

คู่มือ

พลังเด็กเยาวชน รู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองพะเยา

Young Active Citizen for Media Literacy and Inclusive Cities of Phayao



คู่มือ

“พลังเด็กเยาวชนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองพะเยา”

(Young Active Citizen for Media Literacy and Inclusive Cities
of Phayao)



ชื่อหนังสือ

พลังเด็กเยาวชนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองพะเยา: คู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนสำหรับเป็นแนวทางให้ผู้ใหญ่ ครู หรือผู้นำชุมชนนำไปจัดค่ายหรือฝึกอบรมแกนนำเยาวชน

ที่ปรึกษา

พระราชปรียัติ, รศ.ดร., พระเมธีวชิรคุณ, รศ.ดร. ,เข้มพร วิรุณราพันธ์,
นัยนา หวายคำ, ปณณพร ไพบูลย์วัฒนกิจ

กองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.สัททยา วิเศษ, ผศ.ดร.ชูชาติ สุทธะ, ดร.นภาพร หงษ์ทอง,
พระมหากิตติพงษ์ กิตติญาโณ, ดร., พระปลัดสุกฤษฎ์ ปิยสีโล, ดร.,
เมษยา เสมอเชื้อ

ออกแบบและรูปเล่ม

ชัยวัฒน์ จันธิมา

จำนวนพิมพ์

100 เล่ม

ผลิตโดย

โครงการวิจัย Young Active Citizen: การเสริมสร้างพลังเครือข่ายเด็กเยาวชนจังหวัดพะเยาสู่ความเป็นพลเมือง รู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา
เลขที่ 566 หมู่ 2 ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000

สนับสนุนโดย

กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (กองทุน ววน.)
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกว.)



คำนำ

คู่มือ “พลังเด็กเยาวชนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองพะเยา” ภายใต้โครงการวิจัย Young Active Citizen: การเสริมสร้างพลังเครือข่ายเด็กเยาวชนจังหวัดพะเยาสู่ความเป็นพลเมือง รู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา มีเป้าหมายเพื่อ เป็นคู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพเยาวชน สำหรับครู และวิทยากรกระบวนการนำไปเป็นแนวทางให้ผู้ใหญ่ ครู หรือผู้นำชุมชนนำไปจัดค่ายหรือฝึกอบรมแกนนำเยาวชนในการสร้างสรรค์สื่อ การสื่อสารสาธารณะ และการพัฒนาเมืองสำหรับทุกคน และเผยแพร่องค์ความรู้ แนวคิด และหลักการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและท้องถิ่น

เนื้อหาจากคู่มือนี้ เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมด้านข้อมูลของภาคีเครือข่ายด้านการรู้เท่าทันสื่อ (MIDL for Inclusive Cities) และการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย และมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

ขอขอบคุณ ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่จากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดพะเยา กลุ่มนโยบายและแผนงานยุทธศาสตร์สำนักงานจังหวัดพะเยา เทศบาลตำบลเวียง อำเภอเชียงคำ เทศบาลตำบลปง อำเภอปง เทศบาลตำบลแม่ใจ เทศบาลตำบลรวมใจพัฒนา อำเภอแม่ใจ และองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยแก้ว อำเภอภูพานยาว โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดนาปรังวิทยา โรงเรียนบ้านสันติสุข อำเภอปง ชมรมผู้ปกครองบุคคลออทิสติกพะเยา เครือข่ายเยาวชนกล้าแผ่นดิน วัดต้าม่อน กลุ่มอนุรักษ์ป่าชุมชนบ้านปี่ อำเภอเชียงคำ ที่ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย และพัฒนาเป็นองค์ความรู้จากการวิจัย

ขอให้คุณค่าจากคู่มือเล่มนี้ มอบประโยชน์ต่อชุมชน หน่วยงานองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐ ภาคประชาสังคม สถาบันการศึกษา และผู้สนใจที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาเด็กเยาวชน ให้มีความเป็นพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคนอย่างมีคุณภาพในอนาคต

คณะผู้วิจัย



สารบัญ

เรื่อง

หน้า

1	ชวนรู้จักและเข้าใจ “เด็กเยาวชน” (พะเยา)	6
2	แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	17
3	การจัดกิจกรรมพัฒนาเด็กเยาวชนให้เป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน	28
	- กิจกรรมละลายพฤติกรรม	28
	- กิจกรรมฐานสมอง	36
	- กิจกรรมฐานใจ	31
	- กิจกรรมฐานมือ	39
4	บทบาท “พี่เลี้ยง” ในการหนุนเสริมกระบวนการพัฒนาเยาวชน	45
5	การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาเด็กเยาวชน	55
	- การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (After Action Review: AAR)	55
	- การใช้แบบสอบถามก่อน-หลังการเข้าร่วมกิจกรรม (Pre-test / Post-test)	57



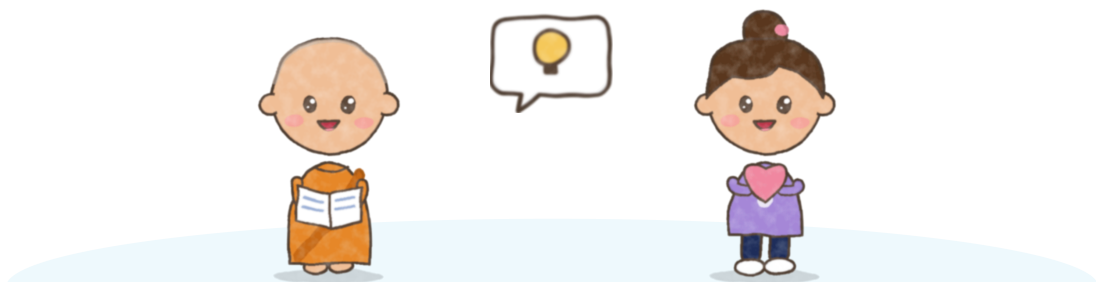
บทที่
1ชวนรู้จักและเข้าใจ “เด็ก
เยาวชน” (พะเยา)

● ประชากรเด็กเยาวชนพะเยา: อัตราการเกิดลดลงอย่างต่อเนื่องแบบก้าวกระโดด

จังหวัดพะเยาเผชิญกับสภาวะประชากรเด็กเกิดใหม่ลดลงอย่างน่าใจหาย จากสถิติของกรมการปกครองระหว่างปี 2560 ถึง 2567 พบว่า ปี 2560 มีเด็กเกิดจำนวน 3,338 คน ปี 2567 มีเด็กเกิดจำนวน 2,096 คน จำนวนเด็กเกิดใหม่ลดลงถึง 1,242 คน หรือคิดเป็นอัตราการเกิดที่ลดลงถึงร้อยละ 37 ในช่วงเวลาเพียงไม่กี่ปี แนวโน้มนี้ทำให้เกิดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ต้องเร่งส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพประชากรเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นเพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โครงสร้างประชากรเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน (สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2567)

ช่วงอายุ 0 - 6 ปี	มีจำนวน 21,971 คน
ช่วงอายุ 7 - 17 ปี	มีจำนวน 46,322 คน
ช่วงอายุ 18 - 25 ปี	มีจำนวน 38,976 คน

สัดส่วนเพศ ประชากรเด็กและเยาวชนเพศชายมีจำนวนมากกว่าเพศหญิง โดยแบ่งเป็นเพศชาย 55,007 คน และเพศหญิง 52,262 คน โดยแนวโน้มกลุ่มเปราะบางที่เพิ่มขึ้นและปัญหาช่องว่างระหว่างวัย จากสถานการณ์เด็กและเยาวชนในจังหวัดพะเยามีแนวโน้มที่จะอยู่ในกลุ่มเปราะบางเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากโครงสร้างประชากรโดยรวมของจังหวัดกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุที่มากขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างรุ่น (Generation Gap) ระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กในครอบครัว (สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดพะเยา, 2567) อีกทั้งปัญหาสภาพเศรษฐกิจยังบีบบังคับให้



ผู้ปกครองต้องห่างไกลจากเด็ก ไม่มีเวลาดูแลอย่างเต็มที่ และมักใช้สื่อหรือโทรศัพท์มือถือในการช่วยเหลือเด็ก ส่งผลให้เยาวชนขาดการแนะนำที่เหมาะสมและขาดภูมิคุ้มกันในการรู้เท่าทันสื่อ

จากรายงานสถานการณ์เด็กและเยาวชนในพื้นที่จังหวัดพะเยาของบ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดพะเยา (2567) พบ **9 อันดับของเด็กเยาวชนพะเยาต้องเผชิญ** ดังต่อไปนี้

อันดับ 1 สังคมสูงวัย การเติบโตท่ามกลางโครงสร้างประชากรที่เปลี่ยนไป ซึ่งส่งผลต่อความสัมพันธ์และเกิดช่องว่างระหว่างวัย (Generation Gap)

อันดับ 2 ปัญหาสุขภาพใจ ภาวะความเครียดและโรคทางจิตเวช โรคซึมเศร้าและการฆ่าตัวตายที่เพิ่มสูงขึ้นสถิติเด็กและเยาวชนที่ป่วยด้วยโรคซึมเศร้าและมีพฤติกรรมพยายามทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตายมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นทุกปี

อันดับ 3 สุขภาพกาย ข้อจำกัดและการเจ็บป่วยทางร่างกาย

อันดับ 4 การหลุดออกจากระบบการศึกษา เด็กและเยาวชนจำนวนหนึ่งต้องออกจากระบบโรงเรียนเนื่องจากปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม การที่ได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมและความรุนแรงในครอบครัว มีเด็กและเยาวชนจำนวนมากถูกส่งเข้าอุปการะที่บ้านพักเด็กฯ เนื่องจากผู้ปกครองปล่อยปละละเลย ขาดเวลาดูแลเพราะต้องไปทำงานหาเงิน และบางส่วนต้องเผชิญกับปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศหรือความรุนแรงจากคนในครอบครัว

อันดับ 5 โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ความเสี่ยงจากการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและการแพร่เชื้อโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์

อันดับ 6 การท้องในวัยเรียน (คุณแม่วัยใส) ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นหญิงอายุต่ำกว่า 20 ปี และแนวโน้มอัตราการตั้งครรภ์ซ้ำที่ยังคงสูงเกินเกณฑ์มาตรฐาน

อันดับ 7 การใช้สารเสพติดและแอลกอฮอล์ โดยเฉพาะความนิยมในการใช้ “บุหรี่ไฟฟ้า” ในกลุ่มวัยรุ่นที่น่าเป็นห่วง การดื่มสุราครั้งแรกตั้งแต่อายุยังน้อย (เฉลี่ยเริ่มต้นที่อายุ 13 ปี) รวมถึงคดีความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดที่เป็นคดีสูงสุดในสถานพินิจ ฯ พะเยา

อันดับ 8 การเข้าไม่ถึงสิทธิและสวัสดิการของกลุ่มเปราะบาง กลุ่มเด็กพิการแต่กำเนิด เด็กออทิสติก และเด็กพิเศษในจังหวัดพะเยา ยังขาดการคุ้มครองดูแลด้านสิทธิ สวัสดิการ และสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการใช้ชีวิตอย่างปลอดภัย

อันดับ 9 การขาดการตระหนักรู้เท่าทันสื่อ การตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอม ข้อมูลบิดเบือน หรือพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่เหมาะสมผ่านโลกออนไลน์



● ระบบและกลไกการพัฒนาเด็กและเยาวชนจังหวัดพะเยา

จากการศึกษาระบบและกลไกการพัฒนาเด็กและเยาวชนจังหวัดพะเยา (สหทัย วิเศษ, 2568) พบว่าการดำเนินงานพัฒนาเด็กเยาวชนในจังหวัดพะเยา มีการประสานความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคประชาสังคม และสถาบันต่าง ๆ โดยบูรณาการทำงานประสานกันตั้งแต่ระดับจังหวัดลงสู่ระดับพื้นที่ตำบลและหมู่บ้าน

หน่วยงานภาครัฐระดับจังหวัด นำโดยสำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดพะเยา (พมจ.) และบ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดพะเยา ทำหน้าที่ดูแลสวัสดิการ การคุ้มครองสวัสดิภาพ และส่งต่อการดำเนินงานไปยังระดับอำเภอและตำบล

กลไกองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) และชุมชน มี อปท. ในพื้นที่เป็นแกนหลักในการหนุนเสริมงบประมาณและกิจกรรม โดยมีภาคีเครือข่ายทำงานร่วมกันในพื้นที่ ได้แก่ กิจกรรมตำบลคุ้มครองเด็ก 71 แห่ง, สถานรับเลี้ยงเด็กเอกชน 12 แห่ง, สถานสงเคราะห์เด็กเอกชน 5 แห่ง และศูนย์ปฏิบัติการเพื่อป้องกันการกระทำความรุนแรงในครอบครัวระดับตำบล (ศปท.ต.) 10 แห่ง

สภาเด็กและเยาวชน จัดตั้งตาม พ.ร.บ.ส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ในจังหวัดพะเยามีครบทั้ง 3 ระดับ คือ ระดับตำบล/เทศบาล 71 แห่ง, ระดับอำเภอ 9 แห่ง และระดับจังหวัด 1 แห่ง ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกรมกิจการเด็กและเยาวชนในการขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างสรรค์และการประชุมตามกฎหมาย

ภาคประชาสังคมและภาคีเครือข่ายเฉพาะ เช่น มูลนิธิ YMCA, สถาบันครอบครัวเข้มแข็งจังหวัดพะเยา, มูลนิธิพะเยาเพื่อการพัฒนา และมูลนิธิพันธกิจสัมพันธ์เมตตา รวมถึงสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และ สสส. ที่เข้ามาสนับสนุนกิจกรรมพัฒนาศักยภาพผ่านแนวคิด MIDL ร่วมกับสื่อท้องถิ่นอย่าง “พะเยาทีวี”

สถาบันศาสนาและการศึกษา ได้แก่ วัด, มหาวิทยาลัยพะเยา, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา และโรงเรียนต่าง ๆ ในพื้นที่

จุดแข็งและข้อจำกัดของกลไกในปัจจุบัน

จุดแข็ง มีการประสานงานของเครือข่ายที่หลากหลายทั้งภาครัฐและภาคประชาชนในการร่วมเฝ้าระวังและดูแลเด็กกลุ่มเป้าหมายอย่างเข้มแข็ง โดยมีกลไกระดับพื้นที่ (ตำบล/หมู่บ้าน) เป็นเจ้าของเรื่องและขับเคลื่อนงานได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง

ข้อจำกัด แผนปฏิบัติการส่วนใหญ่มักเน้นการมองสถานการณ์เด็กและเยาวชนบนพื้นฐานสถิติและประเด็นปัญหาทั่วไปจากมุมมองของผู้ใหญ่ ขาดข้อมูลเชิงลึกและการวิเคราะห์เชิงสาเหตุที่เชื่อมโยงกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และปัญหาการขาดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลยังขาดกลไกระดับจังหวัดที่จะทำหน้าที่เป็นคณะทำงานกลาง ประสานงานระหว่างเด็กเยาวชนกับหน่วยงานระดับจังหวัดอย่างเป็นระบบเพื่อส่งต่อข้อเสนอของเด็กไปสู่แผนพัฒนาจังหวัด (ซึ่งปัจจุบันอยู่ระหว่างการร่างประกาศแต่งตั้งคณะกรรมการสนับสนุนการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดพะเยา)

แนวทางการพัฒนาระบบกลไกแบบบูรณาการ 4 ระดับ

จากการระดมความคิดเห็นร่วมกับภาคีเครือข่าย ได้กำหนดให้มีการพัฒนากลไกใน 4 ระดับควบคู่กันไปเพื่อความยั่งยืน

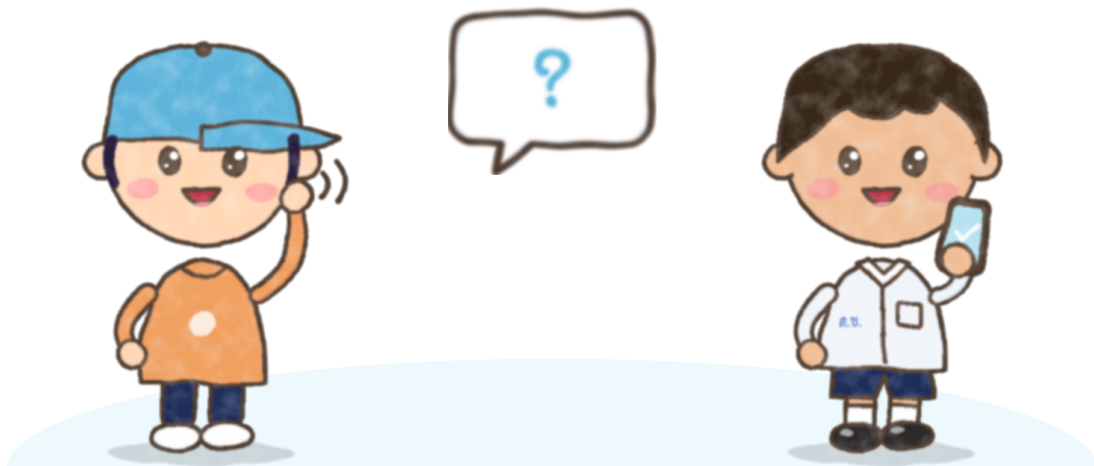
1 ระดับเด็กและเยาวชน สนับสนุนการรวมกลุ่ม (ทั้งเป็นทางการและตามธรรมชาติ) พัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และภาวะผู้นำ พร้อมทั้งสร้างพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

2 ระดับพี่เลี้ยง เสริมสร้างทักษะและปรับทัศนคติของพี่เลี้ยงในชุมชนและสภาเด็ก ฯ ให้ทำหน้าที่เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือโค้ช” แทนการสั่งการหรือบงการ เพื่อส่งเสริมสิทธิการมีส่วนร่วมของเด็กอย่างแท้จริง

3 ระดับภาคีระดับปฏิบัติการ เชื่อมโยงหน่วยงานและองค์กรในพื้นที่เพื่อสนับสนุนทรัพยากร โอกาสทางการศึกษา และการคุ้มครองสวัสดิการแก่เด็กกลุ่มเฉพาะ/กลุ่มเปราะบาง

4 ระดับภาคีระดับนโยบาย จัดทำระบบฐานข้อมูลเด็ก จัดทำแผนปฏิบัติการระยะ 3 ปี และ 5 ปี เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาจังหวัด และแต่งตั้งคณะกรรมการผลักดันเชิงนโยบาย

โดยในอนาคตควรผลักดันให้มีสัดส่วนของเด็กและเยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมตัดสินใจร่วมกับผู้ใหญ่ในทุกกลไกคณะทำงาน ตั้งแต่ระดับชุมชน ตำบล อำเภอ ไปจนถึงระดับจังหวัด เพื่อสะท้อนความต้องการที่แท้จริง



รัฐ/อปท. : แขนกลางทางนโยบาย - ข้อมูลสถานการณ์ - สนับสนุนงบประมาณ - บูรณาการงานสู่พื้นที่ตำบล	- มีงบประมาณต่อเนื่อง - มีบุคลากรประจำ - มีอาสาสมัครระดับพื้นที่ - มีกลไกสภาเด็กเยาวชน - เชื่อมประสานประชาสังคม	- ขาดกระบวนการนโยบายและวางแผนแบบมีส่วนร่วม - ไม่เน้นทำงานเชิงลึก - กฎระเบียบบางอย่างไม่เอื้อต่อการทำกิจกรรม
ประชาสังคม : พื้นที่สร้างสรรค์และเครือข่าย - สร้างพื้นที่เรียนรู้/พื้นที่สาธารณะ - เน้นพัฒนาศักยภาพเด็ก/พี่เลี้ยง - สานเครือข่ายภายในและนอก	- มีความคล่องตัว ยืดหยุ่น - เข้าถึงกลุ่มเด็กเยาวชน - เปราะบาง กลุ่มนอกระบบ - พื้นที่เรียนรู้ต้นแบบ - เครือข่ายความร่วมมือวิชาการ รัฐบาล และพื้นที่	- แหล่งทุนขาดความต่อเนื่อง / ไม่มีงบประมาณดำเนินงาน - บุคลากรไม่เพียงพอ - ขาดการขยายผลพื้นที่
สถาบันการศึกษาและภาคเอกชน : เติมเต็มทักษะอนาคต - โครงการPhayao Learning City - Thailand Zero Dropout - องค์ความรู้และทักษะวิชาการ - พัฒนาทักษะอาชีพ/ ดิจิทัล	- สร้างพื้นที่การเรียนรู้ - มีบุคลากร สถานที่ - บูรณาการกิจกรรมกับรัฐ / อปท. และชุมชน - รูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย - ระดมทุนได้ง่าย	- พื้นที่เรียนรู้กระจุกในเขตเมืองพะเยา - การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังไม่กระจายทุกกลุ่ม - เด็กเยาวชนบางส่วนเข้าไม่ถึงพื้นที่เรียนรู้ - การสื่อสารต่อสังคมยังมี

