

วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและ เยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน

องค์การบริหารส่วนตำบลและเทศบาลหลายพื้นที่พบกับความท้าทายในการดำเนินโครงการสภาเด็กและเยาวชนในระดับตำบล เนื่องด้วยไม่มีเด็กและเยาวชนในพื้นที่ที่พร้อมเป็นตัวแทนสภาเด็กและเยาวชน บางพื้นที่มีคณะบริหารสภาเด็กและเยาวชนดำเนินโครงการ แต่มีเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายเข้ากิจกรรมน้อยเพราะไม่รู้จักคณะทำงาน

จะดีกว่าไหม... หากเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบในองค์การบริหารส่วนตำบลและเทศบาลมีกระบวนการบ่มเพาะและเตรียมพร้อมเด็ก ให้รู้จักความชอบและความสนใจของตนเอง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาความพร้อม 4 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ที่เป็นต้นทุนสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของตนเอง อีกทั้งการจัดกิจกรรมทำให้เด็กและเยาวชนในชุมชนรู้จักเรา เราเองที่เป็นคณะทำงานก็รู้จักเด็กในพื้นที่มากขึ้น เห็นความเป็นผู้นำและศักยภาพที่จะเข้ามาเป็นคณะบริหารสภาเด็กและเยาวชนระดับตำบลได้ต่อไปในอนาคต หรืออาจใช้รูปแบบกิจกรรมนี้เป็นแนวทางในการริเริ่มและลงมือทำโครงการของสภาเด็กและเยาวชนระดับตำบลเองก็เป็นได้

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้เจ้าหน้าที่พี่เลี้ยง และ/หรือ สภาเด็กและเยาวชนระดับตำบลและเทศบาล มีเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการค้นหาความชอบและความสนใจสำหรับเด็กและเยาวชนในพื้นที่ผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาของชุมชน
- เพื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนในพื้นที่ค้นพบความชอบและความสนใจ เพื่อต่อยอดไปสู่การพัฒนาศักยภาพของตนเอง

ขั้นตอนเบื้องต้น

1. เตรียมทีมและประสานงานผู้ที่เกี่ยวข้อง
2. ออกแบบกิจกรรมและกระบวนการ
3. สรุปและประเมินผล

จัดทำโดย

- ต้นฉบับเนื้อหา: กลุ่มเมล็ดข้าวเปลือก ไทยเบ็ง
- พัฒนาเป็นเครื่องมือ: School of Changemakers



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



แนวทางการใช้เครื่องมือ

วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชนนั้น ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมทีมและประสานงานผู้ที่เกี่ยวข้อง ออกแบบกิจกรรมและกระบวนการ สุดท้ายคือการสรุปและประเมินผล ซึ่งสามารถสรุปแนวทางการใช้เครื่องมือเบื้องต้นดังต่อไปนี้

1. เตรียมทีมและประสานงานผู้ที่เกี่ยวข้อง

ในขั้นตอนแรกนี้คือกระบวนการที่กระบวนการ ซึ่งอาจจะเป็นเจ้าหน้าที่ที่เลี้ยง ชวนสมาชิกแกนนำคนรุ่นใหม่ หรือคณะบริหารสภาเด็กและเยาวชน มาร่วมกันออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ของโครงการ ได้แก่ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย วันและเวลา สถานที่จัดกิจกรรม แหล่งเรียนรู้ในชุมชน กิจกรรม และบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการจัดกระบวนการค้นหาความสนใจให้เด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาของชุมชน

ขั้นตอนต่อไปคือการเตรียมประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้โครงการนี้เกิดขึ้นและดำเนินการไปได้ด้วยดี โดยระบุถึงบุคคลหรือหน่วยงานที่จะต้องประสานงานด้วย สรุปสิ่งที่ต้องการจากบุคคลหรือหน่วยงานนั้นๆ ออกแบบวิธีการประสานงานให้สอดคล้องและมีประสิทธิภาพ รวมถึงคิดถึงประโยชน์ที่บุคคลและหน่วยงานนั้นๆ จะได้ประโยชน์ เพื่อให้นำเสนอตอนประสานงาน

