

วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน

จะอย่างไร... ให้สภาเด็กและเยาวชนเป็นผู้ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง โดยมีผู้ใหญ่หรือพี่เลี้ยงคอยให้การส่งเสริมและสนับสนุนได้อย่างแท้จริง

โครงการสภาเด็กและเยาวชนที่องค์กรบริหารส่วนตำบลหรือเทศบาลได้รับนโยบายและมอบหมายให้มีการจัดตั้งสภาเด็กและเยาวชนในระดับท้องถิ่น มีการประชุมสามัญและจัดทำโครงการเพื่อชุมชนภายใน 1 ปี โดยมีคณะกรรมการสภาเด็กและเยาวชน 21 คนที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นผู้ดำเนินการ

ปฏิเสธไม่ได้ว่าหลายพื้นที่ เจ้าหน้าที่พี่เลี้ยงช่วยเตรียมความพร้อมโครงการให้สภาเด็กและเยาวชนมาเข้าร่วม เนื่องด้วยหลายสาเหตุปัจจัย ไม่ว่าจะเป็น ความพร้อมในด้านทักษะและความสามารถของสภาเด็กและเยาวชน ข้อจำกัดด้านระเบียบและนโยบาย ภาระงานและเงื่อนไขด้านเวลา รวมถึงประสบการณ์ของเจ้าหน้าที่พี่เลี้ยงเอง อาจไม่สามารถสนับสนุนสภาเด็กและเยาวชนเป็นผู้คิดและลงมือทำเองได้เต็มที่

หากปีนี้... เจ้าหน้าที่พี่เลี้ยงเกิดความรู้สึกว่าอยากจะเปิดโอกาสให้สภาเด็กและเยาวชนได้ลองคิดและลงมือทำโครงการเพื่อชุมชนเองดูบ้าง และกำลังมองหาเครื่องมือที่จะช่วยสนับสนุนให้สภาเด็กและเยาวชนคิดโครงการได้ โดยพี่เลี้ยงคอยอำนวยความสะดวก จัดกระบวนการ ตั้งคำถามช่วยให้สภาเด็กและเยาวชนร่วมกันคิดและพัฒนาไอเดียให้เป็นรูปธรรม จนเกิดเป็นแผนงานนำไปดำเนินการได้จริง อีกทั้งยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจ ดึงศักยภาพของสภาเด็กและเยาวชนออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์ สร้างความสามัคคีและการเป็นเจ้าของร่วม เกิดแรงผลักดันจากภายใน มีพลังในการทำโครงการ ได้เรียนรู้จากการลองผิดลองถูกด้วยตนเอง เติบโตและได้เพิ่มศักยภาพของตนเองได้มากขึ้น

จึงขอชวนทดลองใช้เครื่องมือ “วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน” ซึ่งทุกท่านสามารถดูรายละเอียดเบื้องต้น และดาวน์โหลดเอกสารเพื่อใช้ประกอบการจัดกระบวนการร่วมกับสภาเด็กและเยาวชนดูได้ หากมีข้อเสนอแนะหลังการใช้เครื่องมือ สามารถแจ้งทีมงานเพื่อกลับไปปรับปรุงและพัฒนาเครื่องมือให้มีดีขึ้นต่อไป (ติดต่อเรา)

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้เจ้าหน้าที่พี่เลี้ยงใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาไอเดียเพื่อชุมชนให้กับสภาเด็กและเยาวชน
- เพื่อให้สภาเด็กและเยาวชนได้ไอเดียสร้างสรรค์และแผนงานในการดำเนินโครงการเพื่อชุมชน
- เพื่อดึงศักยภาพและสร้างความเป็นเจ้าของร่วมในการนำไอเดียไปลงมือทำจริง

ขั้นตอน

1. เตรียมการ
2. พบปัญหาพร้อมกัน
3. วิเคราะห์ปัญหา
4. พักตัวทางความคิด
5. นวัตกรรมแบ่งบาน
6. ประเมินนวัตกรรม
7. ทดสอบและลงมือทำ
8. ยอมรับผลจากการค้นพบ

จัดทำโดย

ต้นฉบับเนื้อหา: Social Innovation & Youth
พัฒนาเป็นเครื่องมือ: School of Changemakers



All use, reproduction and distribution of this work is subject to a CC-BY-NC-ND license.



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน

1. Preparation: ค้นหาต้นทุนและความถนัดของตนเองเพื่อใช้ในการพัฒนาไอเดีย



1. รู้ต้นทุน

ค้นหาต้นทุนที่สร้างประโยชน์ในพื้นที่ หรือสร้างประโยชน์กับงานด้านเด็กและเยาวชน



คน	
สถานที่	
องค์กร	
เครือข่าย	
ความรู้	
วัฒนธรรม	
ความเชื่อ	

2. รู้ความถนัด

ค้นหาสิ่งที่ตนเองสนใจและความถนัดที่มี



ความสนใจ สิ่งที่ทำแล้วมีความสุข ให้ความสำคัญ ชอบลงมือทำโดยไม่ ต้องมีใครมาบอก	ความถนัด สิ่งที่ทำได้ดี ทักษะ ความสามารถ มักจะได้ยินจากผู้อื่นว่าเราทำสิ่งนั้นได้ดี



All use, reproduction and distribution of this work is subject to a CC-BY-NC-ND license.