♦ ภาพ 1 วิธีการทำงาน จุดแข็ง และข้อจำกัดของระบบและกลไกการพัฒนา และสนับสนุนเด็กเยาวชนจังหวัดพะเยา (ที่มา: สหทัยา วิเศษ, 2568)



🔵 นิเวศสื่อสุข-ทุกภาวะ : ระบบสิ่งแวดล้อมและการสื่อสารรอบตัวเด็ก

เด็กและเยาวชนส่วนมากยังขาดความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อ เห็นได้จากปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากสื่อและเทคโนโลยี ตั้งแต่ปัญหาระดับปัจเจกบุคคล เช่น การรับชมรายการที่มีภาพหรือข้อความแสดงถึงความก้าวร้าว รุนแรง ใช้ภาษาหยาบคาย ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย, พฤติกรรมการเลียนแบบสื่อในเด็กและวัยรุ่น, การเสพติดสื่อ และเกมออนไลน์ จนถึงปัญหาระดับสังคม เช่น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารโดยขาดวิจารณญาณ, สิทธิ ความเป็นส่วนตัว และอาชญากรรมในโลกออนไลน์, พฤติกรรมบริโภคนิยม เป็นต้น การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยป้องกันผลกระทบ และแก้ไขปัญหาจากการใช้สื่อและเทคโนโลยี อีกทั้งยังช่วยพัฒนากระบวนการคิด พัฒนาจิตใจ และพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนให้ดียิ่งขึ้น

◆ สำรวจสาเหตุนิเวศสื่อทุกภาวะเด็กพะเยา

9 อันดับที่เด็กเยาวชนพะเยาต้องเผชิญ ถือเป็นระบบสิ่งแวดล้อมและการสื่อสารรอบตัวเด็กที่ส่งผลกระทบในทางลบ และสร้างความเปราะบางต่อชีวิต ซึ่งประกอบด้วยเชื่อมโยงของปัจจัยในมิติต่าง ๆ ที่รุนแรงและขัดขวางการเติบโตเป็นพลเมืองตื่นรู้ของเด็กและเยาวชน นิเวศสื่อส่งผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยมีสาเหตุดังนี้

สถาบันครอบครัว (Family)

การขาดความอบอุ่นและการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสม ปัญหาทางเศรษฐกิจบีบให้ผู้ปกครองต้องดิ้นรนและห่างไกลจากเด็ก หลายครอบครัวทิ้งเงินไว้ให้เด็กใช้จ่ายตามลำพังโดยไม่มีเวลาให้คำแนะนำสั่งสอน

การใช้สื่อเป็นพี่เลี้ยง (Digital Babysitter) ผู้ปกครองมักยื่นโทรศัพท์มือถือให้เด็กเล่นเพื่อให้อยู่นิ่ง ๆ โดยไม่รู้เท่าทันผลกระทบสะสมที่จะเกิดขึ้นกับสมองและพฤติกรรมของเด็กในอนาคต และไม่ได้เฝ้าควบคุมดูแลในขณะที่เด็กเปิดรับเนื้อหาต่าง ๆ

ปัญหายาเสพติด และความรุนแรง ผู้ปกครองบางส่วนเกี่ยวข้องกับสุรา และยาเสพติด ส่งผลให้บกพร่องต่อหน้าที่การเลี้ยงดู ปล่อยปละละเลย จนเกิดปัญหาการใช้ความรุนแรง และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กโดยบุคคลในครอบครัวเอง



ชุมชน (Community)

แรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน (Peer Pressure) ในช่วงอายุ 10 - 15 ปี เด็กจะเชื่อใจเพื่อน และคล้อยตามได้ง่ายที่สุด หากสภาพแวดล้อมไม่ปลอดภัยจะนำไปสู่พฤติกรรมเลียนแบบ เช่น การดื่มสุราตั้งแต่วัยเยาว์ การใช้ยาเสพติด หรือการสูบบุหรี่ไฟฟ้า

ช่องว่างระหว่างวัย (Generation Gap) การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในระดับชุมชนทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นห่างเหิน ขาดพื้นที่เปิดใจรับฟังซึ่งกันและกัน ปัญหาการกลั่นแกล้งและล้อเลียน เด็กที่ได้รับความรุนแรงจากครอบครัวมักไม่มีภูมิคุ้มกันทางใจในการจัดการตนเอง เมื่อไปโรงเรียนจึงถูกเพื่อนล้อเลียนจนนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว ทะเลาะวิวาท และภาวะซึมเศร้า

หน่วยงาน และสถาบันการศึกษา (Agencies)

การเน้นพัฒนาการด้านสติปัญญาเพียงด้านเดียว ระบบการศึกษามุ่งเน้นแต่เรื่องเขียน อ่าน คำนวน (IQ) แต่กลับมองข้ามพัฒนาการด้านอารมณ์ และสังคม ส่งผลให้เด็กมีปัญหา พฤติกรรมก้าวร้าว ซึมเศร้า หรือติดเกมเมื่อเติบโตขึ้น การมองข้ามมิติเชิงลึก หน่วยงานภาครัฐมักประเมินสถานการณ์เด็กผ่านตัวเลขและสถิติพื้นฐานทั่วไปเท่านั้น อีกทั้งยังขาดกลไกประสานงานระดับจังหวัดที่จะเชื่อมโยงเด็กเยาวชนเข้ากับแผนพัฒนาจังหวัดอย่างเป็นระบบ

ระบบพี่เลี้ยง และผู้สนับสนุน (Mentor System)

ทัศนคติเชิงอำนาจนิยมและการสั่งการ พี่เลี้ยงหรือผู้ใหญ่ในระบบดั้งเดิมมักใช้พฤติกรรม “บงการ” หรือ “ควบคุมบังคับ” (Manipulation) มากกว่าการทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนหรือผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) การทำลายความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การที่ผู้ใหญ่พยายามเข้ามาจำกัดสิทธิ์ ตัดสินแทน หรือควบคุมการตัดสินใจของเด็ก จะกลายเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้และทำลายความเชื่อมั่นในการลุกขึ้นมาสร้างการเปลี่ยนแปลงของเด็กเยาวชน

นโยบาย (Policy)

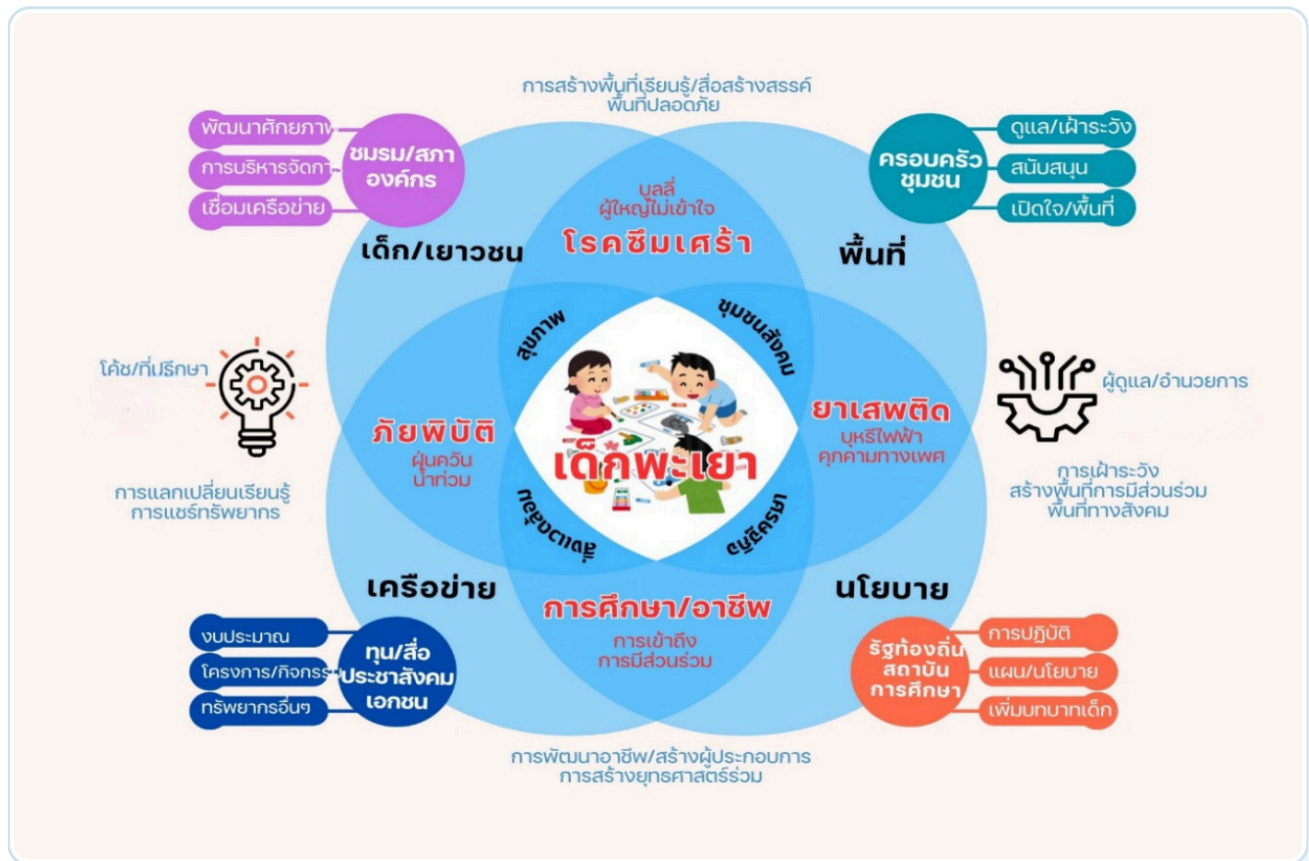
สวัสดิการที่ไม่ครอบคลุมกลุ่มเปราะบาง นโยบายคุ้มครองเด็กและจัดสวัสดิการของรัฐ ยังไม่ครอบคลุมกลุ่มเฉพาะ เช่น เด็กพิการ เด็กพิเศษ (ออทิสติก) รวมถึงยังมีช่องว่างทางกฎหมายในการคุ้มครองกลุ่มเด็กข้ามชาติ ไร้สัญชาติ และกลุ่มเด็กเยาวชนที่อยู่นอกระบบการศึกษา และการทำงาน

พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)

- พื้นที่ออนไลน์ เด็กเยาวชนใช้เวลาอยู่กับหน้าจอสูงถึง 6-8 ชั่วโมงต่อวัน เพื่อความบันเทิงมากกว่าการเรียนรู้ นำไปสู่ปัญหาสุขภาพกายและสุขภาพจิต เช่น นอนไม่หลับ รู้สึกโดดเดี่ยว และมี

ความเครียดจากการเปรียบเทียบชีวิตตนเองกับภาพที่เห็นบนอินเทอร์เน็ต และการตกเป็นเหยื่อของข่าวลวง การเสพติดแพลตฟอร์มผ่านระบบอัลกอริทึมที่สร้าง “ห้องสะท้อนเสียง” ชักนำความคิดด้านเดียว ความเสี่ยงจากรอยข้อมูลดิจิทัลสะสม และที่สำคัญคือภัยจากการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ซึ่งสร้างความรุนแรงทางจิตใจเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่า

- พื้นที่ออนไลน์ ชุมชนขาดแคลนพื้นที่สาธารณะที่สร้างสรรค์ ปลอดภัย และเอื้อต่อการใช้งานของคนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะเด็กพิเศษยังขาดสื่อที่เด็กและเยาวชนจะใช้ส่งเสียงสะท้อนความต้องการ



♦ ภาพ 2 การพัฒนาระบบนิเวศสื่อสุขภาวะรอบตัวเด็กและเยาวชนจังหวัดพะเยา (ที่มา: ชัยวัฒน์ จันธิมา)

◆ นิเวศสื่อสุขภาวะ: พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ พื้นที่สื่อสาร และพื้นที่ปฏิบัติการสู่ความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ

ระบบการสื่อสารรอบตัวเด็กและเยาวชนที่มีอิทธิพลต่อชีวิตทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยนิเวศนี้ให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการมีส่วนร่วมของคนในระบบการสื่อสารที่หลากหลายครอบคลุมตั้งแต่สื่อ

บุคคล สื่อชุมชน สื่อศิลปวัฒนธรรม สื่อพิธีกรรม ตลอดจนแหล่งสารสนเทศ และข้อมูลข่าวสารที่มีการถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตและชุมชนท้องถิ่น

การพัฒนาสิ่งแวดล้อมและนิเวศการสื่อสารรอบตัวเด็กเช่นนี้ คือ หัวใจสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญา ซึ่งช่วยหนุนเสริมและเปลี่ยนบทบาทของเด็กเยาวชนจากการเป็นเพียง “ผู้รับสาร” ไปสู่การเป็น “ผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์” และ “ผู้นำการเปลี่ยนแปลง” ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้อย่างแท้จริง

จากการดำเนินงานวิจัย Young Active Citizen: การเสริมสร้างพลังเครือข่ายเด็กเยาวชนจังหวัดพะเยาสู่ความเป็นพลเมือง รู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน โดยได้สนับสนุนให้เด็กเยาวชนได้ทำโครงการเปลี่ยนเมืองในลักษณะ **Mini Project** พบว่า **นิเวศสื่อสุขภาพกับการสร้างพลังเด็กเยาวชน** ประกอบด้วย **พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ พื้นที่สื่อสาร และพื้นที่ปฏิบัติการ** ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ และร่วมขับเคลื่อนการสร้าง “เมืองสำหรับทุกคน (Inclusive Cities)”

1. พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ (Interaction Space)

เป็นพื้นที่สร้างสรรค์และปลอดภัย (Safe Space) ที่เปิดโอกาสให้เด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ และผู้คนที่มีความแตกต่างหลากหลายวัย หลายสถานะ รวมถึงผู้สูงอายุ คนเล็กคนน้อย และกลุ่มเปราะบาง เช่น เด็กพิการหรือเด็กพิเศษ ได้เข้ามาพบปะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นเจ้าของพื้นที่ร่วมกัน

บทบาทสำคัญในการพัฒนาพลเมือง ช่วยลดช่องว่างระหว่างรุ่น (Generation Gap) ภายในชุมชนท้องถิ่นที่กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างรวดเร็ว บรรเทาปัญหาความรุนแรง สภาวะเครียด โรคซึมเศร้า หรือพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่เหมาะสมในครอบครัวและโรงเรียน ด้วยกระบวนการรับฟังอย่างมีส่วนร่วมและมีสติ ช่วยสร้างภูมิคุ้มกันทางใจลดการล้อเลียนหรือกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

“โครงการพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กเยาวชนและครอบครัว สภาเด็กเยาวชนตำบลแม่ใจ อำเภอแม่ใจ ใช้พื้นที่สาธารณะร่วมกับ “โฮงเฮียนผู้สูงอายุเทศบาลตำบลแม่ใจ” ในการจัดกิจกรรมสานสัมพันธ์ข้ามรุ่น เพื่อแลกเปลี่ยนคุณค่าและสร้างความเข้าใจกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในพื้นที่”



“โครงการเติมฝัน ปันรัก share with love กลุ่มเยาวชนกล้าแผ่นดินวัดต้ามอน ตำบลบ้านต้า อำเภอเมืองพะเยา วัดต้ามอนได้นำกลุ่มเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมกับโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลและอสม. ลงพื้นที่เพื่อพบปะ และดูแลผู้สูงอายุกลุ่มเปราะบางที่เจ็บป่วยหรือขาดคนดูแลในชุมชน โดยการมอบของ และพูดคุยเพื่อให้กำลังใจกับผู้สูงอายุ”

2. พื้นที่สื่อสาร (Communication Space)

เป็นระบบหรือช่องทางสื่อสารเชิงบวกที่เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชน (รวมถึงกลุ่มชาติพันธุ์และสามเณร) ได้เป็นผู้กำหนดประเด็นและทำหน้าที่เป็น “ผู้สื่อสาร” เพื่อสะท้อนความคิดเห็น อัตลักษณ์ ตัวตน ตลอดจนข้อเสนอแนะต่อสังคมโดยตรง

บทบาทสำคัญในการพัฒนาพลเมือง ส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิด MIDL โดยเฉพาะขั้นการสร้างสรรค์สื่อ (Create) โดยปรับเปลี่ยนบทบาทของเยาวชนจากผู้รับสารมาเป็นผู้ผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์” ใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอ ภาพถ่าย แผ่นพับ หรือสื่อนิทรรศการ ในการสื่อสารบอกเล่ารากเหง้าภูมิปัญญา และสะท้อนปัญหาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ ปราศจากความรุนแรง และช่วยลดอคติการตีตราในสังคม

“โครงการ “ฟังเสียงฉันทน่อย เข้าใจฉันท้าง” กลุ่มลูกบ้านใหม่เพื่อการเปลี่ยนแปลง อำเภอกุกามยาว ทีมแกนนำผลิตคลิปวิดีโอเปิดใจคุยกันอย่างตรงไปตรงมา สัมภาษณ์เสียงสะท้อนระหว่างฝั่งผู้ปกครองและเสียงของเยาวชนเพื่อเผยแพร่บนโลกออนไลน์ กระตุ้นให้เกิดพื้นที่รับฟังที่อบอุ่นในสถาบันครอบครัว”

“โครงการต้องผ้า ต้องใจ สภาเด็กเยาวชนตำบลเวียง อำเภอเชียงคำ ดำเนินงานในศูนย์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านเวียงเจียงคำ โดยใช้สื่อคลิปวิดีโอสั้นเผยแพร่ทาง TikTok/Facebook เพื่อชวนผู้คนในสังคมรุ่นใหม่ร่วมอนุรักษ์ลายผ้าดอกจลโบราณของชุมชน”



3. พื้นที่ปฏิบัติการ (Action Space / พื้นที่ปฏิบัติจริง)

ความหมายและลักษณะ เป็นโอกาสและพื้นที่ที่เปิดกว้างให้เด็กและเยาวชนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมหรือทดลองทำ “โครงการเปลี่ยนเมือง” Mini Project ด้วยตนเอง เพื่อแก้ไขปัญหาหรือขับเคลื่อนการพัฒนาชุมชนและสิ่งแวดล้อมรอบตัวให้เกิดผลเป็นรูปธรรม

บทบาทสำคัญในการพัฒนาพลเมือง สะท้อนพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมตามหลักบันไดการมีส่วนร่วม 8 ขั้น (ขั้นที่ 7 และ 8) คือ “เด็กและเยาวชนเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมและร่วมตัดสินใจ” โดยที่พี่เลี้ยงหรือผู้ใหญ่ทำหน้าที่ปรับบทบาทจากการสั่งการมาเป็นผู้หนุนเสริมและให้คำปรึกษาอยู่เบื้องหลัง ส่งเสริมขั้นการใช้สื่อ และปฏิบัติจริง (Act/Reflect) ยกย่องเยาวชนให้เกิดจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมและเป็นพลเมืองเชิงรุก (Active Citizen) ที่เรียนรู้ทักษะการทำงานเป็นทีมผ่านประสบการณ์จริง