2. ออกแบบกิจกรรมและกระบวนการ

จากข้อมูลองค์ประกอบสำคัญที่ได้ให้นำมาออกแบบกระบวนการและรายละเอียดต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย กำหนดการ กิจกรรม รายละเอียดของแต่ละกิจกรรม วัสดุและอุปกรณ์ที่จะต้องใช้ในแต่ละกิจกรรม ผู้รับผิดชอบ และหมายเหตุอื่นๆ เพื่อใช้เป็นใบงานในการดำเนินการจัดกระบวนการให้เกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

3. สรุปและประเมินผล

หลังจบการทำกิจกรรม เจ้าหน้าที่ที่เลี้ยงควรชวนสมาชิกแกนนำคนรุ่นใหม่ หรือคณะบริหารสภาเด็กและเยาวชนมาถอดบทเรียนการทำกิจกรรม โดยใช้เครื่องมือ After Action Reveiw ในการทบทวนการทำงาน วิเคราะห์ถึงสิ่งที่ทำได้ดี และสิ่งที่ต้องปรับปรุง รวมถึงร่วมกันหาแนวทางในการพัฒนาต่อไปหากจะต้องจัดกิจกรรมดังกล่าวขึ้นอีก










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



วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน

1.1 เตรียมความพร้อมของทีมผ่านการทบทวนวัตถุประสงค์และออกแบบขอบข่ายกิจกรรมร่วมกัน



1. วัตถุประสงค์ 		
2. กลุ่มเป้าหมาย 	3. วันและเวลา 	4. สถานที่จัดกิจกรรม 
5. แหล่งเรียนรู้ในชุมชน 	6. กิจกรรม 	7. บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม 



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

Print A3



Page 3



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน

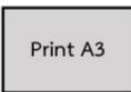
1.2 เตรียมความพร้อมก่อนประสานงานกับบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อการจัดกิจกรรม



ลำดับ	บุคคลหรือหน่วยงานที่ต้องประสานงาน	ต้องการให้บุคคลหรือหน่วยงานสนับสนุนหรือช่วยเหลืออะไร	วิธีการประสานงาน	ประโยชน์ที่จะได้รับ	
				ต่อบุคคลหรือหน่วยงานนั้นๆ	ต่อเราเอง



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



Page 4



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน



2. ออกแบบกำหนดการและรายละเอียดกิจกรรมตามวัตถุประสงค์และขอบข่ายงานตาม worksheet 1.1

กำหนดการ	กิจกรรม	รายละเอียด	วัสดุและอุปกรณ์	ผู้รับผิดชอบ	หมายเหตุ



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



Page 5



SCHL/
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน

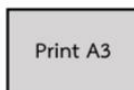


3. สรุปและประเมินผลกิจกรรมด้วยเครื่องมือ After Action Review (AAR)

สิ่งที่เกิดขึ้น	สิ่งที่ทำได้ดี	สิ่งที่ต้องปรับปรุง	แนวทางการพัฒนาให้ดีขึ้น



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



Page 6



SCHL /
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน

1.1 เตรียมความพร้อมของทีมผ่านการทบทวนวัตถุประสงค์และออกแบบขอบข่ายกิจกรรมร่วมกัน



1. วัตถุประสงค์ - เพื่อเป็นการสืบสานประเพณี/วัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ภูมิปัญญาในชุมชน 		
2. กลุ่มเป้าหมาย เด็กและเยาวชนในชุมชน 	3. วันและเวลา 4 เมษายน 2563 	4. สถานที่จัดกิจกรรม แหล่งภูมิปัญญาในชุมชน 
5. แหล่งเรียนรู้ในชุมชน - ด้านจักสาน - ด้านวัฒนธรรม การประกอบประเพณี/พิธีกรรม 	6. กิจกรรม ด้านจักสาน - ประสานภูมิปัญญาด้านจักสาน - ประชุมกลุ่มสภาเด็กและเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรม 1. เล่าประวัติความเป็นมา/ความสำคัญของการจักสาน 2. สอนวิธีทำ 	7. บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกภายในทีม  1. พิธีพลววรรณ ผู้ประสานภูมิปัญญา 2. พิธีฉันทพร ประสานสภาเด็กและเยาวชน ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่าง ๆ



