

Workshop เล่นปนเรียน “ถอดบทเรียนโดยการนำเกมสันทนาการ” สภาเด็ก และเยาวชนจังหวัดตรัง

สถานที่อาคารหอจดหมายเหตุชั้น 2 เวทีสวนปฎิใจสมุปบาท
วันที่ 6 พฤษภาคม 2554 เวลา 13.00-15.00 น

วัตถุประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้แก่เยาวชน ทั้งในด้านการทำงานร่วมกันและความสามัคคีภายในกลุ่ม

แนวความคิดของกิจกรรม

ภายใต้การดำเนินการกิจกรรมได้มีการชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ในทุกกระบวนการ กล่าวคือ การจัด Workshop เล่นปนเรียนนี้ มีหลักคิดของกิจกรรมเพื่อฝึกให้เด็กและเยาวชนมีทักษะการเรียนรู้ทั้งในด้านการทำงานร่วมกัน ความสามัคคีภายในกลุ่ม การรู้จักวางแผน ออกแบบกระบวนการทำงานต่างๆ โดยนำเทคนิคการเล่นเกมมาใช้พัฒนาทักษะ ความรู้

กระบวนการ

เป็นการทำ workshop ร่วมกันผ่านการเล่นเกม “หอคอยไข่มุม” มีพี ๑ กระบวนการเป็นผู้นำและดูแลน้องๆ โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่มย่อย แต่ละกลุ่มประกอบด้วยตัวแทนเยาวชนจากหลายหลายจังหวัด อาทิ เช่น จังหวัดพังงา จังหวัดตรัง จังหวัดนครปฐม จังหวัดกระบี่ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นต้น เพื่อระดมความคิด การวางแผน และการออกแบบ “หอคอยไข่มุม” ร่วมกัน กลุ่มใดที่ทำหอคอยได้สูงที่สุด มีความมั่นคงที่สุด และสามารถวางไข่มุมได้อย่างมั่นคง จะเป็นผู้ชนะในเกมนี้

การนำวัสดุอุปกรณ์มาใช้เพื่อสร้าง “หอคอยไข่มุม” ได้แก่ 1) กระดาษหนังสือพิมพ์ 2 หน้าคู่ 2) ไข่มุม 3) สก็อตเทป กำหนดกติกาว่าสามารถออกแบบหอคอยได้โดยห้ามใช้กระดาษหนังสือพิมพ์ออกจากคู่มือตั้งใจและปฏิบัติตามคำสั่งของกระบวนการ รวมทั้งทุกคนภายในกลุ่มให้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน

กระบวนการที่ 1 กระบวนการได้ตั้งคำถามให้ทุกคนคิดในใจว่าจะออกแบบ หรือสร้างหอคอยไข่มุกร่วมกันในลักษณะอย่างไร ใช้เวลา 3 นาที

กระบวนการที่ 2 ให้เด็กและเยาวชนแต่ละคนอธิบายให้เพื่อนๆ ในกลุ่มของตนฟัง และเพื่อนภายในกลุ่มควรรับฟังอย่างตั้งใจ ใช้เวลา 5 นาที



กระบวนการที่ 3 หลังจากการแสดงความคิดเห็นของแต่ละบุคคลสิ้นสุดลง ได้ใช้หลักฉันทามติว่าจะเลือกความคิดของใครภายในกลุ่ม หรือระดมความคิดเห็นร่วมกันว่าจะนำแนวความคิดของสมาชิกคนใดบ้างมาเป็นแนวทางออกแบบหอคอยไข่มุกร่วมกัน ใช้เวลา 5 นาที