“โครงการ Space Safe Zone กลุ่มเด็กดริฟ ตำบลแม่ใส อำเภอเมืองพะเยา กลุ่มเด็กดริฟร่วมกันลงพื้นที่สำรวจและวาดแผนที่ระบุจุดเสี่ยงภัย/จุดไม่ปลอดภัยภายในชุมชน พร้อมผลิตวิดีโอเสียงสะท้อนของเด็กส่งต่อให้กับผู้นำท้องถิ่นและองค์การบริหารส่วนตำบลแม่ใส เพื่อให้เกิดการปรับปรุงพื้นที่เสี่ยงเหล่านั้นร่วมกัน”

“โครงการ MCU Sharing Space องค์การบริหารนิสิตบรรพชิต มจร วิทยาเขตพะเยา กลุ่มแกนนำนิสิตบรรพชิตสำรวจและลงมือทำป้ายจราจรเตือนภัย พร้อมทาสีขีดเส้นแบ่งเลนวิ่งและเลนรถยนต์บนพื้นถนนทางเข้ามหาวิทยาลัย เพื่อสร้างความปลอดภัยและลดอุบัติเหตุจากการสัญจรจริงในพื้นที่สาธารณะ”



บทที่

2

แนวทางการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลง และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม



Media Information Digital Literacy - MIDL: ความ หมายและกระบวนการ

การรู้เท่าทันสื่อ “การใช้สื่อเพื่อการพัฒนาตนเองเป็นเป้าหมายสูงสุดของการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ” การรู้เท่าทันสื่อ หมายรวมถึง ความสามารถของบุคคลในการใช้สื่อและเทคโนโลยี ความสามารถในการสืบค้นข้อมูล การมีวิจารณญาณ พิจารณาและเลือกข้อมูล ข่าวสารที่มีความน่าเชื่อถือ สามารถเป็นได้ทั้งผู้รับและผู้ส่งข้อมูล ข่าวสาร ตระหนักและระมัดระวัง ผลกระทบทั้งเชิงบวกและลบที่อาจเกิดขึ้นจากการสื่อสารนั้น

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะจำเป็นสำหรับทุกคน เนื่องจากปัจจุบันมีข้อมูลจำนวนมากถูกเผยแพร่ผ่านสื่อทุกประเภทตลอด 24 ชั่วโมง ทุกคนสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วจากโทรศัพท์มือถือ สื่อออนไลน์ และสื่อหลักเช่น โทรทัศน์ วิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ ยิ่งสื่อและเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้นเพียงไร ข้อมูลข่าวสารก็ยิ่งถูกเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น หากบุคคลไม่ได้เรียนรู้และฝึกฝน ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่องและจริงจัง ย่อมขาดวิธีการจัดการกับข้อมูลมหาศาลที่ตนเองได้รับ และเป็นเรื่องยากที่จะใช้วิจารณญาณในการบริโภคข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ ที่สื่อมวลชนนำเสนอ (ฮาม เชื้อสถาปนศิริ อาทิตยา สมโลภ และรติ ธนารักษ์, 2562)

MIDL จึงเป็นกระบวนการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความเป็นพลเมือง มีความเท่าทันตนเอง เท่าทันสื่อ และเท่าทันสังคม โดยเป็นการยกระดับจาก “ทักษะส่วนบุคคล” ไปสู่ “บทบาททางสังคมของพลเมือง” จากการศึกษาของ ฟิรพงศ์ จงไพศาลสกุล และคณะ, (2568) กล่าวว่า MIDL เป็นการบูรณาการสมรรถนะสำคัญ 3 ด้านเข้าด้วยกัน ได้แก่



1 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) สมรรถนะการใช้ การวิเคราะห์ เข้าใจรูปแบบ และเทคนิคของสื่อ ตลอดจนการผลิตสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย

2 การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) สมรรถนะการเข้าถึง ประเมิน คัดกรอง ค้นหา และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพบนฐานของจริยธรรม

3 การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) สมรรถนะการใช้เทคโนโลยีและเครือข่าย ดิจิทัลเพื่อค้นหา เข้าใจ ประมวลผล และสร้างสรรค์ข้อมูล รวมถึงการเข้าใจกลไกหรือโครงสร้าง อำนาจ ของแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างปลอดภัย

เป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ มีวิจารณญาณ มีจิตสำนึกประชาธิปไตย และตระหนักว่าพฤติกรรมกรรมการแสดงออกบนโลกออนไลน์ของตนส่งผล ต่อสังคมโดยรวม

◆ กระบวนการเรียนรู้ MIDL 4 ขั้นตอนเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง

กระบวนการ MIDL ถูกออกแบบเป็นเครื่องมือให้เยาวชนเปลี่ยนบทบาทจากเพียง “ผู้เสพสื่อ” สู่การเป็น “ผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์และผู้นำการเปลี่ยนแปลง” ผ่าน 4 ขั้นตอนสำคัญ

ขั้นที่ 1 การเข้าถึงสื่อและข้อมูล (Access) เป็นการพัฒนาทักษะสืบสอบข้อมูลอย่างมีเป้าหมาย โดยให้เยาวชนลงพื้นที่สืบค้นข้อมูลและสำรวจสถานการณ์ปัญหาในชุมชนของตนเอง อย่างครอบคลุม ผ่านเครื่องมือเชิงปฏิบัติการ เช่น การเดินสำรวจและการทำแผนที่เดินดิน เพื่อ เก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งสื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล เช่น ปราชญ์ชุมชนหรือผู้รู้ ในท้องถิ่น

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ (Analysis) จัดกระบวนการล้อมวงพูดคุยและประชุมกลุ่มย่อยเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล โดยมีเป้าหมายคือ

1) ฝึกทักษะการแยกแยะข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง (Fact) ออกจากความคิดเห็น (Opinion) หรือการบิดเบือนข้อมูล

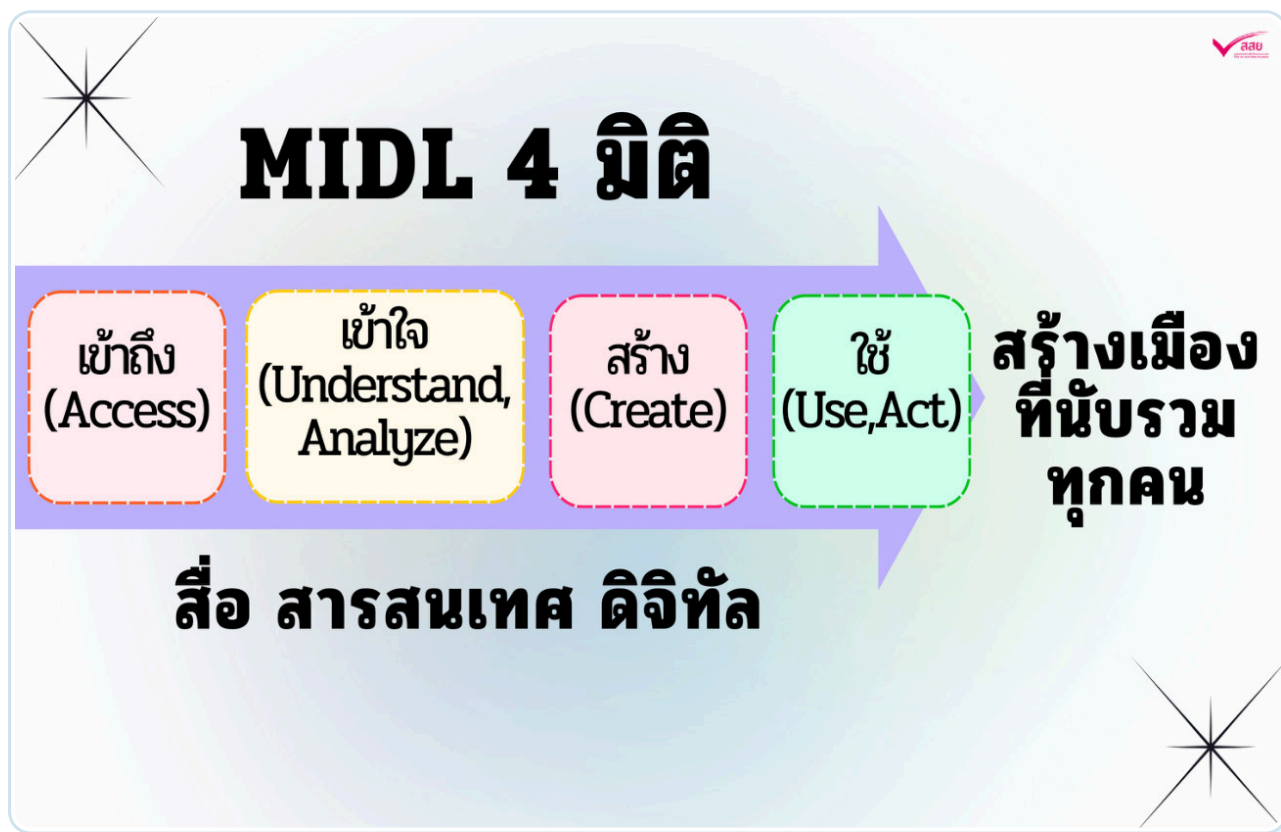
2) วิเคราะห์เพื่อหาคุณค่า ความหมายที่แท้จริง สาเหตุของปัญหา และผู้ที่มีส่วนได้ ส่วนเสีย

3) ตั้งคำถามวิพากษ์ค่านิยม ความเชื่อ หรือวิถีปฏิบัติเดิม ๆ ในชุมชนที่อาจทำให้เกิด การเลือกปฏิบัติ ละทิ้ง หรือกีดกันกลุ่มคนในสังคม

ขั้นที่ 3 การออกแบบ สร้างสรรค์สื่อ (Create) ส่งเสริมให้เยาวชนใช้ความคิด สร้างสรรค์ในบทบาท “ผู้ส่งสาร” โดยนำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในชุมชนมาออกแบบ และผลิตสื่อที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบท (เช่น สื่ออาหาร สื่อดนตรีบำบัด สื่อลายผ้า ตอกฉลุ สื่อศิลปะ หรือ

คลิป์วิดีโอ). โดยสื่อที่ผลิตต้องมีคุณค่าใหม่ ปราศจากความรุนแรง ช่วยลดอคติและการเหมารวม (Stereotypes) เพื่อฟื้นฟูอัตลักษณ์และสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชน

ขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้สื่อและสร้างการเปลี่ยนแปลง (Act/Reflect) การเปิดพื้นที่ทางสังคมเพื่อนำเสนอสื่อและผลงานที่เยาวชนสร้างขึ้นสู่ชุมชนและสาธารณะ. ขั้นตอนนี้ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการเปิดบทสนทนาและเปิดเวทีพูดคุยเพื่อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกับผู้ใหญ่และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเท่าเทียม ช่วยสร้างระบบการสื่อสารแบบเปิดที่เปิดโอกาสให้คนเล็กคนน้อยหรือผู้ที่ไร้เสียงในสังคมได้มีพื้นที่สื่อสาร และเข้ามามีส่วนร่วมกำหนดอนาคตของชุมชนโดยไม่มีใครถูกทิ้งไว้ข้างหลัง พร้อมทั้งร่วมจัดเวทีสรุปประเมินผลและถอดบทเรียน (Reflect) ร่วมกันเพื่อความต่อเนื่อง



♦ **ภาพ 3** กระบวนการเรียนรู้ MIDL 4 มิติ
(ที่มา : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน)

สรุป MIDL 4 มิติ ประกอบด้วย การเข้าถึงสื่อและข้อมูล (Access) ลงพื้นที่เพื่อสืบค้นข้อมูลและสำรวจปัญหาของชุมชนอย่างครอบคลุม ทั้งจากสื่อบุคคล (ปราชญ์ชุมชน) และสื่อออนไลน์

การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ (Analysis) จัดกระบวนการพูดคุยเพื่อวิเคราะห์คุณค่า ความหมาย สาเหตุของปัญหา ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และผลกระทบ โดยต้องแยกแยะได้ว่าข้อมูลใดเป็นข้อเท็จจริง หรือเป็นเพียงความคิดเห็น

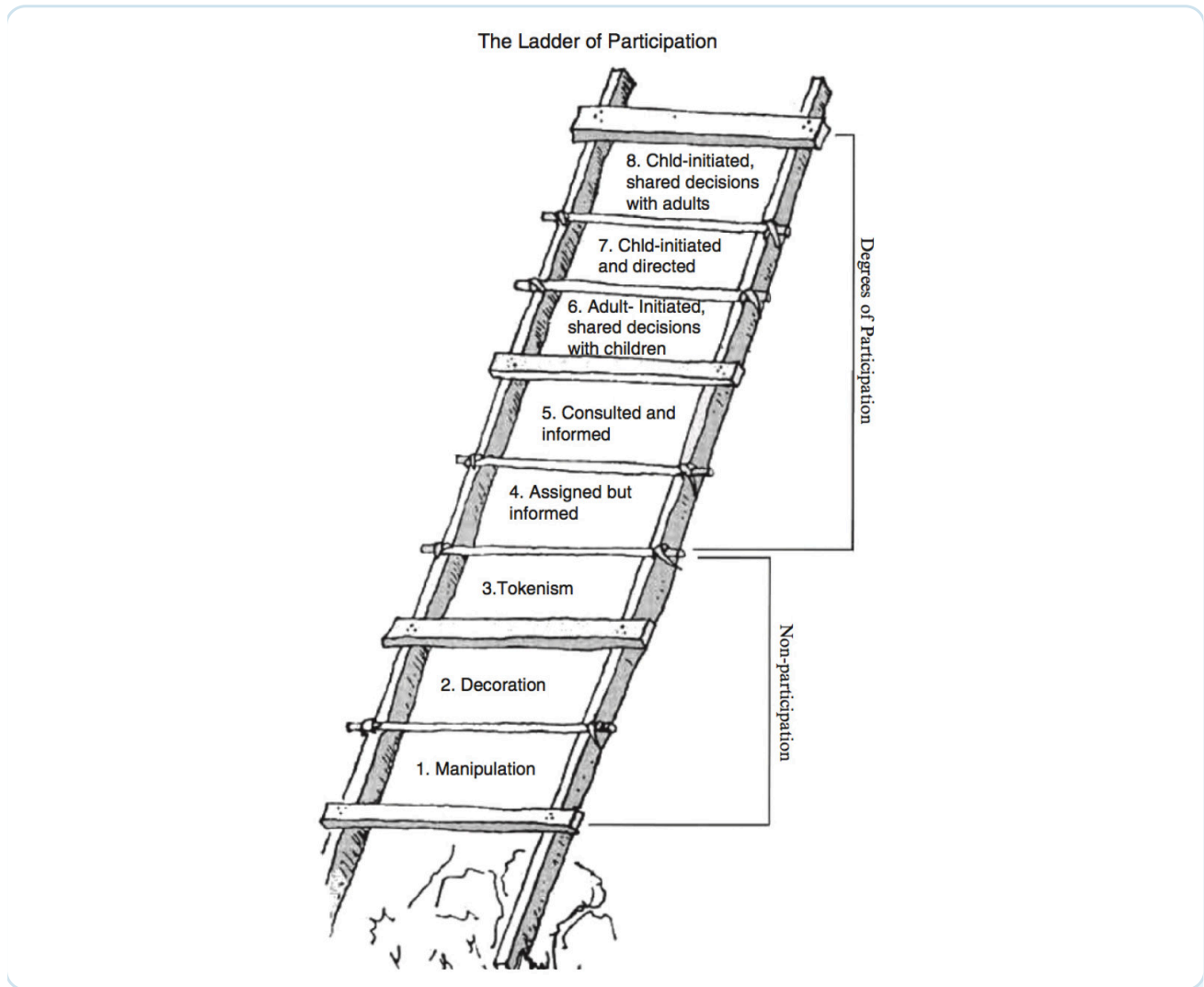
การออกแบบ สร้างสรรค์สื่อ (Create) นำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนมาออกแบบสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น สื่ออาหาร สื่อดนตรีบำบัด สื่อศิลปะ คลิปวิดีโอ หรือสื่อลายผ้า โดยสื่อต้องไม่นำเสนอความรุนแรงและช่วยลดอคติ

การประยุกต์ใช้สื่อและสร้างการเปลี่ยนแปลง (Act/Reflect) เปิดพื้นที่พูดคุย นำเสนอข้อมูลและสื่อที่เยาวชนสร้างขึ้นต่อชุมชน เพื่อโน้มน้าวและนำไปสู่วิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งร่วมกันประเมินผลและสรุปบทเรียน



๐ บันไดการมีส่วนร่วม 8 ขั้น : การพัฒนาเด็กเยาวชนอย่างมีส่วนร่วม

“การพัฒนาเด็กเยาวชนอย่างมีส่วนร่วม” ใช้เครื่องมือสำคัญคือ “บันไดการมีส่วนร่วม 8 ขั้น” (Roger Hart's Ladder of Participation) (Hart, R. A., 1992) เพื่อเป็นกรอบให้พี่เลี้ยงและผู้ใหญ่ใช้ประเมินและปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองในการหนุนเสริมเด็กและเยาวชน โดยมีรายละเอียดของบันไดทั้ง 3 ระดับ 8 ขั้นตอน



♦ ภาพ 4 บันไดการมีส่วนร่วม 8 ขั้นของโรเจอร์ ฮาร์ท (Roger Hart's Ladder of Participation)
(ที่มา : Hart, R. A., 1992)



ระดับที่ 1 เด็กและเยาวชนไม่มีส่วนร่วม (Non-participation)

เป็นระดับที่โครงการหรือกิจกรรมทั้งหมดถูกกำหนดและควบคุมโดยผู้ใหญ่ โดยที่เด็กและเยาวชนไม่มีบทบาทในการตัดสินใจที่แท้จริง มี 3 ชั้น

ชั้นที่ 1 การถูกบงการ (Manipulation) กิจกรรมหรือโครงการถูกออกแบบและดำเนินการทั้งหมดโดยผู้ใหญ่ แต่ถูกนำเสนอในลักษณะที่สร้างว่าเกิดขึ้นจากความตั้งใจหรือคำนึงถึงเยาวชน ทั้งที่ในความจริงเด็กไม่มีบทบาทสำคัญหรือไม่ได้เข้าใจในประเด็นนั้นเลย เช่น การให้เด็กถือป้ายข้อความรณรงค์ทางการเมืองโดยที่เด็กไม่เข้าใจเหตุผล หรือการเสนอข่าวโดยมุ่งเน้นความดีความชอบไปที่ผู้ใหญ่มากกว่าบทบาทของเด็ก

ชั้นที่ 2 การเป็นไม้ประดับ (Decoration) การใช้เด็กและเยาวชนเป็นเครื่องมือช่วยประชาสัมพันธ์หรือสร้างสีสันให้กับงาน โดยที่เด็กไม่ได้เข้าใจวัตถุประสงค์ของงานนั้นอย่างแท้จริง และไม่ได้มีการสร้างว่างานนั้นถูกจัดขึ้นโดยเยาวชน เช่น การเชิญเยาวชนมาร่วมงานเพื่อสวมเสื้อโครงการ รับประทานอาหาร ถ่ายภาพร่วมกัน แต่ไม่ได้สื่อสารให้เด็กเข้าใจประเด็นของงาน

ชั้นที่ 3 การทำพ้อเป็นพิธี (Tokenism) เยาวชนได้รับโอกาสให้แสดงความคิดเห็นหรือส่งเสียงสะท้อน แต่กลับมีทางเลือกน้อยมากหรือไม่มีเลย อีกทั้งไม่มีเวลาเตรียมตัวอย่างเพียงพอ และเมื่อแสดงความคิดเห็นไปแล้ว ผู้ใหญ่ไม่ได้นำข้อเสนอแนะไปใช้ในกระบวนการตัดสินใจหรือไม่มีการตอบสนองกลับ เช่น การเชิญเยาวชนมีชื่อเสียงมาร่วมเสวนาโดยไม่ให้ข้อมูลที่มาที่ไป และสื่อในวันต่อมานำเสนอเพียงรูปภาพของเยาวชนคนนั้นโดยไม่มีรายละเอียดข้อเสนอแนะหรือกระบวนการทำงานถัดไป



◆ ภาพ 5 บันไดการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน ขั้นที่ 1-3

