

## บทสรุปผู้บริหาร

รายงานถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย เป็นการศึกษาในโครงการอีสานตุ้มโฮม เพื่ออธิบายถึงกลไก กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่ได้ดำเนินการเพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็น เด็กและเยาวชน แกนนำอาสาสมัครเยาวชน 4 สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ในภาคอีสาน ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ รวมทั้งเด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมในโครงการอีสานตุ้มโฮม ใช้แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อเสริมพลังเด็ก เยาวชน แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และแนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เป็นกรอบในการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชน สู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย เป็นกระบวนการ หรือกลไกที่เกิดจากการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัว คนในชุมชน รวมทั้งเครือข่ายท้องถิ่น โดยมีเด็ก เยาวชนเป็นแกนหลักสำคัญในการคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรม ที่เรียกรวมว่า สื่อสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือ และมีพื้นที่สร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการรู้จักตนเองและทักษะชีวิต การอยู่ร่วมกัน สร้างการรู้เท่าทัน การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย และความสามารถในการสื่อสารและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม นำไปสู่การสร้างคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ได้สร้างการเปลี่ยนแปลงกับเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน (ปราชญ์ชาวบ้าน ครูภูมิปัญญา ผู้นำชุมชน คนในชุมชน) และเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ที่น่าสนใจคือ เครือข่ายเหล่านี้ จะได้แก่ สถาบันการศึกษา กลุ่ม หรือ หน่วยงานท้องถิ่น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์และนำไปสู่การพัฒนาเด็ก เยาวชน ในแต่ละชุมชนอย่างต่อเนื่องได้เป็นอย่างดี นำไปสู่การเสริมสร้างให้เด็กและเยาวชนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง เพิ่มศักยภาพให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมเปลี่ยนแปลงตนเอง และชุมชน รวมทั้งขยายผลสู่สาธารณะได้ ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็ก เยาวชน อีสานตุ้มโฮม ในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล จะอยู่ในระดับมาก ขณะที่ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ การเคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ จะอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับมาก

จากการศึกษาสะท้อนว่าคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮมนี้ จะนำไปสู่การสร้างเด็ก

เยาวชนให้เป็นพลเมืองที่เป็นพลังสำคัญของชุมชน เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น (Active Citizenship) สนใจปัญหาในชุมชนของตน ต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาต่างๆของชุมชนของตนเอง หรือแม้กระทั่งส่งสารเรื่องราวของตนด้วยตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างชุมชน และเมืองที่มีสุขภาวะได้

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่เด็ก เยาวชนมีส่วนร่วมในการคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ซึ่งสื่อสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น มาจากการศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจต่อประเพณี วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และ ภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่น เด็กเยาวชนเห็นถึงประโยชน์ของการค้นคว้าหาข้อมูลในชุมชนเพื่อนำไปสู่ การสร้างความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณี ของชุมชนตนเอง ผลที่เกิดขึ้นทำให้เด็ก เยาวชน มีความสามารถในการสื่อสาร กล้าแสดงออก รู้จักตนเองและเกิดการพัฒนาทักษะชีวิต การ เสริมพลัง(empowerment) ให้ตระหนักในคุณค่าและศักดิ์ศรีของตนเอง และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นใน สังคมพหุวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันในยุคสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างมีทักษะ ความรู้ที่เท่าทัน ข่าวสาร สื่อและเทคโนโลยี ก้าวทันการเปลี่ยนแปลง ทั้งยังเป็นการเปิดพื้นที่การสื่อสารสังคมของเด็ก เยาวชน (Communication Space) ทั้งในระดับกลุ่ม ชุมชนและผ่านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ซึ่ง สร้างความกระตือรือร้นที่ไม่หยุดนิ่งในการทำงานให้แก่เด็กเยาวชน และยังสร้างให้เกิดความเข้าใจใน การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย

นอกจากนี้ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ยังสร้างแรงบันดาลใจผ่านตัวแบบเยาวชน เป็น แบบอย่างชีวิตให้กับเด็กและเยาวชน เสริมสร้างพลังเด็ก เปิดพื้นที่ให้ได้มีส่วนร่วมในการศึกษาปัญหา ของเด็ก เยาวชนหรือชุมชน และสร้างข้อเสนอในการแก้ปัญหาที่ และพัฒนาชุมชนของตนเอง หรือ สังคมด้านต่าง ๆ

ในมิติของการทำงานเพื่อสร้างกระบวนการพัฒนาเด็ก เยาวชนพบว่า กระบวนการสื่อสาร สร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจ นำไปสู่การขับเคลื่อนการทำงานเรื่องเด็กในมิติต่างๆ ในชุมชนมากขึ้น มีศักยภาพในการดึงพลังการมีส่วนร่วมของครอบครัว ชุมชนเพื่อเสริมพลังเด็ก หรือ หนุนเสริมการทำงานเรื่องเด็ก เยาวชน สร้างเครือข่ายกลุ่ม / หน่วยงานที่มีเป้าหมายการทำงานเพื่อ การพัฒนาเด็กและเยาวชน เป็นเครื่องมือรวมพลังในการขับเคลื่อนสร้างความเปลี่ยนแปลงในชุมชน

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ยังเป็นกระบวนการที่สร้างให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการ เรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ เปิดพื้นที่แสดงออกทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นพื้นที่สาธารณะในชุมชน และ พื้นที่เสมือนได้แก่ เว็บไซต์ สื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ทั้งยังนำไปสู่การเปิดพื้นที่ของการริเริ่มนวัตกรรม (Innovation space) พื้นที่ของการเรียนรู้ (Learning space) เพื่อสร้างการพัฒนา การเปลี่ยนแปลง แก่เด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชนและสังคมได้

ภายใต้พลวัตโลกที่ซับซ้อน และมีการเปลี่ยนแปลง ลักษณะทางสังคมที่ประชากรในแต่ละ สังคมก้าวเข้าสู่กลุ่มสังคมผู้สูงอายุ รวมทั้งวิกฤตสิ่งแวดล้อม และทรัพยากร สภาพสังคมพหุวัฒนธรรม ระบบนิเวศสื่อ (Media Ecology) ที่มีการเปลี่ยนแปลง ความเหลื่อมล้ำของการเข้าถึงเทคโนโลยีจนทำ ให้เกิดช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ขณะที่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ส่งผลต่อ รูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งทำให้มีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไป ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นการเข้าถึงความรู้แบบทันใจ (Knowledge on Demand) รวมทั้งมีลักษณะการเรียนรู้ แบบติดตามตัว (Mobile Learning) ซึ่งมีผลต่อการใช้ชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

กลุ่มเด็ก เยาวชน เป็นอย่างมาก จึงจำเป็นที่แต่ละสังคมจะต้องสร้างพลเมืองวิถีประชาธิปไตย ที่มีจิตสำนึกพลเมือง คือจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม เป็นพลเมืองที่มีความรู้ข้อมูลข่าวสาร (Informed Citizen) มีปัญญารู้เท่าทันในกิจการบ้านเมือง เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น (Active Citizen) มีความตื่นตัว ร่วมคิดร่วมทำในกิจการบ้านเมืองในเรื่องต่างๆ พร้อมทั้งจะลุกขึ้นมาเป็นพลังเพื่อสร้างการพัฒนาชุมชน และสังคม เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ (เด็ก เยาวชน) ที่มีคุณลักษณะสำคัญคือ มีสุขภาพทางกาย จิต สังคม และปัญญา และจากการศึกษาครั้งนี้ พบว่า กลไก/กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ จะทำให้เด็ก เยาวชนเกิดทักษะ การเรียนรู้ ความรู้ ความเข้าใจ เพื่อเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์พลเมืองวิถีประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบสำคัญคือ ต้นแบบแนวคิด 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี ซึ่งแต่ละพื้นที่ หรือชุมชน จะมีต้นแบบของแนวคิด 3 ดีที่อาจจะไม่เหมือนกัน โดยจะแตกต่างกันไปตามบริบทของแต่ละชุมชน โดยต้นแบบ 3 ดีนี้ จะเกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ นวัตกรรม ชุดความรู้ ให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน และการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน นอกจากนี้ ยังมีองค์ประกอบ สำคัญอีกส่วนหนึ่งคือ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ได้ใช้กลวิธี หรือเครื่องมือที่สร้างการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) แก่เด็ก เยาวชน ครอบครัว คนใน ชุมชน หรือเครือข่ายที่มีส่วนร่วมในกระบวนการ ซึ่งกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นกลไกที่จะ สามารถเชื่อมโยงการทำงาน การขับเคลื่อนระดับนโยบายของเครือข่าย หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งขยายเครือข่ายนักสื่อสารสร้างสรรค์ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำไปสู่ความต่อเนื่องและยั่งยืนของ กระบวนการที่จะสร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่ความเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ที่มีความเป็นพลเมือง ประชาธิปไตยได้

## กิตติกรรมประกาศ

ตลอดระยะเวลากว่า 5 ปีที่ผ่านมา ที่ผู้ศึกษาได้มีโอกาสเข้าร่วมในโครงการอีสานตุ้มโฮม ทำให้เห็นถึงพัฒนาการก้าวอย่างที่เติบโตอย่างเข้มแข็งของโครงการ โดยมีเป้าหมายหลักสำคัญเพื่อสร้างกระบวนการพัฒนาเด็ก เยาวชนในภาคอีสาน

รายงานถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ผู้ศึกษาได้ประจักษ์ชัดถึงการเปลี่ยนแปลงของเด็ก เยาวชน ครอบครัวและชุมชนที่ได้มีส่วนร่วมต่อการดำเนินกระบวนการ ที่ทำให้เกิดการพัฒนาต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน และขยายผลไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับนโยบายของเครือข่าย และหน่วยงานท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง

การถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮม ครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยพลังความร่วมมือของเครือข่ายอีสานตุ้มโฮมทั้ง 4 เครือข่าย คือ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ รวมทั้งเด็ก เยาวชน และชุมชนพื้นที่สร้างสรรค์ในโครงการ

ขอขอบคุณแกนนำอาสาสมัครนิสิต นักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาทั้ง 4 สถาบัน ที่เป็นผู้ให้ข้อมูลสำหรับการศึกษาค้นคว้า และเด็ก เยาวชน คนในชุมชนจากทุกพื้นที่เครือข่ายที่ร่วมให้ข้อมูล

ขอขอบคุณมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ที่สนับสนุนการถอดบทเรียน ให้ข้อเสนอแนะต่อการดำเนินงาน จนแล้วเสร็จได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

ขอขอบคุณสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ได้จัดสรรงบประมาณสนับสนุนการดำเนินงานถอดบทเรียนครั้งนี้

ผู้ศึกษามุ่งหวังว่า ข้อมูลจากการนำเสนอรายงานถอดบทเรียน จะนำไปสู่ความต่อเนื่อง และขยายผลของการดำเนินกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่จะสร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่ความเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ที่มีความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย เป็นพลังเข้มแข็งที่สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคมได้ต่อไป

อังคณา พรหมรักษา

## สารบัญ

|   | หน้า |
|---|------|
| บทที่ 1   |      |
| -หลักการและเหตุผล   | 1    |
| -วัตถุประสงค์   | 4    |
| -กลุ่มเป้าหมาย  | 4    |
| -วิธีดำเนินการ  | 5    |
| -ขอบเขตของการศึกษา  | 6    |
| -กรอบแนวคิดการศึกษา   | 6    |
| -แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อเสริมพลังเด็ก เยาวชน  | 6    |
| -แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย   | 13   |
| -แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล  | 16   |
| -แนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม  | 20   |
| -เครื่องมือในการเก็บข้อมูล  | 25   |
| -นิยามศัพท์เฉพาะ  | 30   |
| -ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ  | 31   |
| บทที่ 2   |      |
| -กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง<br>ประชาธิปไตยพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี           | 32   |
| -กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง<br>ประชาธิปไตยพื้นที่บ้านหว้าน อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ | 50   |

## สารบัญ (ต่อ)

|   | หน้า |
|---|------|
| -กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง<br>ประชาธิปไตยพื้นที่บ้านนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์                 | 54   |
| -กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง<br>ประชาธิปไตยพื้นที่ตำบลโพธิ์สูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย                  | 60   |
| -กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง<br>ประชาธิปไตย  | 71   |
| บทที่ 3   |      |
| -ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การ<br>เป็นพลเมืองประชาธิปไตย กรณีศึกษา แกนนำเยาวชนอีสานตุ้มโฮม            | 83   |
| -แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง<br>ประชาธิปไตย เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน และสังคม | 100  |
| -ข้อเสนอแนะจากการถอดบทเรียน   | 102  |
| อ้างอิง   | 103  |

รายงานถอดบทเรียน  
กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชน  
สู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

โดย

อังคณา พรหมรักษา  
ภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ได้รับทุนสนับสนุนจาก  
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

เมษายน 2561

## บทที่ 1

### หลักการและเหตุผล

การดำเนินกระบวนการเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนในพื้นที่ภาคอีสาน เป็นรูปธรรมชัดเจนตั้งแต่ในช่วงปีพ.ศ. 2556 – 2557 ที่มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) ขับเคลื่อนร่วมกับภาคีเครือข่ายด้านเด็กและเยาวชน รวมทั้งสถาบันการศึกษาท้องถิ่น ได้แก่ ภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ดำเนินโครงการ “ดีจัง” อีสานตุ้มโฮม ใช้กลยุทธ์ในเรื่องพื้นที่สร้างสรรค์<sup>1</sup> แนวคิด 3 ดี พื้นที่ดี<sup>2</sup> สื่อดี<sup>3</sup> ภูมิดี<sup>4</sup> และใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน สร้างการเรียนรู้เรื่องวิถีชีวิต วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ประเพณีท้องถิ่น ผ่านกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงกลุ่มเด็ก เยาวชน ได้แก่ หนังสือ สารคดี ละคร ศิลปะ สื่อภาพเล่าเรื่อง การแสดงพื้นบ้าน เพื่อสร้างการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ผลที่เกิดขึ้นทำให้เด็ก เยาวชนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางบวก มีการพัฒนาทักษะ ความเป็นพลเมือง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เกิด ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมชุมชน วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง และตระหนักถึงคุณค่า ความสำคัญของรากเหง้าตนเอง ครู ภูมิปัญญา ผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชน มีส่วนร่วมสร้างการพัฒนาให้เด็กมีทักษะชีวิต รู้จักตัวเอง เรียนรู้การใช้ชีวิต

<sup>1</sup> พื้นที่สร้างสรรค์ หมายถึง พื้นที่สาธารณะที่ใช้ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัย ทุกกลุ่มมาใช้ประโยชน์ สมาชิกในชุมชนร่วมกันออกแบบ สร้างเสริมความรู้สึกร่วมในการเป็นเจ้าของ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ สร้างความสุข ประสบการณ์ที่มีคุณค่า หรือเป็นพื้นที่ที่แสดงถึงภูมิปัญญา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของชุมชน ทั้งยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เปิดโอกาสแก่คนทุกกลุ่ม

<sup>2</sup> พื้นที่ดี หมายถึง พื้นที่ที่ทุกคน มีส่วนร่วมในการออกแบบและใช้ประโยชน์ร่วมกันทั้งบุคคล ครอบครัว และชุมชนได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดี เสริมพลังซึ่งและกัน เป็นได้ทั้งพื้นที่สร้างสรรค์ทางกายภาพ ความคิด มีบรรยากาศที่เปิดกว้างให้ผู้คนได้เรียนรู้ ซึ่งรวมถึง ศูนย์เรียนรู้ เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือสถานที่ต่างๆ โดยอาจเป็นได้หมู่บ้าน ลานกิจกรรมในชุมชน ก็เป็นได้

<sup>3</sup> สื่อดี หมายถึง สื่อที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ที่นำไปสู่การดำรงชีวิตที่ดี มีสุขภาวะ เช่น สื่อศิลปวัฒนธรรม เช่น ดนตรีพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน หุ่นเงา สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาษาถิ่น ขนบ อาหารพื้นบ้าน ของเล่นพื้นบ้าน ตำนาน ประวัติศาสตร์ สื่อที่เป็นบุคคล ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน สื่อกิจกรรมสร้างการเรียนรู้ เช่น ค่าย กิจกรรมการเล่นต่างๆ เป็นต้น และยังรวมถึงสื่อออนไลน์สมัยใหม่ สื่อสิ่งแวดลอมทางธรรมชาติและทางสังคม รวมถึงสื่อกิจกรรมในระดับต่างๆทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียนและชุมชน

<sup>4</sup> ภูมิดี หมายถึงภูมิปัญญาในการฉลาดรู้ ซึ่งหมายถึง การเท่าทันสื่อ เท่าทันตัวเอง เท่าทันสังคม มีทักษะในการคิด วิเคราะห์อย่างมีวิจรรย์ญาณ อันจะเป็นภูมิคุ้มกันในตัวเอง ครอบครัว และชุมชน ในการป้องกันภัยรอบด้านและสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมนอกจากนี้ คำว่า "ภูมิดี" ยังหมายถึง การใช้ภูมิปัญญาของทุกฝ่ายในชุมชน ในการมีส่วนร่วมปกป้องดูแลและสร้างชุมชนร่วมกัน มีความมั่นใจและภูมิใจในเอกลักษณ์ของตน และของชุมชน



ร่วมกับผู้อื่น การแก้ปัญหา การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม การอยู่ร่วมกันในสังคม ตระหนักในคุณค่าของตนเอง เห็นคุณค่าของผู้อื่น

ผลจากการดำเนินโครงการ ทำให้มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และภาควิชานิตศาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เล็งเห็นแนวทางชัดเจนของการทำงานร่วมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่อีสาน ทั้งองค์กรที่ทำงานด้านเด็ก เยาวชน และสถาบันการศึกษา โดยพบว่า กลไกที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของการทำงานพัฒนาเด็ก เยาวชน คือ การสร้างเสริมแกนนำเยาวชนเพื่อเป็นกำลังสำคัญของการดำเนินกิจกรรม กระบวนการ ทำให้ในปีพ.ศ. 2558 – 2559 โครงการ “ดีจัง” อีสานตุ้มโฮม จึงได้ใช้กลยุทธ์การดำเนินงานร่วมกับเครือข่ายสถาบันการศึกษาในภาคอีสาน ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เพื่อพัฒนาแกนนำเยาวชนกลุ่มนิสิตนักศึกษาในการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในชุมชน การผลิตสื่อเพื่อชุมชน นำไปสู่การพัฒนาทักษะชีวิต การทำงานจิตสาธารณะ ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ผลที่เกิดขึ้นพบว่า กระบวนการสามารถพัฒนาเด็ก เยาวชนได้ทั้งอาสาสมัครเด็ก เยาวชนในชุมชน และเยาวชนที่เป็นแกนนำนิสิตนักศึกษาแต่ละสถาบันที่เข้าร่วมโครงการ ดังนี้

1) เด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ เกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน อาทิ ทักษะการทำงานกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักในภาระกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ การตรงต่อเวลา การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ และใช้เหตุผลมากขึ้น รวมทั้งเยาวชนอาสาสมัครนิสิตนักศึกษา เกิดความตระหนักในการทำงานจิตอาสาเพื่อประโยชน์สาธารณะ เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าของการทำงาน การมีส่วนร่วมพัฒนาสร้างประโยชน์เพื่อคนอื่น ชุมชนและสังคม ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรสร้างให้เกิดขึ้นในกลุ่มเด็ก เยาวชน เพื่อนำไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสร้างการเปลี่ยนแปลงแก่สังคม

2) เด็ก เยาวชน ตระหนักในคุณค่า และศักยภาพความรู้ ความสามารถของตนเอง เกิดความมั่นใจในตนเองต่อการทำงานเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม เป็นแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้อง เพื่อน หรือกลุ่มเด็ก เยาวชนอื่นในสังคมได้ ส่งผลให้เกิดความเชื่อมั่น มีพลังใจในการที่จะดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่าทั้งต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม

3) พลังของเด็ก เยาวชนทำให้เกิดการสร้างแรงขับเคลื่อนในชุมชน ให้เกิดความกระตือรือร้นตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดีขึ้น ตระหนักถึงความสำคัญของครุภูมิปัญญา ประชาญ์

ชุมชน ทรัพยากร ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หรือสิ่งดีงามในชุมชนของตนเอง และต้องการให้ดำรงอยู่ สืบทอดไปยังรุ่นลูกหลาน ทั้งยังเห็นถึงศักยภาพของเด็ก เยาวชนในชุมชน ที่จะเป็นกำลังสำคัญของการพัฒนาสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นกับชุมชนของตนเอง

4) เป็นการสร้างแรงขับเคลื่อนในสถานศึกษา และหน่วยงานระดับท้องถิ่น ให้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาเด็ก เยาวชนเป็นกำลังสำคัญของการหนุนเสริมการพัฒนาชุมชน

5) เป็นการเชื่อมแนวคิด กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนและชุมชนไปสู่ระดับหลักสูตรในมหาวิทยาลัย บูรณาการรายวิชาของหลักสูตร ขยายไปสู่การทำกิจกรรมของนิสิตนักศึกษาเพื่อสร้างการเรียนรู้เสริมหลักสูตร นอกห้องเรียน ขยายเครือข่ายไปยังคณะอื่น ซึ่งจะนำไปสู่ความต่อเนื่องของการพัฒนาเด็ก เยาวชนในพื้นที่ได้

ผลการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญที่สร้างการพัฒนาแก่เด็กและเยาวชน ทั้งเด็ก เยาวชนกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ และเด็ก เยาวชนที่เป็นแกนนำอาสาสมัครกลุ่มนิสิตนักศึกษาแต่ละมหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมโครงการ

การดำเนินงานของการพัฒนาเด็ก เยาวชนในภาคอีสาน ปีพ.ศ. 2560 มุลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) ภาคิเครือข่ายครูศรีสะเกษติดยิม และเครือข่ายนักวิชาการสถาบันการศึกษา ต้องการขยายแนวคิดพัฒนากลไกการทำงาน ใช้กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการสร้างกลไกเพื่อการพัฒนาเด็กเยาวชน ซึ่งเป็นพลเมืองสำคัญในการพัฒนาชุมชน สังคมในอนาคต โดยจะมุ่งเน้นให้เด็ก เยาวชนกลุ่มเป้าหมายมีคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้และมีส่วนร่วม<sup>5</sup> มีความรู้ ทักษะชีวิต เท่าทันสื่อ เท่าทันสถานการณ์สังคม สถานการณ์โลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นำไปสู่ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของชุมชน

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กรณีศึกษา เด็ก เยาวชนโครงการอีสานตุ้มโฮม นำเสนอถึงกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะอธิบายถึงกลไก กระบวนการดำเนินการเพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ซึ่งอาจทำให้เกิดเป็นต้นแบบการทำงานเพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนที่สำคัญต่อไป

<sup>5</sup> พลเมืองตื่นรู้ หมายถึง การตื่นรู้ทางปัญญา เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ เกิดสุขภาวะทางปัญญาสามารถแก้ปัญหาของตนเอง นำไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคมของตนเองได้

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ทัศนศึกษา เด็ก เยาวชนโครงการอีสานตุ้มโฮม
2. เพื่อวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ทัศนศึกษา เด็ก เยาวชนโครงการอีสานตุ้มโฮม
3. เพื่อนำเสนอแนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย นักสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน และสังคม

## กลุ่มเป้าหมาย

เด็กและเยาวชน 2 กลุ่มหลัก ได้แก่

1. แกนนำอาสาสมัครเยาวชน สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในภาคอีสาน ประกอบด้วย
  - 1.1 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
  - 1.2 มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
  - 1.3 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
  - 1.4 มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
2. เด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมในโครงการอีสานตุ้มโฮม ประกอบด้วย
  - 2.1 เด็ก เยาวชนในพื้นที่ตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย
  - 2.2 เด็ก เยาวชนในพื้นที่บ้านนาบอน ตำบลนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์
  - 2.3 เด็ก เยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี
  - 2.4 เด็ก เยาวชนในพื้นที่บ้านหว้าน อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

## วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาข้อมูลการดำเนินงานโครงการอีสานตุ้มโฮมทั้ง 4 โครงการ ที่ดำเนินการโดยแกนนำอาสาสมัครเยาวชน สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในภาคอีสาน 4 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยมีพื้นที่ดำเนินงานคือ 1) ตำบลโพหนอง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย 2) บ้านนาบอน ตำบลนาบอน อำเภอดำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ 3) อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี และ 4) บ้านห้วย อำเภอมือ จังหวัดศรีสะเกษ

2. ศึกษากรอบแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารสร้างสรรค์ แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองประชาธิปไตย และแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

3. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลการดำเนินงานทั้ง 4 โครงการ โดยใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์

4. จัดประชุมถอดบทเรียนการดำเนินงานโครงการทุกขั้นตอนในแต่ละพื้นที่ กลุ่มเป้าหมายคือเยาวชน 4 สถาบัน โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการศึกษา พร้อมข้อเสนอแนะในการทำงาน ประกอบด้วย

5.3.1. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กรณีศึกษา แกนนำเยาวชนอีสานตุ้มโฮม

5.3.2. ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กรณีศึกษา แกนนำเยาวชนอีสานตุ้มโฮม

5.3.3. แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาชุมชน และสังคม

5.3.4 ข้อเสนอแนะจากการถอดบทเรียน

## ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ จะดำเนินการศึกษาเฉพาะโครงการอีสานตุ้มโฮมปี 5 ที่ดำเนินการในช่วงปีพ.ศ. 2560

## กรอบแนวคิดการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ ใช้แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อเสริมพลังเด็ก เยาวชน แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และแนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เป็นกรอบในการศึกษา

### 1. แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อเสริมพลังเด็ก เยาวชน

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) นิยามความหมายของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ว่า หมายถึง กระบวนการที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนในการคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการรู้จักตนเองและทักษะชีวิต การอยู่ร่วมกันในยุคสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย และความสามารถในการสื่อสารและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม นำไปสู่การสร้างคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการเสริมพลังแก่เด็ก เยาวชน ให้เกิดความตระหนักในคุณค่าและศักดิ์ศรีของตนเอง ทำให้เกิดตัวแบบหรือการสร้างแรงบันดาลใจและแบบอย่างชีวิตให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งสามารถสร้างและนำกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์นี้ไปใช้ในการสร้างการเรียนรู้ การศึกษาและดูแลเด็ก เยาวชนได้ด้วย

องค์กรกองทุนรางวัลเด็กโลกเพื่อสิทธิเด็ก (The World's Children's Prize Foundation) ที่เข้าไปทำงานในโรงเรียนมากกว่า 57,450 โรงเรียนกับนักเรียน 27 ล้านคนใน 102 ประเทศ ภายใต้โครงการ Global Friend schools of the World's Children's Prize มีจุดหมายที่จะเสริมพลังอำนาจเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก การสร้างพลัง “ศรัทธา” รวมถึงการทำเวทีเสียงของเยาวชนเพื่อ

สร้างความตระหนักในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และยังได้เชื่อมโยงเครือข่ายการทำงานกับองค์กรกว่า 553 แห่งและสถาบันการศึกษา รายละเอียดโปรแกรมที่ลงไปทำงานเน้นเรื่องการให้การศึกษา การเสริมพลัง (empowerment) และการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมถกเถียงและหาทางแก้ปัญหาในเรื่องเด็กและเยาวชนอีกด้วย มากกว่านั้นโครงการดังกล่าวยังนำไปสู่การเปิดโอกาสให้เด็กๆ มีโอกาสเสนอและลงคะแนนคัดเลือกเด็กและเยาวชนจากทั่วโลกที่เห็นว่าควรจะได้รับรางวัลเด็กโลกด้วย

นอกจากนี้การเปิดพื้นที่การสื่อสาร หรือการเรียนรู้ทางเลือกให้แก่เด็กก็มีส่วนสำคัญที่ผลักดันให้การทำงานของเด็กและเยาวชนมีพลังเพิ่มขึ้นมาก กรณีตัวอย่างหลายเรื่องสะท้อนให้เห็นว่า สื่อและการเรียนรู้ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจ และการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กและเยาวชนอันนำไปสู่การขับเคลื่อนการทำงานเรื่องเด็กในมิติต่างๆ มากยิ่งขึ้นได้ ท้ายที่สุดที่สำคัญคือ การดึงพลังการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายเข้ามาช่วยหนุนเสริมการทำงานเรื่องเด็กโดยเฉพาะครอบครัวและชุมชน ซึ่งปรากฏให้เห็นได้เกือบจะทั่วโลก อาทิ อังกฤษ ออสเตรเลีย แคนาดา สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น กัมพูชา เวียดนาม หรือแม้แต่ในกลุ่มประเทศโลกที่สาม และประเทศไทย ดังตัวอย่างองค์กรเสียงของเด็ก (Voice of the Child) ในประเทศอังกฤษที่ทำงานเพื่อส่งเสริมการดูแลเด็กในทุกมิติและความเข้มแข็งของครอบครัว มีโปรแกรม Family Empower Hub โดยเน้นให้ครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วมและเป็นฐานที่เข้มแข็งของการเลี้ยงดูเด็ก

ท่ามกลางสังคมในศตวรรษที่ 21 พลวัตโลกที่สลับซับซ้อน และความไม่แน่นอนสูงแฉกแนวโน้มสำคัญหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างประชากรที่ก้าวเข้าสู่ความเป็นสังคมสูงวัย วิฤตสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรของโลกรวมถึงสภาพสังคมพหุวัฒนธรรมและเสรีภาพจะส่งผลกระทบต่อชีวิตผู้คนอิทธิพลของโลกาภิวัตน์และสื่อเทคโนโลยีได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตและการเรียนรู้ภายใต้การเข้าถึงความรู้ทันใจ (Knowledge on Demand) อย่างหลากหลายและการเรียนรู้แบบติดตามตัว (Mobile Learning) ซึ่งจะกลายเป็นประเด็นสำคัญที่มีผลต่อการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่และการเรียนรู้ใหม่ด้วย รวมถึงกระแสสังคมทางเลือก แนวโน้ม “คลื่นลูกใหม่” ในแทบทุกมิติที่จะมีนัยต่อการสร้างทักษะสำคัญสำหรับคนรุ่นใหม่

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์จะเป็นอีกหนึ่งกลไกที่จะสร้างให้เกิดการพัฒนาและการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชนในศตวรรษใหม่นี้ เนื่องจากเป็นกระบวนการที่บูรณาการให้เด็ก เยาวชน เกิดทักษะที่หลากหลาย ได้แก่ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างความพร้อมของเด็ก เยาวชนในการเข้าสู่สภาพการณ์ของโลกปัจจุบันที่มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้น ซึ่งการใช้กระบวนการสร้างการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชนจึงมีความสำคัญ มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลผลิตที่เกิดขึ้น ซึ่งในโครงการอีสานตุ้มโฮมปี 5 จะได้ผนวกฐานคิดการสร้างทักษะสำคัญแก่เด็ก เยาวชน คือ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21”

(21st Century skills) ที่พัฒนาโดยองค์การภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Skills: P21.org) ซึ่งประกอบด้วย 3 ทักษะ สำคัญได้แก่

1. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม มุ่งเน้นให้เกิด 1) ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยมีสมรรถนะที่สำคัญคือ การคิดอย่างสร้างสรรค์ ทำงานกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรม 2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา มีสมรรถนะคือ การให้เหตุผลอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้ การคิดอย่างเป็นระบบ การพิจารณาและการตัดสินใจ 3) การสื่อสารและการร่วมมือ มีสมรรถนะที่สำคัญคือ สื่อสารอย่างชัดเจน และการร่วมมือกับผู้อื่น

2. ทักษะชีวิตและการประกอบอาชีพ มุ่งให้เด็ก เยาวชนพัฒนาทักษะชีวิต ได้แก่ 1) ความยืดหยุ่นและการปรับตัว โดยมีความสามารถที่สำคัญคือ ความยืดหยุ่น การปรับตัวเพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง 2) การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง มุ่งให้เด็ก เยาวชน มีความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ การผลิตสื่อ การพิจารณาและตัดสินใจ 3) ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม มีสมรรถนะคือ มีปฏิสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพกับผู้อื่น ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในทีมที่มีความหลากหลาย 3) ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ โดยสามารถแนะนำผู้อื่นได้ และรับผิดชอบต่อผู้อื่น

3. ทักษะด้านข้อมูล ข่าวสาร การสื่อสารและเทคโนโลยี มุ่งเน้นให้เด็ก เยาวชนมีความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดย 1) มีความรู้ด้านสารสนเทศ ได้แก่ การเข้าถึง และการประเมินข้อมูลสารสนเทศ การใช้และการจัดการสารสนเทศ 2) มีความรู้เกี่ยวกับสื่อ มีความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ การผลิตสื่อ การพิจารณาและตัดสินใจ และการแก้ปัญหา 3) มีความรู้ด้านเทคโนโลยี สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวได้ว่า ทักษะที่สำคัญสำหรับเด็ก เยาวชน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) การสื่อสารและความร่วมมือ (Communication and Collaboration)

แนวคิดเรื่อง 21<sup>st</sup> Century Skills ได้เน้นย้ำว่า เป้าหมายเด็กยุคใหม่ที่มุ่งให้คนรุ่นใหม่มีทักษะ และความรู้ที่ “เท่าทันข่าวสาร สื่อและเทคโนโลยี” “เรียนรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรม” “มีทักษะชีวิตคู่ ดำรงชีพ” โดยเน้นย้ำส่วนที่สำคัญตั้งแต่ทักษะพื้นฐานในเรื่อง “อ่าน เขียน คิดคำนวณ” (3R - Reading, Writing, Arithmetic) รวมถึง “ทักษะเท่าทัน” “มีวิจารณญาณสร้างสรรค์ ทำงานเป็นทีม เข้าใจ พหุวัฒนธรรม สื่อสารเป็น รู้ทันเทคโนโลยีมีความเชื่อมั่น ก้าวทันการเปลี่ยนแปลง” (7C - Critical thinking & problem solving Creativity & innovation, Collaboration, teamwork & leadership, Cross-cultural understanding Communication, information & media literacy ( 2-3 ภาษา )

,Computing & media literacy, Career & learning self-reliance Change) และ “ทักษะก้าวหน้า” “การเรียนรู้และความเป็นผู้นำ” (2 L- Learning, Leadership) ขณะที่ สภาการศึกษา ได้เพิ่ม C อีก ทักษะหนึ่งคือ Compassion ความมีเมตตา วินัย คุณธรรมและจริยธรรม

ทักษะด้านข้อมูลข่าวสาร สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร(Information, Media, Technology and Communication Skills) ประกอบด้วย ทักษะการสื่อสาร(Communication Skills) มีความสามารถในการสื่อสาร และทักษะเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information, Media and Technology Literacy Skills) มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และสารสนเทศ

ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา (Thinking & Problem solving Skills) มีความสามารถในการคิด โดยมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดอย่างมีระบบ (Critical Thinking and Systems Thinking) และมีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creativity and Intellectual Curiosity) และมีความสามารถในการแก้ปัญหา โดยมีทักษะการวิเคราะห์ปัญหา (Problem Identification, Formulation & Solution)

ทักษะระหว่างบุคคลและเข้าใจตนเอง (Interpersonal & Self-Directional Skills) มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ได้แก่ ทักษะระหว่างบุคคลและการร่วมมือร่วมใจ (Interpersonal and Collaborative Skills) ทักษะการเข้าใจและรู้ทิศทางของตนเอง (Self-Direction) ทักษะในการปรับตัว (Accountability and Adaptability) ทักษะในฐานะสมาชิกของสังคม (Social Responsibility)

การศึกษาและการสื่อสาร (Educommunication) จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนในสังคมศตวรรษที่ 21 นี้ เห็นได้จากแนวโน้มความเคลื่อนไหวเรื่องการขยายตัวพื้นที่การเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ซึ่งมีแนวโน้มขยายตัวมากขึ้นอย่างรวดเร็ว ในหลายประเทศให้ความสำคัญกับยุทธศาสตร์พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะเรื่องของ Creative learning space ในโลกออนไลน์ที่ในแต่ละวันมีเว็บไซต์เกิดใหม่และมีเครือข่ายใหม่ๆ จำนวนมากที่ทำงานในเรื่องการส่งเสริมการเรียนรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ของคนรุ่นใหม่ ในประเทศนิวซีแลนด์ ฝรั่งเศส เกาหลี เป็นต้น ที่ต่างก็พยายามวางยุทธศาสตร์การทำงานวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเยาวชน ตลอดจนการเปิดพื้นที่เพื่อการเรียนรู้และแสดงออกทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่างๆทั้งที่เป็นพื้นที่ทางกายภาพในท้องถิ่นต่างๆ ไปจนถึงพื้นที่เสมือนได้แก่ เว็บไซต์ต่างๆ โดยเฉพาะประเทศฝรั่งเศสซึ่งมียุทธศาสตร์และกลุ่มงานเรื่อง Youth Space ชัดเจนกับกรณีของเกาหลีซึ่งมีโครงการพัฒนาพื้นที่ทางวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนในท้องถิ่นต่างๆ



เช่นเดียวกันที่มีโครงการเพื่อการส่งเสริมเรื่องวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ (Living Culture) ไว้ อย่างชัดเจนอีกด้วยตัวอย่างประเทศฮ่องกงเองก็มีนโยบายที่สนับสนุนให้ครูนักเรียนรวมถึงชุมชนให้ สามารถพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์หลายๆแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่อง “Drama Education” เป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และยังมีเงินกองทุนสำหรับการส่งเสริมให้ครูเปิดพื้นที่การ เรียนรู้แบบนี้หรือกรณีตัวอย่างที่หลายประเทศใช้กระบวนการ Photo Story เข้ามาใช้ช่วยกระบวนการ เรียนรู้ซึ่งที่มีแนวโน้มขยายตัวมากขึ้นทั้งในการศึกษาในระบบและนอกระบบโรงเรียน

บทเรียนจากต่างประเทศเกี่ยวกับแนวคิดการสื่อสารสร้างสรรค์จะได้นำมาใช้เป็นกรอบการศึกษา ครั้งนี้ เนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการสื่อสารสร้างสรรค์ การสร้างพื้นที่สร้างสรรค์เป็น เครื่องมือที่น่าสนใจที่สามารถสร้างการเรียนรู้และนำไปสู่การพัฒนาเด็ก เยาวชนได้อย่างน่าสนใจ และควร ที่จะได้มีการศึกษาว่า หากนำมาใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชนในบริบทสังคมไทย ผลที่ เกิดขึ้นจะมีลักษณะอย่างไร

โครงการจับกระแสความเคลื่อนไหวและนวัตกรรมในการจัดการศึกษาและพัฒนาเด็กและ เยาวชน (INTREND) สกว. ครั้งที่2 ปี 2555 ได้สรุปบทเรียนขององค์กรและกลุ่มเด็ก เยาวชนที่ทำงาน เกี่ยวกับการส่งเสริมพลังเด็กเพื่อการเปลี่ยนสังคมทำให้เห็นข้อพิจารณาเกี่ยวกับวิธีการทำงานในการ เสริมสร้างพลังเด็กและเยาวชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมที่น่าสนใจหลายๆเรื่อง ได้แก่

1. การสร้างแรงบันดาลใจผ่านตัวแบบเยาวชน ประเด็นนี้เป็นประเด็นร่วมของการทำงาน เสริมสร้างพลังเด็ก ไม่ว่าจะในมิติของการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมในด้านใดๆ ก็ตาม จะได้เห็นถึง กระบวนการสร้างแรงบันดาลใจผ่านตัวแบบผู้นำเยาวชนในด้านต่างๆ อยู่เสมอ ผ่านช่องทางต่างๆ ตั้งแต่ ตัวแบบเยาวชนในระดับของกลุ่มเครือข่ายเยาวชนด้วยกัน ไปจนถึงการสร้างตัวแบบเยาวชนผ่านการยก ย่องเชิดชูเกียรติในระดับสากล เช่น การให้รางวัลสันติภาพระดับโลกแก่เด็กที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง มา สู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของเด็กด้วยกัน เป็นต้น

2. การทำงานเป็นเครือข่ายเพื่อเปิดพื้นที่การทำงานที่กว้างขวางให้แก่เด็ก จากประสบการณ์ของ องค์กรที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชนหลายองค์กร โดยเฉพาะงานด้านการเสริมพลังอำนาจ (Empowerment) ให้แก่เด็ก จะพบยุทธศาสตร์การทำงานที่สำคัญอีกประการหนึ่ง นั่นคือ ยุทธศาสตร์ เครือข่าย (Network Strategy) ที่ถูกนำไปใช้อย่างกว้างขวาง จนเกือบจะเป็นเสมือนยุทธศาสตร์พื้นฐาน ของการทำงานที่มีได้หมายถึงแต่เพียงเครือข่ายเด็กและเยาวชนด้วยกันเท่านั้น แต่ยังคงหมายถึงเครือข่ายที่ สร้างการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน (Family/community Involvement) เข้ามาเป็นส่วน

สำคัญในเครือข่ายด้วย แม้แต่การทำงานในกลุ่มเยาวชนในเชิงประเด็นต่างๆ ก็ใช้ยุทธศาสตร์เครือข่ายเป็นเครื่องมือทำงาน เช่นเดียวกับองค์กรขนาดใหญ่ที่ผู้ใหญ่เป็นฝ่ายจัดการ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ยุทธศาสตร์นี้สามารถเป็นเครื่องมือในการเสริมพลังอำนาจเด็กในองค์กรทุกระดับได้เป็นอย่างดี โดยบทบาทที่สำคัญของเครือข่ายเหล่านี้คือการเปิดพื้นที่การทำงานและประสานงานลักษณะต่างๆ ให้แก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ของการริเริ่มนวัตกรรม (Innovation space) พื้นที่ของการเรียนรู้ (Learning space) ไปจนถึงพื้นที่ของการสื่อสารสาธารณะ (Communication space) ตัวอย่างกลุ่มเยาวชนที่ช่วยเหลือเพื่อนเยาวชนที่ถูกกดขี่แรงงานเป็นตัวอย่งที่ดีของการใช้พลังเครือข่ายสร้างพื้นที่ทั้ง 3 แบบขึ้นมา เพื่อเสริมพลังเยาวชนที่ถูกกดขี่ให้เกิดการเรียนรู้เท่ากัน สามารถสื่อสารต่อสังคมและใช้เครือข่ายเป็นเครื่องมือร่วมพลังในการขับเคลื่อนสร้างความเปลี่ยนแปลงทั้งในมิติของกฎหมายและงานสังคมสงเคราะห์ที่เข้าไปช่วยเหลือเด็กเยาวชนกลุ่มนี้

3. การใช้ยุทธศาสตร์การทำงานอย่างมีพลวัตไปตามกระแสความเป็นจริงของสังคม ถือเป็นจุดยุทธศาสตร์หนึ่งที่มีความสำคัญทั้งโดยวัฒนธรรมขององค์กรเยาวชนเองที่มักต้องการสิ่งแปลกใหม่ที่เร้าความสนใจอยู่เสมอมากกว่าการทำงานประจำที่ซ้ำซาก รวมถึงความเป็นจริงที่สภาพสังคมมีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงสูงขึ้น ทำให้กลุ่มเยาวชนและองค์กรที่ทำงานต้องปรับเปลี่ยนโจทย์และวิธีการทำงานตลอดจน กลุ่มเป้าหมายอยู่ตลอดเวลา อย่างไรก็ตามแม้ยุทธศาสตร์การทำงานอย่างมีพลวัตนี้ จะทำให้ทำงานของกลุ่มเยาวชนมีความยากและท้าทายขึ้นก็ตาม แต่ในขณะเดียวกันหากการทำงานอย่างมีพลวัตได้ถูกปลูกฝังให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรอย่างยั่งยืนแล้ว ก็จะเป็นยุทธศาสตร์สำคัญของการสร้างความกระตือรือร้นให้แก่เด็กได้อยู่ตลอดเวลา อีกทั้งการทำงานอย่างมีพลวัตเกาะกระแสความเป็นจริงเพื่อตอบโจทย์เรื่องราวที่เป็นปัญหาสำคัญของเยาวชนหรือของสังคมในแต่ละช่วงเวลา เป็นการเพิ่มขีดความสามารถของเด็กในการมองเห็นของสังคม (Publish ability) ที่จะเป็นกำลังใจในการทำงานแก่เด็กเยาวชนต่อไปอีกด้วย

4. ยุทธศาสตร์การทำงานบนฐานข้อมูลและการเสริมพลังในการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชน งานขับเคลื่อนส่วนใหญ่ที่ประสบความสำเร็จของกลุ่มเยาวชนหรือองค์กรที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน เจาะใจปัจจัยที่อธิบายความสำเร็จประการหนึ่ง คือ การใช้ข้อมูล ข้อเท็จจริงจากทั้งงานวิจัยเป็นพลังในการสร้างความตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมจากสังคมทุกภาคส่วนในการแก้ปัญหา ในกรณีศึกษากลุ่มเด็กที่ช่วยเหลือเพื่อนเด็กที่ถูกเปียดขับออกจากระบบการศึกษา ต่างก็ใช้ข้อมูลสถานการณ์เด็กๆ ในเรื่องนั้นๆ เป็นพลังขับเคลื่อนด้วยกันทั้งสิ้น นอกจากนี้การใช้ข้อมูลเป็นฐานในการขับเคลื่อนยังเป็นการเสริมพลังในการเรียนรู้ ( Learning empowerment) ให้แก่เด็กที่จะเห็นถึงประโยชน์ของการค้นคว้าเชื่อมโยงและใช้ประโยชน์ข้อมูลความรู้เพื่อการขับเคลื่อนงานของตนอีกด้วย

5. การใช้ยุทธศาสตร์ “เสื้อตัด” (Tailor made strategy) เพื่อส่งเสริมความหลากหลายในการทำงานเสริมพลังเยาวชน ยุทธศาสตร์นี้เป็นยุทธศาสตร์ปิดท้ายที่มีความสำคัญ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ายุทธศาสตร์อื่นๆ ท่ามกลางสภาพสังคมที่มีความซับซ้อน ดังนั้น การมีวิถีคิดเชิงยุทธศาสตร์ที่ส่งเสริมความหลากหลาย (diversity) ในวิธีการทำงานของกลุ่มเด็กเปลี่ยนโลกเพื่อตอบโจทย์ที่หลากหลายดังกล่าวข้างต้นจึงน่าจะเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการส่งเสริมงานด้านนี้ของกลุ่มเด็กและเยาวชน

โครงการจับกระแสความเคลื่อนไหวและนวัตกรรมในการจัดการศึกษาและพัฒนาเด็กและเยาวชน (INTREND) สกว. ครั้งที่ 2 ปี 2555 ยังได้สรุป 10 ยุทธศาสตร์เสริมพลัง “เด็กเปลี่ยนโลก” ไว้ที่น่าสนใจ ดังนี้

