คู่มือกิจกรรม

Online Workshop ผ่านโปรแกรม ZOOM

LIFE SHARING

โดย อุทยานการเรียนรู้ TK Park

บทนำ

โครงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ดำเนินการโดยสถาบันอุทยานการเรียนรู้(สอร.) หรืออุทยานการเรียนรู้ TK Park เป็นการดำเนินการโครงการอย่างต่อเนื่องมากว่า 10 ปี โดยเน้นการเชื่อมโยงความรู้จาก งานวิจัยและข้อมูลเชิงวิชาการมาสู่นิทรรศการและงานกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสม ทั้งนี้เพื่อเป็นการ ถ่ายทอดความรู้ในเชิงวิชาการผ่านรูปแบบนิทรรศการและกิจกรรม เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงและการทำความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมาย เป็นทางเลือกของการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่เยาวชนและบุคคลทั่วไปสามารถแสวงหากิจกรรมที่ เสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตนเองสนใจได้อย่างหลากหลาย เพื่อนำไปสู่การนำความรู้เหล่านั้นไปใช้ ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวันต่อไป การเปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีโอกาสเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จะส่งผลให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ที่ช่วยให้มีมุมมองที่กว้างไกลยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้รับแรงบันดาลใจในการคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อเป็น การต่อยอดความรู้พัฒนาทักษะความสามารถให้แก่ตนเอง โดยมีอุทยานการเรียนรู้เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงให้ เกิดเครือข่ายระหว่างหน่วยงานต่างๆ เข้าด้วยกัน รวมไปถึงการสร้างต้นแบบนิทรรศการในรูปแบบกิจกรรมเชิง ปฏิบัติการที่ประกอบด้วยรูปแบบที่หลากหลายเพื่อส่งต่อให้กับหน่วยงานเครือข่ายและแหล่งเรียนรู้ทั่วประเทศไปประยุกต์เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ต่อไป ซึ่งเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้แบบบูรณาการ

สำหรับโครงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ประจำปีงบประมาณ 2564 จากการประชุมการออกแบบกิจกรรมร่วมกับ สอร. ได้มีการปรับรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรน่า 2019 (COVID-19) ที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตของประชาชน จากลักษณะการแพร่ระบาดจากการสัมผัสผู้ที่ติดเชื้อ และจำนวนผู้ติดเชื้อที่มีจำนวนมาก อาจทำให้เกิดความไม่ปลอดภัยกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมและหน่วยงานภาคีที่มีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมในโครงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ประจำปีงบประมาณ 2564 จึงได้มีการปรับรูปแบบเป็นออนไลน์ เพื่อให้เกิดความปลอดภัยต่อทุกๆ ฝ่าย รวมไปถึงยังสามารถกิจกรรมสร้างการเรียนรู้ให้กับสังคมได้ โดยผ่านการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมต่อช่องทางออนไลน์และสร้างรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบรับกับกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจในรูปแบบของข้อมูลเนื้อหาที่แตกต่างกัน

สารบัญ

กิจกรรม		หน้า
	ภาพรวม Online Workshop : Life Sharing ไหนแชร์หน่อย	4
ครั้งที่ 1	“สบาย สบาย ถูกใจก็คบกันไป” แชร์เรื่องราว งานอดิเรก ฟัง อ่าน เล่น	8
ครั้งที่ 2	“ม.6/2 ห้องครูวารี” แชร์ประสบการณ์ วัยเรียน วัยรุ่น	13
ครั้งที่ 3	“เสียดาย” แชร์ช่วงเวลาแห่งการเติบโต ผิดพลาด เรียนรู้	17
ครั้งที่ 4	“สภากาแฟ” แชร์มุมมองต่อเหตุการณ์ร้อนในสังคม	20
ครั้งที่ 5	“สมุดเฟรนด์ชิป” แชร์ Photo Story ของสองมุมมอง ของคู่เพื่อนต่างวัย	24

ภาพรวม Online Workshop : Life Sharing ไหนแชร์หน่อย

กิจกรรมเชิงทดลองสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันของคนต่างช่วงวัย (Intergeneration Learning Space) รูปแบบเป็นกิจกรรมออนไลน์ที่รับสมัครเยาวชนอายุ 15-24 ปี และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป ให้เข้ามาทำกิจกรรมร่วมกัน แชร์ประสบการณ์ แนวคิด ทัศนคติร่วมกัน เป้าหมายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย ซึ่งหวังว่าจะเป็นอีกหนึ่งหนทางให้คนทุกช่วงวัยอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

โดยกิจกรรมทำผ่านระบบออนไลน์ Zoom Meeting แบ่งกิจกรรมออกเป็น 5 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชม. เพื่อไต่ระดับกิจกรรมและเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วม ในพื้นที่ทดลองการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วม และทดสอบกิจกรรมที่มีผลต่อการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วม ซึ่งแต่ละครั้งจะมีประเด็นที่แตกต่างกันไป ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 สบาย สบาย ถูกใจก็คบกันไป (แชร์งานอดิเรก อ่าน ฟัง เล่น)

กิจกรรมเน้นการละลายพฤติกรรม ทำความรู้จักกันผ่านเรื่องราวและความชอบของแต่ละบุคคล เพื่อสร้างบรรยากาศการทำกิจกรรมที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่ทุกคนสามารถพูดคุยถึงสิ่งที่คิด แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันได้อย่างผ่อนคลาย มีรายเอียดดังนี้

- **เช็กอิน** ทำความรู้จักกันด้วยกิจกรรม “Three of Me” เตรียมรูปถ่ายตัวเอง 3 รูป จาก 3 ช่วงวัยพร้อมคำจำกัดความ 3 คำ เพื่อมาแชร์กับเพื่อน พร้อมฝึกการฟังอย่างตั้งใจ (ฟังจนจบโดยไม่พูดแทรก และไม่ตัดสินว่าสิ่งที่ได้ฟัง ถูกหรือผิด)
- **Life Tinder** จับคู่คุยกันด้วยชุดคำถาม ความชอบความสนใจ 6 เรื่อง (เช่น หนังในดวงใจ เพลงที่ชอบ หนังสือที่อ่าน) และสลับคู่ไปเรื่อย ๆ เพื่อฝึกการฟังอย่างตั้งใจและถามเพื่อความเข้าใจ (ถามเพื่อเอาข้อมูล เข้าใจเรื่องราว)
- **โลกของฉัน อ่าน-ดู-ฟัง-เล่น** เปิดห้องย่อย 4 ห้อง ห้องอ่าน ห้องดู ห้องเล่น ห้องฟัง ให้ผู้เข้าร่วมเลือกห้องที่สนใจที่สุด เพื่อเข้าไปแลกเปลี่ยนเรื่องราวความชอบนั้น กับคนคอเดียวกัน (สนใจเรื่องเดียวกัน)
- **เข้าไปในใจ Feelinks game** เป็นเกมที่ถูกประยุกต์มาจากบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมทายความรู้สึกที่เพื่อนมีต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ พร้อมทั้งตั้งคำถามเพื่อเข้าใจความรู้สึกนั้น
- **การบ้าน : กิจกรรม Hobby Card** ลองทำกิจกรรมที่คนต่างวัยทำ เพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ที่ต่างไป เช่น วัยเก๋าฟังเพลงเกาหลี เยาวรุ่นดูหนังยุค 90 เป็นต้น

สัปดาห์ที่ 2 ม.6/2 ห้องครูวารี (แชร์ประสบการณ์วัยรุ่น วัยเรียน)

กิจกรรมเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ทำกิจกรรม ผ่านประสบการณ์ช่วงวัยรุ่น วัยเรียน ซึ่งเป็นประสบการณ์ร่วมของคนทั้งสองวัย แต่แตกต่างกันด้วยบริบทสังคม ช่วงเวลา ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นทั้งความต่าง และความเหมือนของคนในแต่ละยุคมากขึ้น มีรายละเอียดดังนี้

- **ทายคำ ศัพท์ติดปาก** เป็นกิจกรรมทายคำศัพท์ในช่วงวัยรุ่นของคนสองยุค เช่น สะแด่วแห้ว ภาษาลู อย่าหาทำ อย่าแกงน้อง ฯลฯ โดยการยกตัวอย่างประโยค แล้วให้เพื่อนเดาว่าคำนั้นน่าจะหมายความว่าอะไร
- **ส่งการบ้าน : กิจกรรม Hobby Card** แลกเปลี่ยนเรื่องราวหลังทดลองทำกิจกรรมจากการ์ดว่าแต่ละคนได้ทดลองทำกิจกรรมอะไรบ้าง ทำแล้วเป็นอย่างไร พบเจออะไร รู้สึกอย่างไร ได้เรียนรู้อะไรบ้าง
- **School Spyfall** เกม School Spyfall เป็นเกมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุยเพื่อทำการค้นหาว่าใครคือสายลับ โดยเรื่องที่พูดคุยนั้นจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับสถานที่ภายในโรงเรียน หรืออาชีพที่ถูกกำหนดมาในสถานที่นั้น โดยสายลับจะไม่รู้เลยว่า สถานที่ที่ทุกคนกำลังพูดถึงนั้นคือที่ไหน และมีอาชีพอะไรบ้าง เกมนี้จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุยกัน และเป็นการแสดงประสบการณ์ของตัวผู้เล่นที่มีต่อสถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียน
- **กิจกรรม Back 2 School เปิดเทอมซะที! คิดถึงพวกแกจัง** เป็นกิจกรรมที่ให้แยกห้องเข้าไปคุยกับเพื่อนที่เจอกันในตอนกิจกรรม Hobby card เพื่อพูดคุยเกี่ยวกับโมเม้นสุดพีค 3 ข้อในช่วงวัยเรียน และพูดคุยกันปิดท้ายเกี่ยวกับความเหมือนและความต่างที่เจอ รวมถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเพื่อน
- **Daily DIARY** เขียนสมุดไดอารี่ ในหัวข้อ “สิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้”