(ที่มา: <https://www.oscc.consulting/media/325>)

ระดับที่ 2 เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วม (Youth Engagement)

เป็นระดับที่เยาวชนเริ่มมีบทบาทในการดำเนินงาน ได้รับการยอมรับและรับฟังข้อมูลอย่างเป็นระบบ แต่สิทธิในการตัดสินใจขั้นสุดท้ายยังคงอยู่ที่ผู้ใหญ่ มี 2 ขั้น ได้แก่:

ขั้นที่ 4 การมอบหมายและแจ้งให้ทราบก่อน (Assigned but Informed) เยาวชนได้รับมอบหมายให้ทำบทบาทเฉพาะอย่างในโครงการ โดยได้รับแจ้งรายละเอียด วัตถุประสงค์ ข้อมูลผู้อนุมัติ และเหตุผลของกิจกรรมอย่างชัดเจน และเยาวชนตัดสินใจเข้าร่วมด้วยความสมัครใจของตนเอง เช่น เด็กและเยาวชนได้รับมอบหมายให้ร่วมนำเสนอผลงานของตนเองเพื่อสนับสนุนข้อมูลในเวทีประชุม หรือช่วยส่งเสียงสนับสนุนประเด็นสำคัญที่กระทบต่อพวกเขา

ขั้นที่ 5 การขอคำปรึกษาจากเยาวชนและแจ้งให้ทราบก่อน (Consulted and Informed) เกิดขึ้นเมื่อผู้ใหญ่ขอคำปรึกษาหรือคำแนะนำจากเยาวชน โดยเยาวชนได้รับการแจ้งข้อมูลอย่างครบถ้วน มีเวลาเตรียมตัวอย่างเพียงพอ และรับรู้ว่าจะเสนอของพวกตนจะได้รับการนำไปพิจารณาอย่างจริงจัง แม้ว่าขั้นตอนการตัดสินใจขั้นสุดท้ายจะเป็นบทบาทของผู้ใหญ่ก็ตาม เช่น การเชิญเยาวชนเข้าร่วมให้ข้อเสนอแนะต่อแผนงานระบบขนส่งของเมือง โดยเยาวชนรับรู้ว่าจะมีการนำข้อเสนอไปใช้ประโยชน์อย่างไร และให้เวลาเตรียมตัวเพื่อนำเสนอข้อมูลในเวที



♦ ภาพ 6 บันไดการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน ขั้นที่ 4-5 และ ขั้นที่ 6-8

(ที่มา: <https://www.oscc.consulting/media/325>)



ระดับที่ 3 การตัดสินใจร่วมกันระหว่างเยาวชนและผู้ใหญ่ (Shared decision)

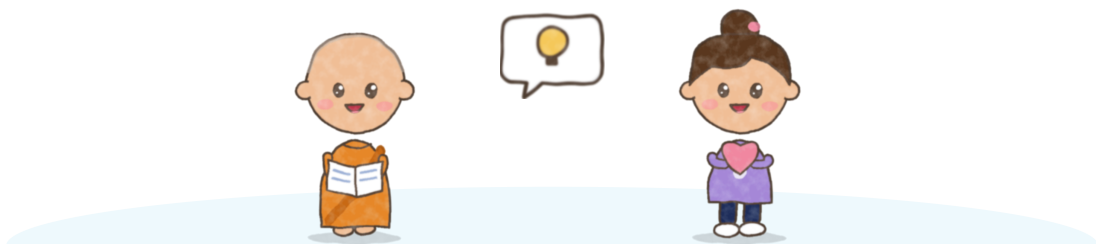
เป็นระดับขั้นสูงสุดของการมีส่วนร่วม ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้ใช้แรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพในการเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรม โดยได้รับการยอมรับและทำงานร่วมกันในฐานะหุ้นส่วนทางสังคม มี 3 ชั้น ได้แก่

ขั้นที่ 6 ผู้ใหญ่ริเริ่ม เด็กร่วมตัดสินใจ (Adult-initiated, shared decisions with young people) กิจกรรมหรือโครงการถูกริเริ่มขึ้นโดยผู้ใหญ่ แต่กระบวนการวางแผน การสื่อสาร และการดำเนินงานมีการตัดสินใจร่วมกันระหว่างผู้ใหญ่และเยาวชนอย่างใกล้ชิด เช่น องค์การธุรกิจต้องการจัดกิจกรรมร่วมกับเยาวชนในท้องถิ่น จึงเชิญเยาวชนเข้ามาร่วมวางแผน และตัดสินใจร่วมกันในขั้นตอนการสื่อสารและการจัดงาน ทำให้ผลลัพธ์มาจากความร่วมมือของทั้งสองฝ่าย

ขั้นที่ 7 เด็กริเริ่มและกำหนด (Young people-initiated and directed) เยาวชนเป็นผู้ริเริ่ม คิด และดำเนินโครงการด้วยตนเองทั้งหมด โดยมีผู้ใหญ่ทำหน้าที่คอยสนับสนุน ทรัพยากร งบประมาณ หรือให้คำแนะนำอยู่เบื้องหลัง (ซึ่งขั้นนี้ผู้ใหญ่บางส่วนอาจอึดอัด เนื่องจากคุ้นชินกับการควบคุม จึงต้องปรับตัวเพื่อไม่ให้เข้าไปจำกัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก) เช่น ชมรมเยาวชนคิดจัดค่ายเรื่องความหลากหลายทางเพศในมหาวิทยาลัย โดยเยาวชนออกแบบและดำเนินกิจกรรมเองทั้งหมด ขณะที่ผู้ใหญ่สนับสนุนเรื่องงบประมาณ ทรัพยากร และให้คำปรึกษา

ขั้นที่ 8 เด็กริเริ่ม ผู้ใหญ่ร่วมตัดสินใจ (Young people-initiated, shared decisions with adults) เป็นขั้นสูงสุดของการมีส่วนร่วมทางสังคม เยาวชนเป็นผู้ริเริ่ม เขียนโครงการ และดำเนินงานด้วยแรงบันดาลใจของตนเอง แต่มีการเชิญผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์เข้ามาร่วมเป็นทีมงานและร่วมตัดสินใจแก้ไขปัญหาไปด้วยกัน วิธีนี้ทำให้เยาวชนได้ใช้ศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ พร้อมกับได้เรียนรู้ทักษะการบริหารจัดการโครงการจากผู้ใหญ่ เช่น กลุ่มเยาวชนริเริ่มเสนอโครงการช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบจากโรคระบาด เขียนโครงการขอทุนและเป็นผู้นำการทำงาน แต่เชิญผู้ใหญ่ในชุมชนมาร่วมเป็นทีมงานและช่วยกันตัดสินใจร่วมกันเพื่อความสำเร็จของงาน

ยิ่งเด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในระดับขั้นใดที่สูงขึ้นเท่าใด ก็จะช่วยพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็น “พลเมืองที่มีประสิทธิภาพ (Active Citizen)” ได้มากขึ้น ดังนั้น พี่เลี้ยง (ครู ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน) จึงต้องร่วมประเมินและทบทวนบทบาทตนเอง โดย



1. ปรับเปลี่ยนจากผู้สั่งการ (Commanding) สู่ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator/Coach): พี่เลี้ยงต้องให้อิสระแก่เยาวชนในการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ไม่เข้าครอบงำ คอยประทับประคองและสนับสนุนอยู่เบื้องหลัง
2. การเปิดพื้นที่และสร้างโอกาส (Open Public Space): สร้างช่องทางให้เสียงของเด็ก ไม่ถูกกดทับ เช่น การสนับสนุนโครงการเปลี่ยนเมือง (Mini Project) ต่าง ๆ (เช่น โครงการ สืบสานดนตรีปี่พาทย์, โครงการละอ่อนพ็อนเมือง หรือโครงการ Space Safe Zone ของกลุ่มเด็ก ดริฟ) เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและทำให้เด็กตระหนักในคุณค่าตนเองในการสร้างการเปลี่ยนแปลง ที่ดีแก่ชุมชน

○ ทำไมต้องเป็น “เมืองสำหรับทุกคน” (Inclusive Cities) : รู้เท่าทันสังคมและการเปลี่ยนแปลง

แนวคิดเรื่อง “เมืองสำหรับทุกคน” ในบริบทของจังหวัดพะเยา มีความจำเป็นเร่งด่วน และสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเกิดการเปลี่ยนแปลงมิติทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงเชิง โครงสร้าง ดังนี้(สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2567)

ความหลากหลายของประชากรในพื้นที่ จังหวัดพะเยามีลักษณะประชากรที่มีความ หลากหลายสูงมาก ทั้งกลุ่มชาติพันธุ์ (เช่น ไทยวน ไทใหญ่ ไทลื้อ ม้ง เมี่ยน) และความแตกต่าง ด้านความเชื่อ ศาสนา (พุทธ คริสต์ อิสลาม) วัฒนธรรม และภาษา การสร้างเมืองสำหรับทุกคน จึงเป็นการยอมรับความหลากหลายและเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน.

การแก้ปัญหากลุ่มเปราะบางและสิทธิสวัสดิการ สถานการณ์ปัจจุบันพบว่ากลุ่ม เฉพาะ เช่น เด็กพิการ เด็กพิเศษ (ออทิสติก) และครอบครัวเปราะบาง ยังขาดการคุ้มครองดูแล ด้านสิทธิและสวัสดิการที่ครอบคลุมและไม่เอื้อต่อการใช้ชีวิตอย่างปลอดภัย เมืองสำหรับทุกคน จึงต้องถูกออกแบบเชิงโครงสร้างเพื่อโอบรับคนทุกกลุ่ม และมีสิทธิด้านต่าง ๆ ในการอยู่ร่วมกัน โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง.

ปัญหาช่องว่างระหว่างรุ่น (Generation Gap) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร พะเยาที่ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างรวดเร็ว ประกอบกับปัญหาเศรษฐกิจที่ทำให้ผู้ปกครองไม่มี เวลาดูแลเด็ก ส่งผลให้เกิดช่องว่างและความไม่เข้าใจกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในครอบครัว เมืองสำหรับทุกคนจึงต้องการพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ที่ช่วยลดช่องว่างนี้และสร้างความผูกพันในชุมชน



การสร้างความเท่าเทียมและลดช่องว่างทางสารสนเทศ เมืองสำหรับทุกคนจะช่วยลดช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ระหว่างผู้รู้และผู้ถูกควบคุมข้อมูล ช่วยให้ประชาชนคนเล็กคนน้อยหรือผู้ที่ไร้เสียงในสังคมสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารทางการเมือง สาธารณสุข การศึกษา และสิ่งแวดล้อมได้อย่างเท่าเทียม และมีอำนาจต่อรองในฐานะพลเมืองต้นรู้

◆ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ พื้นที่สื่อสาร และพื้นที่ปฏิบัติจริงผ่านโครงการ

การสร้างสรรค์พื้นที่ทั้ง 3 มิติ (ปฏิสัมพันธ์ สื่อสาร และปฏิบัติจริง) ผ่านการดำเนินโครงการ Mini Project ของเด็กและเยาวชนพะเยา ได้รับผลกระทบจากปัจจัยสำคัญทั้งภายในและภายนอกกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

ปัจจัยภายในตนเอง (แรงจูงใจภายในของเยาวชน)

- ความอยากเห็นความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในชุมชน ถือเป็นแรงขับเคลื่อนที่สูงที่สุดที่ทำให้เยาวชนสนใจและกระตือรือร้นเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาของท้องถิ่นตนเอง มากกว่าการถูกบังคับหรือสั่งการ
- การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-Awareness & Self-Value) เมื่อเยาวชนเข้าใจอัตลักษณ์ รู้จุดแข็ง-จุดอ่อน และมองเห็นว่าตนเองมีความสามารถที่จะทำประโยชน์เพื่อผู้อื่นได้ (เช่น การดูแลผู้สูงอายุเปราะบาง หรือการพ่อนอนุรักษ์ลายสือปะ) จะสร้างความภาคภูมิใจและเสริมสร้างภาวะผู้นำได้อย่างแข็งแกร่ง
- การได้รับผลประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง เยาวชนมองว่าการทำโครงการทำให้ตนเองได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ พัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และเกิดเครือข่ายเพื่อนใหม่

ปัจจัยภายนอก (สภาพแวดล้อมและการหนุนเสริม)

- ทักษะคิดของพี่เลี้ยงและผู้ใหญ่ (ปัจจัยที่สำคัญที่สุด) หากผู้ใหญ่มีทักษะคิด “สั่งการ” หรือมองเด็กเป็นเพียงไม้ประดับ พื้นที่สร้างสรรค์จะไม่เกิด แต่เมื่อพี่เลี้ยงปรับบทบาทเป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” (Facilitator) หรือ “โค้ช” ที่ให้อิสระในการคิด ประคับประคองอยู่เบื้องหลัง และส่งเสริมสิทธิการตัดสินใจของเด็ก จะทำให้เยาวชนเกิดความมั่นใจและแสดงศักยภาพได้สูงสุด



- การรวมกลุ่มและการสนับสนุนจากภาคีเครือข่าย การมีทีมงานที่เข้าใจ รวมถึงการได้รับงบประมาณ โอกาส และทรัพยากรหนุนเสริมจากครอบครัว โรงเรียน ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) และหน่วยงานภายนอก (เช่น สสย., สสส., มจร) ช่วยให้โครงการสามารถเกิดขึ้นจริงและดำเนินงานได้อย่างลื่นไหล

- กระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ รูปแบบกิจกรรมที่ สนุกสนาน มีกระบวนการใช้เครื่องมือสำรวจพื้นที่ (เช่น การเดินเมือง การวาดแผนที่จุดเสี่ยง) และการสนับสนุนให้เด็กใช้สื่อสมัยใหม่ผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างรับผิดชอบ

ปัจจัยข้อจำกัดเชิงโครงสร้างที่ส่งผลต่อพื้นที่ปฏิบัติจริง (Action Space)

- มิติด้านระยะเวลาและการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง จากผลการเปรียบเทียบ Pre-Post Test พบว่า พฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงระดับบุคคล (ความตระหนักรู้และทักษะ MIDL ของเด็กและพี่เลี้ยง) พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด แต่พฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมจริงในชุมชนยังเพิ่มขึ้นค่อนข้างน้อย สาเหตุเกิดจากการแก้ไขปัญหาเชิงกายภาพและปรับเปลี่ยนพื้นที่จริงในชุมชนเป็นเรื่องระดับโครงสร้างและระบบนโยบาย ซึ่งจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการประสานแผนงาน และความร่วมมือระยะยาวที่มากกว่าช่วงเวลาสั้น ๆ ของการทำแบบทดสอบหรือการทำโครงการ Mini Project เท่านั้น



บทที่

3

✦ การจัดกิจกรรมพัฒนาเด็ก เยาวชนให้เป็นพลเมืองรู้เท่าทัน สื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน



ปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชนให้รู้เท่าทันสื่อร่วมสร้างเมือง (พะเยา) สำหรับทุกคน ได้ออกแบบกิจกรรม 4 ฐาน ประกอบด้วย **กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking)** เพื่อสร้างความคุ้นเคย **กิจกรรมฐานใจ** ฝึกความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) และการตระหนักรู้ในตนเอง **กิจกรรมฐานสมอง/ความคิด** ฝึกการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และ**กิจกรรมฐานมือ** เพื่อออกแบบและวางแผนโครงการเปลี่ยนเมืองสำหรับทุกคน (Mini Project)

● กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking) — สร้างความคุ้นเคย

วิทยากรจาก สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) (ภายใต้การสนับสนุนของ สสส.) มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking) ที่ไม่ใช่แค่เรื่องของความสนุกสนานทางร่างกายเท่านั้น แต่จะสอดแทรกกระบวนการ "สร้างพื้นที่ปลอดภัย" (Safe Zone) การเปิดใจรับฟัง การสร้างมิตรภาพในความหลากหลาย และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เพื่อปูทางไปสู่ทักษะการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL)



Ice-Breaking

ก้าวแรกสู่ความเข้าใจ

กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking) สำหรับเด็กและเยาวชนช่วยลดความเขินอาย, สร้างความคุ้นเคย และกระตุ้นการมีส่วนร่วม โดยมีกิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย ก่อนที่จะทำกิจกรรมร่วมกัน แบ่งออกได้ ดังนี้ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, มปป.)

1. หมวดเกมสร้างความคุ้นเคยและมิตรภาพในความหลากหลาย

แนะนำตัว 1 ท่า 1 เสียง กิจกรรมยอดนิยมในเวิร์กช็อปเยาวชนของ สสย. โดยให้เด็ก ๆ ยืน ล้อมเป็นวงกลม จากนั้นสลับกันแนะนำชื่อเล่นของตัวเอง พร้อมทำท่าทางประจำตัวที่เป็นเอกลักษณ์และส่งเสียงออกมา คนที่เหลือในวงต้องทำตามและส่งเสียงตาม เพื่อคลายกำแพงความเขินอาย และสร้างเสียงหัวเราะอย่างรวดเร็ว

มิตรภาพในความหลากหลาย (Friendship in Diversity) กิจกรรมจับคู่หรือจับกลุ่มย่อยกับเพื่อนที่ไม่รู้จัก เพื่อพูดคุยหรือทำโจทย์ร่วมกันในหัวข้อที่ทายอคติ เช่น การค้นหาสิ่งที่ชอบหรือมีร่วมกันโดยไม่ตัดสินจากภายนอก ช่วยให้เยาวชนเปิดใจยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น

2. หมวดเกมฝึกสมาธิและการเรียนรู้ร่วมกัน (Active Learning)

หมาป่าบุกเมือง เกมขยับร่างกายที่ใช้กระดาษ A4 เป็นอุปกรณ์หลัก ฝึกให้เด็ก ๆ ได้เคลื่อนไหว มีปฏิสัมพันธ์ และเรียนรู้วิธีการสื่อสารเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าร่วมกันเป็นทีม

เกมตามล่าเรื่องเล่า/สำรวจชุมชน สสย. มักใช้กิจกรรมแนว Walk Rally หรือ "One Day วัน

เรียนรู้" พาเด็ก ๆ ลงพื้นที่จริงเพื่อตามหาข้อมูลหรือเรื่องเล่าในย่านชุมชน ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือละลายพฤติกรรมผ่านการลงมือทำ ช่วยสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่ร่วมกันก่อนเข้าสู่บทเรียนหลัก

3. หมวดบอร์ดเกมและการเท่าทันสื่อ (Media Literacy Ice Breaking)

ในค่ายเยาวชนของ สสย. มักจะใช้ "สื่อและบอร์ดเกม" มาร่วมละลายพฤติกรรมในวันแรก เพื่อให้เยาวชนรู้จักตนเองและผู้อื่นผ่านกติกาการเล่น เช่น บอร์ดเกมจริงหรือมั่วซั่วหรือยัง เกมจำลองการเป็น Fact Checker ให้เด็ก ๆ ได้ช่วยกันคัดกรองข้อมูลข่าวสารอย่างสนุกสนาน **บันไดงูเท่าทันสื่อ / คุณเป็นสายไหนในโลกออนไลน์** การจำลองพฤติกรรมการใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัลผ่านเกมกระดานขนาดใหญ่ ซึ่งช่วยให้เด็กๆ ได้พูดคุย แลกเปลี่ยนมุมมอง และวิเคราะห์พฤติกรรมออนไลน์ของตัวเองไปพร้อมกับเพื่อนใหม่

นอกจากนี้ยังมีเกมในการละลายพฤติกรรมอีกหลายประเภท เช่น (Disrupt Team, 2026)

1. เกมทำความรู้จักและจำชื่อ

Human Bingo (บิงโกมนุษย์): แจกกระดาษตารางช่องบิงโกที่มีคำถาม เช่น "ใครเกิด เดือนเดียวกับเรา" หรือ "ใครเลี้ยงแมว" ให้เด็กๆ ค้นหาเพื่อนที่ตรงกับหัวข้อมาเซ็นชื่อ ใครครบก่อนชนะ