1. ยุทธศาสตร์ “การสร้างแรงบันดาลใจ” (Motivation & Inspiration) และ “การสร้างตัวแบบผู้นำ” ให้เด็ก (Leadership Model)
2. ยุทธศาสตร์ “การเสริมพลังผ่านเครือข่าย” ของเด็ก (Empowerment through Networking)
3. ยุทธศาสตร์ “การมีส่วนร่วมของครอบครัวชุมชนในการเสริมพลังเด็ก” ทุกกลุ่มทุกช่วงวัย (Family / Community Involvement)
4. ยุทธศาสตร์ “พื้นที่การสื่อสารต่อสังคม” ของเด็ก (Communication Space) ทั้งในระดับกลุ่ม ชุมชนและผ่านเครือข่ายทางสังคมในโลกออนไลน์
5. ยุทธศาสตร์ “พื้นที่นวัตกรรม” และ “พื้นที่สำรวจชีวิต” ที่เด็กริเริ่ม (Innovation / Exploration Space)
6. ยุทธศาสตร์ “การสร้างพลวัตและความกระตือรือร้นที่ไม่หยุดนิ่งในการทำงาน” ให้เด็ก (Dynamic Enthusiasm)
7. ยุทธศาสตร์ “การถูกมองเห็นจากสังคม” (Public Visibility) ในงานที่เด็กทำ
8. ยุทธศาสตร์ “การให้เด็กขับเคลื่อนงานบนฐานความรู้ เสริมพลังอำนาจการเรียนรู้ให้เด็ก” (Knowledge-based Movement / Learning Empowerment)
9. ยุทธศาสตร์ “เสื้อตัด” เฉพาะพื้นที่ เฉพาะกลุ่ม เฉพาะประเด็นตามบริบทของเด็ก (Tailor-made Approach)

10. ยุทธศาสตร์ “การสร้างความหลากหลายเพื่อความหลากหลาย” ของกลุ่มเป้าหมายเด็ก (Diversity for Diversity)

แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก เยาวชนในศตวรรษที่ 21 ดังที่กล่าวมานี้ จะนำไปสู่การอธิบายกระบวนการและผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ ซึ่งจะเป็นการเสริมพลังเด็ก เยาวชน เพื่อให้เห็นถึงกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ของกลุ่มเป้าหมายเด็ก เยาวชน โครงการอีสานตุ้มโฮม

## 2. แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน สรุปลักษณะพลเมืองประชาธิปไตยว่า หมายถึง ลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยที่มีลักษณะสำคัญ 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

1. พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องมีความรับผิดชอบที่ดี ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ เคารพกฎหมาย และกติกาของสังคม มีแนวปฏิบัติได้แก่ การรับผิดชอบต่อชุมชน ตั้งใจทำงานและจ่ายภาษี ปฏิบัติตามกฎหมาย ตัวอย่างเช่น การบริจาคเลือด การร่วมจัดการขยะรีไซเคิล

2. พลเมืองที่มีส่วนร่วม มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องมีส่วนร่วมและเป็นผู้นำในการวางระบบ และโครงสร้างของสังคม มีแนวปฏิบัติ ได้แก่ การเป็นสมาชิกของกลุ่มองค์กรที่กระตือรือร้นและมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะพัฒนาชุมชน จัดการชุมชนให้ใส่ใจต่อสิ่งที่เป็นประโยชน์ เช่น รักษาสิ่งแวดล้อม การพัฒนาด้านเศรษฐกิจ เข้าใจกระบวนการทำงานของรัฐอย่างไร ทำงานเชื่อมโยงกับเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

3. พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องตั้งคำถามและเปลี่ยนระบบหรือโครงสร้างที่เป็นอยู่ของสังคมที่ก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรม มีแนวปฏิบัติ ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม นโยบาย และเศรษฐกิจ สืบค้น / ติดตาม และนำเสนอ ประเด็นที่ไม่เป็นธรรมในสังคม เข้าใจการเคลื่อนไหวทางสังคมและผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผ่านกลไกรัฐเพื่อสร้างสังคมที่เป็นธรรม

นอกจากนี้ ยังได้อธิบายถึงคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยเท่าที่หนังสือ สารสนเทศ และ ดิจิทัล ว่าหมายถึง พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณสามารถประเมินประโยชน์ และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทูน สื่อ ตลอดจนบริบททาง สังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ต และดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะ พลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็น สำคัญ

Hannah Arendt ให้ความหมายของความเป็นพลเมือง (Citizenship) ว่า ความเป็นพลเมือง คือ วิถีทางที่ประชาชนสัมพันธ์กับอำนาจ กฎหมาย รัฐบาล รวมถึงรูปแบบความร่วมมือในชีวิตประจำวันในหมู่ พลเมือง ชีวิตสาธารณะจึงมีสาระตั้งอยู่ที่ความเป็นพลเมือง ถ้าประชาธิปไตยเป็นเรื่องของรูปแบบทางการ ปกครอง ความเป็นพลเมืองก็หมายถึงการเป็นสมาชิกของชุมชนการเมืองที่เป็นประชาธิปไตย พลเมืองเป็น สมาชิกของชุมชนการเมืองด้วยความสมัครใจ และการเมืองที่เป็นประชาธิปไตยก็คือการเมืองที่วางอยู่บน ความสัมพันธ์ในหมู่พลเมืองที่เป็นอิสระ และมีความเท่าเทียมซึ่งกันและกัน ฉะนั้น สำหรับ Arendt แล้ว ความเป็นพลเมืองจึงมีความสัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม เพราะประชาธิปไตย แบบมีส่วนร่วมตั้งอยู่บนความเชื่อในเรื่องความเท่าเทียม และอำนาจของพลเมืองในการควบคุมสังคม และ การเมือง (Hannah Arendt, 1975 อ้างถึงในศิโรตม์ คล้ามไพบูลย์, 2544)

เช่นเดียวกับแนวความคิด “การสร้างชุมชนเข้มแข็ง” (Communitarianism) ที่พยายามเพิ่ม บทบาททางการเมืองแก่ชุมชนและให้ความสำคัญแก่การเป็นท้องถิ่น เพื่อเสริมความเข้มแข็งของภาคสังคม ที่ชนชั้นกลางจะมีบทบาทมากกว่าชุมชนหรือชนบท โดยเน้นการเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสาธารณะ ต่อ สังคม และต่อประเทศชาติ หรือมีสำนึกของความเป็นพลเมือง นั่นคือ สำนึกของความเป็นหุ้นส่วน เป็น เจ้าของร่วมของสังคม และต้องแสดงออกซึ่งความเป็นเจ้าของนั้นโดยการมีส่วนร่วมทางการเมือง (จดหมายข่าวสถาบันพระปกเกล้า ฉบับที่ 2 วันที่ 23 มีนาคม 2555 หน้า 1 และ 3)

จะเห็นได้ว่านิยามความเป็นพลเมืองข้างต้นเป็นการให้ความหมายโดยมีฐานคิดที่ยอมรับ หรือยึด มั่นในความเป็นสังคมประชาธิปไตยแบบอุดมคติ ซึ่งหากการดำเนินงานกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ยึดมั่นความหมายของความเป็นพลเมืองในแนวทางการศึกษานี้ บทบาทของการสื่อสารสร้างสรรค์จะ ดำเนินไปในลักษณะสนับสนุนส่งเสริมสิทธิของปัจเจกบุคคลในฐานะพลเมืองของสังคม โดยเฉพาะสิทธิการ สื่อสาร ซึ่งเอื้อต่อการเสริมสร้างความเป็นผู้รับสารที่กระตือรือร้น (Active audience) และความเป็น

พลเมืองที่กระตือรือร้น สนใจปัญหาในชุมชนของตน ต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาต่างๆของชุมชนของตนเอง หรือแม้กระทั่งส่งสารเรื่องราวของตนด้วยตนเอง

วราภรณ์ สามโกเศศ อธิบายว่า พลเมืองที่กระตือรือร้น (Active Citizen) โยงใยกับปรัชญาซึ่งนำเสนอว่าสมาชิกขององค์กร (ไม่ว่าธุรกิจหรือรัฐ) หรือของประเทศ ล้วนต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ถึงแม้ว่าบุคคลนั้นจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบทบาทในด้านการปกครองเลยก็ตาม พุดง่าย ๆ ก็คือบุคคลทั้งหลายต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ถึงแม้ว่าตนเองจะไม่ได้เป็นเจ้าของที่ของรัฐก็ตาม ประเด็นของ Active Citizenship คือเรื่องของสิทธิและความรับผิดชอบต่อ ความสมดุลระหว่างสองสิ่งนี้เป็นสิ่งพึงปรารถนาเพราะช่วยให้เกิดความยั่งยืน ถ้าประชากรโลกทุกคนเป็น Active Citizen อย่างเข้มแข็ง ปัญหาเรื่องโลกร้อนจะได้รับการแก้ไขอย่างง่ายดายเพราะทุกคนตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง แต่ละคนจะกระทำการสิ่งต่างๆ ภายใต้ความรับผิดชอบต่อตนเอง เช่น ไม่เผาไหม้ให้เกิดก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์เกินควร ใช้พลังงานต่างๆ เท่าที่จำเป็น อาสาสมัครร่วมรณรงค์สิ่งที่เป็นประโยชน์ มีจิตสาธารณะไม่ทำลายสิ่งแวดล้อมทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ฯลฯ

Active Citizen ก็คือคนที่มีรับผิดชอบต่อสังคม มีบทบาทในชุมชน มีจิตอาสา (กระทำการสิ่งต่างๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนแก่ตนเอง) และจิตสาธารณะ (มีจิตที่เห็นแก่ประโยชน์ของสังคมเป็นหลัก) ศรัทธาในการริใช้ศิลปวิทยาการเพื่อถนอมสิ่งแวดล้อม รักสันติภาพ ร่วมบริจาคทรัพยากรเพราะตระหนักดีว่าเป็นความรับผิดชอบต่อตนเอง อังกฤษเป็นประเทศผู้นำในเรื่องแนวคิด Active Citizen โดยมีสาเหตุมาจากความกังวลใจในเรื่องการให้ความสนใจแก่การเลือกตั้งของคนรุ่นใหม่ของอังกฤษในหลายปีที่ผ่านมารัฐบาลอังกฤษบังคับให้การศึกษาเรื่อง citizenship แก่เด็กทุกคนจนถึงอายุ 14 ปี

ปัจจุบันแนวคิด Active Citizen ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงมหาวิทยาลัย แพร่กระจายไปทั่วโลก ไม่ว่าในอังกฤษ สกอตแลนด์ เดนมาร์ก แคนาดา สหรัฐอเมริกา ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลายมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา Active Citizenship เป็นวิชาบังคับในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ซึ่งอาจตรงกับวิชา “หน้าที่พลเมือง” ของไทยในสมัยก่อน ปัจจุบันคำว่า “ความเป็นพลเมือง” ดูจะมาแทนที่ “หน้าที่พลเมือง” ความเป็นพลเมืองนั้นถือว่าต้องทำให้เกิดมิใช่เป็นเพียงหน้าที่เท่านั้น สิ่งที่ต้องทำให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลเพื่อให้เป็นทรัพยากรที่มีค่าของสังคม (“กำลังของเมือง”) ก็คือ 1) การเคารพความแตกต่างของผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหน้าตา ความเชื่อ เชื้อชาติ 2) เคารพสิทธิและความเสมอภาค 3) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง 4) เคารพกฎหมายและกฎกติกาของสังคม 5) ใฝ่สันติภาพ Active

Citizen มิได้เกิดขึ้นเพียงเพราะได้เรียนวิชานี้หรือท่องคำจำกัดความได้ หากเกิดจากการบ่มเพาะโดยพ่อแม่ ครู และสังคม เป็นสิ่งซึ่งฝังอยู่ในตัวทุกคน

ศ.นพ.ประเวศ วะสี ได้เขียนไว้ในหนังสือ “ปฏิรูปสังคม ชุมชนเข้มแข็ง สังคมเข้มแข็ง พลังพลเมืองเข้มแข็ง หัวใจของการปฏิรูปประเทศไทย” ว่าการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยทำได้ยาก เนื่องจากมีปัจจัยหนุนเนื่องกันอย่างสลับซับซ้อน จุดคานงัดของความซับซ้อนอยู่ที่พลังพลเมือง ซึ่งพลังพลเมืองเกิดจาก

1. ประชาชนมีจิตสำนึกพลเมือง คือจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม
2. เป็นพลเมืองที่มีความรู้ข้อมูลข่าวสาร (Informed Citizen) มีปัญญารู้เท่าทันในกิจการบ้านเมือง
3. เป็นพลเมืองกัมมันตะ (Active Citizen) มีความตื่นตัว กระตือรือร้นร่วมตัวร่วมคิดร่วมทำในกิจการบ้านเมืองในเรื่องต่างๆ

การศึกษาครั้งนี้ จะนำแนวคิดเรื่องพลเมืองประชาธิปไตยมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ว่า เด็กเยาวชน มีความเข้าใจต่อแนวคิดความเป็นพลเมืองอย่างไร และนำไปใช้ในกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยอย่างไร

### 3. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นคุณลักษณะสำคัญของพลเมืองประชาธิปไตย เนื่องจาก 1) พัฒนาการของสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้ทำให้สังคมทั่วโลกเคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม (Media Convergence) มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว 2) เครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต การสื่อสาร และการเรียนรู้ของผู้คนจากข้อมูลของ Internet World Stats ปี พ.ศ. 2558 พบว่า มีการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก 3,000 กว่าล้านคน 3) เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง (Virtual World) ส่งผลให้เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน และเป็นยุคหลังข้อมูลสารสนเทศ (Post – Information Age) ที่ผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกสามารถเข้าถึงสื่อ / สารสนเทศ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างรวดเร็ว 4) การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ถือเป็นสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐานในฐานะพลเมืองและเป็นสิทธิมนุษยชน 5) พลเมืองจำเป็นต้องมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และหลากหลาย เพื่อประกอบการคิดตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติการในฐานะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย 6) การเข้าถึง เข้าใจ เท่าทัน และการใช้สื่อ



สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นเครื่องมือและเป็นสมรรถนะสำคัญที่พลเมืองจะใช้ในการปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐาน เพื่อการแสดงออกทางความคิด การติดตามตรวจสอบ ต่อรองกับอำนาจรัฐ ทุน และธุรกิจสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดสังคมที่ผู้คนอยู่ร่วมกัน โดยยึดความยุติธรรมเป็นหลักการสำคัญ

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สามารถอธิบายความหมายได้ดังนี้

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ และเข้าใจในรูปแบบของสื่อ และเทคนิคต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้

การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการประเมิน เลือกใช้ และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรม

การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ

สถาบันเด็กและเยาวชน ได้สรุปถึงการพัฒนาพลเมือง MIDL ในแต่ละช่วงวัย สามารถอธิบายได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

| การพัฒนา<br>ช่วงวัย | คุณลักษณะ   | ความรู้  | ทักษะ   |
|---------------------|---|--|---|
| 1 - 5 ปี            | <ul style="list-style-type: none"> <li>-ตระหนักในสิทธิของตนเองและผู้อื่น</li> <li>-ใจกว้าง ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล</li> <li>-เคารพกฎ กติกาของกลุ่มและสังคม</li> <li>-มีส่วนร่วม และยอมรับการตัดสินใจของกลุ่ม</li> <li>-มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนและเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม</li> <li>-สื่อสารและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสม</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสืบค้นข้อมูลอย่างง่ายและปลอดภัย</li> <li>-สิทธิของตนเองและผู้อื่น</li> <li>-หน้าที่และความรับผิดชอบที่มีต่อตนเองและผู้อื่น</li> <li>-การปรับตัวเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่น</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-ทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>-ทักษะการทำความเข้าใจความหมายจากสื่อและสารสนเทศ</li> <li>-ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ โดยใช้สารสนเทศ</li> <li>-ทักษะการอธิบาย ถ่ายทอดความคิดของตัวเอง</li> </ul> |



| การพัฒนา<br>ช่วงวัย | คุณลักษณะ   | ความรู้  | ทักษะ   |
|---------------------|---|--|---|
| 6 – 12 ปี           | <ul style="list-style-type: none"> <li>-เห็นคุณค่าตนเองและผู้อื่น และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว</li> <li>-เท่าทันอารมณ์ของตนเองและควบคุมตนเองได้</li> <li>-มีวินัยในการเข้าถึง ใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>-ใฝ่รู้และตรวจสอบข้อมูลก่อนนำไปใช้</li> <li>-สื่อสารและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสม</li> <li>-ตระหนักในความเสี่ยงต่าง ๆ จากการใช้สื่อออนไลน์</li> <li>-ตระหนักในอิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อการจูงใจในการบริโภคและพฤติกรรม</li> <li>-ตระหนักในคุณค่าของการใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้</li> <li>-ติดตามข่าวสารและความเคลื่อนไหวของสังคม</li> <li>-มีจิตอาสาต่อส่วนรวม ให้ความร่วมมือ และมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกิจกรรมของกลุ่มและชุมชน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-การใช้เวลาในการบริโภคสื่ออย่างเหมาะสม</li> <li>-การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์</li> <li>-การตรวจสอบที่มาของข้อมูลและความถูกต้องของข้อมูล</li> <li>-ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยในโลกไซเบอร์</li> <li>-การรังแกในโลกออนไลน์</li> <li>-สิทธิเด็กและสิทธิผู้บริโภค</li> <li>-กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล</li> <li>-การอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลายอย่างสันติ</li> <li>-การลดความขัดแย้ง และการแก้ไขปัญหาโดยใช้สันติวิธี</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์</li> <li>-ทักษะการสืบค้นและตรวจสอบข้อมูลสารสนเทศ จับประเด็นวิเคราะห์ และแปลความหมายจากสื่อ</li> <li>-ทักษะการวิเคราะห์ ประโยชน์และโทษ ความเป็นเหตุเป็นผลของสารสนเทศ</li> </ul>               |
| 13 – 18 ปี          | <ul style="list-style-type: none"> <li>-เห็นคุณค่าและเคารพในตนเองและผู้อื่น</li> <li>-จัดการอารมณ์และความเครียดได้</li> <li>-ไม่หลงเชื่อ ตรวจสอบข้อมูลอย่างรอบด้าน และไม่ด่วนตัดสินผู้อื่น</li> <li>-มีมารยาทในการใช้สื่อ และมีท่าทีในการสื่อสารผ่านสื่ออย่างเหมาะสม</li> <li>-เคารพในสิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น และรู้จักปกป้องตนเอง</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-ความรู้เกี่ยวกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล</li> <li>-กระบวนการผลิตสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการตีความเชิงสัญลักษณ์</li> <li>-ความเข้าใจสื่อ และการสื่อสารในสังคมพหุวัฒนธรรม</li> <li>-รัฐธรรมนูญ กฎหมายเบื้องต้น และ จริยธรรม เกี่ยวกับสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>-ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และการเรียนรู้ในสังคมพหุวัฒนธรรม</li> <li>-ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตีความ ประเมินคุณค่าของสารสนเทศ</li> <li>-ทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม</li> <li>-ทักษะการเผชิญสถานการณ์ความขัดแย้ง และลดความขัดแย้งโดยใช้สันติวิธี</li> </ul> |

| การพัฒนา<br>ช่วงวัย | คุณลักษณะ  | ความรู้  | ทักษะ  |
|---------------------|--|--|--|
|                     | <p>ความเสี่ยงต่าง ๆ จากสื่อ ทั้งในสังคมจริงและสังคมออนไลน์</p> <p>-ใช้การผลิตและการเผยแพร่สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล อย่างรับผิดชอบ เพื่อสร้างประโยชน์แก่สังคม</p> <p>-สนใจในข่าวสาร ปัญหาและข้อถกเถียงสาธารณะ และกระตือรือร้นเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจ</p> <p>-ยอมรับและเคารพในวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลาย</p>  | <p>-สื่อกับความเป็นพลเมือง และอิทธิพลของสื่อต่อสังคม</p> <p>-บทบาทสื่อ การสื่อสาร และกระบวนการขัดเกลาทางสังคมในสังคมประชาธิปไตย</p> <p>-สื่อเชิงพาณิชย์กับพฤติกรรมผู้บริโภค</p> <p>-อิทธิพลของสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล และโลกาภิวัตน์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย</p>  |  |
| 18 – 25 ปี          | <p>-ตระหนักรู้ในตนและเห็นคุณค่าของผู้อื่น</p> <p>-คิดบวกและมีความหวัง</p> <p>-ตรวจสอบข้อมูลอย่างรอบคอบ และรอบด้านก่อนเผยแพร่หรือนำข้อมูลไปใช้ และไม่ด่วนตัดสินผู้อื่น</p> <p>-เห็นคุณค่าของการใช้ ผลิตและเผยแพร่สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมือง</p> <p>-ปกป้องสิทธิ เสรีภาพของตนเอง เคารพในสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น</p> <p>-กล้าแสดงความคิดเห็น และคัดค้านสิ่งที่ไม่ถูกต้องอย่างเป็นเหตุเป็นผล และยืดหยุ่น</p> <p>-ยอมรับและเคารพในอัตลักษณ์ที่แตกต่าง</p> <p>-มีความอดทน อดกลั้น มีมารยาท เคารพกติกาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม</p> <p>-สื่อสารอย่างสันติ อยู่ร่วมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเคารพ</p> | <p>-ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบและกระบวนการของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล และการเลือกใช้ประโยชน์</p> <p>-โครงสร้างภูมิทัศน์สื่อ และกระบวนการผลิตสื่อ</p> <p>-การสื่อสารในพหุสังคม และสุนทรียศาสตร์ในสื่อและสารสนเทศ</p> <p>-กฎหมาย กติกาสากลที่เกี่ยวข้องกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล</p> <p>-สื่อกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ สิทธิเสรีภาพในการรับรู้ข่าวสาร แสดงความคิดเห็น และการมีส่วนร่วมทางการเมือง การปกครอง ในฐานะพลเมืองประชาธิปไตย</p> <p>-การรู้เท่าทันสื่อเชิงพาณิชย์ การรู้เท่าทันโอกาส และความเสี่ยงของธุรกิจดิจิทัล</p> <p>-อิทธิพลของสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล และโลกาภิวัตน์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของประชาคมโลก</p> | <p>-ทักษะการผลิตสื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการสื่อสาร และเรียนรู้ในพหุวัฒนธรรมของสังคมโลกอย่างสร้างสรรค์</p> <p>-ทักษะการสร้างสารสนเทศที่เป็นประโยชน์บนพื้นฐานของความรู้</p> <p>-ทักษะการสื่อสารใช้ชีวิตร่วมตัดสินใจตามวิถีประชาธิปไตย</p> |

| การพัฒนา<br>ช่วงวัย | คุณลักษณะ  | ความรู้  | ทักษะ   |
|---------------------|--|--|---|
| 25 ปีขึ้นไป         | <ul style="list-style-type: none"> <li>-เคารพและเชื่อมั่นในคุณค่าของผู้อื่น</li> <li>-ติดตามและตรวจสอบข้อมูลอย่างรอบด้านและไม่ด่วนตัดสินผู้อื่น</li> <li>-มีจุดยืนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนอย่างเป็นเหตุเป็นผล และกล้าคัดค้านสิ่งที่ไม่ถูกต้อง</li> <li>-เชื่อมั่นในประชาธิปไตย สิทธิมนุษยชน และความยุติธรรมทางสังคม</li> <li>-มีสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม และตื่นตัวต่อประเด็นปัญหาข้อถกเถียงในสังคม</li> <li>-เป็นพลเมืองเชิงรุกที่เข้าใจปัญหาเชิงโครงสร้าง มุ่งแก้ปัญหาและสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างเพื่อสังคมที่มีความยุติธรรม</li> <li>-มีภาวะผู้นำ มีความหวัง และเชื่อมั่นในพลังของพลเมืองในการสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคม ด้วยวิถีประชาธิปไตย</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-ความรู้เกี่ยวกับกลไกในการกำกับดูแลสื่อ</li> <li>-กฎหมาย แนวปฏิบัติทางจริยธรรม และจรรยาบรรณเกี่ยวกับสื่อและการสื่อสาร</li> <li>-ความเป็นส่วนตัว และพื้นที่สาธารณะ</li> <li>-สิทธิมนุษยชน ความเป็นพลเมือง สิทธิทางวัฒนธรรม สิทธิชุมชน และสิทธิผู้บริโภคในสังคมประชาธิปไตย</li> <li>-ความสัมพันธ์ระหว่างกลไกอำนาจรัฐและพลังพลเมือง</li> <li>-สิทธิและเสรีภาพในการรับรู้ข่าวสาร แสดงความคิดเห็น และการมีส่วนร่วมทางการเมือง การปกครองในระบอบพลเมืองประชาธิปไตย อย่างรู้เท่าทัน</li> <li>-การปรับตัวและการสื่อสารเพื่อความเข้าใจในสังคมพหุวัฒนธรรม</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-ทักษะการสืบค้น แสวงหาข้อมูลความรู้เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต</li> <li>-ทักษะการสื่อสารเพื่อใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมประชาธิปไตย</li> <li>-ทักษะการเผชิญสถานการณ์ปัญหา ลดความขัดแย้ง และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สันติวิธีในวิถีประชาธิปไตย</li> </ul> |

สาระสำคัญของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลนี้ จะใช้เป็นกรอบหลักสำคัญของการศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนโครงการอีสานตุ้มโฮม สู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ซึ่งคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลนี้ จะนำไปใช้ในการศึกษาเด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการครั้งนี้ด้วย

#### 4. แนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participatory Communication) หมายถึง กระบวนการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้บุคคล/กลุ่มคนในพื้นที่ที่จะสื่อสารได้เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบการสื่อสารตั้งแต่เริ่มไป

จนขั้นสุดท้ายของกระบวนการ โดยการสื่อสารที่วันนี้จะต้องเน้นวิธีการที่เหมาะสมกับผู้รับสารมากกว่าจะมุ่งใช้วิธีเพียงเพื่อถ่ายทอดข่าวสารเท่านั้น

หัวใจสำคัญของกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม คือ กระบวนการร่วมคิด ร่วมรับฟัง และเคารพในความคิดของผู้อื่น ตระหนักในสิทธิและหน้าที่ของสมาชิกในชุมชน ร่วมวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางสังคม และเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน ตลอดจนกระบวนการร่วมกันค้นหาแนวทางและตัดสินใจร่วมกันโดยอาศัยพื้นฐานของข้อมูลที่สมบูรณ์ การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของสมาชิกในสังคมจะนำไปสู่การเกิดสำนึกเชิงสาธารณะร่วมกัน (Public Concretization) และกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสมาชิกในสังคม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเปลี่ยนแปลงสังคมที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับร่วมกันของสมาชิกในสังคม (เซอร์เลย์ เอ.ไวท์และคณะ, อ้างถึงในสุนีย์ หนูสง, 2549 :27)

การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเป็นเครื่องมือหนึ่ง ที่จะให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับผลกระทบที่สำคัญต่อตนเอง เป็นกิจกรรมที่พลเมืองสามารถใช้ในการมีส่วนร่วมต่อประเด็นสาธารณะ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้คนเข้ามามีส่วนร่วมในการสื่อสารอาจจะมาสร้างแรงผลักดันทางสังคม (Social Force) ที่มากระทบต่อความคิดเห็น ความเชื่อของบุคคลนั้น โดยสถานภาพเศรษฐกิจ และสังคมเป็นปัจจัยหลักที่พัฒนาทัศนคติความเป็นพลเมืองของบุคคลในการที่จะเข้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ทางสังคม

การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการคิดริเริ่ม การพิจารณา ตัดสินใจ การร่วมปฏิบัติและรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อตนเอง หรือประชาชนสาธารณะอื่น

ทั้งนี้ ภาณุจนา แก้วเทพ ได้อธิบายการมีส่วนร่วมในองค์ประกอบการสื่อสาร ซึ่งอาจพิจารณาได้จากองค์ประกอบต่อไปนี้

- 1.เป้าหมายของการสื่อสาร ได้กำหนดให้ชุมชนเข้าไปมีส่วนร่วมในระดับใด
- 2.ประเภทของช่องทาง/สื่อ โดยทั่วไปสื่อขนาดเล็กหรือสื่อเฉพาะกิจเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมมากกว่าสื่อมวลชน
- 3.ผู้รับสารและการมีปฏิริยาย้อนกลับ การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเชื่อว่าผู้รับสารไม่ใช่ผู้วางเปล่าและไม่รู้อะไรเลยเกี่ยวกับเนื้อหาสารที่สื่อสารไป แต่ความรู้ที่ผู้รับสารมีนั้นอาจเป็นคนละชุดที่

แตกต่างจากที่ผู้ส่งสารคาดคิดไว้ ไม่ว่าจะชุมชนจะเข้ามามีส่วนร่วมในระดับใดก็ตาม การจัดช่องทางสำหรับปฏิกริยาป้อนกลับก็เป็นปัจจัยที่ขาดมิได้ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

4. การมีส่วนร่วมแบ่งเป็น 3 ระดับ โดยเรียงลำดับจากการมีส่วนร่วมน้อยไปจนถึงการมีส่วนร่วมมาก และมีรายละเอียด ดังนี้

ก. การมีส่วนร่วมในลักษณะการผู้รับสาร/ผู้ใช้สาร การมีส่วนร่วมในรูปแบบนี้หมายความว่ากระบวนการตั้งแต่ต้นยังอยู่ในความดูแลของผู้ส่งสาร ตั้งแต่การเลือกประเด็นเนื้อหา วิธีการนำเสนอจนถึงการเลือกช่องทางที่จะเผยแพร่ ผู้รับสารยังคงมีฐานะเป็นเพียงผู้รับสารอย่างเดียว แต่หากจะเพิ่มฐานะของผู้รับสารในการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมต้องขยายความคิดของผู้รับสารให้ตระหนักถึงสิทธิที่จะรู้ของตนและสิทธิที่จะบอกข้อมูลข่าวสารของตนต่อสาธารณะ รวมถึงการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่สื่อมวลชนจัดขึ้น

ข. การมีส่วนร่วมในฐานะผู้ส่งสาร เป็นขั้นตอนของการมีส่วนร่วมในระดับที่สูงขึ้นมาและจำเป็นต้องสร้างเงื่อนไขใหม่ๆเพิ่มเติม หรือต้องมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเก่าที่มีอยู่ อาจเข้ามามีส่วนร่วมในฐานะผู้ผลิตหรือผู้ร่วมผลิตก็ได้ ที่สำคัญควรเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมให้มากที่สุด ในลักษณะการร่วมคิด วางแผน ดำเนินการ นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมในฐานะผู้ส่งสารอาจรวมถึงบทบาทการมีส่วนร่วมในฐานะแหล่งข้อมูลให้กับผู้จัด/ผู้ผลิต เพราะข้อมูลที่ประชาชนธรรมดาในพื้นที่เป็นทรัพยากรที่สำคัญสำหรับการผลิตเนื้อหาที่มาจากผู้ที่รู้จักข้อมูลดีที่สุดในแต่ละพื้นที่

ค. การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย ถือว่าเป็นระดับสูงสุดของการมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย หมายถึง การวางแผนและนโยบายการดำเนินการใช้สื่อที่ การเชื่อมโยงสื่อแต่ละประเภทเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้ ร่วมรับผิดชอบการดำเนินงานของสื่อ รวมทั้งด้านงบประมาณ อุปกรณ์ บุคคลกรฯ ส่วนสื่อจะต้องตอบสนองความต้องการของสาธารณะ

5. ลักษณะของการโต้ตอบทางการสื่อสาร (Interactivity) ยิ่งมีการสื่อสารมากหรือการโต้ตอบตลอดเวลา ยิ่งมีส่วนร่วมมากขึ้นเท่านั้น

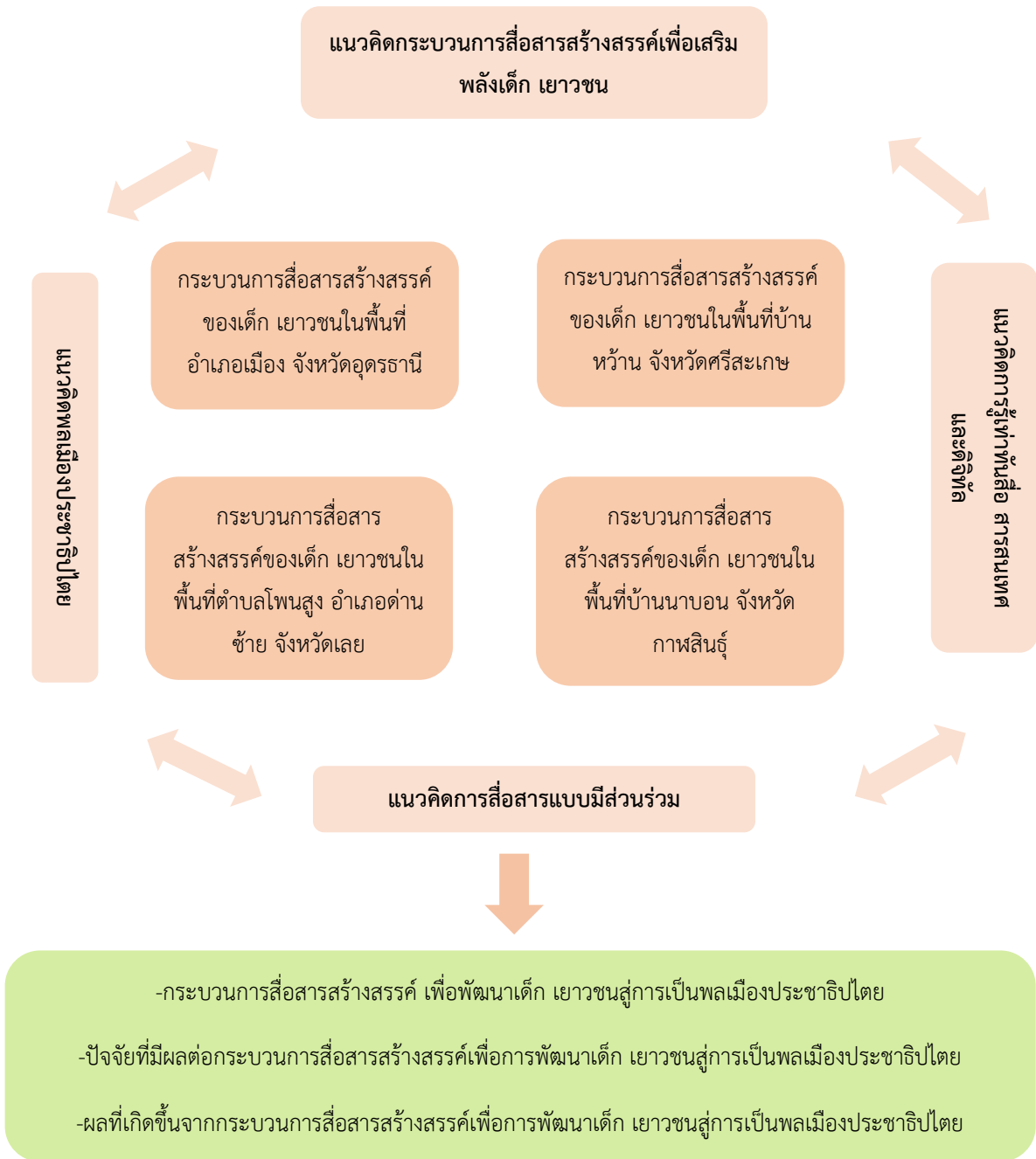
6. ใครคือผู้ส่งสาร ตัวแทนในชุมชน หรือสาธารณะมีส่วนร่วมในการส่งสารมากน้อยเพียงใด

7. ประเภทของเนื้อหา เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสาธารณะหรือไม่ มีวิธีการนำเสนอในลักษณะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแสวงหาความร่วมมือจากหลายฝ่ายและก่อให้เกิดการตัดสินใจโดยกลุ่มหรือไม่

8. ประเภทของช่องทางการสื่อสาร เป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มคนหลากหลาย ให้ได้มีส่วนร่วมในการสื่อสารได้ง่าย โดยเฉพาะการผสมผสานกับสื่อประเพณี ผู้รับสารและการมีปฏิริยาป้อนกลับ ซึ่งการคิดเชิงการสื่อสารเพื่อชุมชนต้องเชื่อว่า ผู้รับสารนั้นมีชุดความรู้ที่แตกต่างจากชุดความรู้ของผู้ส่งสาร วิธีการรับสารแบบการโต้ตอบและการป้อนกลับทางความคิดเห็น (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2543: 55-67)

อย่างไรก็ตาม การมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นได้นั้น จะต้องเกี่ยวข้องกับความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of belonging) ดังนั้นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมและความรู้สึกผูกพันเป็นกระบวนการรับส่งซึ่งกันและกัน คือเมื่อเริ่มต้นด้วยการเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารก็จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งระดับความเข้าใจ ระดับอารมณ์ไปจนถึงระดับการกระทำ ที่จะนำไปสู่ความผูกพันต่อประเด็นนั้น ๆ เมื่อผูกพันก็จะกลายเป็นแรงจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมในการสื่อสารมากขึ้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2546 :109)

การใช้แนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในงานศึกษาครั้งนี้ จะเชื่อมโยงกับแนวคิดความเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น (Active Citizenship) สนใจปัญหาของตน ต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ตนเองของกลุ่มเด็ก เยาวชนในโครงการ แนวคิดเรื่องการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมนี้จะนำมาเป็นกรอบการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ว่า กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการมีการดำเนินงานที่สร้างการมีส่วนร่วมในลักษณะใดบ้าง มีปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการดำเนินงานทั้งปัจจัยสนับสนุน และปัจจัยที่เป็นอุปสรรค รวมทั้งวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการว่าเป็นอย่างไร โดยมีกรอบแนวคิดในการศึกษา ดังนี้



## เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

การศึกษานี้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ การศึกษาเอกสาร การสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ การสัมภาษณ์กลุ่ม การใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล รวมทั้งการสังเกตการณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร โดยการค้นคว้าข้อมูล จากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ โครงการของแต่ละพื้นที่ ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร และใช้การบันทึกทางสมุดจด และโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อรวบรวมข้อมูลที่สำคัญ จัดหมวดหมู่ข้อมูล สร้างแผนที่ความคิดเชื่อมโยงข้อมูล เพื่อจัดระบบข้อมูลให้ง่ายต่อการนำไปวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล

2. การสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ เป็นการสืบค้นข้อมูลเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อเสริมพลังเด็ก เยาวชน แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และแนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

3. การสัมภาษณ์กลุ่ม โดยใช้เครื่องมือในการศึกษา ได้แก่ คำถามสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง (Structure interview question) ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิด (Opened Question) เครื่องบันทึกเสียง และสมุดจดบันทึก กลุ่มเป้าหมายของการศึกษานี้คือ เด็ก เยาวชนโครงการอีสานตุ้มโฮม โดยแบบคำถามสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง ได้กำหนดตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังต่อไปนี้

| วัตถุประสงค์การศึกษา  | เครื่องมือในการศึกษา  |
|---|---|
| 1. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย | <p>คำถามสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง ได้แก่</p> <p>1. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ประกอบด้วยอะไรบ้าง</p> <p>1.1 โครงการหรือพื้นที่ที่มีกิจกรรมอะไรบ้างที่เกิดขึ้นโดยมีเด็กและเยาวชนเป็นแกนนำหลัก / มีส่วนร่วม / กิจกรรมมีขั้นตอนรายละเอียดอะไรบ้าง / เด็กเยาวชนมีบทบาทอย่างไร)</p> <p>1.2 ทำไมแกนนำเด็กและเยาวชนจึงสนใจ ที่จะเข้าร่วมกิจกรรม (มองกระบวนการ/แรงกระตุ้น/แรงบันดาลใจ/ปัจจัยบวกที่ทำให้แกนนำลุกขึ้นมาทำกิจกรรม ไม่นิ่งเฉย)</p> |



| วัตถุประสงค์การศึกษา  | เครื่องมือในการศึกษา  |
|---|---|
|   | <p>1.3 เด็กและเยาวชน ครอบครัว ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์อย่างไรบ้าง</p> <p>1.4 กระบวนการทำให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์อะไรบ้าง มีลักษณะอย่างไร (วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ประเพณี)</p> <p>1.5 กระบวนการใช้เครื่องมือสื่อสารสร้างสรรค์อะไรบ้างเพื่อสร้างการเรียนรู้ พัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน</p> <p>1.6 ใช้กระบวนการรู้เท่าทันสื่อสร้างการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชน ในระดับใด และมีลักษณะสำคัญอย่างไรบ้าง</p> <p>1.7 ชุมชน / เครือข่ายมีส่วนร่วมดำเนินกระบวนการ สร้างการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชนในกิจกรรมอย่างไรบ้าง</p> <p>1.8 แกนนำเด็ก เยาวชนในโครงการเกิดคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ในลักษณะใดบ้าง</p> <p>1.9 กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ สร้างความเป็นพลเมืองแก่เด็ก เยาวชน อย่างไรบ้าง</p> |
| <p>2. เพื่อวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย</p>                                    | <p>1. ผลที่เกิดขึ้น (เชิงปริมาณ / เชิงคุณภาพ) เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวเด็ก และเยาวชนอย่างไรบ้าง / เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชนอย่างไรบ้าง / เกิดการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบายอย่างไรบ้าง</p>  |
| <p>3. เพื่อนำเสนอแนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย นักสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน และสังคม</p> | <p>1. แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย นักสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน และสังคมมีลักษณะอย่างไร</p>   |

4. การใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยใช้ในการประเมินระดับคุณลักษณะของเด็ก เยาวชนในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล มีลักษณะของแบบสอบถาม ดังนี้

แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็ก เยาวชนโครงการอีสานตุ้มโฮม

คำสั่ง ให้เลือกคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับลักษณะของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ลักษณะการรู้เท่าทันสื่อ

| ลักษณะความเป็นพลเมือง   | ระดับของคุณลักษณะ |     |         |      |            |
|---|-------------------|-----|---------|------|------------|
|   | มากที่สุด         | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| 1.สามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย  |                   |     |         |      |            |
| 2.วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของสื่อได้                                      |                   |     |         |      |            |
| 3.กลั่นกรอง เลือกสรร ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และครอบครัว   |                   |     |         |      |            |
| 4.ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง  |                   |     |         |      |            |
| 5.เข้าใจบทบาทหน้าที่ของสื่อประเภทต่าง ๆ สามารถเข้าถึงสื่อที่มีคุณภาพมากขึ้น                             |                   |     |         |      |            |
| 6.สร้างสื่อได้ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและกลุ่ม   |                   |     |         |      |            |
| 7. รวมกลุ่มร้องเรียนให้มีการแก้ไขสื่อไม่เหมาะสม   |                   |     |         |      |            |
| 8.เข้าใจระบบ โครงสร้างสื่อ นโยบาย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ช่องว่างของการเข้าถึงและการใช้สื่อในการพัฒนาสังคม |                   |     |         |      |            |
| 9.ใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น   |                   |     |         |      |            |
| 10.รวมกลุ่ม ผลักดันให้แก้ไขปัญหาสื่อในระดับโครงสร้าง นโยบาย หรือเสนอกฎหมาย กฎระเบียบ                    |                   |     |         |      |            |

## 2. ลักษณะการรู้เท่าทันสารสนเทศ

| ลักษณะความเป็นพลเมือง  | ระดับของคุณลักษณะ |     |         |      |            |
|--|-------------------|-----|---------|------|------------|
|  | มากที่สุด         | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| 1.สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย  |                   |     |         |      |            |
| 2.เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสาร   |                   |     |         |      |            |
| 3.วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือของข่าวสารและแหล่งสารสนเทศได้  |                   |     |         |      |            |
| 4.กลั่นกรอง เลือกสรร ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว   |                   |     |         |      |            |
| 5. มีความรับผิดชอบ เคารพ กฎระเบียบในการใช้ข้อมูลข่าวสาร  |                   |     |         |      |            |
| 6.สำรวจข้อมูลความต้องการและค้นหาแหล่งสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม   |                   |     |         |      |            |
| 7. มีส่วนร่วมในการพัฒนาให้กลุ่มหรือชุมชนมีแหล่งสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ  |                   |     |         |      |            |
| 8.จัดตั้งกลุ่มในการกลั่นกรอง เลือกสรรข่าวสาร   |                   |     |         |      |            |
| 9.เผยแพร่สารสนเทศที่เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม  |                   |     |         |      |            |
| 10.ร้องเรียนไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาแหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม                                       |                   |     |         |      |            |
| 11.เข้าใจระบบ และโครงสร้างของแหล่งสารสนเทศ และความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข่าวสาร  |                   |     |         |      |            |
| 12.รวมกลุ่มผลักดันให้เกิดการแก้ไขปัญหาาระบบข้อมูลข่าวสารในเชิงโครงสร้าง  |                   |     |         |      |            |
| 13.ใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสารโดยคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลและการแสดงออก (Freedom of Expression) มุ่งสร้างสังคมที่เป็นธรรม |                   |     |         |      |            |

### 3. ลักษณะการรู้เท่าทันดิจิทัล

| ลักษณะความเป็นพลเมือง   | ระดับของคุณลักษณะ |     |         |      |            |
|---|-------------------|-----|---------|------|------------|
|   | มากที่สุด         | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| 1.สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีที่หลากหลาย   |                   |     |         |      |            |
| 2.รู้และตัดสินใจได้ในเรื่องความปลอดภัย การใช้เวลา ภาวะเครียด สิทธิส่วนบุคคล   |                   |     |         |      |            |
| 3.วิเคราะห์เนื้อหา เลือกสรร นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้   |                   |     |         |      |            |
| 4.สร้างเนื้อหาเองและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการนำเสนอข้อมูล                                    |                   |     |         |      |            |
| 5.ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบ  |                   |     |         |      |            |
| 6.ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างกลุ่ม ชุมชนออนไลน์ สื่อสาร อัตลักษณ์และใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม                                     |                   |     |         |      |            |
| 7.คำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรมและสิทธิในการเข้าถึง ผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลต่อตนเอง และผู้อื่นในมิติต่าง ๆ                          |                   |     |         |      |            |
| 8.รวมกลุ่มเพื่อปกป้องละเมิดสิทธิที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มของตน  |                   |     |         |      |            |
| 9.เข้าใจระบบและโครงสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยี ผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคม เปลี่ยนแปลงโลก   |                   |     |         |      |            |
| 10.คำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ การเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลในฐานะพลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น |                   |     |         |      |            |
| 11.รวมกลุ่มเพื่อผลักดันให้มีการแก้ไขปัญหาในระดับ นโยบาย โครงสร้างสื่อดิจิทัล และวัฒนธรรมของสังคม                                |                   |     |         |      |            |

5. การสังเกตการณ์ในพื้นที่การทำงานของแต่ละโครงการ ทั้งการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม โดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ ผู้ศึกษาร่วมเป็นวิทยากรในการจัดกระบวนการ ร่วมให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานสื่อสร้างสรรค์ในโครงการ

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**1. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์** หมายถึง กระบวนการที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนในการคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบท ของชุมชน ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการรู้จักตนเองและทักษะชีวิต การอยู่ร่วมกันในยุค สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย และความสามารถในการสื่อสารและการ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม นำไปสู่การสร้างคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

**2. คุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล** หมายถึง พลเมือง ที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถประเมิน ประโยชน์ และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความ เข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เป็น เครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่ กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ

**3. พลเมืองประชาธิปไตย** หมายถึง ลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยที่มีลักษณะสำคัญ 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

3.1 พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องมีคุณลักษณะที่ดี ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ เคารพกฎหมาย และกติกาของสังคม มีแนวปฏิบัติได้แก่ การ รับผิดชอบต่อชุมชน ตั้งใจทำงานและจ่ายภาษี ปฏิบัติตามกฎหมาย ตัวอย่างเช่น การบริจาคเลือด การ ร่วมจัดการขยะรีไซเคิล

3.2 พลเมืองที่มีส่วนร่วม มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องมี ส่วนร่วมและเป็นผู้นำในการวางระบบ และโครงสร้างของสังคม มีแนวปฏิบัติ ได้แก่ การเป็นสมาชิกของ กลุ่มองค์กรที่กระตือรือร้นและมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะพัฒนาชุมชน จัดการชุมชนให้ใส่ใจต่อสิ่งที่ เป็น ประโยชน์ เช่น รักษาสิ่งแวดล้อม การพัฒนาด้านเศรษฐกิจ เข้าใจกระบวนการทำงานของรัฐอย่างไร ทำงานเชื่อมโยงกับเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