สัปดาห์ที่ 3 เสียดาย (แชร์โมเมนท์การเติบโต ผิดพลาด และเรียนรู้)

กิจกรรมที่เน้นการแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิด ความรู้ ความเชื่อต่อประสบการณ์ที่ผ่านมาทำให้ได้เห็นคุณค่าหรือสิ่งที่แต่ละคนยึดถือ รวมไปถึงการก้าวข้ามความทุกข์นั้น ซึ่งจะช่วยทำให้เห็นมุมมองใหม่ เริ่มที่จะเรียนรู้และใช้ระยะเวลาหนึ่งในการทำความเข้าใจและอยู่ร่วมกันมากขึ้น มีรายละเอียดดังนี้

- **กิจกรรมจับสีความรู้สึก** เป็นกิจกรรมวาดสีน้ำ โดยให้มองไปในมุมที่รู้สึกสบายใจ แล้วเลือกสีที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่เห็น แล้วระบายสีลงบนกระดาษ โดยให้โฟกัสที่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างการวาด เพื่อจับความรู้สึกของตนเอง (ไม่คำนึงถึงความสวยงาม)

- **Dixit** เป็นเกมที่ถูกประยุกต์มาจากบอร์ดเกม เป็นการทายใจหรือทายความคิดความรู้สึกของผู้เข้าร่วมคนอื่นว่าเค้าคิดอย่างไร เกมนี้จะทำให้เราได้เห็นมุมมองที่แตกต่างหรืออาจจะเหมือนกันของผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ มากขึ้น และร่วมทำความเข้าใจเหตุผลของแต่ละคน
- **กิจกรรม This too shall pass แล้วมันจะผ่านไป** กิจกรรมที่จะให้หยิบจับกระดาษ ใช้สีน้ำระบายแทนความรู้สึกตามเหตุการณ์ที่โจทย์กำหนด “1.เหตุการณ์ที่ล้มเหลว /เจ็บปวด 2. ผ่านจุดนั้นมาได้อย่างไร/ได้เรียนรู้อะไร?” พร้อมแลกเปลี่ยนกับเพื่อน

สัปดาห์ที่ 4 สภากาแฟ (แชร์ประเด็นเหตุการณ์ร้อนในสังคม)

กิจกรรมเน้นการเปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนในประเด็นที่มีความอ่อนไหว เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงชุดความคิด ความเชื่อ และคุณค่าที่แตกต่างกันของผู้เข้าร่วม มีรายละเอียดดังนี้

- **กิจกรรมเล่าให้เป็น...เรื่อง** บอร์ดเกมประยุกต์ให้หยิบของที่อยู่ในบ้าน มาเล่าต่อกันเป็นเรื่องราว เป็นกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ เพื่อชวนผู้เข้าร่วมได้พูดคุยกัน และได้ใช้ความคิดจินตนาการในการเล่าเรื่อง เพื่อเป็นการกระตุ้นการพูดคุย และการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นต่อไป
- **กิจกรรมสภากาแฟ** เป็นกิจกรรมเน้นการแสดงความคิดเห็นตามเส้นคะแนนต่อสถานการณ์ที่กำหนด จากนั้นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคะแนนที่ให้ พร้อมให้เหตุผลสนับสนุน โดยแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงแรกแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มที่ให้คะแนนใกล้กัน ช่วงที่2 แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มที่ให้คะแนนต่างกัน

สัปดาห์ที่ 5 สมุดเฟรนด์ชิพ

กิจกรรมปิดท้ายที่เปิดพื้นที่พูดคุยอย่างอิสระ โดยไม่มีการกำหนดหัวข้อจากผู้ทำกระบวนการ เน้นให้ผู้เข้าร่วมได้เปิดประเด็นพูดคุยในสิ่งที่ต้องการด้วยตัวเอง มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างเปิดกว้าง ก่อนสรุปการทำกิจกรรมทั้งหมด ผ่านการบันทึกสมุดเฟรนด์ชิป มีรายละเอียดดังนี้

- **แชร์คำถามบัดดี้** เป็นกิจกรรมจับคู่ให้คนต่างวัย ถาม- ตอบซึ่งกันและกัน ในประเด็นคำถามที่แต่ละคนสนใจ โดยแบ่งเป็นการพูดคุยกันในห้องย่อย และการพูดคุยประเด็นรวมในห้องใหญ่
- **สมุดเฟรนด์ชิพ** เป็นกิจกรรมที่ชวนให้ผู้เข้าร่วมได้บอกความรู้สึก ความประทับใจ ขอบคุณหรือบอกอะไรก็ได้ให้กับผู้เข้าร่วมท่านอื่น ๆ ผ่านการเขียนลงในกระดาษและเลือกคนที่เราอยากจะบอกอะไรกับเขา เพื่อเป็นการบอกความในใจกันในวันสุดท้ายของกิจกรรม
- **ไดอารี่ปิดท้าย** กิจกรรมทบทวนตัวเองถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดการทำกิจกรรม เช่น มีความเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง ทั้งทักษะ มุมมองและความรู้เพิ่มเติมหรือไม่ อย่างไร

Online Workshop : Life Sharing ไหนแชร์หน่อย

Online Workshop : Life Sharing ไหนแชร์หน่อย

เป็นกิจกรรมเชิงทดลองสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันของคนต่างช่วงวัย (Intergeneration Learning Space) รูปแบบเป็นกิจกรรมออนไลน์ที่รับสมัครเยาวชนอายุ 15-24 ปี และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป ให้เข้ามาทำกิจกรรมร่วมกัน แชร์ประสบการณ์ แนวคิด ทัศนคติร่วมกัน เป้าหมายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย ซึ่งหวังว่าจะเป็นอีกหนึ่งหนทางให้คนทุกช่วงวัยอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

เพื่อให้การทำกิจกรรมเป็นไปได้ตามเป้าหมาย ควรมีการจัดเตรียมทีมงานดังนี้

- **ผู้นำกระบวนการ (Moderator)** เป็นผู้ทำหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมตามแผนงานที่วางไว้ กระตุ้นให้เกิดการร่วมกิจกรรม และปรับกระบวนการตามความเหมาะสมแก่สถานการณ์ ซึ่งผู้นำกระบวนการจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะสำคัญ เพื่อโอบรับความหลากหลายของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังนี้
    - มีความสามารถในการเป็นผู้นำกระบวนการ
    - มีความเข้าอกเข้าใจ (Empathy)
    - มีความสามารถด้านการสื่อสาร(Communication)
    - มีทักษะเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้(Facilitator)
- **ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator)** ทำหน้าที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วม โดยการชวนคิด ชวนคุย ชวนตั้งคำถาม ให้เกิดการหาคำตอบโดยผู้เข้าร่วมเอง รวมถึงการสังเกตพฤติกรรมและธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วม เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับผู้นำกระบวนการ (Moderator)
    - เป็นผู้กระตุ้น (Catalyst) ให้เกิดการเรียนรู้ผ่านคำถาม เพื่อดึงพลังหรือศักยภาพของผู้เข้าร่วมให้เห็นถึงปัญหา สาเหตุ เป้าหมาย และทางออกร่วมกัน
    - เป็นผู้สร้างบรรยากาศ (Climate Setter)ให้กลุ่มผ่อนคลาย เป็นกันเอง และสร้างความไว้วางใจเพื่อให้เกิดการสื่อสาร เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
    - เป็นผู้ช่วยการสื่อสาร (Communicator Enabler)ช่วยให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนข้อมูล ประสบการณ์ ความรู้ต่างๆ อย่างเต็มที่ เต็มใจ และเปิดกว้างที่จะรับฟังอย่างใคร่ครวญ
    - เป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer) รับรู้ถึงพฤติกรรม ความรู้สึก และวิธีคิด ของผู้เข้าร่วมเพื่อปรับกระบวนการให้เหมาะสมอยู่ตลอดเวลา
- **ผู้ดูแลระบบ ZOOM** ทำหน้าที่ในการดูแลระบบการประชุม ทั้งการเชิญผู้เข้าร่วมเข้าห้องประชุม แบ่งห้องย่อยเพื่อการพูดคุยเป็นกลุ่มย่อย เปิดเพลงสร้างบรรยากาศ รวมถึงการกำหนดสิทธิให้กับผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรม

- **กล่องอุปกรณ์ Fun Box** เป็นกล่องที่รวบรวมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมทั้งหมดไว้ ซึ่งจะช่วยให้การทำกิจกรรมออนไลน์มีความสนุกและน่าสนใจมากกว่าการพูดคุยเพียงอย่างเดียว โดย Fun Box ประกอบไปด้วย
    - การ์ดเชิญเข้าร่วมกิจกรรม
    - Diary สำหรับบันทึกการเรียนรู้
    - สติกเกอร์แสดงอารมณ์
    - Hobby Card การ์ดภารกิจ แยกภารกิจสำหรับวัยรุ่นและผู้สูงอายุ
    - กระดาษร้อยปอนด์ สำหรับระบายสีน้ำ
    - สีน้ำ พร้อมพู่กัน
    - ปากกาเมจิกหลากสี
    - เทปกาวสองหน้า
    - กรรไกร
    - ชาหรือโอวัลตินซอง (สำหรับกิจกรรมสภากาแฟ)
    - ขนมขบเคี้ยวซองเล็ก (สำหรับกิจกรรมสภากาแฟ)

Tips เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างสะดวกเรียบร้อย ควรมีการเวิร์คชอปการใช้ระบบ Zoom ขั้นพื้นฐาน เช่นการ Rename การแชร์ภาพ การเข้าร่วมห้องย่อย การเปิดไมค์ ปิดไมค์ เปิดกล้อง ปิดกล้อง ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม

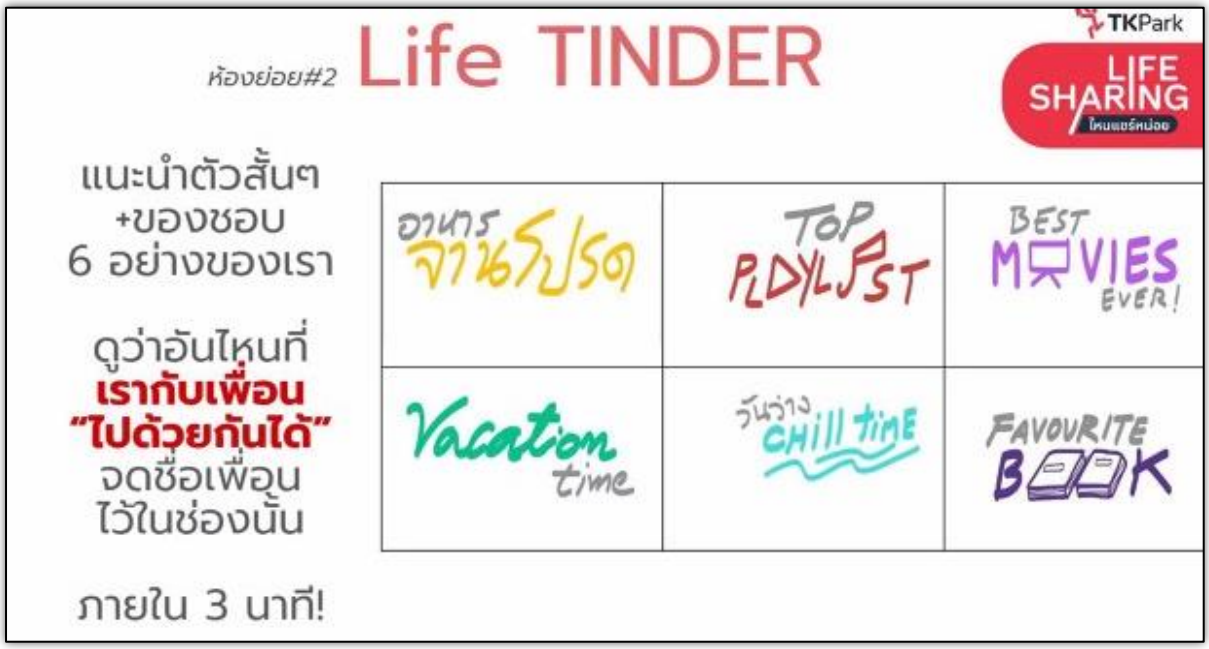
สัปดาห์ที่ 1 สบาย สบาย ถูกใจก็คบกันไป (แชร์งานอดิเรก อ่าน ฟัง เล่น)

กิจกรรมเน้นการละลายพฤติกรรม ทำความรู้จักกันผ่านเรื่องราวและความชอบของแต่ละบุคคล เพื่อสร้างบรรยากาศการทำกิจกรรมที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่ทุกคนสามารถพูดคุยถึงสิ่งที่คิด แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันได้อย่างผ่อนคลาย มีรายเอียดดังนี้

- **กิจกรรมแรกพบ Three of Me (ใช้ภาพถ่ายช่วยสื่อสารถึงตัวเรา)** เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมสลับกันแนะนำตัวผ่านการแชร์รูปภาพ 3 รูป จาก 3 ช่วงวัย พร้อมทั้งให้คำจำกัดความ 3 คำ และบอกความคาดหวังในการเข้าร่วมโครงการ Life sharing โดยผู้เข้าร่วมจะถูกแยกเข้าห้องย่อยเพื่อทำกิจกรรม โดยในห้องจะมีผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) เป็นผู้ดำเนินการ
    - **ขั้นตอน**
        1. ให้ผู้เข้าร่วมจัดเตรียมภาพถ่ายตัวเอง 3 ภาพจาก 3 ช่วงวัย พร้อมคิดคำจำกัดความที่สามารถอธิบายภาพนั้นได้ชัดเจน
        2. สลับกันแนะนำตัวผ่านการแชร์รูปภาพ 3 รูป จาก 3 ช่วงวัย พร้อมบอกเรื่องราวของแต่ละภาพให้คู่สนธนาได้ฟัง

Tips : ขณะที่เป็นผู้ฟังให้ฟังอย่างตั้งใจ ฟังให้จบก่อนจึงถามหากมีข้อสงสัย

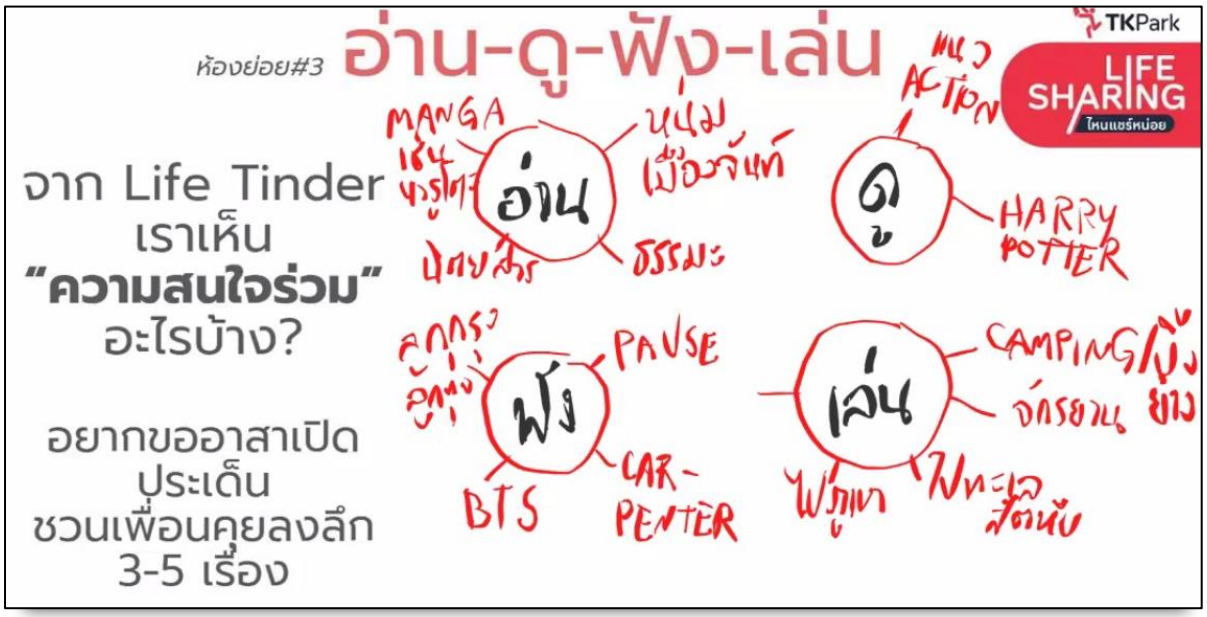
- Life Tinder ที่ทำให้ผู้เข้าร่วมได้แนะนำตนเอง แลกเปลี่ยนเรื่องราวความสนใจกับผู้เข้าร่วมคนอื่นที่ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน ว่าเรานั้นชอบอะไรบ้าง และมีเรื่องอะไรบ้างที่ชอบเหมือนกันกับเพื่อน หรือที่คิดว่าเรากับเพื่อน “ไปด้วยกันได้” (ชอบในแนวทางเดียวกัน) ผ่าน 6 เรื่องราวตามภาพ