โยนบอลแนะนำตัว: ยืนเป็นวงกลมแล้วโยนบอลให้เพื่อน พร้อมบอกชื่อเล่นและสิ่งที่ชอบ เช่น อาหารหรือสัตว์เลี้ยง เพื่อฝึกการฟังและความจำ

2. กิจกรรมขยับร่างกายและสร้างความสนุก

Sound Ball (ส่งเสียงลูกบอล): ยืนเป็นวงกลม โยนลูกบอลสมมุติให้กันพร้อมทำเสียงประหลาด คนรับต้องทำเสียงนั้นซ้ำก่อนส่งต่อ ช่วยเรียกพลังและเสียงหัวเราะ

ประติมากรรมมนุษย์: แบ่งกลุ่มแล้วให้ช่วยกันใช้ร่างกายต่อกันเป็นรูปร่างตามโจทย์ที่ได้รับ เช่น รูปเรือ รูปช้าง หรือสะพาน เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม

3. กิจกรรมกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

เกมทายคำด้วยอีโมจิ (Emoji Charades): ให้ตัวแทนกลุ่มใบ้คำวลีหรือกิจวัตรประจำวัน จากภาพอีโมจิโดยห้ามพูด เพื่อเรียกความสนุกและฝึกไหวพริบ

ค้นหา 10 สิ่งเหมือนกัน: ให้เด็กๆ ในกลุ่มย่อยคุยกันเพื่อหาความเหมือนของสมาชิกในทีมให้ได้ 10 ข้อ เช่น ชอบสีเดียวกัน หรือชอบดูการ์ตูนเรื่องเดียวกัน



🎯 กิจกรรมฐานใจ – ฝึกความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) และการตระหนักรู้ในตนเอง

◆ การค้นหาอัตลักษณ์ (Identity)

การให้เยาวชนสำรวจจุดแข็ง จุดอ่อน ชาติพันธุ์ เช่น คนเมือง, ม้ง, ไทยวน ศาสนา และความชอบของตนเอง เพื่อสร้างความภูมิใจ และเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ กระบวนการนี้เริ่มตั้งแต่วันแรกของค่ายพัฒนาศักยภาพแกนนำเยาวชน โดยเปิดพื้นที่ให้เด็ก ๆ ได้กลับมาทบทวน และทำความเข้าใจรากเหง้าของตนเองอย่างแท้จริง ผ่านกิจกรรม **"อัตลักษณ์ของฉัน"** และ **"ภาพจำแห่งความภูมิใจ"** เยาวชนแต่ละคนจะได้รับโจทย์ให้ **"วาดเขียนเรื่องราวและรูปภาพบอกความเป็นตัวตนอัตลักษณ์ของตนเอง"** ลงในกระดาษ โดยนำเสนอรายละเอียดเชิงลึกเกี่ยวกับตนเอง เช่น

- ชาติพันธุ์อันหลากหลาย (เช่น คนเมียง/คนเมือง, ม้ง, ไทยวน)
- บทบาททางสังคมและศาสนา (เช่น สามเณร, นักเรียน ม.ปลาย, ครู, พี่เลี้ยง)
- งานอดิเรก ความชอบ และความถนัดเฉพาะตัว (เช่น การวาดภาพ, ถ่ายรูปบนกรุปสัตว์, ร้องเพลง, เล่นดนตรี, หรือรักสัตว์)



◆ ภาพ 9 ค้นหาอัตลักษณ์ (Identity)
(ที่มา : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน-สสย.)

การล้อมวงแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรม หลังจากวาดและเขียนเสร็จ เยาวชนจะนำกระดาษข้อมูลของตนเองมาพูดคุยและเดินบอกเล่าแลกเปลี่ยนกับเพื่อนใหม่ที่มาจากต่างพื้นที่ ต่างชาติพันธุ์ และต่างความเชื่อศาสนา



◆ ภาพ 10 การค้นหาอัตลักษณ์ (Identity)
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

“เพศชาย อายุ 17 ปี ผมสีดำผมลอน ชาติพันธุ์คนเมือง คนอื่นมองว่าเป็นคนร่าเริง นิสัยใจดี, อดทน ชอบธรรมชาติ บทบาทตอนนี้เป็นสามเณร ศาสนาพุทธ สื่อสารได้ 2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาเมียง งานอดิเรกท่องบทสวดมนต์”

“ LGBTQ+ Speak : Thai, คำเมือง, อีสาน ทำงานหาเงิน ผิวสีแทน ชาติไทย พุทธ ร้องเพลง นอน กินขนม”



“ เพศหญิงชาติพันธุ์ม้ง ผมสีดำ ผิวสีดำแดง ชอบดูซีรีส์ ฟุดได้ 2 ภาษาไทย, ภาษาม้ง ศาสนาพุทธ เรียนอยู่ชั้น ม. ๒ นิสัยเรียบร้อย ไม่ค่อยพูดคุยกับคนที่ไม่สนิทด้วย งานอดิเรกคือการได้ดูซีรีส์ และฟังเพลง เล่นกับน้อง คนอื่นว่าเป็นคนตลกหัวเราะง่ายแสนดี ยิ้มง่าย ”



♦ ภาพ 11 การค้นหาอัตลักษณ์ (Identity)
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

♦ การตระหนักรู้ในตน

การเป็นพลเมืองตื่นรู้ คือการเข้าใจตนเองและผู้อื่น เพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยและการยอมรับความแตกต่าง ผลลัพธ์เชิงพฤติกรรม กระบวนการนี้ช่วยคลายความเขินอาย ทำให้เด็กเยาวชน

รู้จักจุดแข็ง จุดอ่อน และยอมรับในคุณค่าของตนเอง เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์รากเหง้าของบ้านเกิดตนเอง และที่สำคัญคือเกิดการเรียนรู้ที่จะเคารพและยอมรับความแตกต่างหลากหลายในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของเพื่อนร่วมค่าย

การรื้อถอนอคติ (Deconstructing Stereotypes) ทำความเข้าใจว่า “ภาพแทน” ที่สังคมมองเราอาจไม่ตรงกับความเป็นจริง เพื่อเปิดใจรับฟัง และลดการตีตราหรือบูลลี่

อัตลักษณ์	กระแสหลัก (ถูกให้ความสำคัญ/คุณค่ามากกว่า)	กระแสรอง / ชายขอบ (ถูกให้ความสำคัญ/คุณค่าน้อยกว่า)
เชื้อชาติ(เชื้อสาย)	ไทย	จีน ญวน มาลาญ ลาว ชาตินัณฑ์
ชนชั้น	ชนชั้นสูง ชนชั้นมั่งคั่ง(เศรษฐกิจ) ชนชั้นอำนาจ(การปกครอง)	ชนชั้นกลาง แรงงาน รากหญ้า คนจน
เพศ	ชาย	หญิง / LGBTQs
ศาสนา	พุทธ	คริสต์ มุสลิม ฮินดู บรรพบุรุษ ไม่นับถือ
อายุ	อาวุโส	เด็ก คนชรา
สีผิว	ขาว	เหลือง ดำคล้ำ
รูปลักษณ์ร่างกาย	สูง ผอม ผอมตรง จมูกโด่ง ..	อ้วน เตี้ย หัก เหยิน พิการ ..
ภาษาถิ่น	กลาง	ภาษาถิ่นภูมิภาค ภาษาเชื้อสาย
การศึกษา	วุฒิการศึกษาสูง ตำแหน่งวิชาการ	วุฒิการศึกษาค่ำ นอกกระบวนการ ไม่จบชั้นพื้นฐาน ไม่ได้รับการศึกษา

◆ ภาพ 12 การรื้อถอนอคติ (Deconstructing Stereotypes)

(ที่มา : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน -สสย.)

◆ บอกเล่าอัตลักษณ์ ตัวตนของฉัน และฉันอยู่ตรงไหนในเมืองนี้ (Right to the City)

การสำรวจบทบาทของตนเองในพื้นที่สาธารณะ เพื่อเปลี่ยนแนวคิดจาก “ผู้รับบริการ” ไปสู่ “ผู้ร่วมสร้างเมือง” จาก “อัตลักษณ์” สู่ “ความเป็นพลเมือง” กิจกรรมนี้ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการรู้จักชื่อหรือประวัติส่วนตัว แต่คือการสร้าง “พื้นที่แห่งการยอมรับ” (Space of Recognition) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสังคมประชาธิปไตย โดยมีประเด็นสำคัญดังนี้

การรื้อถอนอคติผ่านการเผยอัตลักษณ์ (Deconstructing Stereotypes)

ในสังคมที่หลากหลาย ความเข้าใจผิดมักเกิดจาก “ภาพแทน” (Representation) ที่สังคมมอบให้ เช่น การมองว่าเยาวชนชาตินัณฑ์เป็นคนกลุ่มน้อย หรือการตีตราผู้มีความหลากหลายทางเพศ การที่ผู้เข้าร่วมได้บอกเล่าเรื่องราวของตนเอง เช่น สามเณรที่มีใจรักอนุรักษ์ธรรมชาติ หรือ LGBTQ+ ที่มีความฝัน เป็นการรื้อถอนอคติ (Stereotypes) ที่ผู้อื่นมีต่อพวกเขา ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติ



จาก “การมองเป็นอื่น” (Othering) ไปสู่ “การมองเป็นพวกเดียวกัน” (Inclusion) ซึ่งเป็นการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ในระดับพื้นฐานที่สุด

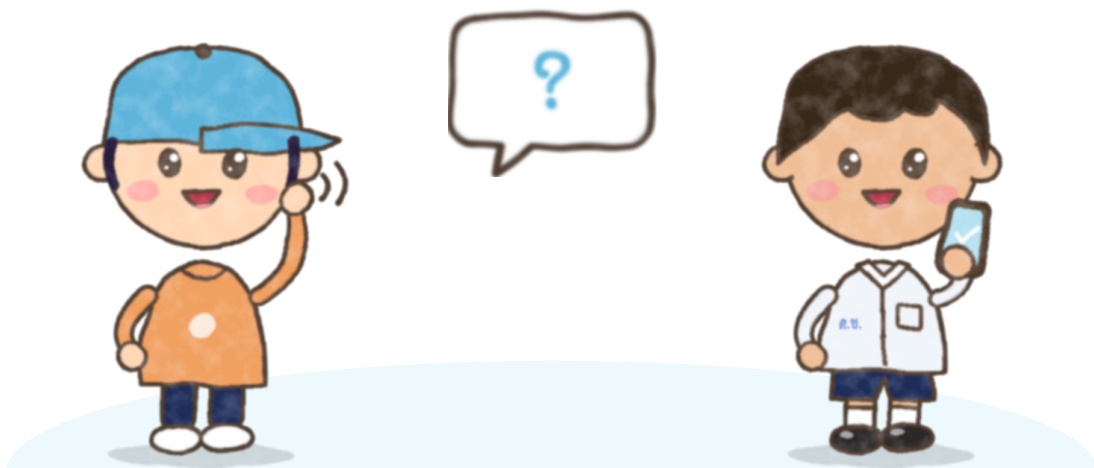
ความเท่าเทียมในฐานะคนเท่ากัน

การเคารพศักดิ์ศรีความเป็นคน เริ่มต้นที่การยอมรับว่ามนุษย์ทุกคนมีความเสมอภาคกัน ด้วยสถานะของความเป็นมนุษย์ (Humanity) กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้เยาวชน ตั้งแต่เณร นักเรียน จนถึงคนทำงาน ได้ยืนอยู่บนพื้นที่เดียวกันและเล่าเรื่องในมุมมองของตนเอง นี่คือการจำลองสังคมอุดมคติที่ทุกคนมี “เสียง” และ “ตัวตน” มีค่าเท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะเป็นชาติพันธุ์ ศาสนา หรือสถานะทางสังคม

“ฉันอยู่ตรงไหนในเมือง ?” กับสิทธิในการร่วมกำหนดเมือง (Right to the City)

คำถามที่ว่า “ฉันอยู่ตรงไหนในเมือง” คือการสำรวจสิทธิและบทบาทของตนเองในพื้นที่สาธารณะ การที่เยาวชนได้สำรวจพื้นที่ของตนเองในเมืองพะเยา เป็นจุดเริ่มต้นของการตระหนักว่า “เมืองนี้เป็นของฉันด้วย” และ “ฉันมีสิทธิที่จะร่วมตัดสินใจ/ร่วมสร้างเมืองนี้” ซึ่งสอดคล้องกับหลักสิทธิมนุษยชนที่ว่าด้วยสิทธิในการมีส่วนร่วม (Right to Participation) การเข้าใจว่าตนเองคือส่วนหนึ่งของเมือง จะเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้รับบริการ” ไปสู่ “ผู้ร่วมสร้าง” (Active Citizen) ในที่สุด

กิจกรรมนี้จึงเปรียบเสมือนการปูพื้นฐานทางจิตวิญญาณ และสิทธิมนุษยชนให้แก่เด็กเยาวชนเมื่อเขาารู้สึกว่าตนเองมีค่า และคนรอบข้างเคารพในตัวตนของเขา เขาจะเรียนรู้ที่จะเคารพสิทธิของผู้อื่นโดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดของการสร้าง “เมืองสำหรับทุกคน”





♦ ภาพ 13 การบอกว่าตนเองอยู่ตรงไหนบนแผนที่จังหวัดพะเยา
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

กิจกรรมฐานใจ ให้อาสาเขียนเรื่องราวและแลกเปลี่ยนข้อมูลอัตลักษณ์ของผู้เข้าร่วม ไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking) แต่เป็นกระบวนการ “สร้างความตระหนักรู้ในตนเอง” (Self-Awareness) ซึ่งเป็นฐานรากสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ (Active Citizen) การที่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนเปิดเผยตัวตน ทั้งในแง่ชาติพันธุ์ ความเชื่อ สถานะทางสังคม และความสนใจส่วนตัว ทำให้เกิดการเรียนรู้ความแตกต่างหลากหลาย (Diversity) อันเป็นหัวใจสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม

● กิจกรรมฐานสมอง/ความคิด – ฝึกการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา

♦ “พะเยาเมืองแห่งความสุขในมุมมองฉัน”

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมสะท้อนทัศนคติที่มีต่อ “พื้นที่ทางสังคม” และ “พื้นที่กายภาพ” ของจังหวัดพะเยา ผ่านกระบวนการ MIDL ที่ไม่ได้เพียงแค่การรับรู้สื่อ แต่ขยายไปสู่การออกแบบข้อเสนอเชิงนโยบายจากล่างขึ้นบน โดยเน้นย้ำเรื่องศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และความเท่าเทียม กระบวนการนี้ ได้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เขียน “ พะเยาเมืองแห่งความสุขในมุมมองฉัน” ลงในกระดาษโพสอิท หลังจากนั้น

นำมาติดบนกระดาน วิทยากรประมวลความคิดเห็นออกมาได้ใน 4 มิติของความสุขและเชื่อมโยงกับแนวคิด MIDL & Citizenship



♦ ภาพ 14 การเขียนแสดงความคิดเห็นโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรม
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

ตารางที่ 2 พะเยาเมืองแห่งความสุขในมุมมองฉัน

มิติความสุข	ประเด็นสำคัญจากเสียงเยาวชน	การเชื่อมโยงกับแนวคิด MIDL & Citizenship
สังคมแห่งการเคารพ (Inclusive Society)	ไม่บูลลี่เรื่องเพศ, ไม่ตีตรา, ไม่ตัดสิน, เคารพความแตกต่างหลากหลาย, ไม่มีความวุ่นวาย	การมีทัศนคติเปิดรับ (Open-mindedness) และการสื่อสารอย่างสันติเพื่อลดอคติทางสังคม
โครงสร้างพื้นฐานและโอกาส (Access & Opportunity)	การเข้าถึงระบบขนส่งสาธารณะ (รถเมล์ EV), พื้นที่สำหรับคนพิการ, พื้นที่ออกกำลังกาย, การกระจายความเจริญสู่พื้นที่รอบนอก, สังคมแห่งโอกาส	การเข้าถึงทรัพยากรอย่างเท่าเทียม (Access) ซึ่งเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของพลเมืองในเมืองอัจฉริยะ



มิติความสุข	ประเด็นสำคัญจากเสียงเยาวชน	การเชื่อมโยงกับแนวคิด MIDL & Citizenship
ธรรมาภิบาลและการเมือง (Governance & Ethics)	ไม่มีการซื้อสิทธิขายเสียง, ไม่ทุจริต, ให้คนดีเข้ามาทำงาน	ความซื่อสัตย์สุจริต (Integrity) และความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมืองที่ตื่นรู้ (Active Citizen)
คุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อม (Well-being)	ความเท่าเทียมด้านการศึกษา, เมืองที่เป็นมิตรกับทุกคน, ขยะไม่มี, ถนนไม่ขรุขระ	การวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศเพื่อนำมาปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางกายภาพของชุมชน

“พะเยาเมืองแห่งความสุข ในมุมมองของเครือข่าย Young Active Citizen” คือเมืองที่ผนวกเอาความก้าวหน้าทางวัตถุ” (รถไฟฟ้า, ผังเมือง) เข้ากับความงดงามทางจิตใจ (การไม่ตัดสินคนอื่น, ความเท่าเทียม) โดยมีเยาวชนเป็นผู้มีส่วนร่วมสำคัญ (Active Participation) ในการขับเคลื่อน เพื่อเปลี่ยนจังหวัดพะเยาให้เป็นเมืองที่คนเท่ากันและสังคมอยู่ดีมีสุขอย่างยั่งยืน

◆ “พะเยาบ้านฉันปัจจุบันเป็นอย่างไร”

การสะท้อนเสียงออกมาเป็นภาพลักษณ์ของจังหวัดพะเยา ผ่านสายตาเยาวชน ที่มองเห็นทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนเชิงโครงสร้าง เช่น

“คนส่วนใหญ่มีกลุ่ม มีสังคมเป็นของตนเอง”

“ผู้ใหญ่ไม่ฟังเสียงเด็กเยาวชน”

“สัตว์ป่าเริ่มลดลง”

“พะเยาเริ่มเจริญ แต่เจริญแค่ในตัวเมือง”

“ไม่มีพื้นที่อำนวยความสะดวกให้กับผู้พิการ”

“พะเยาปัจจุบันเต็มไปด้วยการทุจริตขาวนา ขาวไร่”

“ชื่อเสียงทุกระดับตั้งแต่ระดับหมู่บ้าน”

“อิทธิพลของนักการเมือง”

“มีเทคโนโลยีเข้ามาแต่ไม่ทั่วถึง”

“เด็กบางคนบางส่วนไม่มีโอกาสได้เรียนรู้”



“พะเยาเป็นเมืองแห่งความเหลื่อมล้ำ”

“พะเยาอากาศดี”

“อยู่ในช่วงก่อสร้าง”

“พะเยาเป็นเมืองผ่าน”

สรุปกิจกรรม “พะเยาบ้านฉันเป็นอย่างไร” ภายใต้โครงการ Young Active Citizen เป็นการสะท้อนภาพลักษณ์ของจังหวัดพะเยาผ่านสายตาเยาวชน โดยมี 4 ประเด็นสำคัญดังนี้

ความเหลื่อมล้ำและโอกาสทางสังคม (Parrish of Inequality) ผู้เข้าร่วมมองว่า พะเยาเป็น “เมืองแห่งความเหลื่อมล้ำ” ที่ความเจริญและเทคโนโลยีกระจุกตัวอยู่เพียงในเมือง ขณะที่พื้นที่ห่างไกลอย่าง “เต็กบندوق” ยังขาดโอกาสเข้าถึงการเรียนรู้ รวมถึงขาดพื้นที่ที่ส่ง อำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ

วิกฤตธรรมาภิบาลและการเมือง (Governance Crisis) เยาวชนสะท้อนปัญหาเชิงลึก เรื่องการทุจริตที่กระทบต่อเกษตรกร อิทธิพลของนักการเมือง และปัญหาการซื้อสิทธิขายเสียงที่ ฝังรากทุกระดับตั้งแต่หมู่บ้าน ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการตรวจสอบ (Accountability) ใน ฐานะพลเมืองต้นรู้