3.3 พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องตั้งคำถามและเปลี่ยนระบบหรือโครงสร้างที่เป็นอยู่ของสังคมที่ก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรม มีแนวปฏิบัติ ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม นโยบาย และเศรษฐกิจ สืบค้น / ติดตาม และนำเสนอ ประเด็นที่ไม่เป็นธรรมในสังคม เข้าใจการเคลื่อนไหวทางสังคมและผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผ่านกลไกรัฐเพื่อสร้างสังคมที่เป็นธรรม

4. เด็ก เยาวชน โครงการอีสานตุ้มโฮม หมายถึง เด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมในโครงการอีสานตุ้มโฮมของ 4 พื้นที่ ได้แก่ พื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี พื้นที่บ้านห้วย อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ พื้นที่บ้านนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ และพื้นที่ตำบลโพหนอง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นข้อมูลต่อมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ เพื่อขับเคลื่อนให้มีการใช้กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อสร้างการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตยในสังคมไทย
2. เป็นข้อมูลวิชาการต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับนโยบาย หรือผู้เกี่ยวข้องอื่น ได้นำไปใช้วางแผน กำหนดนโยบายเพื่อใช้แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ สร้างกระบวนการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

## บทที่ 2

### กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กรณีศึกษา แกนนําเยาวชนอีสานต๋มโฮม

จากการศึกษาการดำเนินงานโครงการใน 4 พื้นที่ คือ พื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ดำเนินการโดยแกนนำอาสาสมัครสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี พื้นที่บ้านหัวน อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ดำเนินการโดยแกนนำอาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พื้นที่บ้านนาบอน อำเภอคําม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ ดำเนินการโดยแกนนำอาสาสมัครสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ และพื้นที่ตำบลโพหนอง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ดำเนินการโดยนิสิตภาควิชา นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ จะได้อธิบายรายละเอียด และวิเคราะห์ถึง กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของแต่ละพื้นที่

### กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย พื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตยพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ดำเนินงานโดยนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นการทำงานโดยใช้แนวคิดพื้นที่ 3 ดี วิถีพลเมือง คือ สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี ชื่อโครงการ “เด็กอุดรรักบ้าน ปี 3 : นักสื่อสารสร้างสรรค์”

วัตถุประสงค์ของการดำเนินงานโครงการ คือ 1) เพื่อให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ของชุมชนเมืองอุดรธานี 2) เพื่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการ สื่อสารสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพแก่เด็กและเยาวชนในเขตพื้นที่เมืองอุดรธานี 3) เพื่อให้เกิด เครือข่ายนักสื่อสารสร้างสรรค์เด็กอุดรรักบ้าน ร่วมจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนใน เขตพื้นที่เมืองอุดรธานี และ 4) เพื่อให้มีสื่อสร้างสรรค์ เผยแพร่เรื่องราวของชุมชนเมืองอุดรธานีสู่ สาธารณะ ทั้งในระดับชุมชน ท้องถิ่น ภูมิภาค และประเทศต่อไป

กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินงานโครงการ ประกอบด้วย 1) แกนนำเด็ก เยาวชน นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โรงเรียนในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาล 3 บ้านเหล่า โรงเรียนเทศบาล 6 นครอุดรธานี โรงเรียนเทศบาล 7 รถไฟสงเคราะห์ โรงเรียนบ้านหมากแข้ง โรงเรียนอุดรพัฒนาการ โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคม โรงเรียนสตรีอุดม โรงเรียนเทศบาล 2 โรงเรียนเทศบาล 4 จำนวนรวม 220 คน 2) เยาวชนแกนนำอีสานตุ้มโฮมอุดรธานี นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จำนวน 20 คน 3) เด็ก เยาวชน และครอบครัวในเขตเมืองอุดรธานี 200 คน 4) เจ้าหน้าที่หน่วยงานระดับท้องถิ่น เทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 5 คน 5) ชมรมสื่อสร้างสรรค์ และสาขาอื่นๆ ในคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้แก่ สาขาการโรงแรม สาขาการท่องเที่ยว สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ สาขาสื่อสารการตลาด จำนวน 50 คน 6) ประชาชนและคนในชุมชนเมืองอุดรธานี 50 คน

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์โครงการเด็กอุดรรักบ้านปี 3 : นักสื่อสารสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

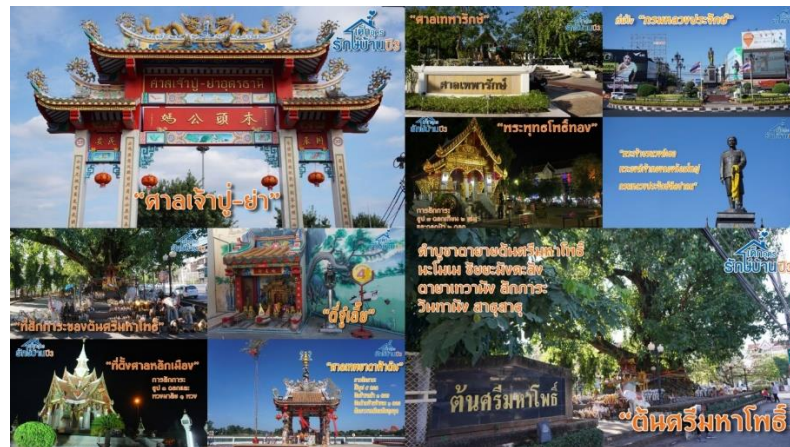
1. ลงพื้นที่หาข้อมูล ประสานงานกับชุมชนกลุ่มเป้าหมาย
2. ประชุมทีมงานเพื่อวางแผน และออกแบบกระบวนการกิจกรรม
3. จัดเตรียมเอกสาร วัสดุ อุปกรณ์ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม
4. จัดกิจกรรมผลิตสื่อรักอุดร จัดขึ้นที่คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อสร้างสรรค์และรู้เท่าทันสื่อ ให้กับนักเรียนมัธยมปลายจาก 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาล 3 บ้านเหล่า โรงเรียนเทศบาล 6 นครอุดรธานี โรงเรียนเทศบาล 7 รถไฟสงเคราะห์ โรงเรียนบ้านหมากแข้ง และโรงเรียนอุดรพัฒนาการ เป็นเวลา 2 วัน หลังจากนั้นเด็กเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมและพี่แกนนำเยาวชนนักศึกษาจะร่วมลงพื้นที่เรียนรู้รักเมืองอุดร ศึกษาข้อมูล สัมภาษณ์ และผลิตสื่อร่วมกันเป็นเวลา 2 สัปดาห์ และนำสื่อที่ผลิตมาร่วมนำเสนอวิพากษ์ ก่อนจะนำไปปรับแก้ และจัดฉายที่สวนสาธารณะหนองประจักษ์ ให้เด็กเยาวชน และครอบครัวได้ร่วมรับชม รวมทั้งนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ประกอบด้วย





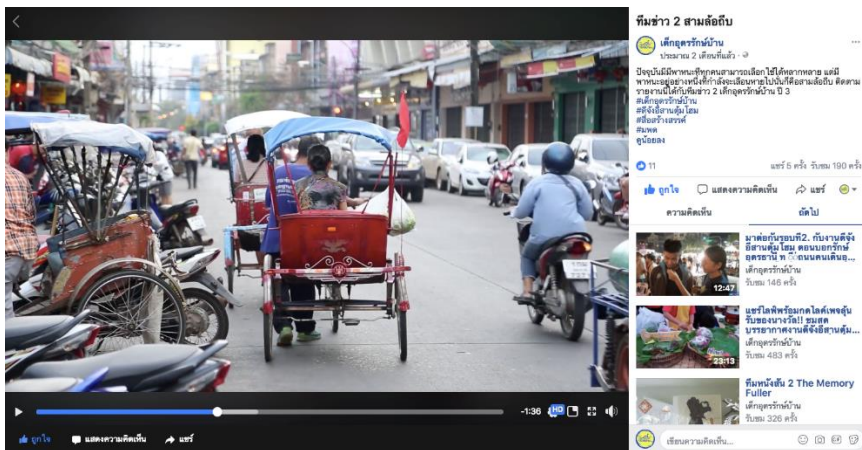
ภาพที่ 1 - 2 กิจกรรมผลิตสื่อรักษ์อุตร โครงการผลิตสื่อสร้างสรรค์ : นักสื่อสารสร้างสรรค์ เด็กอุตรรักษ์  
บ้าน ปี 3 ณ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี วันที่ 18 - 19 พฤศจิกายน 2560

4.1 content online การผลิตสื่อออนไลน์ จำนวน 2 ผลงาน นำเสนอเกี่ยวกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์เป็นที่นับถือของชาวอุดรธานี และเรื่องราวที่ถูกลืมเลือนไปจากคำขวัญจังหวัดเดิม เรื่องกล้วยไม้หอมอุดรซันไชส์



ภาพที่ 3 - 4 ผลงานสื่อ Content online

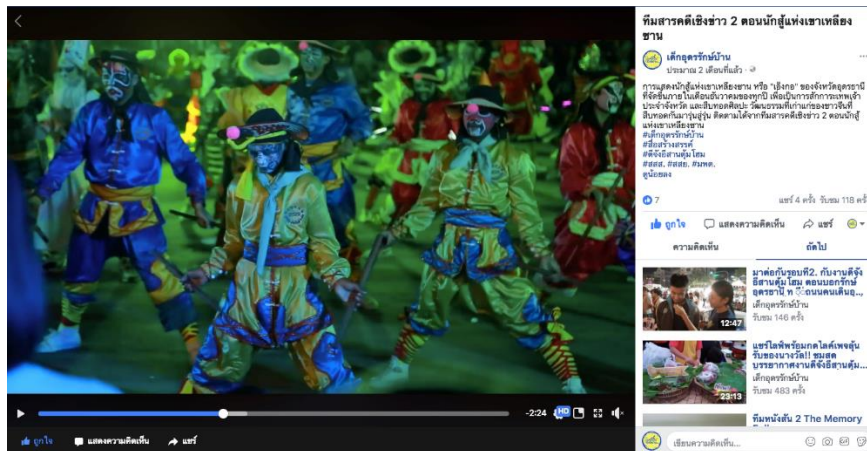
4.2 ข่าว จำนวน 2 ผลงาน นำเสนอเกี่ยวกับสามล้อถีบเมืองอุดร และถนนที่ชำรุดผุพัง ไม่มีไฟส่องสว่าง เป็นปัญหาแก่ชาวอุดรที่สัญจรถนนข้างทางรถไฟ



ภาพที่ 5 – 6 ผลงานข่าว เผยแพร่ทางเพจเด็กอุดรรักบ้าน

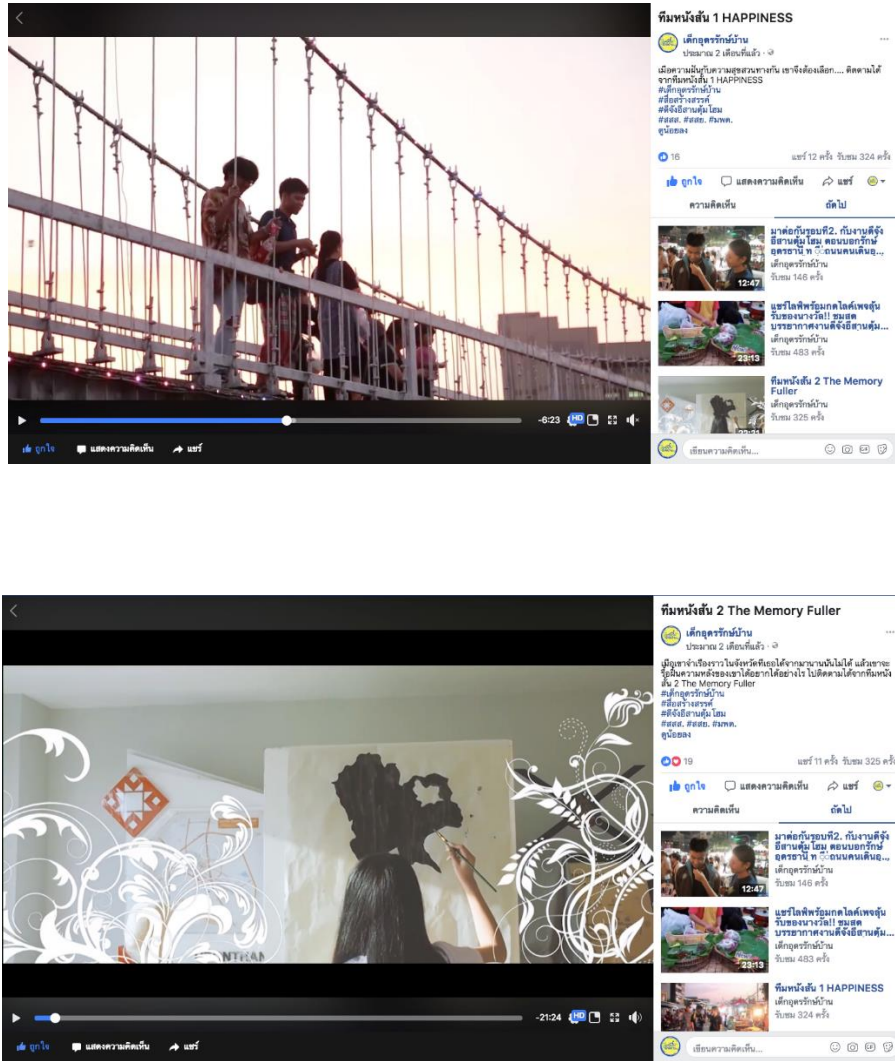


4.3 สารคดีเชิงข่าว 2 ผลงาน ที่นำเสนอวิถีชีวิตของชาวอุดรธานี เรื่องคณะเอ็งกอศาล เจ้าปู่ย่า วัฒนธรรมชาวจีนในอุดร และถนนสายหมอลำ ถนนเส้นหนึ่งในอุดรที่เต็มไปด้วยคณะหมอลำ อีสาน



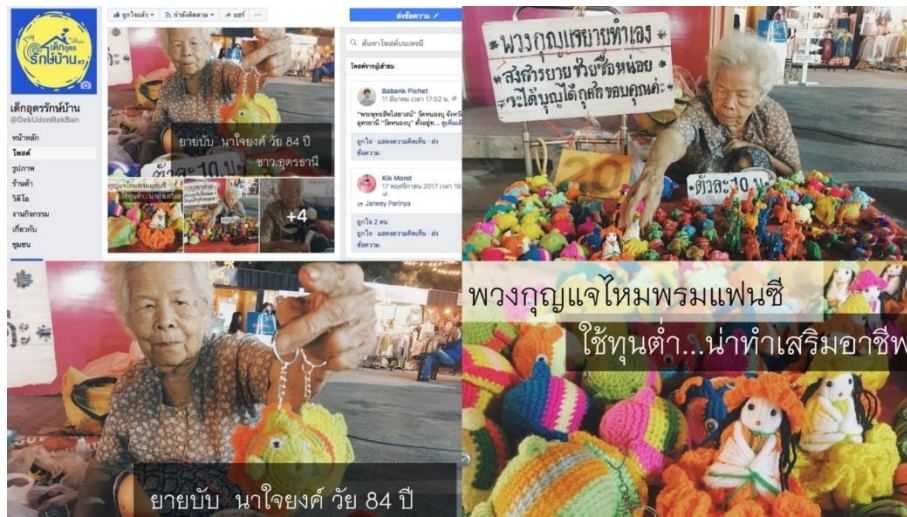
ภาพที่ 7 – 8 ผลงานสารคดีเชิงข่าว เผยแพร่ทางเพจเด็กกุดตรักษ์บ้าน

4.4 หนังสั้น 2 เรื่อง นำเสนอเรื่องราวที่ปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนอุดรธานี ให้อารมณ์และ  
เข้าใจในความเป็นอุดรธานีมากขึ้น



ภาพที่ 9 – 10 ผลงานหนังสั้นบอกรักซ์เมืองอุดร เผยแพร่ทางเพจเด็กอุดรรักซ์บ้าน

4.5 เพจเด็กอุตรรักบ้าน <https://www.facebook.com/DekUdonRakBan/> ที่นำเสนอเรื่องราวที่สร้างสรรค์ของเมืองอุดรธานี ทั้งเรื่องอาชีพ ผู้สูงวัย เด็กเยาวชน ปัญหาเมือง ศิลปะ และวัฒนธรรม ของอุดรธานี



ภาพที่ 11 เพจเด็กอุตรรักบ้าน

## 5. จัดกิจกรรม Play & Learn เพลินรักอุตร ประกอบด้วย

5.1 คนตรีอีสานรักอุตร จัดขึ้นที่สวนสาธารณะหนองประจักษ์ เป็นการจัดเวทีเสวนากับคุณแม่เทวี บุตรตัว นายกสภาคมศิลป์นหมอลำ จังหวัดอุดรธานี เพื่อให้ความรู้ และแสดงศิลปะหมอลำอีสาน ให้แก่นักเรียนมัธยมโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคม เด็กเยาวชนและครอบครัวที่มาพักผ่อนในสวนสาธารณะได้รับชมรับฟังและแลกเปลี่ยนเรียนรู้





ภาพที่ 12 กิจกรรม Play & Learn เพลินรักษุธร : ดนตรีรักษุธร

5.2 มัคคุเทศก์น้อย จัดขึ้นที่โรงเรียนเทศบาล 2 ให้กับนักเรียนประถมโรงเรียนเทศบาล 2 เพื่อให้ความรู้เรื่องเมืองอุดรธานี ประวัติเมืองสถานที่สำคัญของเมือง โดยการนั่งรถรางชมเมืองท่องเที่ยวในสถานที่สำคัญ และทดลองเป็นมัคคุเทศก์น้อยนำเที่ยวให้ข้อมูลเมืองอุดรธานี



ภาพที่ 13 กิจกรรม Play & Learn เพลินรักษุธร : มัคคุเทศก์น้อย

5.3 พ่อครัวแม่ครัวน้อย เป็นกิจกรรมให้ความรู้และปฏิบัติการทำอาหารอีสาน ให้กับนักเรียนประถม โรงเรียนเทศบาล 4 วัดโพธิ์วราราม อาทิ แกงเห็ด ป่นปลา อ่อมไก่ ลาบหมู

5.4 ละคร เป็นกิจกรรมให้ความรู้และปฏิบัติการเล่นละครสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่างเยาวชนแกนนำนักศึกษาและนักเรียนประถม โรงเรียนเทศบาล 4 วัดโพธิ์วราราม



ภาพที่ 14 กิจกรรม Play & Learn เพลินรักซ์อุดร : การเรียนรู้ละคร

5.5 ภาพถ่ายเล่าเรื่องเมืองอุดร เป็นการจัดเวทีเสวนาให้ความรู้เรื่องการถ่ายภาพ และประสบการณ์ถ่ายภาพเมืองอุดร โดยคุณ ธาณินทร์ อาจารย์ณพล ธนาวิชรากุล และคุณบัณฑิต แก้วผิวอาจ ให้กับนักเรียนมัธยมโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคม เด็กเยาวชน และครอบครัว ณ สวนสาธารณะหนองประจักษ์





ภาพที่ 15 กิจกรรม Play & Learn เพลินรักษ์อุดร : ภาพถ่ายเล่าเรื่องเมืองอุดร

5.6 ศิลปะกลางสวน เป็นกิจกรรมที่ชวนเด็กเยาวชนและครอบครัว มาทำงานศิลปะสร้างสรรค์ และเล่นเกมส์ร่วมกัน ณ สวนสาธารณะหนองประจักษ์



ภาพที่ 16 กิจกรรม Play & Learn เพลินรักษ์อุดร : ศิลปะกลางสวน

5.7 นักสืบตัวน้อย เป็นกิจกรรมที่ชวนเด็กเยาวชนและครอบครัว มาทำงานศิลปะสร้างสรรค์ และเล่นเกมสืบค้นข้อมูลเมืองร่วมกัน ณ สวนสาธารณะหนองประจักษ์



ภาพที่ 17 กิจกรรม Play & Learn เฟลลินรักษ์อุดร : นักสืบตัวน้อย

5.8 หนังสือนิทานสร้างสรรค์รักษ์อุดร เป็นกิจกรรมนำเสนอผลงานสื่อ ที่ผลิตจากกิจกรรมอบรมผลิตสื่อสร้างสรรค์ ณ สวนสาธารณะหนองประจักษ์ จำนวน 8 ผลงาน ของน้องๆ นักเรียนมัธยมปลายจาก 5 โรงเรียน ที่รวมกลุ่มแบบคณะโรงเรียนผลิตงานร่วมกับพี่แกนนำเยาวชนนักศึกษา ได้แก่ ชาวสารคดีเชิงข่าว content online และหนังสือ ถือเป็นการคืนข้อมูลให้กับเยาวชน และชุมชน





ภาพที่ 18 กิจกรรม Play & Learn เพลินรักษ์อุดร : ฉายสื่อสร้างสรรค์

5.9 ละครเร่ รักษ์อุดร เป็นกิจกรรมจัดแสดงผลงานละครเร่ของแกนนำเยาวชนอีสานตุ้มโฮมอุดรธานี จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ปิตาจยยะ ตำรารักษ์ ทองกวาว มาลัย และนางหมี่ขิด ซึ่งแต่ละเรื่องล้วนศึกษา และนำเสนอข้อมูลอัตลักษณ์ของเมืองอุดรธานีผ่านเรื่องราวที่แสดงออกมา ให้เด็กเยาวชนและครอบครัวได้รับชม ณ สวนสาธารณะหนองประจักษ์



ภาพที่ 19 กิจกรรมละครเร่ รักษ์อุดร จากนักศึกษาผู้เข้าร่วมโครงการ

6. จัดมหกรรมดีจังอีสานตุ้มโฮม ปี 5 ตอน บอกรักอุดรธานี เรื่องกินเรื่องใหญ่ เป็นการจัดกิจกรรมแสดงผลงานของเครือข่ายดีจังอีสานตุ้มโฮม 5 พื้นที่ ได้แก่ อุดรธานี ศรีสะเกษ กาฬสินธุ์ มหาสารคาม เลย และยังมีเครือข่ายข้ามชาติ จากจังหวัดแม่ฮ่องสอน ร่วมกันถ่ายทอดวิถีชีวิตผ่านอาหารพื้นถิ่น ศิลปะการแสดง และศิลปะวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ให้ชาวเมืองอุดรธานีได้เพลิดเพลินและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน กิจกรรมประกอบด้วย การแสดงสื่อสร้างสรรค์ ลานอาหารพื้นบ้าน ลานศิลปะ ลานวัฒนธรรม



ภาพที่ 20 - 21 เตรียมความพร้อมการจัดงานมหกรรมดีจังอีสานตุ้มโฮม ปี 5





ภาพที่ 22 พื้นที่สร้างสรรค์งานมหกรรมดีจังอีสานตุ้มโฮม ปี 5

## 7. จัดกิจกรรมสรุปทบทวนการทำงาน ประเมินผล และสรุปโครงการ

ผลการดำเนินงานโครงการเด็กอุดรรักษ์บ้าน ปี 3 : นักสื่อสารสร้างสรรค์ มีผลการดำเนินงานที่สรุปได้เป็นผลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ ดังนี้

### 7.1 ผลที่เกิดขึ้นในเชิงปริมาณ

7.1.1 เกิดแกนนำเด็กเยาวชน นิสิต นักศึกษา เกิดความรู้ ความเข้าใจต่อแนวคิด และกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ สร้างการเรียนรู้ สร้างการเปลี่ยนแปลงแก่ชุมชน และสังคม จำนวน 100 คน

7.1.2 มีเด็ก เยาวชน ที่เข้าร่วมโครงการ เกิดการพัฒนาทักษะเรื่องเท่าทันสื่อ จำนวน 100 คน