- ขั้นตอน
    1. ให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคน แบ่งกระดาษออกเป็น 6 ช่อง และเขียน 6 คำถามและคำตอบของตัวเองลงในช่องว่างตามภาพ
    2. แบ่งผู้เข้าร่วมเข้าห้องย่อย (ห้องละ 2 คน) แนะนำตัว แล้วสลับกันแลกเปลี่ยนสิ่งที่แต่ละคนชอบให้เพื่อนฟัง เขียนชื่อเพื่อนที่มีคำตอบแนวเดียวกัน ในช่องคำถาม เช่น เอ ชอบกระเพราไก่ บีชอบกระเพราหมู เอใส่ชื่อบีในช่องอาหารจานโปรดของตัวเอง
    3. ย้ายห้องย่อยเพื่อให้ไปเจอกับเพื่อนใหม่ ทำตามขั้นตอนก่อนหน้า

Tips : กิจกรรมนี้ช่วยละลายพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมได้ดี สร้างพื้นที่ปลอดภัยและบรรยากาศที่เป็นกันเองได้มากขึ้น

- **โลกของฉัน อ่าน-ดู-ฟัง-เล่น** ให้ผู้เข้าร่วมเลือกเข้าห้องย่อยที่สนใจ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ห้องได้แก่ ห้องอ่าน ห้องดู ห้องฟัง และห้องเล่น จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนเรื่องราวความสนใจกับผู้เข้าร่วมคนอื่น กิจกรรมนี้ช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกันเองมากขึ้น



- ขั้นตอน
    1. ทีมงานแบ่งห้องย่อยเป็น 4 ห้อง คือ ห้องอ่าน ห้องดู ห้องฟัง และห้องเล่น
    2. ให้ผู้เข้าร่วมเลือกห้องที่ตัวเองสนใจที่สุด 1 ห้อง Rename โดยพิมพ์เลขห้องที่สนใจไว้หน้าชื่อตัวเอง แล้วเข้าร่วมพูดคุยประเด็นที่สนใจในห้องนั้น ๆ (ควรมีเจ้าหน้าที่ช่วยเหลือผู้สูงอายุในการเปลี่ยนชื่อ)
    3. สะท้อนการเรียนรู้ที่ได้จากกิจกรรม เช่น มุมมองใหม่ที่ได้รับ ความรู้ใหม่ที่ได้รับ ความรู้สึก และข้อสรุปที่ได้จากการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เข้าร่วมแต่ละช่วงวัย

- **เข้าไปในใจ Feelinks game** เป็นเกมที่ถูกประยุกต์มาจากบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมทายความรู้สึกที่เพื่อนมีต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ พร้อมทั้งตั้งคำถามเพื่อเข้าใจความรู้สึกนั้น
    - ขั้นตอน
        1. ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) ให้ผู้เข้าร่วมเขียนเลข 1 - 6 ลงในกระดาษ 6 ใบ ขนาดที่ทำให้คนอื่นมองเห็นได้ชัดเจน ขนาดไม่ใหญ่เกินไป
        2. เลือกผู้เข้าร่วมขึ้นมา 1 คนต่อรอบ เพื่อเป็นเจ้าของรอบ และเป็นคนที่เพื่อนทายความรู้สึก
        3. ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) สุ่มเปิดการ์ดความรู้สึกแบ่งเป็น ความรู้ด้านบวกและความรู้สึกด้านลบ อย่างละ 3 ความรู้สึกรวมเป็น 6 ความรู้สึก (ผู้เข้าร่วมสามารถเลือกเปลี่ยนความรู้สึกได้)
        4. เจ้าของรอบเลือกเลขสถานการณ์ 1-30 (ผู้เข้าร่วมทุกคนจะไม่ทราบว่าแต่ละเลขคือสถานการณ์อะไร)
        5. ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) เปิดสถานการณ์ให้เจ้าของรอบและผู้เข้าร่วมท่านอื่น ๆ ได้เห็นทั่วกัน
        6. ผู้ร่วมเล่นทั้งหมดเปิดเลขเพื่อเลือกความรู้สึกที่แต่ละคนคิดว่าเจ้าของรอบมีความรู้สึกใกล้เคียงมากที่สุดต่อสถานการณ์ที่เลือกมา (เจ้าของรอบเปิดพร้อมกับผู้ร่วมเล่นคนอื่น ๆ เพื่อเป็นการเฉลย)
        7. ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) สุ่มถามความรู้สึกที่ผู้เล่นแต่ละคนคิดว่าเจ้าของรอบรู้สึก ประกอบเหตุผลที่ทำให้คิดว่าเขารู้สึกแบบนี้
        8. เจ้าของรอบให้เหตุผลประกอบความรู้สึกของตนเอง
        9. วนรอบใหม่ให้เพื่อนคนถัดไปเป็นเจ้าของรอบ
        10. แลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกม

บทสะท้อนจากผู้เข้าร่วม *“เมื่อมองเหตุการณ์เดียวกัน แม้เราคนเดิม แต่เวลาเปลี่ยนไป เราก็อาจจะเปลี่ยนมุมมองไปด้วยก็ได้”*

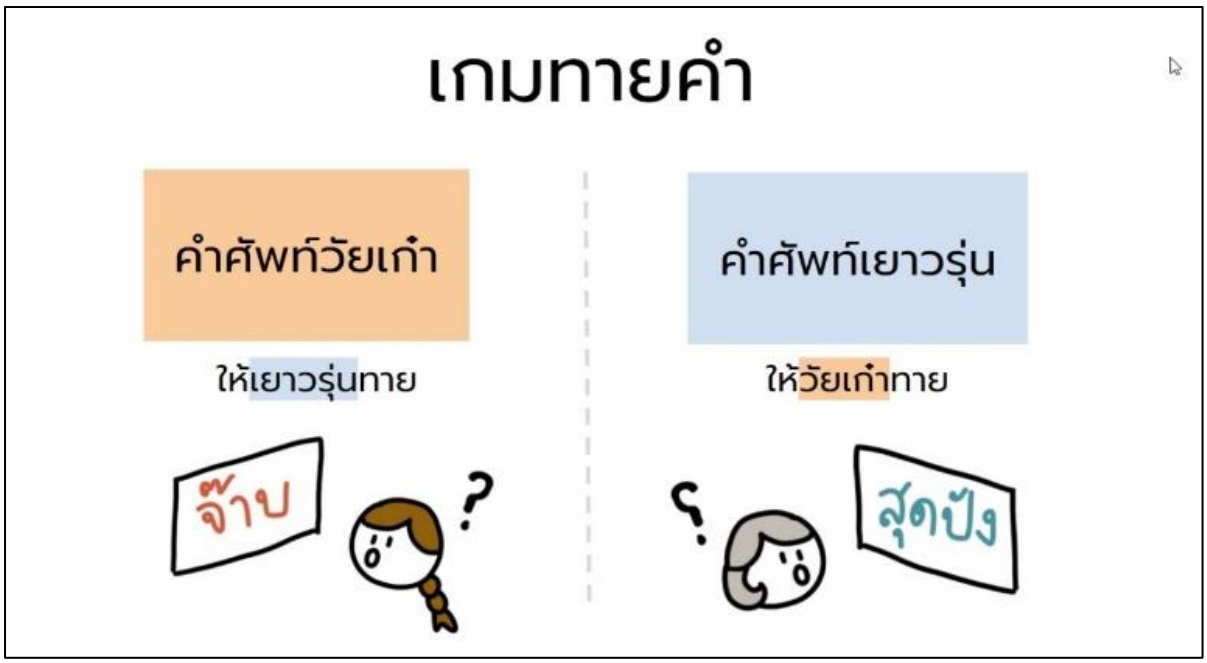
Tips กิจกรรมนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมเห็นความต่าง ได้ฉุกคิดว่าการมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สามารถมองได้หลายแง่มุมมากกว่าที่ตัวเองคิด

- **การบ้าน : กิจกรรม Hobby Card** ในระหว่างสัปดาห์ให้ผู้เข้าร่วมเลือกทำภารกิจในการ์ด Hobby โดยสลับกันทำภารกิจ ให้วัยเก๋าทำภารกิจของเยาวรุ่น และเยาวรุ่นทำภารกิจของวัยเก๋า

