุดจากคุณลักษณะทั้งหมดของทิศที่ตนเองอยู่ จากนั้นใคร่ครวญถึงประสบการณ์เดิม บันทึกรายละเอียดอย่างเหตุการณ์จริงที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะเหล่านั้น
3. เมื่อทุกคนบันทึกเสร็จแล้ว ให้ผลัดกันเล่าประสบการณ์ของตนเองให้กลุ่มฟัง กระบวนการนี้จะมีพลังมากขึ้นหากกระบวนการประจำกลุ่มได้เปิดเผยตัวตนของตนเองไปพร้อมๆ กันด้วยทั้งในส่วนที่คลี่คลายไปได้แล้ว และในส่วนที่ยังไม่คลี่คลาย (กระบวนการควรเป็นสัตว์ทิศเดียวกับกลุ่มที่ตนเองดูแล)
4. การเปิดเผยตัวตน (ข้อเสีย ความอ่อนแอ กิเลส...) ของกระบวนการอย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผล มีหลักการ และมีชิ้นเชิง จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความน่าเชื่อถือให้กับ

ตัวกระบวนการและองค์ความรู้ที่กระบวนการกำลังถ่ายทอด ทั้งนี้ หากเสริมโดยเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของสัตว์ทึคอื่นๆ ที่แตกต่างกัน โดยเป็นผลอันเนื่องมาจาก “ตรรกะทางความคิด” ที่ต่างกัน จะช่วยให้เกิดความชัดเจนในความรู้สึกที่ว่า “ไม่มีใครผิดใครถูก เพียงแต่เราคิดไม่เหมือนกัน เท่านั้นเอง”

ขั้นตอนที่ 4 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มใหญ่รวมทุกทึค

เมื่อแต่ละกลุ่มย่อยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ครบทุกคนแล้ว ให้รวมกลุ่มใหญ่โดยให้สมาชิกทึคเดียวกันนั่งใกล้กัน จากนั้นเปิดโอกาสให้แต่ละทึคได้เปิดเผยลักษณะของตนเองให้กลุ่มใหญ่ฟัง ซึ่งในส่วนนี้ แล้วแต่ประสบการณ์และวิธีการที่กระบวนการแต่ละท่านจะชำนาญ เช่น อาจให้แต่ละกลุ่มเล่าความเป็นตัวตนของกลุ่มตนเองให้กลุ่มอื่นๆ ฟัง สำหรับคำถามนำที่จะถามในช่วงนี้ เช่น

1. หากต้องทำงานกับกลุ่มอื่น (เพื่อนทึคอื่น) คุณต้องการให้เขาปฏิบัติอย่างไร หรือควรระวังในเรื่องใดบ้าง เพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และทุกคนก็มีความสุข
2. คุณ (เพื่อนทึคเดียวกับคุณ) จะปรับปรุงพัฒนาในส่วนใดได้บ้าง เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

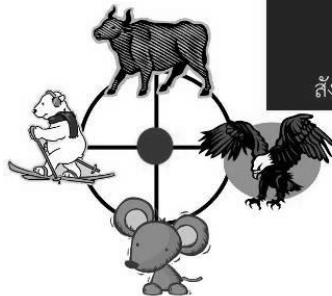
ขั้นตอนที่ 5 การสะท้อนบทเรียนในกลุ่มใหญ่

กระบวนการสรุปและถอดบทเรียนกิจกรรม 4 ทิศ

โดยมีประเด็นที่ควรให้นักศึกษาเข้าใจ คือ

1. อย่าใช้ 4 ทิศ เป็นข้ออ้างในการทำพฤติกรรมแบบเดิม
2. อย่าใช้ 4 ทิศ เป็นอาวุธในการต่อว่า/ซ้ำเติมจุดด้อยของคนอื่น
3. กิจกรรม 4 ทิศ มีไว้เพื่อให้เข้าใจตัวตนของตนเอง และมุ่งพัฒนาตนเอง
4. กิจกรรม 4 ทิศ มีไว้เพื่อให้ยอมรับในความแตกต่าง และให้อภัย

กงล้อ ๔ ทิศ (Celtic wheel)