สิ่งแวดล้อมและอัตลักษณ์เมือง (Environment & Identity) แม้พะเยาจะมีข้อดีเรื่อง “อากาศดี” แต่กำลังเผชิญวิกฤตป่าหายและสัตว์ป่าลดลง รวมถึงภาพจำที่เป็นเพียง “เมืองผ่าน” และ “เมืองที่กำลังก่อสร้าง” ซึ่งขาดการพัฒนาที่เป็นระบบและยั่งยืน

ช่องว่างระหว่างวัย (Generation Gap) ปัญหาสำคัญคือ “ผู้ใหญ่ไม่ฟังเสียงเด็ก เยาวชน” ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมือง

🎯 กิจกรรมฐานมือ – ลงมือวางแผนโครงการ (Mini Project) เพื่อชุมชน

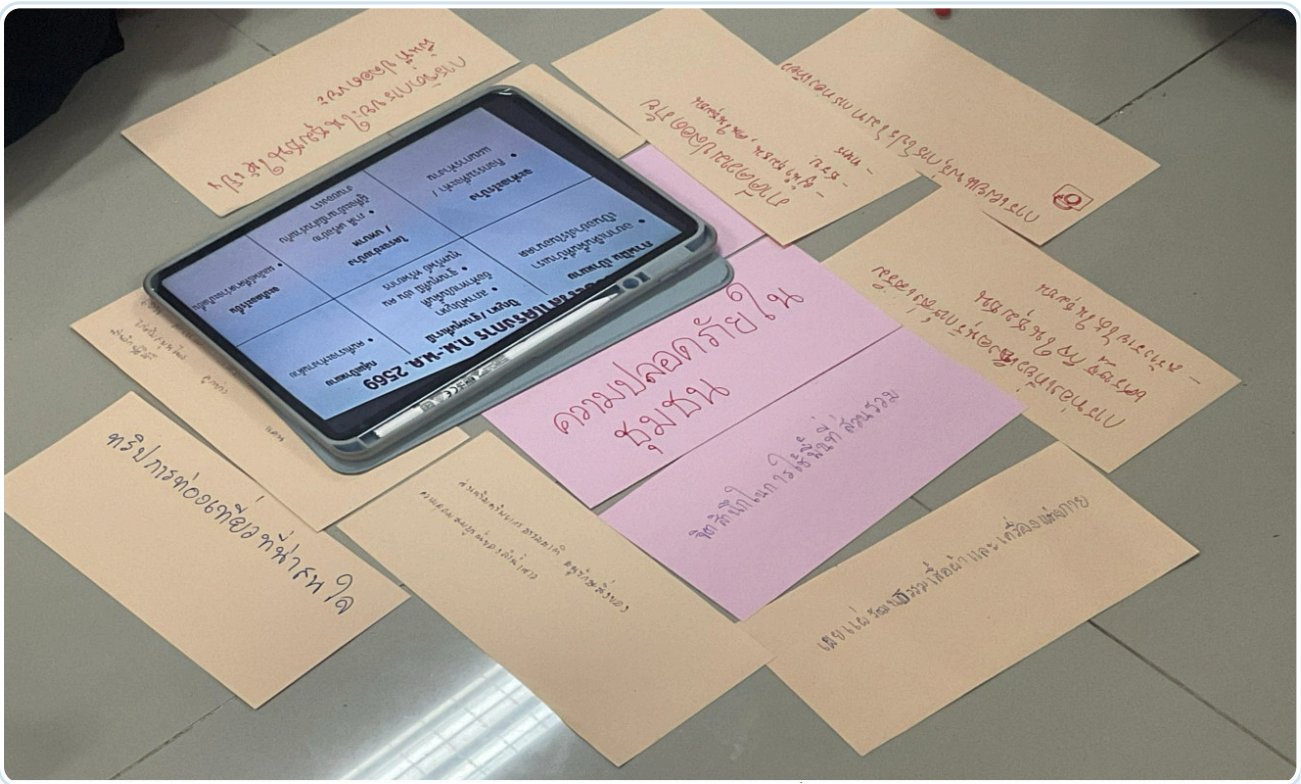
◆ “ฉันจะทำอะไรเพื่อเปลี่ยนเมืองได้บ้าง”

กิจกรรม “ฉันจะทำอะไรเพื่อเปลี่ยนเมืองได้บ้าง” ภายใต้โครงการ Young Active Citizen เป็นการฝึกกำลังเยาวชนพะเยาเพื่อขับเคลื่อน Inclusive City ผ่านกระบวนการ MIDL โดยการเปลี่ยนแปลงเมืองเริ่มต้นจากการจัดการตนเองควบคู่ไปกับการขับเคลื่อนข้อเสนอเชิง นโยบาย โดยมีข้อเสนอเชิงสิ่งที่อยากทำเพื่อเปลี่ยนเมือง เช่น

“ปฏิบัติให้เป็นประโยชน์ และไม่สร้างความเดือดร้อนให้ใคร ชุมชน สังคม”

“เลือกผู้นำที่ดี”

“เปลี่ยนรัฐธรรมนูญใหม่, เลือกผู้นำใหม่, ไม่เอาคนโกง”
 “รณรงค์ไม่ซื้อสิทธิขายเสียง”
 “ไม่ทำตนเป็นคนเกเร ช่วยเหลือผู้อื่น”
 “มีจิตสาธารณะ”
 “ไม่ทำตามนักการเมืองในปัจจุบัน ไม่โกงกิน”
 “ศึกษาเรื่องการเกษตร แล้วนำไปใช้ในชุมชน ฟันฟู ดิน น้ำ ป่า”
 “สร้างพื้นที่ให้แก่เด็กเยาวชน”
 “รักษาพุทธศาสนาให้มั่นคง”
 “ตั้งใจเรียน ร่วมกิจกรรม เก็บประสบการณ์ เพื่อเปลี่ยนบ้านเมืองนี้”
 “เป็นแกนนำเรื่องการบุลลี ตีตรา เลือกปฏิบัติ ให้ความรู้”
 “พัฒนาให้มีแกนนำคนรุ่นใหม่ในทุกหมู่บ้าน”
 “สร้างงานศิลปะที่สร้างสรรค์ ”



◆ ภาพ 15 การระดมความคิดความต้องการสร้างการเปลี่ยนแปลงเมืองพะเยา
 (ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

โดยสรุป ประเด็นสำคัญของกิจกรรมนี้ พบว่าเด็กเยาวชนได้มีข้อเสนอ ดังนี้

1. การปฏิรูปเชิงโครงสร้างและธรรมาภิบาล เยาวชนมุ่งเน้นการแก้ปัญหาที่รากเหง้า ผ่านการเรียกร้องรัฐธรรมนูญใหม่ การรณรงค์ไม่ซื้อสิทธิขายเสียง และการเลือกตั้งผู้นำที่สุจริต สะท้อนถึงความฉลาดทางสารสนเทศและการเมือง (Political Literacy)
2. การสร้างสังคมแห่งการเคารพและพื้นที่ปลอดภัย มุ่งยุติการบูลลี่ ตีตรา และเลือกปฏิบัติ โดยใช้งานศิลปะ และการสร้างแกนนำรุ่นใหม่ทุกหมู่บ้าน เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจในความหลากหลาย และเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ตามแนวทาง MIDL
3. การพัฒนาท้องถิ่นและจิตสาธารณะ เน้นการลงมือทำจริง เช่น การแยกขยะ ศึกษา การเกษตรเพื่อฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติ และการพัฒนาตนเองผ่านการเรียนรู้เพื่อกลับมาเปลี่ยนแปลงเมือง

🎯 กิจกรรม “ปลูกปั้นเมืองในฝัน”

กิจกรรมนี้ เน้นให้เด็กเยาวชน และพี่เลี้ยงได้ฝึกคิดวิเคราะห์ทุกซ์ - ทุนชุมชน และ ทบทวนศักยภาพตนเอง เพื่อค้นหาโจทย์และพัฒนาโครงการ โดยการปั้นดินน้ำมัน เป็นเมืองใน ฝัน และกิจกรรมที่จะทำ Mini Project และนำดินน้ำมันไปวางในแผนที่จังหวัดพะเยา ในอำเภอที่ ตนเองอาศัยอยู่



♦ ภาพ 16 ปลูกปั้นเมืองในฝัน
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

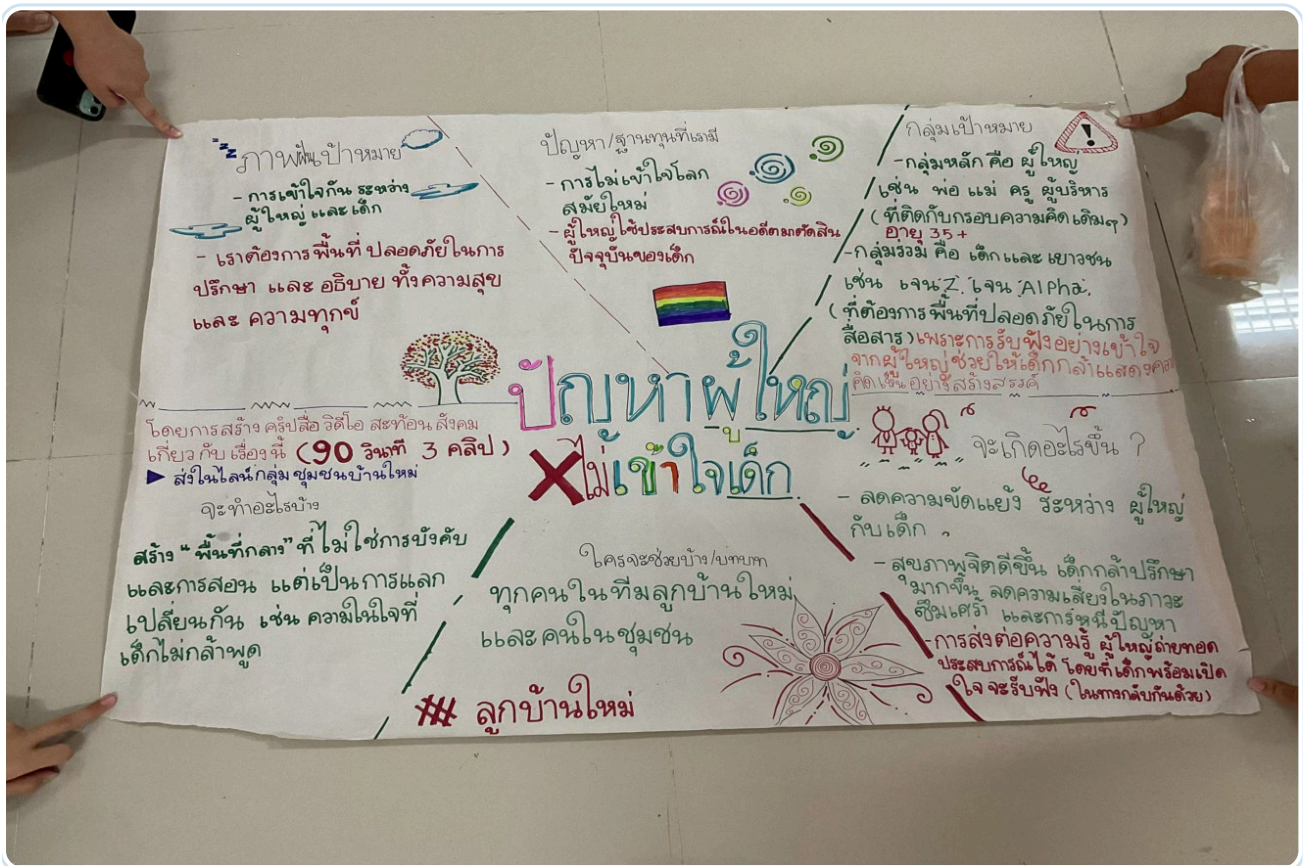
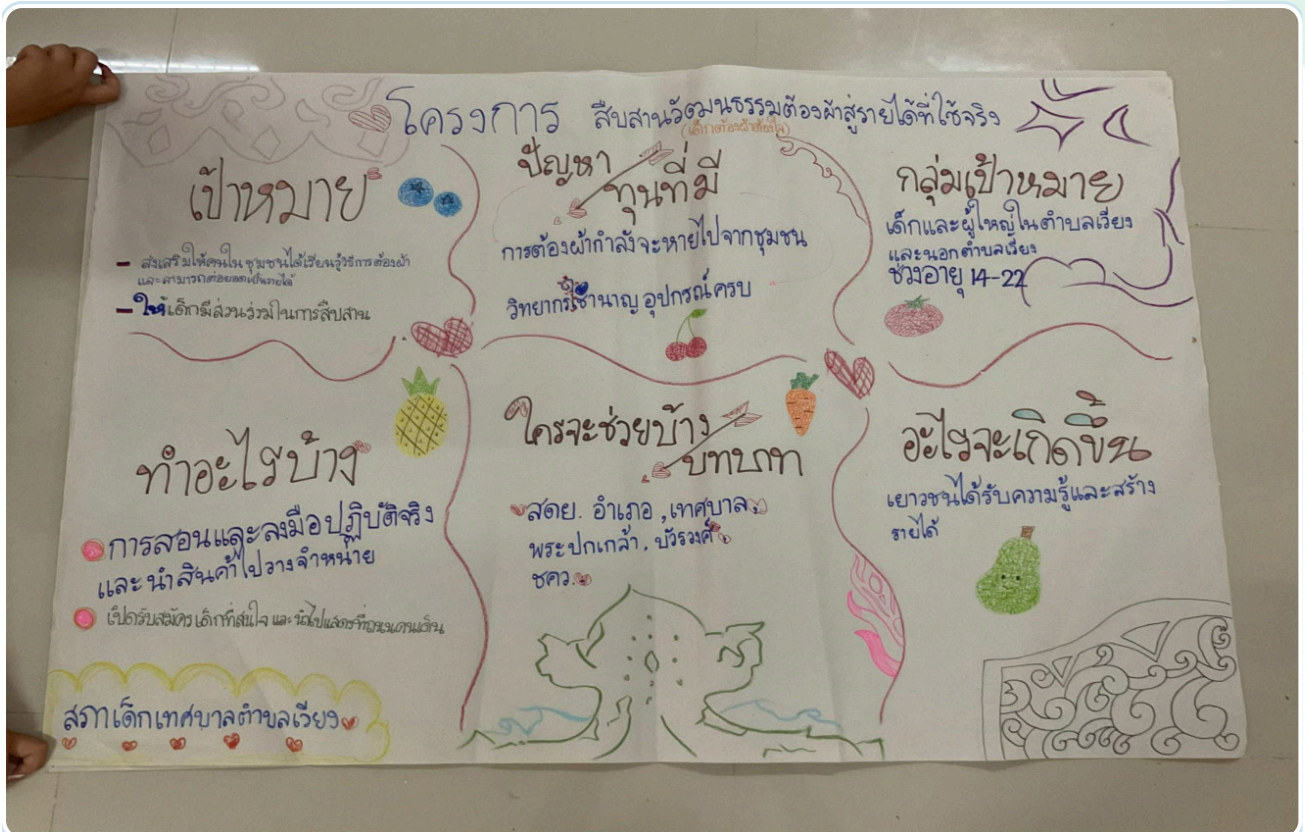


◆ ภาพ 17 ปลุกปั้นเมืองในฝัน
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

● กิจกรรม“พัฒนาโครงการเปลี่ยนเมือง (Mini Project)”

การพัฒนาโครงการ Mini Project ความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน โดยสนับสนุนให้เด็กเยาวชนและพี่เลี้ยง ร่วมกันพัฒนาโครงการเพื่อชุมชนในลักษณะของ Mini Project โดยมีพี่เลี้ยงติดตามให้คำปรึกษาระหว่างทำโครงการ มีโจทย์ให้แต่ละกลุ่มคิดร่วมกัน ดังนี้

1. ชื่อโครงการ
2. เป้าหมายที่อยากเห็น
3. สภาพปัญหาและทุนที่มีอยู่ในชุมชน
4. กลุ่มเป้าหมาย
5. กิจกรรมที่ทำ - ทำอะไรบ้าง
6. บทบาทของหน่วยงาน – ใครจะมาช่วยบ้าง
7. ทำแล้วจะได้อะไร



♦ ภาพ 18 พัฒนาโครงการ Mini Project
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)

การประมวลเสียงสะท้อนจากเด็กเยาวชน และพี่เลี้ยงได้เป็นข้อเสนอโครงการที่ครอบคลุมมิติการพัฒนาเมืองพะเยา ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 กลุ่มข้อเสนอโครงการ

กลุ่มโครงการ	ประเด็นหลักการขับเคลื่อน	เป้าหมายสู่ Inclusive City
สื่อวัฒนธรรมท้องถิ่น	ผ้าทอ, ดนตรีปี่พาทย์, ฟ้อนเมือง	การรักษาความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity) และสร้างความภูมิใจในอัตลักษณ์คนพะเยา
สังคมและครอบครัว	อาหารท้องถิ่น, พื้นที่สร้างสรรค์, การรับฟังเสียงเด็ก, สังคมผู้สูงอายุ	การสร้าง "พื้นที่ปลอดภัย" และกระบวนการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อลดช่องว่างทางสังคม
สิ่งแวดล้อมและเศรษฐกิจ	พฤษภาทมิฬ, ป่าชุมชน, ท้องเที่ยว บ้านสันติสุข, กล้วยตากแปรรูป	การสร้างเศรษฐกิจฐานรากควบคู่กับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน



บทที่
4

★ บทบาท “พี่เลี้ยง” ในการหนุนเสริมกระบวนการพัฒนาเด็กเยาวชน ★



🌀 **พี่เลี้ยงกับการสร้างความตระหนักและส่งเสริมสิทธิการมีส่วนร่วม ของเด็กเยาวชนในการแก้ปัญหาชุมชน**

บทบาทของพี่เลี้ยงกับการสร้างความตระหนักและส่งเสริมสิทธิการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชนในการแก้ปัญหาชุมชน ซึ่งจะทำให้เด็กเยาวชนมีความเป็น Active Citizen ในกระบวนการพัฒนาศักยภาพพี่เลี้ยง จะต้องให้เด็กเยาวชน เป็นผู้นำในการระบุปัญหา ลงมือทำ และสร้างเครือข่ายเยาวชนในพื้นที่ **ส่วนพี่เลี้ยง (Mentors)** ได้ทำทำหน้าที่สั่งการ หรือให้ทำหน้าที่แนะนำ ค้นหาข้อมูล อำนวยความสะดวก ประสานงาน และ **“เปิดพื้นที่/สร้างโอกาส”** ให้เยาวชนได้ตัดสินใจ และแสดงออกอย่างเต็มที่

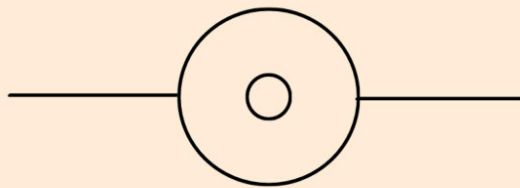
เรียนรู้แนวคิดและบทบาทของพี่เลี้ยงในการทำงาน

ช่วงที่ 1 เรียนรู้เข้าใจความแตกต่างหลากหลาย, ความเท่าเทียม, ความเสมอภาค, เมืองสำหรับทุกคน

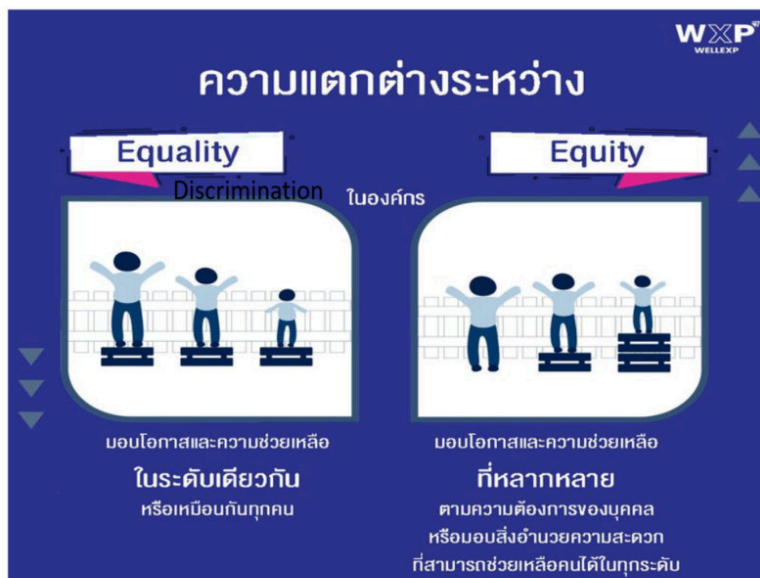


ความตระหนักในความเท่าเทียม “ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์”