7.1.3 มีกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่สามารถใช้ในการพัฒนาเด็ก เยาวชน สร้างการเปลี่ยนแปลงแก่ชุมชน และสังคมได้ 11 กิจกรรม

7.1.4 มีเครือข่ายการดำเนินงานสื่อสารสร้างสรรค์ในระดับนโยบายที่จะมีส่วนร่วมเชื่อมโยงการทำงานเพื่อมุ่งประโยชน์ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นของชุมชน และสังคม 10 หน่วยงาน

7.1.5 เกิดสื่อที่ดี ในการเผยแพร่เรื่องราวของชุมชน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นของชุมชน และสังคม 14 ผลงาน

7.1.6 มีพื้นที่ 3 ดี ที่นำกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ไปเป็นแนวทางพัฒนาเด็ก เยาวชน และชุมชน 1 พื้นที่

## 7.2 ผลที่เกิดขึ้นในเชิงคุณภาพ

7.2.1 แกนนำเด็กเยาวชน และนักศึกษา เกิดความรู้ความเข้าใจต่อแนวคิดและกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ สร้างการเรียนรู้ สร้างการเปลี่ยนแปลงแก่ชุมชน และสังคม แบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ

7.2.1.1 กลุ่มแกนนำเยาวชนนักศึกษา พบว่า เกิดความรู้ความเข้าใจในแนวคิดเรื่องพื้นที่ 3 ดี แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และแนวคิดเรื่องการทำหนังสือ เกิดการมีส่วนร่วมสื่อสารสร้างสรรค์ผลงานสื่อ ที่นำเสนอประเด็นเนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นวิถีชุมชน และต้องการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้น เกิดนักสื่อสารสุภาพะ ที่สามารถนำแนวคิดสื่อสารสร้างสรรค์ พื้นที่ 3 ดี ที่เข้าใจในประเด็นสุภาพะที่หลากหลายทั้งในเชิงประเด็น เชิงพื้นที่ ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานด้านการสื่อสารในอนาคต และนำแนวคิดเรื่องการทำหนังสือไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเอง ทำให้เข้าใจกระบวนการผลิตสื่อ อ่านสื่อได้ ใช้สื่อเป็น เกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าตนเองที่มีส่วนในการทำกิจกรรมการเป็นอาสาสมัครพี่เลี้ยงสอนรุ่นน้องสร้างสรรค์สื่อ ทั้งยังพบว่า ตนเองมีคุณค่าต่อการสร้างแรงบันดาลใจแก่รุ่นน้องในการสื่อสารสร้างสรรค์ สามารถนำความรู้เรื่องพื้นที่ 3 ดี สื่อสารสร้างสรรค์ การรู้เท่าทันสื่อ ไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมหรือโครงการอื่น ๆ ทั้งในกิจกรรมของกลุ่มในมหาวิทยาลัย หรือกิจกรรมค่ายอาสาอื่น ๆ

7.2.1.2 กลุ่มแกนนำเด็กเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ เกิดความรู้ในแนวคิดเรื่องพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และแนวคิดเรื่องการทำหนังสือ ในระดับที่นำไปใช้ออกแบบรูปแบบและเนื้อหาของกลุ่มตนเองอย่างสร้างสรรค์ สร้างประโยชน์ต่อชุมชนได้ เกิดความรู้ต่อเรื่องราวคุณค่าภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนของตนเองอย่างลึกซึ้งขึ้น ซึ่งได้เรียนรู้ข้อมูลจากการลงพื้นที่พูดคุย ลงมือปฏิบัติร่วมกับภูมิปัญญา ปราชญ์ชุมชน และนำไปสร้างสรรค์สื่อ เพื่อขยายการรับรู้ทั้งในระดับชุมชน และสาธารณะ เกิดการรู้เท่าทันสื่อ ว่าสื่อมีกระบวนการประกอบสร้างอย่างไร ผลิตอย่างไร มีเทคนิคอะไรบ้าง นอกจากนี้ ยังสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อให้เกิด

ประโยชน์ต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ชุมชนและสังคมมากขึ้น ภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าตนเองที่มีส่วนร่วมต่อการสร้างสรรค์สื่อ รวมทั้งมีการเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์

## 7.2.2 ระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเด็กเยาวชน ที่เข้าร่วมโครงการ พบว่า

7.2.2.1 ระดับของการตระหนักในความสำคัญของการเลือกและใช้สื่อ หรือ การเข้าถึง (Access) พบว่า เด็กเยาวชนมีทักษะในการเข้าถึงสื่อ การรับสื่อประเภทต่างๆ มากน้อย ขึ้นอยู่กับช่วงวัย สถานภาพทางเศรษฐกิจ และพื้นที่ โดยสื่อส่วนมากที่เข้าถึงได้คือ สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ ละสื่อวิทยุ ซึ่งสามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้ รวมทั้งสามารถเลือกใช้สื่อ เปิดรับข้อมูลข่าวสารให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น หรือชุมชนได้ ทั้งนี้พบว่า เด็กเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการทั้ง 2 กลุ่ม (กลุ่มแกนนำเยาวชนนักศึกษา และกลุ่มแกนนำเด็กเยาวชนที่ร่วมโครงการ) จะมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับนี้มาก

7.2.2.2 ระดับการเรียนรู้ทักษะการวิเคราะห์และตั้งคำถามต่อสื่อ รวมทั้งการตีความเนื้อหาของสื่อแต่ละประเภท การวิเคราะห์ผลกระทบทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ พบว่า เด็กเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการทั้ง 2 กลุ่ม มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่สามารถวิเคราะห์สื่อได้ตามประสบการณ์และช่วงวัยของตนเองในระดับมาก

7.2.2.3 ระดับการประเมินค่าสื่อ (Evaluate) ซึ่งเกิดจากการที่สามารถวิเคราะห์สื่อได้แล้วก็จะสามารถ ประเมินสื่อได้ พบว่า เด็กเยาวชนสามารถประเมินคุณภาพของเนื้อหาของสื่อ ประโยชน์ต่อผู้รับสาร หรือคุณค่าทางด้านศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และช่วงวัย เช่นเดียวกันกับทักษะรู้เท่าทันสื่อในระดับอื่น

7.2.2.4 การสร้างสรรค์สื่อ เป็นทักษะความรู้ความสามารถในการสร้างสื่อของตนเอง เมื่อมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ แนวคิด 3 ดี แล้ว เด็กเยาวชนก็สามารถวางแผน ออกแบบ ลงพื้นที่ในชุมชนค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง สามารถวิเคราะห์สาระสำคัญของข้อมูลที่จะนำมาสร้างสรรค์สื่อได้ นอกจากนี้ยังสามารถเรียนรู้การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างรู้เท่าทัน มุ่งให้เกิดประโยชน์และศักยภาพการทำงาน เช่น เกิดแนวคิด ความรู้ในการใช้โทรศัพท์มือถือสร้างสรรค์เนื้อหาทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ผ่านกระบวนการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารสารณะที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่นได้มากขึ้น

7.2.3 ประสิทธิผลของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงแก่เด็ก เยาวชน และชุมชน โดยผลของการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) เกิดพื้นที่การเรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ของชุมชนเมืองอุดรธานี 2) เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพแก่เด็กและเยาวชนในเขตพื้นที่เมืองอุดรธานี 3) เกิดเครือข่ายนักสื่อสารสร้างสรรค์เด็กอุดรรักษ์บ้าน ร่วมจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับ

เด็กและเยาวชนในเขตพื้นที่เมืองอุดรธานี 4) มีสื่อสร้างสรรค์ เผยแพร่เรื่องราวของชุมชนเมืองอุดรธานีสู่สาธารณะ ทั้งในระดับชุมชน ท้องถิ่น ภูมิภาค และประเทศต่อไป

7.2.4 เครือข่ายการดำเนินงานสื่อสารสร้างสรรค์ในระดับนโยบายที่จะมีส่วนร่วมเชื่อมโยงการทำงานเพื่อมุ่งประโยชน์ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นของชุมชน และสังคม ประกอบด้วย

7.2.4.1 เครือข่ายโรงเรียนในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่

- โรงเรียนเทศบาล 3 บ้านเหล่า
- โรงเรียนเทศบาล 6 นครอุดรธานี
- โรงเรียนเทศบาล 7 รถไฟสงเคราะห์
- โรงเรียนบ้านหมากแข้ง
- โรงเรียนอุดรพัฒนาการ
- โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคม
- โรงเรียนสตรีอุดม
- โรงเรียนเทศบาล 2
- โรงเรียนเทศบาล 4 วัดโพธิ์วาราม

7.2.4.2 หน่วยงานระดับท้องถิ่น ได้แก่ เทศบาลนครอุดรธานี โดยทางเทศบาลเล็งเห็นถึงประโยชน์ของโครงการและยินดีสนับสนุนหากมีการจัดกิจกรรมขึ้นอีกอย่างต่อเนื่อง

7.2.4.3 ชมรมสื่อสร้างสรรค์ และสาขาอื่นๆ ในคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้แก่ สาขาการโรงแรม สาขาการท่องเที่ยว สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ สาขาสื่อสารการตลาด เป็นเครือข่ายศึกษาเรียนรู้การใช้กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยเข้าร่วมการอบรมผลิตสื่อสร้างสรรค์ และร่วมจัดกิจกรรม Play & Learn เฟลลินรักษ์อุดร

7.2.4.4 ประชาชนและคนในชุมชนเมืองอุดรธานี ที่ร่วมให้ข้อมูล และมีส่วนร่วมในกิจกรรม

7.2.5 สื่อดี ในการเผยแพร่เรื่องราวของชุมชน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นของชุมชน และสังคม ประกอบด้วย content online ข่าว สารคดีเชิงข่าว หนังสือ ละครเร็กซ์อุดร และเพลงเด็กอุดรรักษ์บ้าน ซึ่งสื่อเหล่านี้นำเสนอข้อมูล เรื่องราววิถีชีวิตของชุมชน

7.2.6 พื้นที่ 3 ดี ที่นำกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ไปเป็นแนวทางพัฒนาเด็ก เยาวชน และชุมชน การดำเนินงานโครงการฯ ทำให้เกิดพื้นที่เรียนรู้สื่อสร้างสรรค์ ที่เด็กเยาวชนแกนนำสามารถใช้กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างการเรียนรู้ และเกิดการเปลี่ยนแปลงสู่สุขภาวะในชุมชน ทั้งในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และเทศบาลนครอุดรธานี



นอกจากนี้ ยังพบว่า กระบวนการของโครงการฯ ทำให้เกิดการพัฒนาต่อเด็ก และเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการในด้านทักษะชีวิต ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักในภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ และใช้เหตุผลมากขึ้น ตระหนักในการทำงานจิตอาสาเพื่อประโยชน์สาธารณะ เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าของการทำงาน การมีส่วนร่วมพัฒนาสร้างประโยชน์เพื่อคนอื่น เพื่อชุมชนและสังคม นอกจากนี้ ยังตระหนักในคุณค่า และศักยภาพความรู้ ความสามารถของตนเอง เกิดความมั่นใจในตนเอง ต่อการทำงานเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม เป็นแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้อง เพื่อน หรือกลุ่มเด็กเยาวชนอื่นในสังคมได้ ที่สำคัญคือ พลังของเด็กและเยาวชนทำให้เกิดการสร้างแรงขับเคลื่อนในชุมชน เกิดความกระตือรือร้น ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดีขึ้น ทั้งยังตระหนักถึงความสำคัญของครุภูมิ ปัญญา ปราชญ์ชุมชน ทรัพยากร ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หรือสิ่งดีงามในชุมชนของตนเอง และต้องการให้ดำรงอยู่ สืบทอดไปยังรุ่นลูกหลานและเป็นการสร้างแรงขับเคลื่อนในสถานศึกษาและหน่วยงานระดับท้องถิ่น ซึ่งมีส่วนร่วมกับการดำเนินกิจกรรม ต่างก็ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาเด็กและเยาวชน โรงเรียน และหน่วยงานท้องถิ่นสนใจที่จะนำแนวคิดของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ไปบูรณาการกับการทำงานต่อไป

### **กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย พื้นที่บ้านห้วย อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ**

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตยพื้นที่บ้านห้วย อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ ดำเนินงานโดย แกนนำนักศึกษาอาสาสมัครมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ชื่อโครงการ นักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ยักบ้านเกิด

วัตถุประสงค์การดำเนินงานโครงการ ประกอบด้วย 1) เพื่อพัฒนาแกนนำนักศึกษาให้สามารถเรียนรู้เท่าทันสื่อผลิตสื่อเพื่อการสื่อสารที่สร้างสรรค์ชุมชน 2) เพื่อพัฒนานักศึกษามีจิตสำนึกเกิดความรักในวิถีชีวิตวัฒนธรรมประเพณี เป็นผู้มีความคุณธรรมจริยธรรม ร่วมเผยแพร่ชุมชนผ่านสื่อสร้างสรรค์ 3) เพื่อพัฒนาเด็กเยาวชน ชุมชน ให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชนและทำให้เป็นที่รู้จักแก่สาธารณะ 4) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน หน่วยงานท้องถิ่น เครือข่ายในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี

กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินงานโครงการ ประกอบด้วย 1) แขนงนำนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ 2) แขนงนำเด็กเยาวชน บ้านห้วยน้ำหมูที่ 5 ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ 3) แขนงนำชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วยน้ำหมูที่ 5 ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มเป้าหมายรอง ได้แก่ เครือข่ายชมรมต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และเครือข่ายหน่วยงาน/องค์กรร่วมพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ที่บ้านห้วยน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

กระบวนการสื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์ เป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของแกนนำเด็กเยาวชน ประกอบด้วย การจัดกิจกรรมหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม สื่อสร้างสรรค์ นักข่าวพลเมือง วิดีโอ เพลงเฟสบุ๊ค ภาพนิ่ง สื่อทางภูมิปัญญา อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ งานฝีมือ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด โดยมีกระบวนการดำเนินงาน ประกอบด้วย

1. ประชุมเตรียมกลุ่มเป้าหมายแกนนำนักศึกษา เด็กเยาวชน ในชุมชน ถึงการทำงานในโครงการ เพื่อทำความเข้าใจ ศึกษา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมหาแนวทางการทำงานให้บรรลุตามเป้าประสงค์ที่กำหนด มีผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นแกนนำนักศึกษาที่ร่วมการประชุมขับเคลื่อนกิจกรรม 30 คน ทั้งในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และชุมชนบ้านห้วยน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งในช่วงแรกพบว่า การค้นหาแกนนำศึกษาระยะเริ่มต้นเป็นไปได้ยากเนื่องจากความหลากหลายสาขาวิชา และความสนใจของนักศึกษาจิตอาสาทำกิจกรรม จึงมีการเชิญประชุมชี้แจงให้นักศึกษาทราบและเปิดรับสมัครเข้าร่วมโครงการ

2. จัดกระบวนการอบรมให้ความรู้เรื่องสื่อสารสร้างสรรค์และการรู้เท่าทันสื่อให้กับแกนนำโครงการ เพื่อให้แกนนำมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคม และสามารถใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ได้จริง นอกจากนี้ยังมุ่งให้แกนนำนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์สื่อได้และใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้ รวมทั้งสามารถเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ได้ในระดับหนึ่ง โดยมุ่งเน้นการสื่อสารเรื่องราวของชุมชนด้วยความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต

3. อบรมพัฒนาแกนนำนักศึกษาและเยาวชนให้สามารถผลิตสื่อเพื่อการสื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน ในพื้นที่วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วยน้ำคำ ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เชิงคุณภาพ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตสื่อเพื่อสื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์ ให้เกิดการรับรู้ความสำคัญของหลักการผลิตสื่อ ประเด็นสื่อสารที่นำเสนอได้ผ่านการปฏิบัติในพื้นที่จริง โดยแกนนำ

นักศึกษาเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ที่มีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลชุมชนที่น่าสนใจ เรียนรู้ทักษะการใช้อุปกรณ์ ทักษะการสื่อสารประสานงาน ซึ่งมีการลงพื้นที่ติดตามการทำงานของกิจกรรมในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง สร้างความสัมพันธ์ระดับชุมชนผ่านกระบวนการทำงาน นำไปสู่การต่อยอดกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย เช่น หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งสื่อที่ผลิตคือ วีดีโอ เพจเฟซบุ๊ก ภาพนิ่ง สื่อทางภูมิปัญญา อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ งานฝีมือ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด นักข่าวพลเมือง ทำให้ชุมชนได้ประโยชน์จากการทำงานของแกนนำกระบวนการนักสื่อสารสร้างสรรค์

4. จัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ (วัดพระธาตุสุพรรณหงส์) เช่น ใสบาตรวันอาทิตย์ ตลาดโบราณ งานประเพณีลอยกระทง เป็นต้น โดยกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมประกอบด้วยแกนนำนักศึกษา แกนนำเด็ก เยาวชน แกนนำชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชมรมเครือข่าย จำนวน 200 คน นอกจากนี้กิจกรรมยังสร้างเครือข่ายการทำงานระดับท้องถิ่น ที่เข้าร่วมกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชนวัดพระธาตุสุพรรณหงส์ ประกอบด้วย 1) สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ 2) ชมรมคนรักในหลวงจังหวัดศรีสะเกษ 3) พัฒนาชุมชน เทศบาลตำบลน้ำคำ 4) สมาคมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจังหวัดศรีสะเกษ และ 5) มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งมีส่วนร่วมสร้างให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ การท่องเที่ยวเชิงศาสนา วัฒนธรรม มีกิจกรรมทำบุญใสบาตรทุกวันอาทิตย์ กิจกรรมตลาดโบราณ แหล่งจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ของชุมชน กิจกรรมงานบุญลอยกระทงกำหนดให้เป็นบุญประจำปี และงานประเพณีอื่นๆ นอกจากนั้นได้มีการส่งเสริมด้านอาชีพเสริมรายได้ให้เด็กเยาวชน และชุมชน โดยการทำให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองเกิดรายได้ นอกจากนี้ เยาวชนในชุมชนยังได้ใช้พื้นที่แสดงออกซึ่งความคิดความสามารถของตนเองผ่านสื่อพื้นบ้าน 3 ดี ได้แก่ การลำพื้นบ้าน การจักสานงานฝีมือภูมิปัญญา และการทำอาหารท้องถิ่น

5. สรุปการทำงานร่วมกันในพื้นที่ชุมชนบ้านห้วย ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อประเมินถึงผลที่เกิดขึ้นจากภาพรวมของโครงการ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดพื้นที่สร้างสรรค์ พบว่า

5.1 แกนนำเด็ก เยาวชน มีความรู้ความเข้าใจแนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ออกแบบกระบวนการทำงานหรือการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้ นำเสนอประเด็น เนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นวิถีชีวิตชุมชนด้วยความภาคภูมิใจ เปิดประเด็นมุมมองใหม่ให้ชุมชน เป็นแรงเสริมให้ชุมชนลุกขึ้นมาขับเคลื่อนงานหรือกิจกรรมของชุมชนเปิดกว้างมากขึ้น เชื่อมโยงความร่วมมือของคนภายในชุมชนและองค์กรเครือข่ายได้อย่างต่อเนื่องที่จะนำไปสู่ความยั่งยืนของพื้นที่สร้างสรรค์ต่อไป

5.2 จากการทำงานของแกนนำนักศึกษา เด็กเยาวชน ในการพัฒนากิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ พบว่าได้มีการประสานงานความร่วมมือในการทำงานกับหน่วยงานองค์กรภายในท้องถิ่นทำให้เกิดการขับเคลื่อนนโยบายการพัฒนาพื้นที่ชุมชนอย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรมมากขึ้น อาทิ สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ พัฒนาชุมชนอำเภอเมืองศรีสะเกษ ได้ให้การสนับสนุนต่อยอดการเปิดกิจกรรมตลาดโบราณ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์

5.3 มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษได้ให้การสนับสนุนการบริการวิชาการพัฒนาอาชีพ ส่งเสริมอาชีพให้กับชุมชน เช่น ผ้าลายขิด การจักสานงานฝีมือ

5.4 ชมรมคนรักในหลวงจังหวัดศรีสะเกษ สนับสนุนให้เกิดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศาสนา และวัฒนธรรมใส่บาตรวันอาทิตย์การแต่งกายชุดวัฒนธรรมชุมชน

5.5 สมาคมการท่องเที่ยวสนับสนุนการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม

5.6 เครือข่ายชมรมมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการลงทุนในพื้นที่พัฒนาชุมชน และการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ยังพบว่า การดำเนินงานโครงการทำให้เกิดผลต่อชุมชนอย่างต่อเนื่องคือ มีหน่วยงานภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการต่อยอดกิจกรรมของกลุ่มเยาวชน เช่น การอบรมอาชีพให้กลุ่มเยาวชนด้านการจักสานต้นกก การแปรรูปอาหารของกลุ่มแม่บ้าน รวมทั้งการขับเคลื่อนนโยบายระดับจังหวัด สนับสนุนการจัดกิจกรรมและงบประมาณเพื่อพัฒนาเป็นพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานระดับท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินการจัดกิจกรรมของชุมชนอย่างต่อเนื่องทุกวัน สิ่งสำคัญที่สุดคือการเรียนรู้ชุมชนและนำกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เข้าไปพัฒนาและสื่อสารเรื่องราวของชุมชน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อชุมชนอย่างมาก ชุมชนมีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าในตลาดโบราณ ชุมชนมีเป้าหมายที่จะพัฒนาวัดประจำหมู่บ้านเป็นวัดท่องเที่ยว เกิดการขยายแนวคิดที่จะมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนของตนเองอย่างต่อเนื่อง

ที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งคือ เด็กเยาวชนในชุมชนมีส่วนร่วมพัฒนาสืบสานประเพณีของตนเอง เห็นถึงความเข้มแข็งของชุมชนที่จะพึ่งพาตนเอง ผู้สูงอายุมีความสุขจากการได้ทำกิจกรรมและถ่ายทอดภูมิปัญญา ชุมชนมีชื่อเสียงและทำให้คนภายนอกรู้จักมากขึ้น คนในชุมชนที่ไปทำงานต่างถิ่น เล็งเห็นความสำคัญของชุมชนมากขึ้นและให้การสนับสนุนกิจกรรม

ผลที่เกิดขึ้นกับแกนนำเยาวชนนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษนั้น พบว่า การดำเนินงานโครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ทำให้แกนนำได้พัฒนาทักษะและรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น ตระหนักถึงผลการสื่อสารที่จะสร้างผลกระทบต่อทั้งเชิงบวกและลบ มีทักษะการสื่อสารเรียนรู้ชุมชนมากขึ้น รวมทั้งเห็นถึงประเด็นในพื้นที่ที่จะสื่อสารสาธารณะอย่างเป็นระบบ เกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักในภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ และใช้เหตุผลมากขึ้น เปิดใจที่จะยอมรับความเป็นชุมชนวัฒนธรรมดั้งเดิมและพร้อมที่ปรับตัวเข้าหาชุมชนมากขึ้น

### **กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย พื้นที่บ้านนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์**

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตยพื้นที่บ้านนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ ดำเนินงานโดยนักศึกษาศาสาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ชื่อโครงการ เยาวชนกาฬสินธุ์เฮ็ดดี ปี 3 (ค่ายหนังสือรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล MIDL)

วัตถุประสงค์ของการดำเนินงานโครงการ คือ 1) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ทั้งภาครัฐและประชาชนในพื้นที่ให้หันมาตระหนักและให้ความสำคัญกับชุมชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนในพื้นที่ 2) เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีพื้นที่และโอกาสในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ 3) เพื่อจัดกิจกรรมสื่อสารสร้างสรรค์ในชุมชนและเผยแพร่เรื่องราวของชุมชนไปสู่สาธารณะ 4) เพื่อสร้างพื้นที่ 3 ดี สื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี

กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินงานโครงการ ประกอบด้วย 1) แกนนำนักเรียนโรงเรียนบ้านนาบอน ตำบลนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ 2) นักศึกษาศาสาวิชานิเทศศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ 4) นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ 5) เด็กและเยาวชน และคนในชุมชน ตำบลนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของโครงการ มีการดำเนินงานที่ใช้เครื่องมือหลากหลาย เพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) โดยสื่อสารสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ได้แก่ หนังสือ การถ่ายภาพเล่าเรื่องในชุมชน การจัดกิจกรรมเล่นเกมและบรรยายให้ความรู้การรู้เท่าทันสื่อ กิจกรรมสนทนาการ มีกระบวนการดำเนินงาน ประกอบด้วย

1. ประชุมแกนนำอาสาสมัครโครงการ ซึ่งเป็นนักศึกษานักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ และคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ เพื่อร่วมกันออกแบบกิจกรรม กระบวนการในโครงการ

2. การลงพื้นที่สำรวจชุมชน ประชุมหารือกับครูผู้รับผิดชอบกิจกรรมโรงเรียนบ้านนาบอน ซึ่งจากการดำเนินงานโครงการปีที่ผ่านมา พบว่า กิจกรรมและกระบวนการมีส่วนในการส่งเสริมพลังเด็กในโรงเรียน รวมทั้งกลุ่มเด็กอนุรักษ์ภูพานาบอนซึ่งเป็นแกนนำเยาวชนของโรงเรียน ทำให้เห็นถึงความกระตือรือร้นที่อยากจะพัฒนาตนเองของนักเรียน สนใจการผลิตสื่อสร้างสรรค์ และต้องการที่จะต่อยอดความรู้เรื่องการผลิตสื่อ นอกจากนี้ คุณครูยังมีความต้องการที่จะพัฒนากระบวนการเรียนรู้แก่เด็กเยาวชน โดยใช้สื่อสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือของโรงเรียน และชุมชน ซึ่งพบว่า การดำเนินโครงการครั้งนี้ทางโรงเรียน รวมทั้งเด็ก เยาวชนนักเรียน และคนในชุมชนให้ความร่วมมือมากขึ้น

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการ เยาวชนกาฬสินธุ์เฮ็ดดี ปี 3 (ค่ายหนังสือสารสนเทศและดิจิทัล MIDL) มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

3.1 ละลายพฤติกรรมเด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมการดำเนินงานโครงการ แกนนำนักเรียนโรงเรียนบ้านนาบอน ตำบลนาบอน อำเภอก้ามวง จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยมีอาสาสมัครพี่เลี้ยง นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ และคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

3.2 อธิบายทักษะ และสอนน้องฝึกปฏิบัติเรียนรู้การถ่ายภาพเล่าเรื่องในชุมชน พร้อมกับสร้างการเรียนรู้ในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสื่อสารให้เกิดประโยชน์ โดยฝึกปฏิบัติให้เด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ได้คิดสร้างสรรค์ข้อความสื่อสารผ่านเฟสบุ๊ค และแฮชแท็กชื่อโครงการ ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเข้าถึงการสื่อสารในรูปแบบนี้ได้ง่าย ลงมือทำด้วยตนเองได้ เนื่องจากใช้โทรศัพท์ที่ทุกคนใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ที่สำคัญคือ น้องสามารถนำไปใช้ต่อยอดในอนาคตได้ ซึ่งเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ได้นำเสนอภาพถ่าย และเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตชุมชนของตนเอง เช่น ผักหวานมะขามเปียก อาชีพจักสาน เต่าชีมวูล สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของชุมชน (ภูน้อย) ประเพณีวัฒนธรรม (การผูกข้อต่อแขน) และการทอผ้าฝ้าย ซึ่งภาพถ่ายและข้อมูลสามารถบอกเรื่องราวเหตุการณ์ของชุมชนคนในชุมชน น้อง คนใกล้ตัวในชุมชน หรือเรื่องราวในชุมชนขณะนั้นได้ด้วย เช่น เรื่องการทำถนนในชุมชน เป็นต้น

3.3 จัดกระบวนการให้ทักษะความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) โดยการเรียนรู้ผ่านเกม การวิเคราะห์ข่าว เนื้อหาของสื่อ เช่น โฆษณา คลิปวิดีโอ ที่ให้น้องที่เข้าร่วมโครงการแสดงความคิดเห็นว่า เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย หรือไม่แน่ใจ พร้อมให้เหตุผลประกอบความคิดเห็นของตนเอง การเรียนรู้ผ่านวิดีโอ หนังสือที่มีคนแชร์จำนวนมาก 1 เรื่อง จากนั้นให้น้องแสดงความคิดเห็นว่า หากเป็นคนใกล้ตัว ถ้าแชร์แล้วจะเป็นอย่างไร นอกจากนี้ยังสรุปอธิบายด้วย power point อย่างไรก็ตาม เด็ก เยาวชนที่จัดกระบวนการได้อธิบายว่า ด้วยปัจจัยหลายประการอาจทำให้การจัดกิจกรรมให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อไม่สามารถทำได้เต็มที่มากนัก ทำให้เด็ก และเยาวชนยังไม่เข้าใจคำว่ารู้เท่าทันสื่อได้อย่างลึกซึ้งมากพอเป็นเพียงความรู้ความเข้าใจในระดับพื้นฐานเท่านั้น เนื่องจากเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเป็นเรื่องที่เข้าใจยากและมีเนื้อหาที่ซับซ้อนจำเป็นต้องมีระยะเวลาในการอบรมมากกว่านี้และมีผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญโดยตรงมาเป็นวิทยากร

3.4 การผลิตสื่อหนังสือ โดยจะเริ่มกระบวนการเรียนรู้การผลิตตั้งแต่การคิดเรื่อง วางพล็อตเรื่อง การเขียนบท การลงพื้นที่ถ่ายทำ และการตัดต่อ ซึ่งสื่อหนังสือครั้งนี้มุ่งประเด็นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีทีมพี่เลี้ยงช่วยในการคิดประเด็น เนื่องจาก มีระยะเวลาที่จำกัดในการทำงาน ซึ่งระบบพี่เลี้ยงกลุ่มนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจให้กับน้องได้ นอกจากนี้ ยังสามารถช่วยให้คำแนะนำ และสอดแทรกเนื้อหาความรู้อื่นๆให้กับน้องในกลุ่มได้อีกด้วย นอกจากนี้ สื่อหนังสือ ยังเป็นสื่อที่ถ่ายทอดบริบทสังคม วัฒนธรรม ชุมชนของเด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ รวมทั้งความเชื่อ อาชีพ วิถีชีวิต เศรษฐกิจ

3.5 กิจกรรมสนทนากาการ เป็นการออกแบบกระบวนการในช่วงเวลาที่แต่ละกลุ่มกำลังตัดต่อผลงานหนังสือ และได้แบ่งกลุ่มน้องเพื่อร่วมกิจกรรมสนทนากาการ ซึ่งกิจกรรมที่อาสาสมัครพี่เลี้ยงเลือกมาใช้เล่นกับน้อง จะมีเป้าหมายของแต่ละกิจกรรม ได้แก่ เกมส่งแป้ง เพื่อฝึกความสามัคคี กิจกรรมการเล่านิทาน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม ความสามัคคี ฝึกปฏิภาณไหวพริบ สมาธิ และความคิดสร้างสรรค์ เกมต่อสิ่งของ สร้างให้เด็ก เยาวชนเรียนรู้ในการเสียสละ การวางแผน และสร้างความสามัคคีในการทำงานกลุ่ม เกมวิ่งผลัดลูกโป่ง กินวิบาก เพื่อสร้างสามัคคีในการทำงานร่วมกัน เกมนับเลข เพื่อสร้างสมาธิ เกมยิงเรือ เพื่อความสามัคคี และสร้างให้เกิดสมาธิ เป็นต้น

3.6 สร้างเพจของกลุ่มเด็ก เยาวชน โรงเรียนบ้านนาบอน ชื่อเพจว่า นาบอนสตอรี Nabon story เพื่อใช้สื่อสารภาพถ่าย ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดจากการอบรม รวมทั้งสื่อสร้างสรรค์อื่น ๆ เช่น ผลงานหนังสือที่ผลิตขึ้น โดยหลังจากการจัดกิจกรรมในโครงการจบลง เด็ก เยาวชนยังคงใช้เพจนี้ในการสื่อสารเรื่องราวที่น่าสนใจของตนเอง และชุมชนผ่านเพจนี้อีกด้วย



4. การประเมินผลการดำเนินงานโครงการ และสรุปผลการดำเนินงาน พบว่า การดำเนินงานโครงการ นำไปสู่ผลที่น่าสนใจ ดังนี้

4.1 พื้นที่ องค์กร และ/หรือชุมชน ที่จัดให้มีพื้นที่สุขภาวะทางปัญญา หรือพื้นที่สื่อสร้างสรรค์ ซึ่งพื้นที่เป้าหมายในการจัดกิจกรรมคือ โรงเรียนบ้านนาบอน ตำบลนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งเป็นพื้นที่เดิมที่จัดเมื่อปีที่แล้ว เหตุผลที่เลือกพื้นที่เดิม เนื่องจากคณะทำงานอยากให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนโดยเฉพาะต่อตัวเด็กและเยาวชนในพื้นที่ระยะยาว นอกจากนั้นก็เพื่อให้ชุมชนเห็นความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมในครั้งนี้

จากการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในปีนี้พบว่า ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งปัจจัยสำคัญส่วนหนึ่งมาจากความต่อเนื่องของกิจกรรมตลอดระยะเวลา 3 ปีติดต่อกัน ทำให้อาสาสมัครเยาวชนเริ่มมีประสบการณ์และสามารถวางแผนและเตรียมการทำงานได้รอบคอบมากขึ้น โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลายภายใต้โจทย์ใหญ่คือการปลูกฝังและให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) ซึ่งมีความแตกต่างกว่าทุกปีและมีความท้าทายการทำงานมากขึ้น ซึ่งเครื่องมือหลักที่ใช้ในการจัดกระบวนการ ประกอบด้วย 1) การผลิตสื่อหนังสือ 2) การถ่ายภาพเล่าเรื่องในชุมชน 3) การจัดกิจกรรมนันทนาการ การเล่นเกม และบรรยายให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยตลอดการจัดกิจกรรมจะสลับสันทนาการเพื่อให้เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกสนุกและไม่เบื่อ

นอกจากนี้ ความต่อเนื่องของการจัดกิจกรรมในชุมชน เป็นการเปิดโอกาสให้ชุมชนเกิดพื้นที่สุขภาวะทางปัญญาขึ้น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นอกจากนั้นการดึงชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการก็ส่งผลให้เกิดการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ขึ้นในชุมชนอีกด้วย

4.2 งานสื่อสารและกิจกรรมของการสร้างเสริมระบบสื่อที่มีสุขภาวะ และวิถีสุขภาวะทางปัญญา ที่เอื้อให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้าถึงวิถีชีวิตสุขภาวะและเติบโตทางปัญญา โดยกระบวนการผลิตสื่อสร้างสรรค์การรู้เท่าทันสื่อ ผ่านกิจกรรมค่ายหนังสือรู้เท่าทันสื่อสามารถสร้างผลงานสื่อสารสร้างสรรค์และกิจกรรมของการสร้างเสริมระบบสื่อที่มีสุขภาวะ และวิถีสุขภาวะทางปัญญา ที่เอื้อให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้าถึงวิถีชีวิตสุขภาวะและเติบโตทางปัญญาได้ ซึ่งสามารถแยกออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.1 กลุ่มเด็กและเยาวชนที่เข้าอบรมผลิตสื่อ จัดกิจกรรมค่ายหนังสือรู้เท่าทันสื่อบ้านนาบอน มีกิจกรรมที่ค่อนข้างเยอะ ไม่ว่าจะเป็นติดตั้งระบบความคิดด้านการรู้เท่าทันสื่อ การเขียน



บท รวมไปถึงกระบวนการผลิตสื่อหนังสือ ภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด ถือเป็นเรื่องที่ยากสำหรับเด็กมัธยมต้นอย่างมาก ทำให้ทีมงานต้องเลือกที่จะถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น การรู้เท่าทันสื่อในเฟซบุ๊ก ผลที่ได้คือนักเรียนในชุมชนเข้าใจและตระหนักถึงผลกระทบในระดับหนึ่ง และสิ่งที่ช่วยสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียนเพิ่มเติมคือระบบพี่เลี้ยงในกลุ่มที่จะคอยให้คำแนะนำและสอดแทรกเนื้อหาความรู้อื่นๆให้กับน้องในกลุ่ม

4.2.2 กลุ่มแกนนำเยาวชนที่เป็นอาสาสมัครดำเนินงานโครงการ ซึ่งประกอบไปด้วยนักศึกษามหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ จากสองสาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชานิติศาสตร์ และ สาขาพัฒนาสังคม โดยเฉพาะนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่ได้เข้าอบรมกระบวนการรู้เท่าทันสื่อก่อนที่จะลงพื้นที่ดำเนินกระบวนการ ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ดีและสำคัญมาก เนื่องจากเป็นกระบวนการติดตั้งระบบความคิดและความเข้าใจเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดให้กับนักเรียนในชุมชนผ่านการคิดบทหนังสือ และการเป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม อีกทั้งนักศึกษาส่วนใหญ่ที่ผ่านการอบรมการรู้เท่าทันสื่อ มีความตระหนักถึงผลกระทบที่จะตามมาของการใช้สื่อและการยับยั้งชั่งใจ สืบหาแหล่งข้อมูลข่าวสารและการคิดวิเคราะห์คุณค่าของสื่อเพิ่มมากขึ้นได้ด้วยตนเอง

4.3 เกิดการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรหรือกลไก เพื่อสร้างการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสื่อสร้างสรรค์และวิถีสุขภาวะทางปัญญาในสถานศึกษา และชุมชน สามารถแบ่งเป็น 2 ด้านใหญ่ๆ คือ 1) ความรู้ด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์ เช่น การทำหนังสือ การถ่ายภาพเล่าเรื่องในชุมชน ทักษะการสื่อสาร 2) ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) อย่างไรก็ตามด้วยปัจจัยหลายประการอาจทำให้การจัดกิจกรรมให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อไม่สามารถทำได้เต็มที่มากนัก ทำให้เด็กและเยาวชนยังไม่เข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างลึกซึ้งมากพอ เป็นเพียงความรู้ความเข้าใจในระดับพื้นฐานเท่านั้น เนื่องจากเป็นเรื่องที่เข้าใจยากและมีเนื้อหาซับซ้อน จำเป็นต้องมีระยะเวลาในการจัดกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจที่มากกว่านี้และมีวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญโดยตรงมาช่วยดำเนินกระบวนการ

ทั้งนี้สามารถสรุปถึงการพัฒนาศักยภาพเพื่อสร้างการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสื่อสร้างสรรค์และวิถีสุขภาวะทางปัญญาแก่เด็ก เยาวชน ได้แก่ 1) ทักษะการเป็นผู้นำ 2) เกิดความรับผิดชอบตรงต่อเวลา 3) ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น 4) มีทักษะการสื่อสาร การถ่ายทอดมากขึ้น 5) ฝึกทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า 6) ฝึกทักษะการคิดและการพูด 7) ได้เรียนรู้ข้ามศาสตร์กับเพื่อนต่างสาขา

เช่น สาขาพัฒนาชุมชนได้เรียนรู้การผลิตสื่อสารคดี ส่วนสาขานิเทศศาสตร์ได้เรียนรู้การจัดกระบวนการ และการลงชุมชน 8) ได้เสริมทักษะวิชาชีพมากขึ้น 9) เกิดความสามัคคี 10) เกิดจิตสำนึกจิตอาสามากขึ้น

4.4 เกิดกระบวนการพัฒนาขีดความสามารถในการสื่อสารประเด็นสุขภาวะของนัก สื่อสารสุขภาวะแกนนำเยาวชนอาสาสมัครที่ดำเนินโครงการ เนื่องจากการจัดกิจกรรมในครั้งนี้เน้นไปที่ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ภายใต้โจทย์การเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เนื่องจากปัจจุบัน ปัญหาของเด็กและเยาวชนอย่างหนึ่งที่สำคัญและกำลังเป็นภัยคุกคามเงียบคือ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์อย่างไม่เหมาะสมหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ซึ่งอาจนำไปสู่อันตรายหลาย อย่าง ดังนั้น ทางแกนนำอาสาสมัครที่ดำเนินโครงการจึงอยากสร้างความตระหนักและความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับเรื่องนี้ให้เด็ก เยาวชนผู้เข้าอบรม เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและสื่อสารต่อได้ โดยมีแกน นำอาสาสมัครเป็นนักสื่อสารและถ่ายทอดกระบวนการ ดังนั้น การจัดกิจกรรมในครั้งนี้จึงได้สร้างนัก สื่อสารสุขภาวะขึ้นใน 2 ระดับ คือ 1.กลุ่มแกนนำนักศึกษาที่จัดกระบวนการที่ได้ฝึกและพัฒนาทักษะการ สื่อสาร 2.กลุ่มเด็กและเยาวชน ที่ได้เรียนรู้และนำไปต่อยอดถ่ายทอดต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ใน อนาคต

4.5 เกิดกระบวนการขับเคลื่อนนโยบายระดับชาติและท้องถิ่นที่เอื้อต่อการพัฒนาระบบ สื่อที่มีสุขภาวะและวิถีสุขภาวะทางปัญญา ระดับชาติ หรือ ระดับท้องถิ่น โดยการจัดกระบวนการในปีนี้มี ความแตกต่างจากปีที่แล้วพอสมควรเนื่องจากทางแกนนำอาสาสมัครที่ดำเนินกระบวนการได้เปลี่ยนโจทย์ ในการดำเนินกระบวนการสร้างสรรค์สื่อหนังสือใหม่จากปีที่แล้วที่เน้นกระบวนการใช้สื่อหนังสือเป็น เครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราวในชุมชนและให้เด็กและเยาวชนในพื้นที่มีส่วนร่วม แต่ปีนี้ได้เปลี่ยนโจทย์ ใหม่ภายใต้หัวข้อการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กระบวนการจึงมุ่งเน้นไปที่ตัวเด็กที่เข้าร่วมอบรม เป็นหลัก ซึ่งแม้จะไม่ได้เกิดการขับเคลื่อนในระดับท้องถิ่นโดยตรงในการสร้างนโยบายการเรียนรู้เท่าทันสื่อ แต่ เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อก็ถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมีการติดตั้งความรู้และทักษะให้กับเด็กและเยาวชนในพื้นที่ เพื่อนำไปต่อยอดและปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

อย่างไรก็ตามในมิติของชุมชนท้องถิ่นนั้น ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การทำงานประสบความสำเร็จคือชุมชนเป้าหมายนั้นเป็นชุมชนเปิดที่ไม่ปิดกั้นตนเอง ซึ่งพร้อมที่จะสนับสนุนและส่งเสริม กิจกรรมจากภายนอกที่เข้าไปในชุมชนและโดยพื้นฐานแล้วชุมชนนี้ยังเป็นชุมชนที่มีความเข้มแข็งและมีความสามัคคีรวมทั้งมีชื่อเสียงในการเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านเศรษฐกิจพอเพียงอีกด้วย ประกอบกับ กระบวนการสร้างสรรค์สื่อหนังสือที่จำเป็นต้องมีการลงพื้นที่และถ่ายทำในชุมชน มีคนในชุมชนเป็นนักแสดงและ

ใช้สถานที่ในชุมชนเพื่อถ่ายทำ ซึ่งผลที่เกิดขึ้นคือ คนในชุมชนเกิดความตื่นตัว ผู้นำทางความคิดเห็นและผู้นำชุมชนได้เห็นกระบวนการการทำงานและศักยภาพของลูกหลานของตนเอง นอกจากนั้นสื่อหนังสือยังสามารถนำไปเผยแพร่ในชุมชนอีกด้วย แม้จะไม่ได้เกิดผลการเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลันหรือทันทีทันใดแต่อย่างน้อยสามารถทำให้เกิดการขับเคลื่อนพลังต่างๆในชุมชนได้ ดังนี้ 1) คนในชุมชนทุกระดับทั้งผู้เฒ่า ผู้แก่ ผู้นำชุมชน เกิดกระบวนการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน 2) คนในชุมชนมีความรักความสามัคคีและเห็นคุณค่าของชุมชนมากขึ้น 3) คนในชุมชนเกิดความตระหนัก ภาคภูมิใจและรักถิ่นฐานบ้านเกิดโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนในพื้นที่ 4) เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมและประเพณีของชุมชน 5) เด็กและเยาวชนได้ทำกิจกรรมและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ 6) ชุมชนมีสื่อที่สร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่เรื่องราวของชุมชนไปสู่สาธารณะ 7) เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้การทำงานและเป็นเครือข่ายการทำงานในการพัฒนาชุมชนที่เข้มแข็งในอนาคต 8) เกิดชุมชน 3 ดี สื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี เพื่อเป็นตัวอย่างในการขยายพื้นที่ไปยังชุมชนอื่นๆ

ผลอื่นๆที่ได้จากการดำเนินงานโครงการ พบว่า แกนนำอาสาสมัครเยาวชนที่ดำเนินงานโครงการได้มีโอกาสเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพการทำงานของตนเองในระดับที่สูงมากขึ้น เพราะโจทย์ในการทำงานมีความยากมากขึ้นจากแต่ก่อนที่เน้นไปที่การสอนน้องๆทำหนังสือ แต่ปีนี้ต้องเพิ่มเนื้อหาทางด้านวิชาการสอดแทรกเข้ามามากขึ้นด้วย ดังนั้น แกนนำอาสาสมัครจึงต้องมีการออกแบบกระบวนการและกิจกรรมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับระดับทักษะของเด็กและเยาวชนในพื้นที่มากขึ้นด้วย นอกจากนั้นสิ่งที่เห็นเด่นชัดอีกประการคือการที่เด็กและเยาวชนนำความรู้ที่เข้าอบรมไปต่อยอดและปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริงโดยการไปสร้างเพจในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเล่าเรื่องราวในชุมชนของตนเองโดยใช้ทักษะและความรู้จากการอบรมไปเป็นเครื่องมือ เช่น การถ่ายภาพเล่าเรื่อง เป็นต้น

### **กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย พื้นที่ตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย**

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตยพื้นที่ตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ใช้ชื่อโครงการว่า “โครงการพื้นที่สร้างสรรค์พลเมืองด่านซ้ายสร้างสุข” ดำเนินงานโดยนิสิตภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

วัตถุประสงค์ของการดำเนินงานโครงการ คือ 1) เพื่อจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ สร้างการเรียนรู้และพัฒนาทักษะเด็ก เยาวชนในตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย 2) เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจและสร้างความเป็นพลเมืองวิถีประชาธิปไตยแก่เด็ก เยาวชนตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย 3) เพื่อดำเนินการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินงานโครงการ ประกอบด้วย 1) แกนนำเด็ก เยาวชน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 4 โรงเรียน ในตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ประกอบด้วย โรงเรียนวังโพนงามวิทยา โรงเรียนบ้านโพนสูง โรงเรียนบ้านโคกงาม โรงเรียนบ้านห้วยทอง จำนวน 40 คน 2) นิสิตภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 20 คน 3) อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตร์ จำนวน 2 คน 4) นายกองค้การบริหารส่วนตำบล และเจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนตำบลโพนสูง จำนวน 10 คน 5) ครู อาจารย์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้นำชุมชน และคนในชุมชน จำนวน 300 คน นอกจากนี้ยังมีกลุ่มเป้าหมายรอง คือ ผู้ชมที่ได้รับชมผลงานสื่อสารสร้างสรรค์ของเด็ก เยาวชนที่ผลิตขึ้น และออกอากาศผ่านทางยูทูบ

จากการศึกษาพบว่า กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในการดำเนินงานโครงการพื้นที่สร้างสรรค์พลเมืองด่านซ้ายสร้างสุข ดำเนินการโดยกลุ่มแกนนำอาสาสื่อสารสร้างสรรค์ ภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ดำเนินกระบวนการในทุกขั้นตอนร่วมกัน แบ่งบทบาทหน้าที่การทำงาน โดยมีอาจารย์เป็นที่ปรึกษา มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