กงล้อ ๔ ทิศ หมุนวนได้
อาศัยการฝึกฝน
สังเกตตัวเองอย่างต่อเนื่อง

รับฟังและสะท้อนกัน
อย่างจริงจัง



*หมายเหตุ :

1. กิจกรรมนี้มีรายละเอียดและความลึกซึ้งค่อนข้างมาก ทั้งนี้ผู้ที่จะนำกระบวนการนี้ไปใช้ควรมีพื้นฐานความเข้าใจ ประสบการณ์และความฝึกฝนเพื่อจัดให้เกิดการเรียนรู้พอสมควร กระบวนการแต่ละคนสามารถดำเนินการได้อย่างอิสระ ปรับตามสถานการณ์และข้อจำกัดที่เกิดขึ้น
2. กิจกรรมผู้นำ 4 ทิศที่นำเสนอในครั้งนี้ มีการผสมผสานวิธีการตามแนวทางต่างๆ จากเสมสิกขาลัย สถาบันขวัญแผ่นดิน และเครือข่ายกระบวนการที่ผ่านการอบรมจาก โครงการ “อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนากระบวนการจิตตปัญญาศึกษา”



กิจกรรม เปิดเจ้าปัญหา/เปิดชิงพื้นที่



วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้สภาวะอารมณ์ของตนเอง
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้การวางแผนและการทำงานเป็นทีม
3. เพื่อเป็นการสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความพร้อมที่จะเรียนรู้เนื้อหาหรือกิจกรรมอื่นๆ



อุปกรณ์

ระฆัง นกหวีด แก้วน้ำ กระดาน กระดาษชาร์ต สีชอล์ก



ระยะเวลา

- กระบวนการเกริ่นนำและชี้แจงวิธีการเล่น 5-10 นาที
- ดำเนินกิจกรรม 7-8 รอบ 20-30 นาที
- แลกเปลี่ยนความคิดเห็น/ถอดบทเรียน 30/60 นาที



วิธีดำเนินการ

1. จัดห้องให้มีลักษณะโล่งกว้างพอประมาณ เตรียมเก้าอี้ให้มากกว่าจำนวนผู้เข้าร่วม 1 ตัว แล้วให้ผู้เข้าร่วมนั่งบนเก้าอี้คนละตัว
2. ให้กระบวนกรหรืออาสาสมัคร 1 คน เป็น “เปิด” เป็นตัวแทนปัญหาที่พร้อมจะเข้ามาอยู่ในบ้านของทุกคน ทุกคนจะต้องช่วยกันป้องกันเก้าอี้ที่ว่างอยู่ 1 ตัว ไม่ให้เปิดสามารถเดินไปนั่งได้ให้นานที่สุด หากเปิดนั่งได้เกมในรอบนั้นจะหยุดลงทันที และมีเงื่อนไขว่าจะต้องไม่ทำร้ายและกีดขวางหรือแตะต้องตัวเปิดเด็ดขาด หากฝ่าฝืนเกมจะหยุดลงทันทีเช่นกัน เมื่อเสียงนกหวีดของกระบวนกรดังขึ้นเพื่อหยุดเกมจะมีการบันทึกเวลาที่ทำได้ในรอบดังกล่าวเอาไว้ในตารางบนกระดานชาร์ต
3. กระบวนกรผู้เป็นคณนำกิจกรรมสามารถเพิ่มเติมเงื่อนไขอุปสรรคในรอบต่อไป เช่น ให้เปิดเดินเร็วขึ้นหรือเพิ่มจำนวนเก้าอี้ว่าง เป็นต้น
4. ระหว่างดำเนินกิจกรรม ผู้เข้าร่วมสามารถขอเวลานอกเพื่อปรึกษาวางแผนปรับวิธีการรับมือเปิดกัน เช่น อาจแบ่งหน้าที่ให้มีคนส่งสัญญาณหรือจัดเรียงเก้าอี้ใหม่ เป็นต้น การขอเวลานอกสามารถทำได้ไม่เกิน 3 ครั้ง ตลอดกระบวนกรกิจกรรม



แนวคำถามถอดบทเรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม

1. ขณะทำกิจกรรมแต่ละคนมีความรู้สึกอะไรเกิดขึ้นบ้าง
 2. ปัจจัยที่ทำให้ทำเวลาได้เยอะ (รักษาพื้นที่ได้นาน) คืออะไร
 3. สาเหตุที่ทำให้เสียพื้นที่ (เสียเก้าอี้) คืออะไร จุดอ่อนที่ทำให้เปิดเข้ามาได้คืออะไร
 5. การมีส่วนร่วมในการวางแผนของทุกคนเป็นอย่างไร
-

3. หมวดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์





ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จะมีเหมือนกัน คือ

1. อธิบายกติกา
2. สาธิต/ทดลองทำ ประมาณ 1-2 ครั้งสั้นๆ
3. สอบถามความเข้าใจ
4. เริ่มทำกิจกรรม

โดยในคู่มือฉบับนี้จะยกกิจกรรมตัวอย่างที่ใช้จริงในคาบ
เรียนที่ผ่านมา ดังต่อไปนี้



กิจกรรม ฝังแทรกริง



วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างกลุ่มสัมพันธ์ เกิดบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้
2. เพื่อความรู้สึกรักสนุกสนาน



จำนวนผู้ร่วมกิจกรรม

30-50 คน



อุปกรณ์

เพลงจังหวะตื่นเต้น กระตุ้นให้ตื่นตัว, เครื่องมือเข้าจังหวะ



ระยะเวลา

10-15 นาที



วิธีดำเนินการ

1. แบ่งผู้เข้าร่วมเป็นกลุ่มละ 3 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มประกอบร่างเป็นรังผึ้ง โดยยืนตามตำแหน่ง : ให้สองคนจับมือกัน อีกหนึ่งคนยืนกลางวง
3. อธิบายกติกา
 - a. ผู้ที่จับมือกัน (ทั้งสองมือ) เปรียบเสมือนรังผึ้ง
 - b. ผู้ที่ยืนตรงกลาง เปรียบเสมือนตัวผึ้ง
4. อธิบายคำสั่ง ให้ผู้เข้าร่วมปฏิบัติตาม ดังนี้
 - a. “ผึ้งเปลี่ยนรัง” ให้ผู้ที่เป็นผึ้งวิ่งไปหารังใหม่ แต่รังผึ้งต้องยืนอยู่กับที่
 - b. “รังเปลี่ยนผึ้ง” ให้ผู้ที่เป็นรังผึ้งทั้งสองคนวิ่งไปหาผึ้งตัวใหม่โดยที่มือทั้งสองต้องไม่หลุดจากกัน ส่วนผึ้งต้องยืนนิ่งอยู่กับที่
 - c. “ผึ้งแตกรัง” ทุกคนแตกกระจาย วิ่งไปจับกลุ่มกับเพื่อนใหม่ ซึ่งอาจจะเปลี่ยนบทบาทจากผึ้งเป็นรังหรือจากรังเป็นผึ้งก็ได้



เทคนิก

การจับกลุ่มควรละทิ้งชายและหญิง ไม่ควรให้กลุ่มเป็นหญิงล้วนหรือชายล้วน เพราะธรรมชาติของคนจะมีความตื่นเต้นสนุกสนานกับการทำกิจกรรมกับเพศตรงข้าม และเป็นการทำกิจกรรมที่ไม่แบ่งแยกชายหรือหญิง



กิจกรรม กิจกรรม เกม 9 ช่อง



วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาทำความรู้จักเพื่อนในมุมต่างๆ (เน้นเชิงปริมาณ เพื่อนจำนวนมาก) ได้พูดคุยกับเพื่อนที่ปกติอาจไม่ค่อยได้คุย ได้ทำความรู้จักกับคนที่คุ้นเคยกันน้อย
2. เพื่อสร้างกลุ่มสัมพันธ์ เกิดบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้
3. เพื่อความรู้สึกรักสนุกสนาน