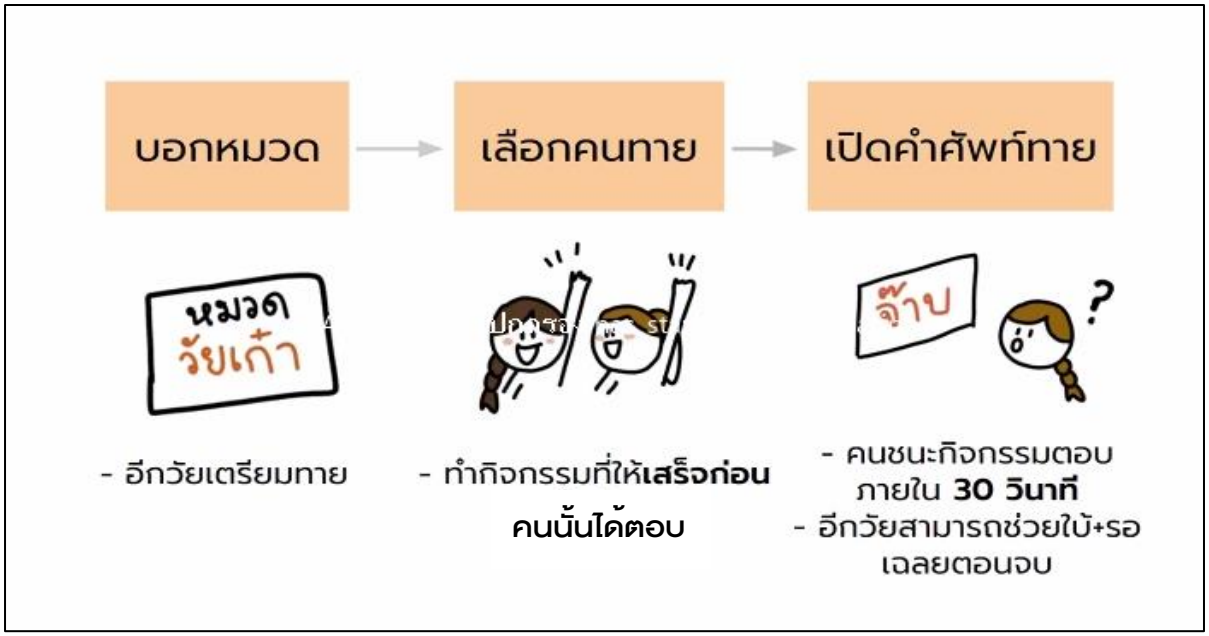
สัปดาห์ที่ 2 ม.6/2 ห้องครูวารี (แชร์ประสบการณ์วัยรุ่น วัยเรียน)

กิจกรรมเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ทำกิจกรรม ผ่านประสบการณ์ช่วงวัยรุ่น วัยเรียน ซึ่งเป็นประสบการณ์ร่วมของคนทั้งสองวัย แต่แตกต่างกันด้วยบริบทสังคม ช่วงเวลา ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นทั้งความต่าง และความเหมือนของคนในแต่ละยุคมากขึ้น มีรายเอียดดังนี้

- **ทายคำ ศัพท์ติดปาก** เป็นกิจกรรมทายคำศัพท์ในช่วงวัยรุ่นของคนสองยุค เช่น สะแด่วแห้ว ภาษาลูอย่าหาทำ อย่าแกงน้อง ฯลฯ โดยการยกตัวอย่างประโยค แล้วให้เพื่อนเดาว่าคำนั้น น่าจะหมายความว่าอะไร



- **ขั้นตอน**
    1. เลือกหมวดคำศัพท์ วัยเก๋าหรือเยาวรุ่น หากเป็นศัพท์วัยเก๋า วัยรุ่นจะเป็นผู้ทายศัพท์วัยรุ่น วัยเก๋าเป็นผู้ทาย
    2. เลือกผู้ทาย เช่น ศัพท์วัยเก๋า เลือกวัยรุ่นเอ เป็นคนทาย
    3. เปิดการ์ดคำศัพท์วัยเก๋า วัยรุ่นเป็นผู้ทายให้ถูกภายใน 30 วินาที (วัยเก๋าใบ้ได้ 1 ครั้ง)
    4. เฉลยคำศัพท์นั้น
    5. สลับไปเปิดหมวดคำศัพท์อีกวัยหนึ่ง



Tips ผู้เข้าร่วมทุกช่วงวัยสามารถมีส่วนร่วมได้ เพราะมีคำศัพท์ที่เป็นคำติดปากที่ใช้อยู่ในยุคของตนเอง เป็นพื้นที่ที่แต่ละช่วงวัยได้เล่าเรื่องราวและที่มาของคำ สะท้อนให้เห็นถึงภาษาที่เปลี่ยนแปลงและลื่นไหลอยู่ตลอดเวลาตามยุคสมัย

- **ส่งการบ้าน : กิจกรรม Hobby Card** แลกเปลี่ยนเรื่องราวหลังทดลองทำกิจกรรมจากการ์ด ว่าแต่ละคนได้ทดลองทำกิจกรรมอะไรบ้าง ทำแล้วเป็นอย่างไร พบเจออะไร รู้สึกอย่างไร ได้เรียนรู้อะไรบ้าง

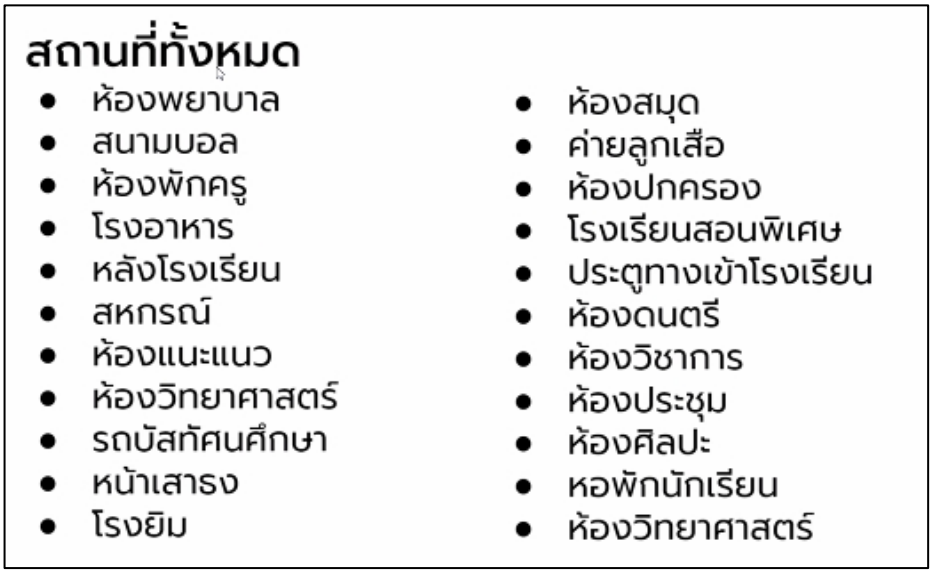
- **ขั้นตอน**
    1. แบ่งห้องย่อย ให้ผู้เข้าร่วมเข้าห้องย่อย ห้องละ 2-3 คน
    2. แลกเปลี่ยนเรื่องราวการทำภารกิจจาก **Hobby Card**
    3. ถอดบทเรียนที่ได้จากการทำภารกิจ ด้วยคำถาม ทำอะไรมาบ้าง ทำแล้วรู้สึกอย่างไร ได้อะไรจากการทำภารกิจเหล่านั้น

- **School Skyfall** เกม School Spyfall เป็นเกมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุยเพื่อทำการค้นหาว่าใครคือสายลับ โดยเรื่องที่พูดคุยนั้นจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับสถานที่ภายในโรงเรียน หรืออาชีพที่ถูกกำหนดมาในสถานที่นั้น โดยสายลับจะไม่รู้เลยว่า สถานที่ที่ทุกคนกำลังพูดถึงนั้นคือที่ไหน และมีอาชีพอะไรบ้าง เกมนี้จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุยกัน และเป็นการแสดงประสบการณ์ของตัวผู้เล่นที่มีต่อสถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียน

- **ขั้นตอน**
    1. แบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายไม่ใช่สายลับ และ ฝ่ายสายลับ
        - ฝ่ายไม่ใช่สายลับต้องหาสายลับให้เจอ และห้ามทำให้สายลับรู้ว่าเราอยู่สถานที่ไหน
        - ฝ่ายสายลับห้ามให้คนอื่นรู้ว่าตนคือสายลับ และสายลับจะต้องทายให้ถูกว่าทุกคนอยู่ที่ไหน
    2. แบ่งเกมเป็น 3 รอบ
        - รอบที่ 1 ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) เลือกคนถาม และคนตอบ (ทุกคนภายในห้อง ถามคนละ 1 คำถาม)

- รอบที่ 2 ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) เลือกแค่คนถาม (ถามคนละ 1 คำถาม ถามใครก็ได้ ถามคำถามซ้ำได้) - รอบที่ 3 ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) ให้เวลา 5 นาที (ภายในห้องถามตอบได้อย่างอิสระ)

3. เมื่อเล่นครบทั้ง 3 รอบ ให้ผู้เล่นทุกคนลองทายว่าใครคือสายลับ และคนที่ถูกสงสัยอันดับ 1 มีสิทธิที่จะพูดแก้ตัวเพื่อโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่น ๆ และผู้เล่นทุกคนจะทำการเลือกเป็นครั้งสุดท้าย
4. เฉลยว่าใครเป็นสายลับ และให้สายลับทายว่าสถานที่ที่ทุกคนอยู่คือที่ไหน
5. ถอดบทเรียนสิ่งที่ได้รับจากการเล่นเกม



- **กิจกรรม Back 2 School เปิดเทอมซะที! คิดถึงพวกแกจัง** เป็นกิจกรรมที่ให้แยกห้องเข้าไปคุยกับเพื่อนที่เจอกันในตอนกิจกรรม Hobby card เพื่อพูดคุยเกี่ยวกับช่วงเวลาสุดพีค 3 ข้อ ในช่วงวัยเรียนของแต่ละคน และพูดคุยกันปิดท้ายเกี่ยวกับความเหมือนและความต่างที่เจอ
    - **ขั้นตอน**
        1. แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมตามกลุ่มในกิจกรรม Hobby card (ความคุ้นเคยกันจะช่วยให้สามารถพูดคุยกันได้มากขึ้น)
        2. ให้ผู้เข้าร่วมสลับกันเล่าเรื่องเวลาสุดพีคในช่วงวัยเรียนให้เพื่อนฟัง
        3. เมื่อเล่าครบทุกคน ให้ร่วมกันหาจุดร่วมของเหตุการณ์ที่แลกเปลี่ยนกัน รวมถึงจุดที่มีความแตกต่างกัน /สรุปสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรม

Tips หัวข้อที่ใช้ในการพูดคุย ต้องเป็นเรื่องที่คนทั้งสองวัยมีจุดร่วมเดียวกัน หรือ มีประสบการณ์ร่วมเหมือนกัน อาจแตกต่างกันที่บริบท แต่ทุกคนได้สัมผัสบรรยากาศที่คล้ายคลึงกัน จะทำให้คนต่างวัยสามารถพูดคุยกันได้มากขึ้น

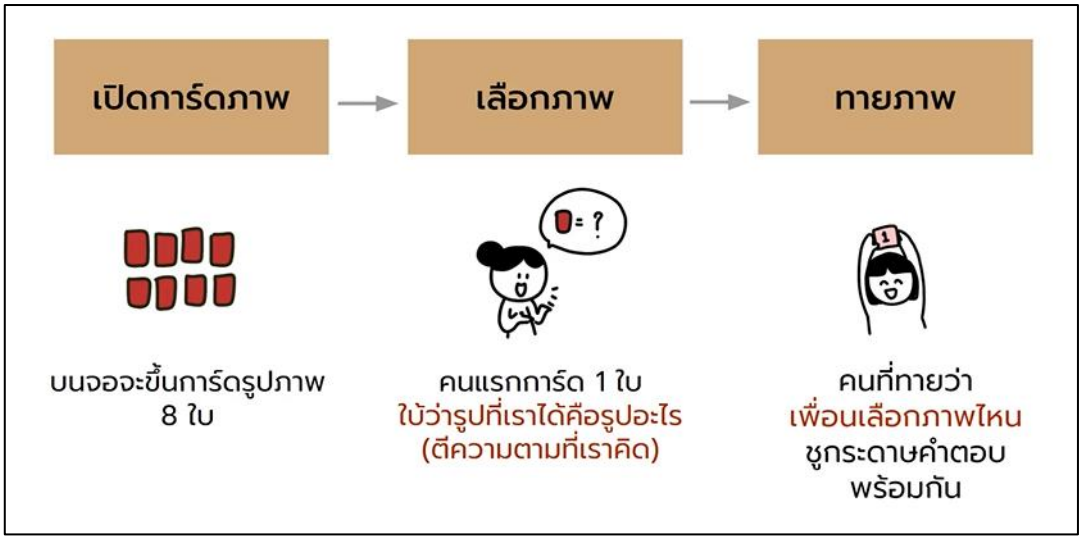
สัปดาห์ที่ 3 เสียดาย (แชร์โมเมนท์การเติบโต ผิดพลาด และเรียนรู้)

กิจกรรมที่เน้นการแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิด ความรู้ ความเชื่อต่อประสบการณ์ที่ผ่านมาทำให้ได้เห็นคุณค่าหรือสิ่งที่แต่ละคนยึดถือ รวมไปถึงการก้าวข้ามความทุกข์นั้น ซึ่งจะช่วยทำให้เห็นมุมมองใหม่ เริ่มที่จะเรียนรู้และใช้ระยะเวลาหนึ่งในการทำความเข้าใจและอยู่ร่วมกันมากขึ้น มีรายละเอียดดังนี้

- **กิจกรรมจับสีความรู้สึก** เป็นกิจกรรมวาดสีน้ำ โดยให้มองไปในมุมที่รู้สึกสบายใจ แล้วเลือกสีที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่เห็น แล้วระบายสีลงบนกระดาษ โดยให้โฟกัสที่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างการวาด เพื่อจับความรู้สึกของตนเอง (ไม่คำนึงถึงความสวยงาม)
    - **ขั้นตอน**
        1. ให้ผู้เข้าร่วมมองไปยังพื้นที่ใดก็ได้ในห้อง เป็นพื้นที่ที่รู้สึกถึงความสบายใจ 30 วินาที
        2. ให้ผู้เข้าร่วมเลือกสีน้ำ 2 สี (ในกล่อง Fun Box) ที่มีสีใกล้เคียงกับสิ่งที่มอง
        3. เดินไปยังจุดที่มองพร้อมกับระบายสีลงกระดาษ
        4. โฟกัสกับความรู้สึกของตัวเองตลอดการระบายสี (มีเวลา 10 นาที)
        5. เมื่อครบ 10 นาที กลับมารวมกลุ่มและแลกเปลี่ยนสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรม

Tips ย้ำกับผู้เข้าร่วมว่า ไม่ต้องโฟกัสเรื่องความสวยงามหรือรูปร่างที่ใกล้เคียง แต่ให้โฟกัสที่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างการวาด เพื่อจับความรู้สึกของตนเอง

- **เกม Dixit** เป็นเกมที่ถูกประยุกต์มาจากบอร์ดเกม เป็นการทายใจหรือทายความคิดความรู้สึกของผู้เข้าร่วมคนอื่นว่าเค้าคิดอย่างไร เกมนี้จะทำให้เราได้เห็นมุมมองที่แตกต่างหรืออาจจะเหมือนกันของผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ มากขึ้น และร่วมทำความเข้าใจเหตุผลของแต่ละคน
    - **ขั้นตอน**
        - **แบ่งผู้เข้าร่วมเป็นกลุ่มย่อย 4-6 คน**
        - **วิธีการเล่นเกมคือ** จะมีรูปภาพ (เป็นภาพที่สามารถตีความได้หลายความหมาย) ขึ้นมาทั้งหมด 8 ภาพ จากนั้นผู้เล่นคนแรกจะเลือกภาพไว้ในใจ 1 ภาพ และคิดคำใบ้เกี่ยวกับภาพนั้น (เป็นคำ วลี หรือประโยคก็ได้) และให้ผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ ภายในห้องร่วมกันทายว่า คำใบ้นั้น เป็นคำใบ้ของภาพไหน
        - หากผู้เข้าร่วมทายถูกทุกคน หรือผิดหมดทุกคน จะไม่มีใครคะแนน เพราะถือว่าใบ้ง่ายหรือยากเกินไป หากมีทั้งคนทายถูกและทายผิด ผู้ที่ทายถูกจะได้คะแนน จากนั้นผลัดกันเล่นจนครบทุกคน
        - แลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกม



ตัวอย่างของภาพสำหรับเล่นเกม

บทสะท้อนจากผู้เข้าร่วม “แต่ละคนมีแนวคิดและมุมมองที่แตกต่างกัน ตามมุมมองของตัวเอง”

“ประสบการณ์ร่วมช่วยในความตีความ หากมีประสบการณ์ร่วมกันจะทำให้ตีความคล้ายกัน”

- **กิจกรรม This too shall pass แล้วมันจะผ่านไป** กิจกรรมที่จะให้หยิบจับกระดาษ ใช้สีน้ำระบายแทนความรู้สึกตามเหตุการณ์ที่โจทย์กำหนด “1.เหตุการณ์ที่ล้มเหลว /เจ็บปวด 2.ผ่านจุดนั้นมาได้อย่างไร/ได้เรียนรู้อะไร?” พร้อมแลกเปลี่ยนกับเพื่อน
    - **ขั้นตอน**
        1. ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งครึ่งกระดาษ
        2. ให้ใช้สีระบายแทนความรู้สึกตามโจทย์ 1.เหตุการณ์ที่ล้มเหลว /เจ็บปวด 2.ผ่านจุดนั้นมาได้อย่างไร/ได้เรียนรู้อะไร? ใช้เวลาประมาณ 10 นาที
        3. แบ่งห้องย่อยให้ผู้เข้าร่วมห้องละ 3-4 คน เพื่อแลกเปลี่ยนเรื่องราวตามโจทย์ที่ได้
        4. ถอดบทเรียนสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรม

สัปดาห์ที่ 4 สภากาแฟ (แชร์ประเด็นเหตุการร้อนในสังคม)

กิจกรรมเน้นการเปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนในประเด็นที่มีความอ่อนไหว เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงชุดความคิด ความเชื่อ และคุณค่าที่แตกต่างกันของผู้เข้าร่วม มีรายละเอียดดังนี้

- **กิจกรรมเล่าให้เป็น...เรื่อง** บอร์ดเกมประยุกต์ให้หยิบของที่อยู่ในบ้าน มาเล่าต่อกันเป็นเรื่องราว เป็นกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ เพื่อชวนผู้เข้าร่วมได้พูดคุยกัน และได้ใช้ความคิด จินตนาการในการเล่าเรื่อง เพื่อเป็นการกระตุ้นการพูดคุย และการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นต่อไป
    - **ขั้นตอน**
        1. ให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มไปหยิบสิ่งของมาสามอย่าง โดยมีเงื่อนไขดังนี้ ของที่มีสีแดง / ของที่ใช้บ่อย / ของที่ไม่รู้ว่ามีไปทำไม
        2. นำสิ่งของทั้งหมดมารวมกัน แล้วให้แต่ละกลุ่มเลือกสิ่งของให้เหลือเพียงสามอย่าง
        3. นำสิ่งของทั้งสามอย่าง มาแต่งเรื่องตามเงื่อนไขที่ตั้งไว้ โดยให้เวลาแต่งเรื่องคนละ 15 วินาที
        4. ต้องแต่งเรื่องที่ต่อเนื่องจากคนก่อนหน้า แต่งไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้ดูแลกิจกรรมจะสั่งให้หยุด
        5. แลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม

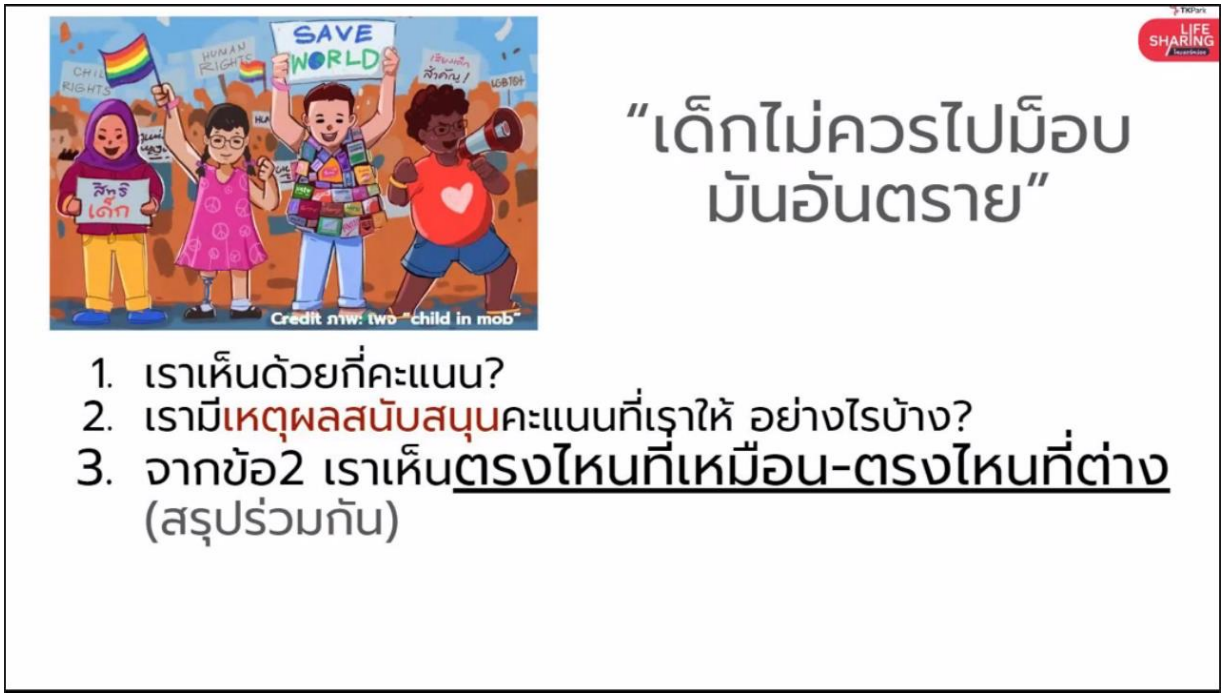
- **กิจกรรมสภากาแฟ** เป็นกิจกรรมเน้นการแสดงความคิดเห็นตามเส้นคะแนนต่อสถานการณ์ที่กำหนด จากนั้นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคะแนนที่ให้ พร้อมให้เหตุผลสนับสนุน โดยแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงแรกแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มที่ให้คะแนนใกล้กัน ช่วงที่2 แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มที่ให้คะแนนต่างกัน

- **<u>ขั้นตอน</u>**
    - ผู้เข้าร่วมแสดงความคิดเห็นตามเส้นคะแนนความคิดเห็น ต่อสถานการณ์ที่กำหนด (เด็กไม่ควรไปม็อบมันอันตราย)

- จากนั้นจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 4 เฟสหรือ 4 รอบ ให้เข้าไปพูดคุยกัน โดยแต่ละรอบนั้นจะมีประเด็นให้ชวนพูดคุย และเมื่อจบรอบจะมีกลับออกมารับโจทย์ที่ห้องใหญ่จนครบทั้ง 4 รอบ แบ่งได้ดังนี้
    - รอบที่ 1 ผู้เข้าร่วมที่มีคะแนนใกล้กัน แชร์ร่วมกัน (หลายกลุ่ม)
    - รอบที่ 2 ผู้เข้าร่วมที่มีคะแนนห่างกัน แชร์ร่วมกัน (หลายกลุ่ม)
    - รอบที่ 3 ผู้เข้าร่วมที่มีคะแนนไปทางเดียวกัน แชร์ร่วมกัน (2 กลุ่ม)
    - รอบที่ 4 ผู้เข้าร่วมทุกคนทบทวนจุดยืนของตัวเอง

รอบที่ 1 แยกเข้าห้องย่อยกับคนที่คะแนนใกล้กัน (ความเห็นเหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน)

รอบที่ 2 แยกเข้าห้องย่อยกับคนที่คะแนนที่ห่างกัน (ความเห็นต่างกัน)



รอบที่ 3 แยกเข้าห้องย่อยกับกลุ่มที่คะแนนไปทางเดียวกัน

- ถอดบทเรียนสิ่งที่ได้เรียนรู้ในกิจกรรม

Tips ประเด็นสำคัญของกิจกรรมนี้คือเรื่องของการฟังอย่างลึกซึ้ง การรับฟังเพื่อทำความเข้าใจความแตกต่างหลากหลายกันของผู้เข้าร่วมแต่ละคน โดยไม่ตัดสินว่าใครถูก ใครผิด แต่เคารพทุกความคิดเห็นของทุกคน

บทสะท้อนจากผู้เข้าร่วม “สุดท้ายเราก็ต้องฟังกันนะว่าแต่ละคนมีเหตุผลอะไรในการทำ ไม่ว่าจะไปหรือจะไม่ไป ก็ต้องฟังกันอยู่ดี ฝึกฟังนะ ฟังกันให้ได้”/“ฟังแต่จุดยืนไม่ได้ ต้องฟังไปถึงเหตุผลที่สนับสนุนจุดยืนด้วย”

สัปดาห์ที่ 5 สมุดเฟรนด์ชิพ

กิจกรรมปิดท้ายที่เปิดพื้นที่พูดคุยอย่างอิสระ โดยไม่มีการกำหนดหัวข้อจากผู้ทำกระบวนการ เน้นให้ผู้เข้าร่วมได้เปิดประเด็นพูดคุยในสิ่งที่ต้องการด้วยตัวเอง มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างเปิดกว้าง ก่อนสรุปการทำกิจกรรมทั้งหมด ผ่านการบันทึกสมุดเฟรนด์ชิป มีรายละเอียดดังนี้

- **แชร์คำถามบัดดี้** เป็นกิจกรรมจับคู่ให้คนต่างวัย ถาม- ตอบซึ่งกันและกัน ในประเด็นคำถามที่แต่ละคนสนใจ โดยแบ่งเป็นการพูดคุยกันในห้องย่อย และการพูดคุยประเด็นรวมในห้องใหญ่
    - **ขั้นตอน**
        - ให้ผู้เข้าร่วมที่ต่างช่วงวัยกัน จับคู่แลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากโจทย์ที่อีกฝ่ายตั้งให้
        - สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนในกลุ่มใหญ่
        - เปิดพื้นที่ในกลุ่มใหญ่ให้ได้ตั้งคำถามในประเด็นที่สนใจ โดยไม่ปิดกั้นเรื่องราวใด ๆ
        - ถอดบทเรียนจากการทำกิจกรรม

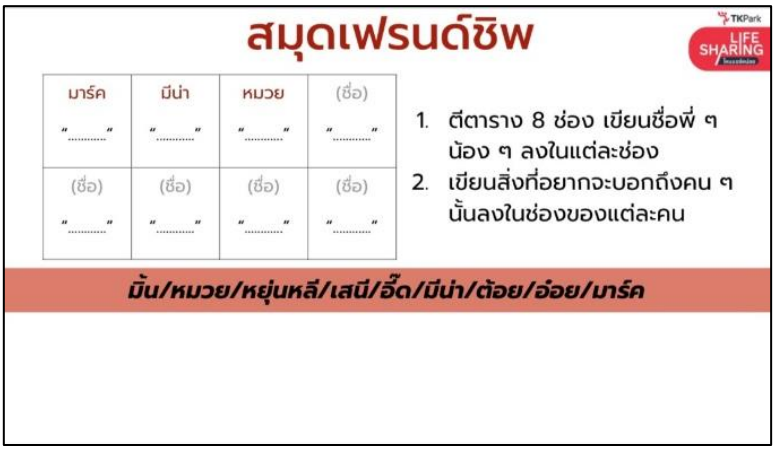
Tips ความคุ้นเคย การเปิดพื้นที่และการฟังอย่างตั้งใจ (ถูกสร้างมาตลอดการดำเนินกิจกรรม) มีผลต่อการตั้งประเด็นพูดคุยเป็นอย่างมาก หากรู้สึกปลอดภัยมากเท่าไหร่ ก็จะสามารถพูดคุยประเด็นที่อ่อนไหวได้มากเท่านั้น

- **สมุดเฟรนด์ชิพ** เป็นกิจกรรมที่ชวนให้ผู้เข้าร่วมได้บอกความรู้สึก ความประทับใจ ขอบคุณ หรือบอกอะไรก็ได้ให้กับผู้เข้าร่วมท่านอื่น ๆ ผ่านการเขียนลงในกระดาษและเลือกคนที่เราอยากจะบอกอะไรกับเขา เพื่อเป็นการบอกความในใจกันในวันสุดท้ายของกิจกรรม ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 พาร์ท คือ 1. สมุดเฟรนด์ชิพ และ 2. เธอ ๆ เราอยากบอกว่า....