- ทำไม มองภาพเดียวกัน แต่เห็นไม่เหมือนกัน เป็นเพราะอะไร
- การให้คุณค่าทางสังคม “ค่านิยมทางสังคม” คือ มาตรฐาน ความเชื่อ หรือหลักการที่คนส่วนใหญ่ในสังคมยึดถือร่วมกันว่าสิ่งใดถูก/ผิด ดี/ไม่ดี หรือพึงปฏิบัติ เพื่อกำหนดรูปแบบระเบียบวินัย พฤติกรรม และวัฒนธรรม
- ประสบการณ์ชีวิตในการถูกตีตรา (stigma) เลือกปฏิบัติ Discrimination การถูกด้อยค่า



การมอบโอกาสและความช่วยเหลือที่เสมอภาคสำหรับคนทุกระดับ/กลุ่ม
นำไปสู่การได้รับอย่างเท่าเทียม
“ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง”



นับรวมทุกคน
(Inclusive City)

การเคารพในศักดิ์ศรี
ความเป็นมนุษย์
การมีส่วนร่วม
การเกื้อกูล
ความเห็นอกเห็นใจกัน
การใช้อำนาจร่วม

ช่วงที่ 2 การพัฒนาบทบาทของพี่เลี้ยงในการเสริมสร้างพลังเด็กเยาวชน มีโจทย์ 3 ข้อ
อภิปรายโจทย์ภายในกลุ่มๆละ 1 โจทย์ และบอกเล่าในวงใหญ่

บทบาทของพี่เลี้ยงในการเสริมสร้างพลังเด็กเยาวชน

1

คุณเชื่อหรือไม่ว่าเด็ก
เป็นผู้มีศักยภาพที่จะ
สร้างการเปลี่ยนแปลงได้
(อธิบาย)

2

คุณเห็นว่า เด็กเป็นส่วนหนึ่ง
ของสังคม และมีสิทธิที่จะ
บอกความต้องการ เพื่อการ
เปลี่ยนแปลงหรือไม่ อย่างไร
(อธิบาย)

3

หากเราจะพัฒนาเด็ก
ท่านคิดว่า เด็กมีศักยภาพ
และข้อจำกัดใดบ้าง

♦ ภาพ 19 บทบาทของพี่เลี้ยงในการเสริมสร้างพลังเด็กเยาวชน
(ที่มา : นัยนา หวายคำ)

ช่วงที่ 3 การมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน

จากระดับการมีส่วนร่วมที่ได้รับ 8 ระดับ ขอให้สมาชิกภายในกลุ่มเรียงลำดับการมีส่วนร่วม
น้อยที่สุดเป็นลำดับ 1 ไปหาการมีส่วนร่วมมากที่สุดตามลำดับ จากนั้น นำเสนอในที่ประชุม
ใหญ่ พร้อมคำอธิบายเหตุผลประกอบการนำเสนอ

บทบาทของพี่เลี้ยง กับ บันไดการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน (1)



บทบาทของพี่เลี้ยง กับ บันไดการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน (2)



♦ ภาพ 20 บทบาทของพี่เลี้ยงกับบันไดการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน
(ที่มา : นัยนา หวายคำ)

ช่วงที่ 4 กระบวนการ MIDL หรือการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง

ขั้นที่ 1 access กระบวนการลงพื้นที่สืบค้นข้อมูล/ที่มาของปัญหา/สิ่งที่จะทำ

ขั้นที่ 2 analyze กระบวนการวิเคราะห์สื่อ/ข้อมูล ได้แก่ คุณค่าความหมาย / ใคร
เกี่ยวข้อง / มีผลกระทบอะไรต่อชุมชน / อะไรที่เห็นด้วย อะไรที่ควรปรับปรุงหรือสร้างสรรค์ใหม่

ขั้นที่ 3 create) กระบวนการออกแบบสื่อ ที่เน้นการมีส่วนร่วมจากผู้เกี่ยวข้องและเด็ก
เยาวชน และต้องการเปลี่ยนแปลงอะไร เช่น มุมมอง ทักษะคติ ค่านิยม พฤติกรรม วัฒนธรรม การ
แก้ไขปัญหาในวิธีการใหม่ๆ

ขั้นที่ 4 action/reflection/use กระบวนการให้เด็กเยาวชนได้นำเสนอข้อมูลปัญหาและ
ผลกระทบ รวมทั้งข้อเสนอในการแก้ไขปัญหาคือต่อคนในชุมชน ด้วยสื่อต่างๆ ที่เยาวชนได้ออกแบบ
และผลิต



- ถอดรหัสกระบวนการ การเข้าถึงข้อมูลหลากหลาย การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างสื่อใหม่ๆ เพื่อบอกความคิดการเปลี่ยนแปลง การสะท้อนข้อมูลผ่านสื่อที่คิดพัฒนาขึ้นเองให้กับผู้เกี่ยวข้องที่อยู่ในระบบของสื่อที่นำเสนอ

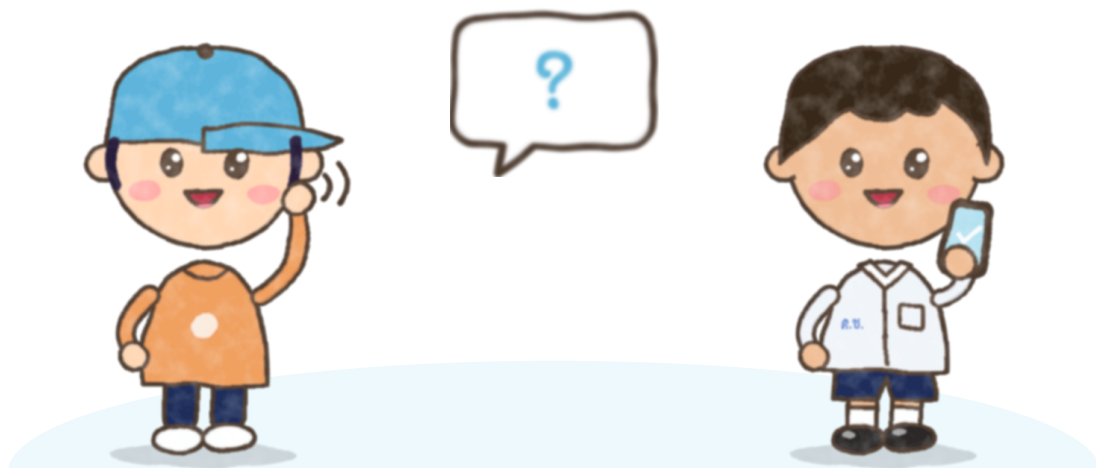


- ทบทวนโครงการของตนเองที่ออกแบบไว้ว่าให้มีกระบวนการทำงานครบถ้วน

♦ ภาพ 21 กระบวนการ MIDL
(ที่มา : นัยนา หวายคำ)

กรอบการวิเคราะห์กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ 4 มิติ

จากการดำเนินงานวิจัย Young Active Citizen: การเสริมสร้างพลังเครือข่ายเด็กเยาวชน จังหวัดพะเยาสู่ความเป็นพลเมือง รู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน ได้ทำกรอบเครื่องมือให้เด็กเยาวชนใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาตามกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ อันจะนำไปสู่การพัฒนาโครงการเปลี่ยนเมือง ดังนี้



ตาราง 1 ตัวอย่างการวิเคราะห์กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ 4 มิติ

กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ (MIDL)	การเข้าถึงข้อมูล (Access)	การวิเคราะห์วิพากษ์ข้อมูล (Analysis)	การออกแบบสร้างสรรค์สื่อข้อมูลและกิจกรรม (Create)	การประยุกต์ใช้สื่อ (Act/Reflect)
กิจกรรม ที่ จะ ทำ	เช่น ลงพท.ศึกษาข้อมูล/ปัญหา	เช่น ประชุมนั่งคุยกัน วิเคราะห์ในด้านคุณค่าความหมาย, สาเหตุของปัญหา, ใครเกี่ยวข้องบ้าง, ผลกระทบที่เกิดขึ้น	เช่น สร้างสื่ออาหาร, สื่อดนตรี, สื่อศิลปะ, สื่อลายผ้า, สื่อคลิปวิดีโอ, สื่อกีฬา, สื่อสัญญาณ + แนวคิดเมืองสำหรับทุกคน	เช่น จัดเวทีพูดคุยนำเสนอข้อมูลและสื่อที่เด็กทำ, จัดประชุมสรุปบทเรียน ประเมินผลร่วมกัน
โครงการละอ่อนฟ้อนเมือง	กิจกรรมสืบค้นข้อมูลและทำฟ้อนเล็บเมืองพะเยา โดยขยายการสืบค้นไปสู่กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องที่หลากหลาย เช่น คนทำชุดคนทำอุปกรณ์ ประกอบ เพื่อค้นหาคำตอบว่า ความสำคัญของพิธีกรรมคืออะไร ทำไมยังต้องอนุรักษ์ไว้	จัดเวทีให้กลุ่มเยาวชนนำข้อมูลที่สืบค้นได้มาพูดคุยและวิเคราะห์ร่วมกันว่า ทำไมต้องสืบทอดการฟ้อนเล็บเมืองพะเยา	กิจกรรมถ่ายทอดทักษะ และเปิดพื้นที่ให้เยาวชนร่วมกันออกแบบกิจกรรมให้มีความต่อเนื่อง ไม่ยึดติดกรอบประเพณี เพื่อสร้างความหมายใหม่ของการฟ้อนให้ออกมาเป็นรูปธรรม	เยาวชนร่วมเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมในงาน “ฟ้อนบูชาพญางำเมือง” และผลิตสร้าง งานสื่อสารในรูปแบบออนไลน์ของเยาวชน ออกสู่สาธารณะเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง



ช่วงที่ 6 ระบบนิเวศที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้และการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เหมาะสม จนวิเคราะห์ใครเกี่ยวข้องบ้าง และควรมีบทบาทการมีส่วนร่วมอย่างไร

ระบบนิเวศที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้และการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เหมาะสม

- วิเคราะห์จากโครงการที่นำเสนอ



- ♦ ภาพ 22 ระบบนิเวศที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้และการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เหมาะสม (ที่มา : นัยนา หวายคำ)

ช่วงที่ 7 พัฒนาโครงการ Mini Project ให้สอดคล้องกับแนวคิดและกระบวนการ

หลังจากพี่เลี้ยงได้เรียนรู้แนวคิดและกระบวนการทำงานกับเด็กเยาวชนแล้ว โดยเฉพาะกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้มีความชัดเจนมากขึ้น

- วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน คือ ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอะไร หรือคาดหวังอะไร
- กำหนดจำนวนของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เช่น จำนวนเด็กเยาวชน จำนวนหน่วยงาน/ปราชญ์ชุมชน/ผู้นำชุมชน เป็นต้น
- เพิ่มบทบาท หรือต้องการให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมอะไร อย่างไรในโครงการ

กรอบการพัฒนาโครงการ Mini Project ดังนี้

1. สื่อเดินเรื่อง/ประเด็นที่ต้องการสื่อ
2. กลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง

3. กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สร้างการเปลี่ยนแปลง (MIDL)
4. บทบาทของพี่เลี้ยง
5. ผลที่อยากให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

1. โครงการจัดทำแผนสถานการณ์เด็กและเยาวชน และการจัดทำหรือทบทวนแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนเทศบาลตำบลแม่ใจให้รู้ทันภัยจากสื่อออนไลน์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

2. เด็กและเยาวชน / พี่เลี้ยง / บวร ช.ช (บ้าน, วัด, โรงเรียน, โรงพยาบาล, ชุมชน)

3. MIDL

การเข้าถึงสื่อ/หาข้อมูล	วิเคราะห์สื่อ/ข้อมูล	สร้างสื่อ	ใช้สื่อ สร้างการเปลี่ยนแปลง
ให้เด็กลองสัมผัสกับข้อมูล/ปัญหาในรูปแบบและระบุสถานที่	- แยกเปลี่ยนข้อมูลที่ได้ - ข้อเสนอของเด็กรู้เท่าทันสื่อ จัดทำแผนและทบทวนแผน	- การทำ VDO เสนอปัญหาตามหน้าที่พลเมืองในการมีส่วนร่วม	- จัดทำ VDO / TikTok สร้างสื่อหรือเลือกทุกสื่อตาม ส่งข้อมูลในกลุ่มหมู่บ้าน

4. บทบาทพี่เลี้ยง

- มอบโอกาส ฝึกปฏิบัติ Action ให้มีความงอกงาม

5. ข้อควรให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

- เด็กและเยาวชน เป็นพลเมืองมีส่วนร่วม/มีสิทธิในการเปลี่ยนแปลง
- สร้างมือตัวเราโดยใช้สื่อในการพัฒนาจัดทำ VDO คลิป
- เปลี่ยนสื่อเดิมสร้างสื่อใหม่
- เด็กมีสิทธิเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและเป็นผู้มีพลัง

◆ ภาพ 22 วิเคราะห์โครงการ Mini Project
(ที่มา : ภาพโดยเมษยา เสมอเชื้อ)



โครงการ share with love ของกลุ่มเยาวชนกล้าแผ่นดิน บ้านด้าม่อน อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา

สื่อเดินเรื่อง/ประเด็นที่ต้องการสื่อ คือ บทบาทของเยาวชนต่อการรองรับสังคมสูงวัย จังหวัดพะเยา

กลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง คือ เด็กเยาวชนในพื้นที่, ผู้สูงอายุ, ผู้นำชุมชน, อสม., พระสงฆ์, หน่วยงานท้องถิ่น

กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สร้างการเปลี่ยนแปลง (MIDL)

การเข้าถึงสื่อและข้อมูล	การวิเคราะห์สื่อและข้อมูล	การออกแบบและสร้างสื่อ	การใช้สื่อ
1. สืบหาข้อมูลผู้สูงอายุในชุมชน โดยประสานกับผู้นำชุมชนและอสม. เพื่อทราบจำนวนผู้สูงอายุ, สภาพความเป็นอยู่, ที่เปราะบางของคนดูแลและความต้องการให้ดูแลช่วยเหลือ	2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการสื่อสารและช่วยเหลือที่ถูกต้องกับผู้สูงอายุ เช่น ความเจ็บป่วยทางกาย, สภาพจิตใจ, กิจกรรมทางสังคม, การเท่าทันมิชชันทางสื่อออนไลน์	3. ทำกิจกรรมเผยแพร่แนวคิดและบทบาทของชุมชนในการร่วมกันดูแลผู้สูงอายุ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้แก่คนอื่นๆ ในชุมชนหันมาใส่ใจชุมชนมากขึ้น เช่น ทำคลิปวิดีโอ, ภาพถ่าย เป็นต้น	4. นำข้อมูลและประสบการณ์จากการทำกิจกรรมมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มผู้ทำโครงการและคนที่เกี่ยวข้องในชุมชน พร้อมสรุปผลการดำเนินงาน ประเมินผลกิจกรรม และสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการดูแลผู้สูงอายุต่อไป

บทบาทของพี่เลี้ยง คือ แนะนำ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้, ค้นหา, สร้างโอกาสเปิดโอกาส, ทำไปด้วยกันกับเยาวชน, ประสานผู้นำชุมชนให้เด็กเยาวชนได้พูดได้นำเสนอ

ผลที่อยากให้เกิดการเปลี่ยนแปลง คือ

1. เด็กและเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจการดูแลผู้สูงอายุในชุมชน
2. สร้างจิตสำนึกในการช่วยเหลือและเอื้อเฟื้อต่อผู้สูงอายุ
3. ใช้ทักษะการสื่อสารที่สร้างประโยชน์ต่อสังคม
4. เกิดความภาคภูมิใจในตนเองต่อการมีบทบาทช่วยเหลือสังคม



โครงการ “ไปเที่ยวกับฉัน “หมู้อวชีจ้อกู” บ้านสันตีสุข” ของโรงเรียนชุมชนบ้านสันตีสุข อำเภอบง

สื่อเดินเรื่อง/ประเด็นที่ต้องการสื่อ คือ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และ ทรัพยากรธรรมชาติ

กลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง คือ เด็กนักเรียนศิษย์เก่าและปัจจุบัน, ครู, ประชาชน ชุมชน, ผู้นำชุมชน, กลุ่มแม่บ้าน, เจ้าของโฮมสเตย์, ศูนย์วิจัยเกษตรบนพื้นที่สูง, นักท่องเที่ยว

กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สร้างการเปลี่ยนแปลง (MIDL)

การเข้าถึงสื่อและข้อมูล	การวิเคราะห์สื่อและข้อมูล	การออกแบบและสร้างสื่อ	การใช้สื่อ
1. ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลจากคนในชุมชน ในเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และ ทรัพยากร, การทำโฮมสเตย์, เส้นทางเดิน ทาง, ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการจัดการท่องเที่ยว	2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ วางแผนความเป็นไปได้ในการจัดการท่องเที่ยวโดยเยาวชน และชุมชน, กำหนดกฎ กติการ่วมกันของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว, บทบาทการมีส่วนร่วมในการจัดการท่องเที่ยว ชุมชน	3. สร้างสื่อแนะนำชุมชน สถานที่ท่องเที่ยว และ โปรแกรมการท่องเที่ยว ชุมชนด้วยสื่อต่างๆ เช่น VDO, แผ่นพับ จากนั้น เชิญนักท่องเที่ยวมาทดลองเที่ยวชุมชน	4. เผยแพร่ช่องทางต่างๆ ได้แก่ เพจ Facebook, TikTok, ร้าน กาแฟ, ศูนย์โอท็อป และ ทดลองจัดทริปท่องเที่ยว 1 ครั้ง โดยเชิญนักท่องเที่ยวมาเที่ยว และ สอบถามข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยว

บทบาทของพี่เลี้ยง คือ อำนวยความสะดวก, ให้คำแนะนำ, ประสานงาน

ผลที่อยากให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ต่อกลุ่มเด็กเยาวชน และคนในชุมชน คือ 1. เกิดความตระหนักและร่วมมือในการอนุรักษ์วิถีวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ 2. เกิดความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเอง 3. เกิดการรายได้ที่ยั่งยืน

กล่าวได้ว่า บทบาทของพี่เลี้ยงกับการสร้างความตระหนักและส่งเสริมสิทธิการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชนในการแก้ปัญหาชุมชน ซึ่งจะทำให้เด็กเยาวชนมีความเป็น Active Citizen พบว่า ผู้ดำเนินโครงการฯ โดยเฉพาะพี่เลี้ยงที่อยู่ใกล้ชิดเด็กเยาวชนมากที่สุด และคอยให้คำปรึกษา ประคับประคองเด็กเยาวชนในการดำเนินโครงการฯ ให้สำเร็จ