อุปกรณ์

กระดาษ A4 คนละ 1 แผ่น



ระยะเวลา

10-15 นาที



วิธีดำเนินการ

1. ให้นักศึกษาพับกระดาษเป็น 9 ช่อง และให้เขียนหมายเลข 1-9 กำกับไว้ที่มุมแต่ละช่อง
 2. ให้โจทย์ในการทำกิจกรรม “ให้ออกไปหาเพื่อนที่มีอะไรเหมือนกับเรา สอบถามชื่อและบ้านเกิดของเพื่อนอย่างน้อยข้อละ 3 คน”
 3. ผู้นำกระบวนการให้โจทย์ละข้อ โดยให้เวลานักศึกษาในการค้นหาเพื่อน ข้อละ 1 นาที
 4. เมื่อหมดเวลาให้นักศึกษากลับเข้าประจำที่นั่ง และสุ่มอาสาสมัครออกมาหน้าชั้นเรียน 1 คน จากนั้นทำการเรียกเพื่อนๆ ที่อยู่ในคำตอบของคำถามแต่ละข้อ
 5. นักศึกษาจะได้สลับกันออกมาบอกเล่าข้อมูลของตัวเองและเพื่อนจำนวนหนึ่ง (จากคำตอบของเพื่อนที่ถูกเรียกออกไปหน้าชั้นเป็นคนสุดท้ายของคำถามก่อนหน้า) เพื่อเรียนรู้ว่าจริงๆ แล้วคนเรามีอะไรที่คล้ายกัน โดยที่เราไม่เคยรู้และไม่คิดมาก่อน
-



ตัวอย่างคำถาม 9 ข้อ

ส่วนสูงเท่ากัน	น้ำหนักเท่ากัน	หน้าตาคล้ายกัน
หัวใจเท่ากัน (เทียบขนาดกำปั้น)	เกิดวันเดียวกัน (จันทร์ - อาทิตย์)	โสด/มีแฟน เหมือนกัน
หัวอกเดียวกัน (อกหัก/สมหวัง)	เกิดเดือน เดียวกัน	เกรดเฉลี่ยเท่ากัน



กิจกรรม ความคาดหวัง



วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักศึกษา ทบทวน ความคาดหวัง ของตนเอง ที่มี ต่อ รายวิชา และ สะท้อน ให้ อาจารย์ ประจำ วิชา ทราบ
2. เพื่อให้ นักศึกษา แลกเปลี่ยน ความคาดหวัง / ความ ต้องการ ของตนเอง กับ เพื่อนๆ และ แลกเปลี่ยน กับ อาจารย์ ประจำ วิชา
3. เพื่อให้ นักศึกษา และ อาจารย์ ได้ ทำความ เข้าใจ ความ คาดหวัง ของ กัน และ กัน เพื่อ เตรียม ตัว / ปรับ ตัว ให้ พร้อม ต่อ การ เรียน และ การ สอน



อุปกรณ์

กระดาษ A4 คนละครึ่งแผ่น



วิธีดำเนินการ

(เกม ผลที่เกิดขึ้นจริงในชั้นเรียนวิชาวิจัย)

- ตั้งคำถาม “ความเข้าใจของนักศึกษาต่อวิชาเรียน” โดยแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่

- ระดับที่ยังไม่รู้อะไรเลย
- ระดับพอรู้บ้าง
- ระดับความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

นักศึกษาส่วนใหญ่กว่า 3 ใน 4 ระบุว่าตัวเองนั้นยังไม่มีความรู้เลย มีเพียง 1 ใน 4 ที่คิดว่าตนเองพอรู้เรื่องบ้าง ไม่มีนักศึกษาคนใดระบุว่าตัวเองมีความรู้ความเข้าใจในวิชานี้อย่างลึกซึ้ง

- สุ่มถาม/ให้นักศึกษาอาสาแลกเปลี่ยน

- “พอรู้บ้าง หมายถึงรู้อย่างไร?”
- “ไม่รู้เลย เตาว่าน่าจะเป็นอย่างไร?”