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

Print A3



Page 7



SCHL /
CHNG_MKRS

วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน

1.2 เตรียมความพร้อมก่อนประสานงานกับบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อการจัดกิจกรรม



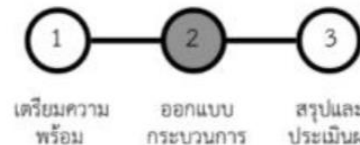
ลำดับ	บุคคลหรือหน่วยงานที่ต้องประสานงาน	ต้องการให้บุคคลหรือหน่วยงานสนับสนุนหรือช่วยเหลืออะไร	วิธีการประสานงาน	ประโยชน์ที่จะได้รับ	
				ต่อบุคคลหรือหน่วยงานนั้นๆ	ต่อเราเอง
1.	ตาทอง คุณอัญชัน	- วิทยากรถ่ายทอด การทำบั้งพลก ขาโทอง การทอเสื่อกก	- เข้าไปหาที่บ้าน	- ถ่ายทอดความรู้ไม่ให้สูญหาย	- ได้เรียนรู้ภูมิปัญญา ภูมิใจ และสามารถถ่ายทอดได้ - งบประมาณในการดำเนินงาน - ได้เครือข่ายเพิ่มขึ้น
2.	อบต.	- งบประมาณ	- จัดประชุม	- ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ สนับสนุนภูมิปัญญาในตำบล ให้คงอยู่	
3.	โรงเรียน	- ส่งเด็กเข้าร่วมกิจกรรม	- ทำหนังสือ	- ได้เรียนรู้และสามารถถ่ายทอด ภูมิปัญญาไม่ให้สูญหาย	



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



วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน



2. ออกแบบกำหนดการและรายละเอียดกิจกรรมตามวัตถุประสงค์และขอบข่ายงานตาม worksheet 1.1

กำหนดการ	กิจกรรม	รายละเอียด	วัสดุและอุปกรณ์	ผู้รับผิดชอบ	หมายเหตุ
4 เม.ย. 63	การทำของเล่นพื้นบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดงาน แนะนำกิจกรรม แนะนำวิทยากร - เล่าประวัติความเป็นมาและความสำคัญของการจักสาน - แบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม 4 ฐาน 1. การทำบั้งพลก 2. การทำขาโทงเทง 3. การทำกะลามะพร้าว(ใช้เดิน) 4. การทอเสื่อกก - ลงมือทำของเล่นพื้นบ้าน โดยมีวิทยากรจากปราชญ์ชาวบ้าน เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ - เด็กนำเสนอผลงานการทำของเล่นพื้นบ้าน - สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ในกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ไม้สำหรับทำบั้งพลกขาโทงเทง 2. กะลามะพร้าว 3. ดั่นกก 4. ฟืม 5. สีย้อมผ้า 	<ul style="list-style-type: none"> - สภาเด็กและเยาวชน - พี่เลี้ยง 	



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



วิธีออกแบบกระบวนการค้นหาความสนใจของเด็กและเยาวชนผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชน



3. สรุปและประเมินผลกิจกรรมด้วยเครื่องมือ After Action Review (AAR)

สิ่งที่เกิดขึ้น	สิ่งที่ทำได้ดี	สิ่งที่ต้องปรับปรุง	แนวทางการพัฒนาให้ดีขึ้น
เด็กและเยาวชนเกิดทักษะในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำไปประยุกต์พัฒนาต่อยอดเป็นอาชีพในอนาคตตัวเองได้	<ul style="list-style-type: none"> - ประเภทงานसान - ออกแบบกิจกรรมได้ดี น่าสนใจ 	การจัดการเรื่องเวลาระหว่างกิจกรรมของโครงการที่ไม่เป็นไปตามแผน	วางแผนการจัดสรรเรื่องเวลา



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