บทที่

5

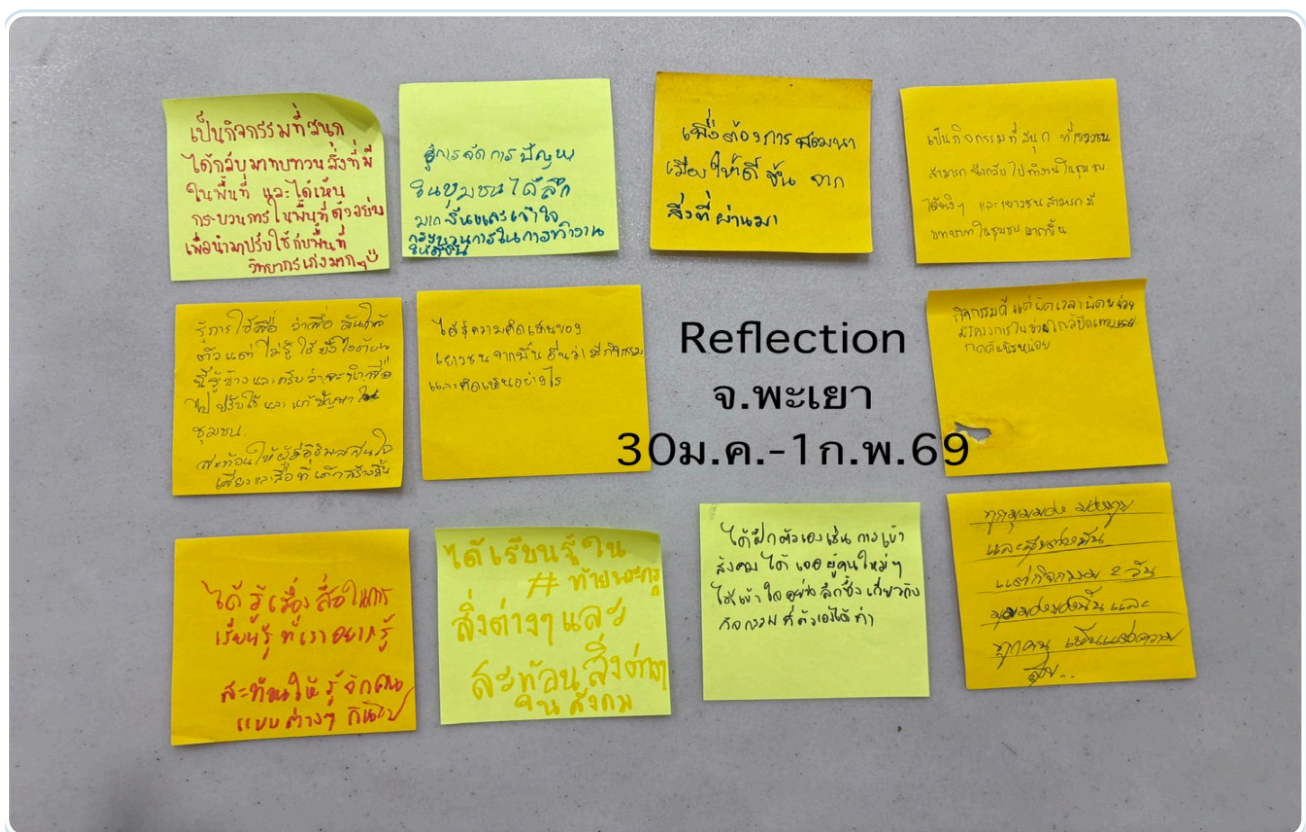
การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชน



การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (After Action Review: AAR)

◆ “ฉันได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมครั้งนี้ อยากบอก อยากสะท้อนอะไร”

กิจกรรมท้ายสุดของการพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชน จะให้ทุกคนได้สะท้อนสิ่งที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยการเขียนลงในกระดาษ และนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้สั้นๆ ซึ่งจะเป็นการสะท้อนการเรียนรู้ในแต่ละวัน และการสะท้อนหลังเสร็จสิ้นการพัฒนาศักยภาพ



◆ ภาพ 25 กิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้
(ที่มา : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน -สสย.)

เสียงสะท้อนจากผู้เข้าร่วม

- “เป็นกิจกรรมที่สนุกได้กลับมาทบทวนสิ่งที่มีในพื้นที่ และได้เห็นกระบวนการในพื้นที่ ตัวอย่างเพื่อนำมาปรับใช้กับพื้นที่ วิทยากรเก่งมาก ๆ”
- “รู้การใช้สื่อ ว่าสื่อมันใกล้ตัวแต่ไม่รู้ว่าจะใช้อย่างไร ซึ่งตอนนี้รู้แล้วว่าต้องใช้สื่ออย่างไร และการปรับใช้ในการแก้ไขปัญหามุมชนได้อย่างไร, และสะท้อนให้ผู้มีอิทธิพลสนใจเสียง และสื่อที่เด็กเยาวชนสร้างขึ้น”
- “ได้รู้เรื่องสื่อ การเรียนรู้ที่เราอยากรู้ สะท้อนให้รู้จักคนแบบต่าง ๆ ที่ต่างกันไป”
- “รู้การจัดการปัญหาในชุมชนได้ลึกมากขึ้น เข้าใจกระบวนการทำงานให้ดีขึ้น”
- “ได้รู้ความเห็นของเยาวชนจากพื้นที่อื่นว่ามีกิจกรรม และความคิดเห็นอย่างไร”
- “ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ สะท้อนสิ่งต่าง ๆ ในสังคม”
- “เพื่อต้องการพัฒนาเมืองให้ดีขึ้นจากสิ่งที่ผ่านมา”
- “ได้ฝึกตัวเอง เช่นการเข้าสังคม ได้เจอผู้คนใหม่ ๆ ได้เข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับกิจกรรมที่ตนเองทำ”
- “เป็นกิจกรรมที่สนุก ที่เยาวชนสามารถนำกลับไปทำงานในชุมชนได้จริง ๆ และเยาวชน สามารถมีบทบาทในชุมชนมากขึ้น”
- “กิจกรรมดี แต่ผิดเวลานิดหน่อยมีโครงการในช่วงใกล้ปิดเทอม เด็กเลยกดดันนิดหน่อย”
- “ทุกมุมมอง มมอง และสุขต่างกัน แต่กิจกรรม ๒ วัน มมองของฉัน และทุกคน เห็นแต่ความสุข”

ผลลัพธ์ความสำเร็จ

การติดอาวุธทางปัญญาด้านสื่อ ผู้เข้าร่วมเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในการใช้สื่อเป็น "เครื่องมือ" แก้ไขปัญหาชุมชน และที่สำคัญคือการตระหนักถึงพลังของสื่อเยาวชนในการสื่อสารเพื่อดึงดูดความสนใจจาก “ผู้มีอิทธิพล” หรือผู้กำหนดนโยบายให้หันมาฟังเสียงของเด็กมากขึ้น

การสร้างเครือข่ายและการเรียนรู้พหุวัฒนธรรม เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเยาวชนต่างพื้นที่ (Cross-cultural Learning) ทำให้เห็นมุมมองความสุขและต้นทุนทางสังคมที่แตกต่างกัน ช่วยลดช่องว่างและสร้างความเข้าใจในความแตกต่างของเพื่อนมนุษย์



การพัฒนาทักษะพลเมืองและการนำไปใช้จริง ผู้เข้าร่วมมีความมั่นใจในการกลับไปทำบทบาท "ผู้นำการเปลี่ยนแปลง" ในชุมชนของตนเอง และเข้าใจกระบวนการทำงานที่เป็นระบบมากขึ้น

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Key Success Factors)

กระบวนการเรียนรู้ผ่านพื้นที่ตัวอย่าง การนำบริบทพื้นที่จริงมาเป็นบทเรียนทำให้ผู้เข้าร่วมมองเห็นภาพการนำไปปรับใช้ได้ทันที

คุณภาพของวิทยากรกระบวนการ มีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้เยาวชนกล้าสะท้อนมุมมองทางสังคมและดังกายภาพภายในออกมา

○ การใช้แบบสำรวจก่อน-หลังการเข้าร่วมกิจกรรม (Pre-test / Post-test)

แบบสำรวจคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคนของเด็กเยาวชน

แบบสำรวจคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคนของเด็กเยาวชน มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินก่อนเข้าร่วมโครงการ (Pre-test) และประเมินหลังเข้าร่วมโครงการ (Post-test) เพื่อให้ได้ข้อมูลคุณลักษณะด้านการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงหลังการเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาศักยภาพ แบบสำรวจแบ่งออกเป็น 5 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เนื้อหา ข้อมูลพื้นฐานและประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน ครอบคลุมข้อมูลเพศ อายุ ระดับการศึกษา กลุ่มเด็กและเยาวชนที่สังกัด พื้นที่ตั้งของกลุ่ม ประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรม และบทบาทหน้าที่ของผู้ตอบแบบสำรวจ

สาระสำคัญสำหรับคู่มือ ใช้ทำความเข้าใจพื้นฐาน ความหลากหลาย และประสบการณ์เดิมของเด็กและเยาวชน เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และบริบทของแต่ละกลุ่ม โดยเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนที่มีพื้นฐานแตกต่างกันสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินการรับรู้จิตสำนึก

เนื้อหา การรู้จักตนเอง การเข้าใจผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วยประเด็นสำคัญ 5 ด้าน ได้แก่

2.1 จิตสำนึกต่อตนเอง การรู้จักจุดแข็งและจุดอ่อน การเห็นคุณค่าในตนเอง ความภาคภูมิใจ และการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

2.2 จิตสำนึกต่อผู้อื่น ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การยอมรับความแตกต่าง และการรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย

2.3 จิตสำนึกสาธารณะ การช่วยเหลือผู้อื่น การคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การทำจิตอาสา และการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรง

2.4 ความตระหนักรู้ในการใช้สื่อและสารสนเทศ การตั้งคำถามต่อข้อมูล การพิจารณาความน่าเชื่อถือ และการตรวจสอบข้อมูลก่อนนำไปใช้หรือแบ่งปัน

2.5 ความตระหนักรู้ถึงผลลัพธ์จากการกระทำ การวิเคราะห์ข้อมูลก่อนตัดสินใจ การคำนึงถึงผลกระทบต่องานตนเองและผู้อื่น และการควบคุมอารมณ์เมื่อพบความเห็นต่าง

สาระสำคัญสำหรับคู่มือ พัฒนารากฐานความเป็นพลเมืองที่เริ่มจากการรู้จักตนเอง เข้าใจผู้อื่น มีจิตสาธารณะ และใช้วิจารณญาณในการรับและส่งต่อข้อมูล เพื่อให้เด็กและเยาวชนตระหนักว่าการใช้สื่อทุกครั้งอาจส่งผลกระทบต่อบุคคล ชุมชน และสังคมได้

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

เนื้อหา ทักษะการเข้าถึง วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง แบ่งเป็น 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

3.1 การเข้าถึงสื่อ (Access) การค้นหา รวบรวม คัดกรอง และทำความเข้าใจข้อมูลจากสื่อ เทคโนโลยี บุคคล และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

3.2 การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ (Analysis) การแยกแยะข้อเท็จจริง ข้อมูลเท็จ ความคิดเห็น และการโน้มน้าวของสื่อ ตลอดจนประเมินคุณภาพและผลกระทบของข้อมูล

3.3 การสร้างสรรค์สื่อ (Create) การผลิตสื่อที่เป็นประโยชน์ มีคุณค่าใหม่ ลดอคติและการเหมารวม ใช้ทุนทางวัฒนธรรม และเลือกใช้รูปแบบการสื่อสารให้เหมาะสม

3.4 การประยุกต์ใช้สื่อและสร้างการเปลี่ยนแปลง (Act/Reflect) การใช้สื่อเปิดพื้นที่สื่อสารอย่างเท่าเทียม ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนที่หลากหลาย และพัฒนาพื้นที่สื่อชุมชนให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน

สาระสำคัญสำหรับคู่มือ เป็นแกนกลางของการพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อ ตั้งแต่การเข้าถึงข้อมูลอย่างหลากหลาย การคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ ไปจนถึงการใช้สื่อเป็นเครื่องมือสื่อสารปัญหา สร้างความเข้าใจ และขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงของชุมชน

ตอนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมเพื่อเปลี่ยนแปลงชุมชนและสภาพแวดล้อมในพื้นที่

เนื้อหา

4.1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้ามามีส่วนร่วม ครอบคลุมปัจจัยภายใน เช่น ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ความต้องการเห็นชุมชนเปลี่ยนแปลง ความสนใจ และโอกาสในการเรียนรู้ ตลอดจนปัจจัยภายนอก เช่น เพื่อนและรุ่นพี่ พี่เลี้ยง ครอบครัว โรงเรียน องค์กรสนับสนุน กิจกรรมสร้างสรรค์ และพื้นที่สื่อเพื่อการเรียนรู้

4.2 การมีส่วนร่วมเพื่อเปลี่ยนแปลงชุมชน พิจารณาระดับการมีส่วนร่วมตั้งแต่การที่ผู้ใหญ่กำหนดกิจกรรมและเด็กมีบทบาทน้อย การเข้าร่วมตามคำสั่งหรือได้รับมอบหมาย การแสดงความคิดเห็นและร่วมตัดสินใจ ไปจนถึงการที่เด็กริเริ่มกิจกรรม กำหนดแนวคิด และตัดสินใจร่วมกับผู้ใหญ่โดยมีอำนาจและความรับผิดชอบร่วมกัน

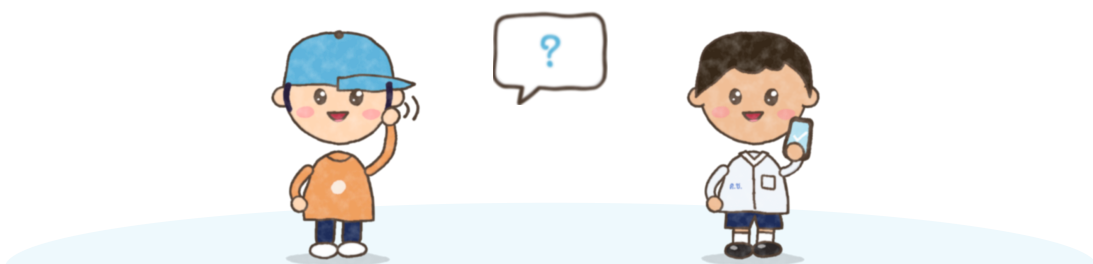
สาระสำคัญสำหรับคู่มือ ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาเด็กและเยาวชนไม่ได้ขึ้นอยู่กับทักษะส่วนบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีแรงจูงใจ พี่เลี้ยงที่สนับสนุน ครอบครัว โรงเรียน ภาครีเครือข่าย และพื้นที่ปลอดภัยที่เปิดโอกาสให้เด็กคิดริเริ่มและตัดสินใจได้จริง โดยมุ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่มีความหมาย ไม่ใช่เพียงการเข้าร่วมกิจกรรมตามที่ผู้ใหญ่กำหนด

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อปัจจัยการสร้างความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

เนื้อหา ความต้องการ ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอจากเด็กและเยาวชนเป็นคำถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาตนเองและการรู้เท่าทันสื่อ ครอบคลุมรูปแบบการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ พื้นที่เรียนรู้ บทบาทพี่เลี้ยง ครอบครัว โรงเรียน นโยบาย และงบประมาณ รวมถึงประเด็นอื่น ๆ ที่ผู้ตอบเห็นว่ามีความสำคัญ

สาระสำคัญสำหรับคู่มือ ใช้รับฟังเสียงและความต้องการของเด็กและเยาวชนโดยตรง เพื่อนำไปปรับปรุงกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทจริง ตลอดจนพัฒนาข้อเสนอด้านการสนับสนุนและนโยบายที่เอื้อต่อการสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่อง

สาระสำคัญของแบบสำรวจนี้สะท้อนว่า การพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ไม่ใช่เพียงการฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีหรือการผลิตสื่อ แต่เป็นการพัฒนาคนอย่างรอบด้าน ควบคู่กับการสร้างโอกาสให้เด็กและเยาวชนใช้ความรู้และทักษะเพื่อประโยชน์ส่วนรวม โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่



1. การพัฒนาศักยภาพภายในบุคคล ให้รู้จักตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง มีจิตสำนึกสาธารณะ และรับผิดชอบต่อการกระทำ

2. การพัฒนาทักษะรู้เท่าทันและใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ตั้งแต่การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อ ไปจนถึงการประยุกต์ใช้สื่อเพื่อสื่อสารและแก้ไขปัญหา

3. การสร้างระบบนิเวศการมีส่วนร่วมที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลง โดยเปิดพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนแสดงออก ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ และทำงานกับผู้ใหญ่และภาคีเครือข่ายอย่างเท่าเทียม

ทั้งนี้ แบบสำรวจเป็นเครื่องมือประเมินก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ ดังนั้น เนื้อหาในคู่มือควรใช้สาระทั้ง 5 ตอนเป็นฐานในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนา และแนวทางประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยผลจากแบบสำรวจเพียงอย่างเดียว ยังไม่ใช่ข้อยืนยันว่าเด็กและเยาวชนมีคุณลักษณะหรือทักษะในระดับใด จนกว่าจะมีการวิเคราะห์ผลการตอบจริงประกอบกันด้วย



รายการอ้างอิง

- โครงการวิจัย Young Active Citizen : การพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชนสู่ความเป็นพลเมือง รู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน. (2569). สรุปรการอบรมเชิงปฏิบัติการเสริมศักยภาพพี่เลี้ยง วันที่ 14 มีนาคม 2569 ณ ห้องเรียนหลักสูตรบัณฑิตศึกษา อาคารเรียนรวม มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา. [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์].
- _____. (2569). สรุปรการเวทีพัฒนาศักยภาพแกนนำเครือข่ายเด็กเยาวชนจังหวัดพะเยาสู่ความเป็น พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองสำหรับทุกคน วันที่ 30 มกราคม- 1 กุมภาพันธ์ 2569 ณ หอประชุม 80 ปี พระเทพญาณเวที มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา. [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์].
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ อาทิตยา สมโลก และรติ ธนารักษ์. (2562). คู่มือรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และเฟ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน. นนทบุรี : บริษัท เฟสท์ ออฟเซต (1993) จำกัด.
- บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดพะเยา. (2567). สถานการณ์เด็กและเยาวชนจังหวัดพะเยา ปี 2567. [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์].
- ประกาศสำนักทะเบียนกลาง สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักร ตามฐานทะเบียนราษฎร ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567. [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์].
- พิรพงศ์ จงไพศาลสกุล และคณะ. (2568). “การเข้าถึงหรือรับรู้และการใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารผ่านกิจกรรมการกระจายเสียง กิจกรรมโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมพื้นฐานโดยทั่วถึง และบริการเพื่อสังคม (กลุ่มแรงงานนอกระบบ)”. วารสารรามคำแหง ฉบับนิติศาสตร์. 11 (1), 231 - 262. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/lawjournal/article/view/281810>
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.(2567). รายงานโครงการรวมพลังเยาวชนนักสื่อสารร่วมสร้างเมืองพะเยา ระยะที่ 1ภายใต้โครงการพลังพลเมืองเด็กเยาวชน ร่วมขับเคลื่อนเมืองสำหรับทุกคน (MIDL for Inclusive Cities 2023) ตั้งแต่เดือนมกราคม-เมษายน 2567. [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์].
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (มปป.). คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายเด็ก Kid Camp.

<https://resourcecenter.thaihealth.or.th/assets/mediadol/c7077de0-46e8-ea11-80ec-0155d09b41f/b189c809a0e690c566a068d50ecb9adb.pdf>.

_____. (2567). "Child Rights" สิทธิเด็ก ตอนที่ 5 บันไดแห่งการมีส่วนร่วมของเยาวชน 8 ขั้น. <https://www.oscc.consulting/media/325>.

สหทัย วิเศษ. (2568). “การศึกษาาระบบและกลไกการพัฒนาเด็กและเยาวชนจังหวัดพะเยา”. รายงานวิจัย. สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

Disrupt Team. (2026). *มัดรวม 12 กิจกรรม Ice Breaking กิจกรรมละลายพฤติกรรมสนุก ๆ*. <https://www.disruptignite.com/blog/ice-breaking>

Hart, R. A. (1992). *Children's participation: From tokenism to citizenship*. Florence, Italy: United Nations Children's Fund International Child Development Centre.

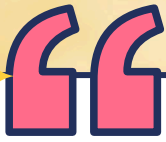




บันทึกการเรียนรู้ของฉัน

My Learning Notes





รู้ทันสื่อ ไม่ใช่แค่ไม่ถูกหลอก แต่คือการลุกขึ้นมา สร้างเมืองที่ดีกว่า เพื่อทุกคน

คิดก่อนเชื่อ

เช็กก่อนแชร์

สร้างสรรค์ก่อนส่งต่อ

MIDL 4 มิติ : เข้าถึง เข้าใจ สร้าง ใช้ → สร้างเมืองที่นับรวมทุกคน