พบว่านักศึกษาทั้งสองกลุ่มมีความเข้าใจพื้นฐานของรายวิชานี้ และกลุ่มที่คิดว่าไม่เข้าใจ เพราะไม่รู้ว่าการวิจัยมีอะไรบ้าง ทำอะไร ทำไปทำไม ทำเพื่ออะไร หลายคนตอบว่าแค้ได้ยินชื่อวิชาวิจัยก็รู้สึกไม่อยากเรียน คิดว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อ

- จากนั้นให้แต่ละคนทบทวนตัวเอง ตอบคำถามเรื่องความคาดหวังต่อไปนี้ เขียนลงกระดาษที่แจกให้

- 1) สิ่งที่คุณคาดหวังจากวิชานี้ (สิ่งที่ต้องการ สิ่งที่คุณอยากได้) นอกเหนือจากเกรด
 - 2) อยากให้บรรยากาศในการเรียนเป็นอย่างไร
4. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ (เป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจกันและกันมากกว่าค้นหาความถูก/ผิด) ให้บรรยากาศสบายๆ เป็นกันเอง
-



กิจกรรม ปลาทุ ปลาร้า



วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความตื่นตัว ให้นักศึกษามีความพร้อมสำหรับการเรียนการสอน



ระยะเวลา

10-15 นาที



วิธีดำเนินการ

1. ให้นักศึกษาจับคู่กัน ตกลงกันว่า ใครเป็นหมายเลข 1 ใครเป็นหมายเลข 2
2. กำหนดให้หมายเลข 1 เป็น ปลาทุ หมายเลข 2 เป็น ปลาร้า
3. จากนั้นให้หันหน้าเข้าหากัน วางมือสลับในระนาบเดียวกัน โดยสามารถตีมืออีกข้างของเพื่อนได้
4. เมื่อได้ยินกระบวนกร่อยคำว่า **ปลาทุ** คนที่เป็นปลาทุ จะต้องตีมือเพื่อนปลาร้าให้ได้ โดยเพื่อนที่เป็นปลาร้า จะต้องยกมือหนีให้ทัน

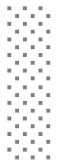
5. เมื่อได้ยินคำว่า **ปลาร้า** คนที่เป็นปลาร้าจะต้องตีมือเพื่อนปลาหูให้ได้ โดยเพื่อนที่เป็นปลาหูจะต้องยกมือหนีให้ทันเช่นกัน
-



เทคนิค

เพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนานและความตื่นเต้น นอกจากพูดคำว่า “ปลาหู” “ปลาร้า” ที่ละคำ กระบวนการสามารถใส่ลูกเล่นอื่นๆ เพิ่มเติมได้ เช่น

- นับคะแนน 3 แต้มชนะ
 - เล่าเป็นเรื่องราวที่มีคำว่า “ปลาหู” “ปลาร้า”
 - แกล้งพูด “ปลา” ชนิดอื่นๆ เช่น ปลาตุก ปลาหมอ
-



แนวทางในการถอดบทเรียน และการประเมินผล

ขั้นตอนสำคัญหนึ่งที่จะต้องมีในทุกกระบวนการกิจกรรมกลุ่มก็คือ “การถอดบทเรียน” เป็นการสังเคราะห์เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมหรือกระบวนการที่ได้ทำร่วมกัน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและต่อยอดสิ่งที่ได้เรียนรู้ของกันและกัน รวมถึงเชื่อมโยงมิติความรู้สึก คุณค่าภายในที่เป็นนามธรรมให้ออกมาประจักษ์ชัดขึ้น

แนวทางในการถอดบทเรียน

- ถามเรื่องประสบการณ์ที่เพิ่งผ่านมาสดๆ ใหม่ๆ เพื่อฉายให้เห็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
- สรุบบทเรียนให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่วางไว้ หรือจากที่จับประเด็นสำคัญได้จากการบอกเล่า/ตอบคำถามจากผู้เรียนเพื่อขมวดประเด็นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- ถามถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น และผลตอบสนองที่เกิดขึ้น (เหตุ - ผล) ทำให้ได้เห็นความจริง และสิ่งที่กระทบตัวตน

- เชื่อมโยงกับประสบการณ์ในอดีตและอนาคต เพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และได้นำไปใช้ได้ (อดีต - ปัจจุบัน - อนาคต)
- เชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์กับความรู้เดิม และเงื่อนไขของแต่ละสถานการณ์
- สะท้อนผ่านการบันทึก หรือสนทนา หรือตั้งคำถาม หรือเล่นละคร (มีได้หลากหลายวิธี) นอกเหนือจากการวัดประเมินผลด้วยการสอบ