กระบวนการที่ 4 ลงมือออกแบบ และสร้างหอคอยไข่เชื่อมมาร่วมกัน ใช้เวลา 15 นาที



กระบวนการที่ 5 การทดสอบจากความมั่นคงของหอคอยและการวัดความสูงของหอคอยเพื่อค้นหาผู้ชนะ หลังจากการประกาศผล ผู้ชนะได้ให้บอกเล่าถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทั้งผู้ที่ชนะและผู้ที่ยแพ้แก่เพื่อนๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกัน ผ่านการตั้งคำถามในแนวทางการถอดบทเรียน คือ คาดหวังอะไรและได้อะไรจากการได้นำเกมมาเป็นกระบวนการในการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นเกมสะท้อนความเห็นแตกต่างกันไป อาทิเช่น “ดีใจที่ประสบความสำเร็จ ตอนแรกนึกว่าไม่สำเร็จ” “ถึงแม้แพ้ แต่ครั้งหน้าก็เอาใหม่ได้”



กระบวนการที่ 6 ให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกมบันทึกลงในสมุดว่าตนเองได้รับอะไร อย่างไรบ้าง จากการเข้าร่วมเล่นเกมในครั้งนี้ รวมทั้งการป้อน โจทย์จากทางกระบวนการที่ให้เปรียบเทียบว่าหอคอยนี้เป็นชีวิตของเรานั้น เราจะแก้ไขปัญหาวางอย่างไร หรือจะต่อยอดให้สูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ได้อย่างไรเพื่อให้เกิดความมั่นคง



ผลที่เกิดขึ้น

ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมประมาณ 30 คน ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนจากสภาเด็กในจังหวัดต่างๆ ที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การแสดงในงานมหกรรมเยาวชนในครั้งนี้ ประกอบกับมีพี่เลี้ยงฯ ประมาณ 15 คน ที่อำนวยความสะดวก คอยดูแล และอธิบายแก่เยาวชน โดยใช้ภาษาท้องถิ่นเพื่อให้เกิดเข้าใจดียิ่งขึ้น

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจ ตั้งใจฟังและปฏิบัติตามอย่างดียิ่ง ประกอบกับพี่เลี้ยงฯ เอาใจใส่ดูแลและหนุนเสริมสร้างความเข้าใจตลอดเวลา และเนื่องจากเป็นกระบวนการ workshop พี่เลี้ยงฯ จึงมีบทบาทสำคัญในการปลูกเร้ากระตุ้นความคิดในการออกแบบและความกล้าแสดงออกของตัวเด็กและเยาวชน ซึ่งเด็กและเยาวชนได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี นอกจากนั้นกระบวนการยังได้สอดแทรกแนวความคิดหลักของการทำกิจกรรมในครั้งนี้ ทั้งด้านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถึงแนวคิดในการออกแบบการสร้างหอคอย

ข้อสังเกต/ข้อเสนอแนะ

การจัดกลุ่มเด็กให้มีโอกาสได้พบปะกับเพื่อนต่างถิ่น ต่างวัฒนธรรม ทำให้เด็กและเยาวชนมีความตื่นตัวที่จะเรียนรู้ (สังเกตจากความพยายามที่จะหัดพูดภาษาของเพื่อน เช่น คนเหนือพยายามพูดภาษาใต้ และมีการสอนเพื่อนพูดภาษาท้องถิ่นของตน) และสื่อสารกันโดยใช้ภาษากลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

การทำกิจกรรมร่วมกันของเด็กและเยาวชนในครั้งนี้ทางกระบวนการได้นำความรู้ที่เด็กๆ ได้รับจากการเล่นเกมมาต่อยอด โดยผ่านการถอดบทเรียนร่วมกัน ทำให้เด็กๆ ได้คิด ทบทวน และเพิ่มพูนทักษะ ความรู้ต่างๆ ที่ได้รับจากการเล่นเกมในครั้งนี้เป็นอย่างมาก จากการที่เด็กๆ พยายามคิดได้ตรงถึงสิ่งที่ได้ค้นพบจากการทำกิจกรรม ทั้งการบอกเล่ากับเพื่อนๆ ภายในกลุ่ม การบอกเล่าผ่านกระบวนการ รวมทั้งการจดบันทึกลงบนสมุด เพียงเท่านี้ก็ทำให้เด็กๆ ได้มองเห็น หรือตระหนักถึงสิ่งที่ได้รับ ความรู้ต่างๆ จากการบอกเล่าของเพื่อนๆ และพี่ๆ กระบวนการได้