1. สมุดเฟรนด์ชิพ เป็นการให้ผู้เข้าร่วมได้เขียนความในใจที่อยากจะบอกกับผู้เข้าร่วมท่านอื่น ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

1.1 ตีตาราง 8 ช่อง และเขียนชื่อผู้เข้าร่วมท่านอื่น ๆ ลงในแต่ละช่อง

1.2 เขียนสิ่งที่อยากจะบอกถึงคน ๆ นั้นลงในช่องของแต่ละคน



2. เธอ ๆ เราอยากบอกว่า.... เป็นการให้ผู้เข้าร่วมได้บอกความในใจผ่านการพูด

2.1 แต่ละรอบมี 1 คนเป็นคนฟังสิ่งที่ผู้เข้าร่วมท่านอื่น ๆ เขียนถึงเรา

2.2 คนฟังเลือก 2 คนที่เราอยากจะได้ยินเสียงเขาว่าอยากจะบอกอะไรเรา

2.3 ผู้ฟังเปลี่ยนบทมาเป็นคนบอกความในใจให้กับคนที่เราเลือกมา

2.4 วนไปให้ผู้เข้าร่วมทุกท่านได้เป็นเจ้าของรอบ

- **ไดอารี่ปิดท้าย** กิจกรรมทบทวนตัวเองถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดการทำกิจกรรม เช่น มีความเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง ทั้งทักษะ มุมมองและความรู้เพิ่มเติมหรือไม่ อย่างไร แบ่งปันในวงใหญ่

บทสะท้อนผู้เข้าร่วม “จริง ๆ แล้วคนบนโลกนี้เป็นเพื่อนกันได้หมด เพียงแต่ว่าจะพอดีกับเรามากหรือน้อย แต่ก็มีสิ่งที่เหมือนกันอยู่ ถ้าคุยกัน เปิดใจกัน ก็โอเค”

ภาพรวมของกิจกรรม TK Life sharing

กระบวนการ

- ครั้งที่ 1 : กระบวนการมีการสร้างพื้นที่ปลอดภัยสูงมาก เนื่องจากเป็นครั้งแรกที่ผู้เข้าร่วมเจอกัน อาจจะไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันมาก ต้องมีกลไกการพูดคุยของผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) มาช่วยในการสร้างสัมพันธ์
- ครั้งที่ 2 : กระบวนการเป็นพื้นที่ที่ให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุย แลกเปลี่ยนประเด็นประสบการณ์ร่วมที่ผู้เข้าร่วมอาจจะเคยมีประสบการณ์นั้น แต่ต่างกันที่ช่วงเวลา เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ง่ายมากขึ้น
- ครั้งที่ 3 : กระบวนการเป็นพื้นที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกล้าแชร์ความเจ็บปวด การเรียนรู้เพื่อให้รู้จักผู้เข้าร่วมท่านอื่น ๆ และเกิดบทสนทนาที่ลึกซึ้งเข้าถึงความเป็นตัวตนและเรียนรู้มุมมองของอีกฝ่ายได้มากขึ้น
- ครั้งที่ 4 : กระบวนการเปิดพื้นที่ให้แลกเปลี่ยนมุมมองในประเด็นที่มีความละเอียดอ่อน ซึ่งทำให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนความคิดที่แตกต่างกัน แต่กลับส่งผลให้เกิดความขัดแย้งในการสนทนาตามมา และบรรยากาศมีความตึงเครียดประมาณหนึ่ง
- ครั้งที่ 5 : กระบวนการเปิดพื้นที่กล่าวอำลา สะท้อนความรู้สึก ความคิด สิ่งที่อยากจะบอกระหว่างผู้เข้าร่วมด้วยกันเอง รวมไปถึงการตกตะกอนและประมวลสิ่งที่ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้จากกิจกรรม Life sharing ตลอดทั้งกิจกรรม

ความสัมพันธ์

- ครั้งที่ 1 : ผู้เข้าร่วมวัยเก๋าสามารถสร้างบทสนทนาได้อย่างรวดเร็ว แตกต่างกับผู้เข้าร่วมวัยรุ่นที่ยังไม่สามารถสร้างบทสนทนาได้
- ครั้งที่ 2 : ผู้เข้าร่วมวัยรุ่นเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมวัยเก๋ามากขึ้น บทสนทนาของผู้เข้าร่วมมีความต่อเนื่องมากขึ้น ทั้งภายในกิจกรรมและนอกกิจกรรมอย่างเช่น กลุ่มไลน์ ที่เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนความสนใจ ทั้งหนังสือ เพลง ภาพยนตร์
- ครั้งที่ 3 : ผู้เข้าร่วมกล้าเปิดเผยตัวตนของตัวเองให้ผู้เข้าร่วมคนอื่นรู้จักมากขึ้น และภายในกลุ่มไลน์มีการพูดคุยเรื่องอื่น ๆ นอกจากกิจกรรม โดยเฉพาะในกลุ่มวัยเก๋า
- ครั้งที่ 4 : สังเกตได้ว่าผู้เข้าร่วมเริ่มแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกัน บรรยากาศเริ่มตึงเครียด และการชวนคุยในกิจกรรมและภายในกลุ่มไลน์ลดน้อยลง แต่ในระหว่างสัปดาห์มีการนัดคุยในหัวข้อที่สนใจโดยได้รับการสนับสนุนจากผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) ร่วมด้วย
- ครั้งที่ 5 : สังเกตได้ว่าผู้เข้าร่วมวัยเก๋าเริ่มมีการเปิดบทสนทนา และชวนผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ คุย แต่ผู้เข้าร่วมวัยรุ่นหลายคนไม่ได้มีส่วนร่วมกับการสนทนา

ข้อควรระวังในการจัดกิจกรรม (ความคิดเห็นเสนอแนะ)

- การออกแบบกระบวนการให้มีการต่อเนื่องทั้ง 5 ครั้ง เนื่องจากการสังเกตเห็นว่า ครั้งที่ 1 - 3 มีความต่อเนื่อง เหมือนกำลังเกิดความสัมพันธ์ที่ดี ส่วนครั้งที่ 4 และ 5 กลับเกิดบรรยากาศที่ตึงเครียดและมีความไม่ต่อเนื่องจากครั้งที่ 1 - 3
- การเลือกประเด็นในการพูดคุย ควรเป็นประเด็นที่ไม่ร้อนจนเกินไปหรืออาจจะสร้างความขัดแย้งได้ แต่หากจำเป็นต้องเป็นประเด็นร้อน ควรมีกระบวนการที่ทำให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจและยอมรับความเห็นต่าง
- บทบาทของผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) เช่น การแสดงความคิดเห็น ความเป็นกลาง ความใส่ใจ การเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนมีส่วนร่วมเท่ากัน การรับฟังอย่างตั้งใจและการจับประเด็น การจัดการอารมณ์ การจัดการความขัดแย้ง
- การจับคู่และการจัดกลุ่มในบางครั้งไม่สามารถทำให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุยกันอย่างแท้จริง
- กระบวนการที่มีจำนวนผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) ที่มากเกินไป ทำให้ไม่ทราบว่า ระหว่างผู้เข้าร่วมสามารถสร้างความสัมพันธ์ได้เอง จริงหรือไม่
- ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) กับผู้เข้าร่วมที่อาจจะรู้จักกันมาก่อน ทำให้ผู้เข้าร่วมท่านอื่นอาจจะรู้สึกว่าพื้นที่นี้ไม่ปลอดภัย
- กระบวนการอาจจะยังไม่ปลอดภัยมากพอสำหรับผู้เข้าร่วมวัยรุ่น สังเกตได้จากการมีส่วนร่วมที่ไม่ได้มาจากความสมัครใจ แต่มาจากการถูกเรียก รวมไปถึงการที่เสียงหลักภายในห้องเป็นเสียงของผู้เข้าร่วมวัยเก๋ามากกว่า
- การแซวหรือหยอกล้ออาจสร้างความรู้สึกไม่ดีหรือสร้างความเข้าใจผิด
- ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) ควรมีอายุ ประสบการณ์และความชอบ ที่ใกล้เคียงกับผู้เข้าร่วม
- การทำกระบวนการออนไลน์ควรมีการเตรียมความพร้อมทางด้านเทคโนโลยี เพื่อสร้างความต่อเนื่องของกระบวนการ

//////////////