Page 2



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน

2. Problem finding: ค้นหาพบปัญหาร่วมกัน

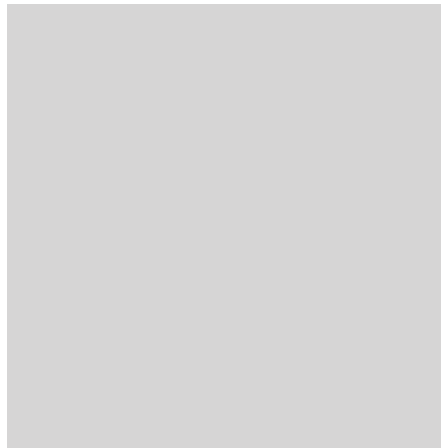


1. ปัญหาที่สนใจ

ช่วยกันระบุปัญหาที่ตนเองสนใจ เคยประสบมาการณ์ อาจเป็นปัญหาในชีวิตประจำวันที่ส่งผลกระทบต่อตัวเรา

3. ปัญหาที่เลือก

ทุกคนช่วยกันเลือก 1 ปัญหาที่เหลือในข้อ 1 แล้วย้าย Post-it ปัญหานั้นมาติดช่องที่ 3 ปัญหาที่เลือก



2. ปัญหาที่ไม่สนใจ

ปัญหาที่ทุกคนในทีมไม่สนใจในข้อ 1 ให้ย้าย Post-it นั้นมาติดไว้ในห้องที่ 2 ปัญหาที่ไม่สนใจ คนในกลุ่มสามารถหยิบปัญหานั้นกลับมาได้ โดยขอให้ตกลงแลกเปลี่ยนกันด้วยเหตุผล



All use, reproduction and distribution of this work is subject to a CC-BY-NC-ND license.

Print A3



Page 3



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน

3. Cause - effect analysis: วิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบของปัญหา



1. สาเหตุ

วิเคราะห์หาสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหา หรือเพราะอะไรจึงทำให้เกิดปัญหานี้ โดยค้นหาและแบ่งสาเหตุออกเป็นชั้นๆ และหลายสาเหตุ



2. ผลกระทบ

ปัญหาที่เกิดขึ้น ส่งผลกระทบต่อเชิงลบอะไรตามมาบ้าง ระบุผลกระทบออกมาเป็นชั้นๆ และหลายสาเหตุ เช่นเดียวกับการวิเคราะห์หาสาเหตุ

.....

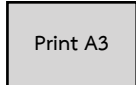
.....

.....

.....



All use, reproduction and distribution of this work is subject to a CC-BY-NC-ND license.



วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน

4. Incubation: ฟักตัวทางความคิด



ทุกคนในกลุ่มช่วยกันทบทวนข้อมูล 1 - 3 ประกอบไปด้วย ต้นทุนของชุมชน ความสนใจและความถนัดของทีม ปัญหาที่เลือก สาเหตุและผลกระทบ
ทำความเข้าใจ เห็นความเชื่อมโยง ผ่านการสรุปข้อมูลดังกล่าวเพื่อเห็นภาพรวม ก่อนเข้าสู่กระบวนการพัฒนาไอเดียต่อไป

1. ต้นทุน

2. ความถนัด

3. ปัญหาที่เลือกแก้ไข

4. ผลกระทบ

5. สาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหา



All use, reproduction and distribution of this work is subject to a CC-BY-NC-ND license.

Print A3



Page 5



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน

5. Blooming innovation: กระบวนการตั้งแต่เริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดของกระบวนการ



1. ค้นหาไอเดีย



ทุกคนช่วยกันระดมความคิดหาไอเดียต่างๆ ในการแก้ไขปัญหา
ค้นหาไอเดียจากต้นทุนและความถนัดที่เรามี

2. ไอเดียที่เลือก



จากข้อ 1 ไอเดียที่ทุกคนในทีมเลือกแก้ไขปัญหาคืออะไร
ควรเป็นไอเดียที่แก้ปัญหาได้ตรงสาเหตุ

3. วิธีแก้ไข



จากไอเดียที่เลือกข้อ 2 โปรดอธิบายขั้นตอนการ
ทำงานของไอเดีย หรือไอเดียดังกล่าวมีวิธีการแก้ไขปัญหา
โดยมีขั้นตอนอะไรบ้าง

4. วิธีการที่มีในปัจจุบัน



ค้นหาและระบุวิธีการแก้ไขปัญหในปัจจุบัน เพื่อปรับ
ให้วิธีการของเราทันสมัยและมีความแตกต่าง

5. ความเสี่ยง



จากวิธีแก้ไขข้อ 3 ขั้นตอนต่างๆ มีความเสี่ยง หรือ
ประเด็นที่น่าเป็นห่วงอะไรบ้าง

6. แนวทางป้องกัน



จากความเสี่ยงข้อ 5 จะมีแนวทางป้องกันอย่างไร

7. จุดเด่น



ด้วยวิธีแก้ไขปัญหา ความเสี่ยง และแนวทางป้องกัน
เราจะปรับหรือตั้งให้เกิดจุดเด่น เอกลักษณ์อะไรบ้าง



All use, reproduction and distribution of this work is subject to a CC-BY-NC-ND license.

Print A3



Page 6



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบนวัตกรรมสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน

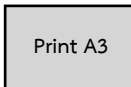
6. Goal and action plan: เป้าหมายและแผนงาน



1. ชื่อโครงการ	2. วัตถุประสงค์	3. ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการ				
4. กระบวนการดำเนินการ	5. กิจกรรม	วัสดุอุปกรณ์	ระยะเวลา			ผู้รับผิดชอบ



All use, reproduction and distribution of this work is subject to a CC-BY-NC-ND license.



Page 7



SCHL/
CHNG_MKRS