#### 1. การเตรียมความพร้อม สร้างความรู้ความเข้าใจแก่แกนนำอาสาสมัครเยาวชน

เป็นการดำเนินกิจกรรมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่แกนนำอาสาสมัครเยาวชนซึ่งเป็นนิสิตภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามที่เข้ามาร่วมจัดกระบวนการในโครงการ จะเน้นการสร้าง ความเข้าใจต่อหลักการ วัตถุประสงค์ การดำเนินงาน และเป้าหมายของกิจกรรม สร้างความรู้ความเข้าใจ หน้าที่พลเมือง ออกแบบและดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยมีอาจารย์เป็นที่ปรึกษา ซึ่ง การดำเนินงานในขั้นตอนนี้พบว่า แกนนำอาสาสมัครเยาวชน ได้ออกแบบการทำงาน และแบ่งบทบาทการทำงาน หน้าที่ความรับผิดชอบออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ประชุมคณะทำงาน ได้แก่ อาจารย์ และนิสิตชั้นปีที่ 2 – 3 ภาควิชานิเทศศาสตร์ เพื่อ สร้างความเข้าใจต่อการดำเนินโครงการ วัตถุประสงค์ เป้าหมายของการดำเนินโครงการ เพื่อให้นิสิต

สามารถวางแผนการทำงานและออกแบบกระบวนการ / กิจกรรม ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ นำไปสู่ผลและเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ โดยมีนิสิตชั้นปีที่ 3 เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการดำเนินงานโครงการ

1.2 กำหนดบทบาทหน้าที่ผู้รับผิดชอบงานตามความเหมาะสมเพื่อให้กระบวนการทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการแบ่งงานและหน้าที่ความรับผิดชอบออกเป็นฝ่ายต่าง ๆ ได้แก่

1.2.1 ฝ่ายสันทนากการ เกม กิจกรรม รับผิดชอบคิดและออกแบบเกม กิจกรรม ในกระบวนการเพื่อเป้าประสงค์ของกิจกรรมแต่ละช่วงเวลา รวมทั้งรับหน้าที่ในการเชื่อมร้อยกิจกรรมแต่ละช่วงให้ดำเนินไปอย่างราบรื่น

1.2.2 ฝ่ายประสานงานและการจัดการ ดำเนินการจัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในโครงการ ประสานงานคณะทำงาน ประสานงาน เด็ก เยาวชน ผู้บริหารท้องถิ่น และอาจารย์โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ และอำนวยความสะดวกแก่ทุกฝ่ายตลอดการดำเนินโครงการ

1.2.3 พี่เลี้ยงกลุ่ม ทำหน้าที่ดูแล ให้คำปรึกษา สอนกระบวนการผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์แก่เด็ก เยาวชนแต่ละโรงเรียน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีพี่เลี้ยง กลุ่มละ 3 คนและมีการแบ่งชื่อออกเป็นสองรูปแบบคือ หนังสือและละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง ในส่วนของหนังสือพี่เลี้ยงจะคอยดูแลให้คำปรึกษาการทำงานตั้งแต่ การชวนคุยเพื่อคิดประเด็น การวางโครงเรื่อง การเขียนบท การวางแผนลงพื้นที่ หลักการและเทคนิคการถ่ายภาพ การตัดต่อ เป็นการช่วยให้คำปรึกษาแก่เด็ก เยาวชนในกลุ่มหนังสือตั้งแต่เริ่มต้น จนผลงานสื่อสร้างสรรค์แล้วเสร็จสมบูรณ์ และในส่วนของละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงพี่เลี้ยง จะคอยดูแลให้คำปรึกษาการทำงานตั้งแต่ การชวนคุยเพื่อคิดประเด็น การวางโครงเรื่อง เพิ่มทักษะละคร ฝึกซ้อมและสร้างความเข้าใจในวิธีการเล่าเรื่อง เป็นการช่วยให้คำปรึกษาแก่เด็ก เยาวชนในกลุ่มละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่เริ่มต้น จนผลงานสื่อสร้างสรรค์แล้วเสร็จสมบูรณ์

1.2.4 ฝ่ายเทคนิคและอุปกรณ์ ทำหน้าที่จัดเตรียม และดูแลอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโครงการทั้งหมด ประกอบด้วย กล้องวิดีโอ การ์ดกล้อง คอมพิวเตอร์ตัดต่อ ขาดังกล้อง ไฟ และอุปกรณ์เสริมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งดูแลระบบเสียง คอมพิวเตอร์ในช่วงเวลาการอบรม

1.2.5 ฝ่ายสวัสดิการ จะดูแลเรื่องอาหาร อาหารว่าง เครื่องดื่ม และที่พัก รวมทั้งการอำนวยความสะดวกแก่เด็ก เยาวชน และผู้เข้าร่วมโครงการทุกฝ่าย ทั้งยังจัดการในเรื่องการเตรียมยานพาหนะสำหรับให้แต่ละกลุ่มเดินทางลงพื้นที่เพื่อถ่ายทำ และผลิตผลงาน ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องดำเนินการให้สอดคล้องเหมาะสมกับงบประมาณที่ตั้งไว้ โดยผู้เข้าร่วมอบรมทั้งหมดจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมตามสถานที่ที่ได้จัดเตรียมไว้คือ ห้องประชุม องค์การบริหารส่วนตำบลโพธิ์สูง เพื่อความสะดวกในการจัดการดูแล การลงพื้นที่ การสรุปและวางแผนการทำงาน

1.2.6 ฝ่ายเอกสาร ลงทะเบียนและประเมินผล จะรับผิดชอบจัดเตรียมเอกสารทั้งหมดของโครงการ ตั้งแต่เอกสารลงทะเบียน ป้ายชื่อ เอกสารและอุปกรณ์ที่แจกแก่ผู้เข้าอบรม เอกสารการประเมินผลโครงการ รวบรวมข้อมูลสำหรับจัดทำรายงานและประเมินผล รวมทั้งเกียรติบัตร ที่มอบแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ

1.2.7 ฝ่ายอาคารสถานที่ จะรับผิดชอบในการจัดเตรียม สถานที่ในการจัดกิจกรรมและตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์ในการอบรม ดูแลพื้นที่จัดกิจกรรมพาแลงรวมทั้งดูแลระบบไฟในการจัดกิจกรรมช่วงกลางคืนและพื้นที่นั่งชมการแสดงในลานกิจกรรม

1.3 ติดต่อประสานงานผู้นำชุมชนบ้านนาหิน และนายกองค์การบริหารส่วนตำบลโพสูง เพื่อคัดเลือกประสานโรงเรียนในพื้นที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีจำนวนโรงเรียนที่เข้าร่วมจำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวังโพรงงามวิทยา โรงเรียนบ้านโพสูง โรงเรียนบ้านโคกงาม โรงเรียนบ้านห้วยทอง ซึ่งแต่ละโรงเรียนจะคัดเลือกนักเรียนมาเข้าร่วมกิจกรรม

1.4 ประสานงานการจัดเตรียมพื้นที่ ที่พัก อาหาร และแจ้งชุมชนว่า จะมีกิจกรรมเกิดขึ้นในช่วงเวลาใด กิจกรรมอะไรบ้างที่จะเชิญชวนชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม

1.5 ประชุมกลุ่มวิทยากรกระบวนการ แกนนำอาสาสมัครเพื่อออกแบบกิจกรรมกระบวนการ สร้างความเข้าใจร่วมกันของอาสาสมัครเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ที่จะใช้เป็นเครื่องมือมอบหมายหน้าที่การจัดเตรียมกระบวนการ กำหนดกิจกรรม/กระบวนการที่จะทำให้กลุ่มเด็ก เยาวชน เกิดความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวประวัติศาสตร์ชุมชนของตนเอง เกิดจิตสำนึกรัก ภาคภูมิใจต่อชุมชน ผ่านกระบวนการเล่าเรื่องสี่หนังสือ และละครเร่ ทบทวนกระบวนการ/ขั้นตอนการผลิตทั้งสองประเภทนี้ สร้างความเข้าใจร่วมกันของแกนนำอาสาสมัครเกี่ยวกับผลที่คาดหวังของการดำเนินโครงการที่จะใช้กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เหล่านี้จะมุ่งให้เกิดพลังขับเคลื่อนในระดับชุมชน กลุ่มเด็ก เยาวชน ที่เป็นผู้ลงมือผลิตสื่อสร้างสรรค์เกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์สิ่งดี เห็นถึงพลังของตนเองที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นแก่ชุมชน โดยบทบาทของอาสาสมัครแกนนำ จะมีบทบาทในการหนุนเสริมแรงการทำงานแก่น้อง ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการทำงาน สร้างการเรียนรู้ทั้งจากการทำงาน ปัญหา อุปสรรคเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้น นอกจากนี้ ยังสร้างกระบวนการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดขึ้นแก่เด็ก เยาวชน รวมทั้งอาสาสมัครอีกด้วย

## 2. จัดกระบวนการเรียนรู้สื่อสารสร้างสรรค์พลเมืองด้านซ้ายสร้างสุข

กระบวนการเรียนรู้พื้นที่สร้างสรรค์พลเมืองด้านซ้ายสร้างสุข มุ่งเพื่อจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ สร้างการเรียนรู้และพัฒนาทักษะเด็ก เยาวชน สร้างความรู้ ความเข้าใจและสร้างความเป็นพลเมืองวิถีประชาธิปไตย และดำเนินการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัวและชุมชนตำบลโพสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย โดยอาสาสมัครแกนนำนิสิตนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ดำเนินกระบวนการร่วมกับเด็ก เยาวชนในพื้นที่ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ประสานข้อมูลเด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการทั้ง 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวังโพนงามวิทยา โรงเรียนบ้านโพสูง โรงเรียนบ้านโคกงาม โรงเรียนบ้านห้วยทอง จำนวน 40 คน โดยมีพี่เลี้ยงอาสาสมัครแกนนำนิสิตนิเทศศาสตร์ จำนวน 20 คน เป็นผู้ดำเนินการกระบวนการร่วมกับแกนนำเยาวชนกลุ่มอีกเดือนาหิน

2.2 ประชุมเตรียมความพร้อมนิสิต พี่เลี้ยงอาสาสมัครแกนนำนิสิตนิเทศศาสตร์ จำนวน 20 คน เพื่อสรุปกระบวนการทำงาน และจัดเตรียมอุปกรณ์ สิ่งของ สำหรับการดำเนินงานโครงการ นัดหมายเวลาการเดินทาง

2.3 วันพฤหัสบดีที่ 18 มกราคม 2561 อาสาสมัครแกนนำนิสิตนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 20 คนพร้อมทั้งอาจารย์ที่ปรึกษา ออกเดินทางจากคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เข้าที่พักลุยฝ้านีร์สอร์ท ตำบลโพสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

2.4 อาสาสมัครแกนนำนิสิตนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เข้าที่พัก และประชุมเตรียมงาน ซักซ้อมกระบวนการ ระดมพลังเพื่อเตรียมการจัดกิจกรรมกระบวนการ

2.5 จัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์พลเมืองด้านซ้ายสร้างสุข ในวันที่ 17 - 21 มกราคม 2561 ที่ องค์การบริหารส่วนตำบลโพสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย โดยการเริ่มต้นกระบวนการจะเป็นพิธีการเพื่อให้ผู้นำชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในพื้นที่มีส่วนร่วมต่อการดำเนินกิจกรรม และแสดงความขอบคุณจากคณะทำงานที่ได้รับความอนุเคราะห์สถานที่จัดกิจกรรมที่องค์การบริหารส่วนตำบลโพสูง ซึ่ง นายศิริ โสประดิษฐ์ นายกองการบริหารส่วนตำบลโพสูง ได้ให้เกียรติมาร่วมกล่าวต้อนรับแกนนำเด็ก เยาวชน และอาจารย์ที่ปรึกษาในครั้งนี้ นอกจากนี้ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการยังได้ชี้แจงวัตถุประสงค์แก่ ผู้นำชุมชน นายกอบต. ครูอาจารย์ และกลุ่มเด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจถึงเป้าหมายและความคาดหวังของการดำเนินโครงการครั้งนี้



2.6 กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ที่ดี เป็นการทำความรู้จัก สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง แกนนำอาสาสมัครนิสิตนิเทศศาสตร์ แกนนำเยาวชนกลุ่มฮักเดือนาหิน และเด็ก เยาวชนจากทั้ง 4 โรงเรียนในตำบลโพนสูง ที่มาเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งพบว่า เด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมมาจากต่างโรงเรียน และมีลักษณะซื่อๆ ไม่กล้าแสดงออก ทำให้กระบวนการละลายพฤติกรรมในช่วงเวลาแรกเริ่มนี้ยังไม่ประสบความสำเร็จนัก เนื่องจาก น้องที่เข้าร่วมโครงการยังไม่เปิดใจ หรือยังวิตกกังวลกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น หรือกังวลว่า จะต้องกลายเป็นตัวตกขบขัน ไม่นั่นใจในตนเอง ซึ่งการละลายพฤติกรรมและสร้างความสัมพันธ์ในกระบวนการนี้ จะเน้นให้พี่อาสาสมัครลงมือปฏิบัติ และชักชวนน้องให้ร่วมปฏิบัติ พยายามสร้างแรงจูงใจให้เห็นว่า พี่ก็ร่วมทำด้วย และไม่มีสิ่งใดยาก น่าตลก หรือน่าอับอาย โดยจะใช้เวลา ประมาณ 30 นาทีในการดำเนินกระบวนการ แม้ว่าจะยังไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่าง เยาวชนผู้เข้าร่วมอบรมเอง หรือกับพี่อาสาสมัคร หากแต่ก็เป็น การเปิดพื้นที่ความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมดที่จะได้รับการพัฒนาความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมนี้ในกระบวนการต่อไปได้ เป็นการสร้างกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน รู้จักและสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น มีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่อไป

2.7 กิจกรรมรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างเสริมวิถีความเป็นพลเมือง กิจกรรมนี้จะเป็นลักษณะ การนำเสนอแนวคิดเรื่องรู้เท่าทันสื่อ และการเสริมสร้างวิถีความเป็นพลเมือง ให้แก่เด็ก เยาวชนทั้งที่เข้า อบรม และแกนนำอาสาสมัคร เพื่อสร้างความตระหนักถึงการทำงานของสื่อในปัจจุบัน และการสร้างแนว ทางการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดขึ้น ซึ่งจะหนุนเสริมให้เด็ก เยาวชนพัฒนาตนเองที่จะเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย มีวิทยากรคือ อาจารย์อังคณา พรหมรักษา

2.8 แนะนำสื่อหนังสือและละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง เครื่องมือ ที่ใช้ในการสื่อสาร สร้างสรรค์ของกระบวนการครั้งนี้ มุ่งให้เด็ก เยาวชน ได้มีส่วนร่วมออกแบบ และนำสื่อหนังสือและละคร เพื่อการเปลี่ยนแปลงไปศึกษา เรียนรู้ และสื่อสารสาธารณะ ให้เด็ก เยาวชนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติ กระบวนการผลิตตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการทำงาน ซึ่งจะทำได้ศึกษาผลงานของตนเอง และกลุ่มเพื่อนได้

2.9 แบ่งกลุ่มพี่และน้อง ที่เข้าร่วมโครงการ โดยให้น้องเลือกสื่อตามความถนัดและความ สนใจของตนเอง ได้แก่ สื่อหนังสือ หรือสื่อละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง จากนั้นแต่ละกลุ่มลงสำรวจพื้นที่ เพื่อหาประเด็นที่จะใช้ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อทั้ง 2 ประเภท โดยมีพี่เลี้ยงแต่ละกลุ่มคอยให้คำปรึกษา แนะนำ กระบวนการที่เกิดขึ้นในการลงพื้นที่แบ่งกลุ่ม มีดังต่อไปนี้



2.9.1 เป็นกระบวนการแบ่งกลุ่มคิดประเด็น / วางโครงเรื่อง เป็นการมอบหมายให้เด็ก เยาวชนทั้ง 4 กลุ่มและพี่เลี้ยง ร่วมกันคิดประเด็น และวางโครงเรื่อง จากนั้นให้แต่ละกลุ่มออกมาบอกเล่านำเสนอประเด็นของกลุ่มตนเองให้เพื่อน ๆ กลุ่มใหญ่ได้ฟัง

2.9.2 ประเด็นที่เด็ก เยาวชน แต่ละกลุ่มนำเสนอ พบว่า เป็นสาระสำคัญในเรื่องปัญหาของเยาวชน ครอบครัว และชุมชน ที่เด็ก เยาวชนหยิบยกมาได้เป็นอย่างดี สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองแนวคิดของเยาวชนที่มองตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสร้างพลังที่อยากจะเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้น ลดช่องว่างระหว่างวัยกับคนในครอบครัวให้หันหน้าเข้ามาคุยกันและใส่ใจกันมากขึ้น ร่วมกันออกแนวคิดที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มเด็ก เยาวชน และพัฒนาตนเองให้ดีขึ้นต่อไป

2.10 พี่เลี้ยงอาสาสมัคร และเด็ก เยาวชนแต่ละกลุ่ม ลงพื้นที่ถ่ายทำหนังสั้น และฝึกซ้อมละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งกระบวนการในส่วนนี้จะทำให้เด็ก เยาวชนเกิดทักษะการผลิตสื่อสร้างสรรค์ เข้าใจการทำงานของสื่อ ผลิตสื่อได้ วิเคราะห์สื่อได้ ผ่านเทคนิคการเขียนบท วางโครงเรื่อง ตัดต่อ ลงเสียง เล่าเรื่องผ่านตัวละคร เพื่อให้เข้าใจว่า สื่อสร้างมาได้อย่างไร รวมทั้งฝึกทักษะละครเร่ การสื่อสารที่จะต้องใช้การมีส่วนร่วม ความสามัคคี ความคิดสร้างสรรค์ การกล้าแสดงออก ของเด็ก เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรม

3. นำเสนอผลงานของเด็ก เยาวชนในโครงการ และคืนข้อมูลชุมชนผ่านพื้นที่สร้างสรรค์บ้านนาหิน

3.1 นำเสนอผลงานหนังสั้นที่เด็ก เยาวชนและอาสาสมัครร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้น จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

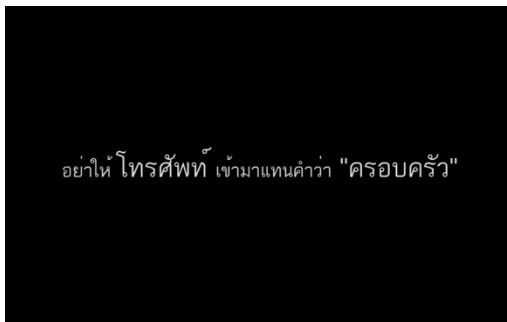
3.1.1 หนังสั้นเรื่อง “เพื่อน” เป็นเรื่องราวของสองเพื่อนสนิทต่างสไตล์ที่คนหนึ่งเป็นเด็กหนุ่มกรุงเทพและอีกคนหนึ่งเป็นเด็กหนุ่มชนบท ทั้งสองได้มาเจอกันที่หมู่บ้านในตำบลโพสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในช่วงเวลาปิดภาคเรียน ทั้งสองได้ใช้เวลาร่วมกันในชุมชน กับการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างสนุกสนาน เป็นกิจกรรมที่ได้ก๊วยรุ้นในชุมชนนิยมนกัน ได้แก่ การเล่นน้ำในแหล่งน้ำธรรมชาติ น้ำตก อ่างเก็บน้ำของชุมชน ชีรณมอเตอร์ไซด์ซึ่งเล่นไปตามที่ต่าง ๆ ด้วยกัน จนกระทั่งเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดเกิดขึ้นเมื่อเกิดอุบัติเหตุมอเตอร์ไซด์ชนกัน ทำให้ทั้งสองคนได้รับบาดเจ็บ จนเกือบเสียชีวิต จากเหตุการณ์ครั้งนี้ ทำให้เด็กชายวัยรุ้นเรียนรู้ว่า การขับชีรณมอเตอร์ไซด์ซึ่งด้วยความเร็ว อาจทำให้เขา

จะต้องเสียเพื่อนรักไปตลอดชีวิต จึงคิดที่จะประพุดิตัวใหม่ (ดูผลงานหนังสือในลิงค์นี้)  
[https://www.youtube.com/watch?v=wFfZd\\_8cEfk&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=wFfZd_8cEfk&feature=youtu.be)



3.1.2 หนังสือเรื่อง “วิถีเกมเมอร์” เป็นเรื่องราวของเด็กชายมัธยมต้นคนหนึ่ง ที่ติดเกมในโทรศัพท์มือถือ ในแต่ละวันจะใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกม ไม่สนใจแม่ที่อาศัยอยู่ด้วยกัน จนกระทั่งวันหนึ่งโทรศัพท์มือถือของเขาได้หายไป เขาจึงไปขอพรจากพระพุทธรูปให้หาโทรศัพท์มือถือพบ โดยยอมแลกกับอะไรก็ได้ในชีวิตของตนเอง ในที่สุดเด็กชายก็ได้พบโทรศัพท์ของตนเอง แต่สิ่งที่หายไปจากชีวิตของเขาคือแม่ จึงทำให้เด็กชายเกิดสำนึกว่า ในความเป็นจริงนั้น สิ่งที่สำคัญมากที่สุดในชีวิตของเขา ไม่ใช่โทรศัพท์มือถือ แต่เขาควรที่จะให้ความสัมพันธ์กับแม่ และคนในครอบครัวที่รักเขา และมีคุณค่ามากกว่า ก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินไป (ดูผลงานหนังสือในลิงค์นี้)

<https://www.youtube.com/watch?v=DquiAxLiLdw&feature=youtu.be>



3.1.3 หนังสือเรื่อง “My Dream is my life“ เรื่องราวการหลงทางของเด็กชายวัยรุ่นชาวจีนคนหนึ่ง ที่ทำให้เขาได้มาพบเพื่อนชายหนุ่มวัยรุ่นราวคราวเดียวกัน ในหมู่บ้านแห่งหนึ่งของตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เด็กทั้งสองคนใช้เวลาพูดคุยแลกเปลี่ยน และเล่นดนตรีทำสิ่งที่ตัวเองรักด้วยกัน ทำให้พวกเขาสนิทสนมและได้รู้จักกับคำว่ามิตรภาพ และหนุ่มชาวจีนได้สัมผัสกับความสวยงามของธรรมชาติในวิถีชนบท และเมื่อเขาจะเดินทางกลับประเทศ เขาได้มอบของที่ระลึกชิ้นสำคัญเพื่อเป็นกำลังใจให้เด็กหนุ่มไทยได้มุ่งมั่นตั้งใจลงมือทำตามความฝันของตนเอง (ดูผลงานหนังสือในลิงค์นี้)

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_NuacMXTv2liWBAUmn8jzucuzeNDgKx](https://drive.google.com/drive/folders/1_NuacMXTv2liWBAUmn8jzucuzeNDgKx)



3.2 ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงเรื่อง “ โทรศัพท์ตัวร้ายกับนายติดเกม “ เป็นเรื่องราวของเด็กชายที่ติดเกมจนไม่ยอมกินข้าวกินปลาไม่ตั้งใจเรียน จนวันหนึ่งเขาทะเลาะกับแม่ จึงตัดสินใจหนีออกจากบ้านในระหว่างทาง ก็เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด เขาล้มป่วยลงสาเหตุมาจากการใช้สายตาเล่นโทรศัพท์เป็นเวลานาน โดยไม่ยอมรับประทานอาหาร ทำให้มีอาการตาลายหน้ามืดเป็นลมหมดสติ ระหว่างที่เด็กชายรักษาตัวที่โรงพยาบาล เขาก็คิดว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นโทรศัพท์มากเกินไปคืออะไร และทำให้เขารู้จักการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างรู้เท่าทัน

3.3 มหกรรมพื้นที่สร้างสรรค์พลเมืองด้านซ้ายสร้างสุข เป็นกิจกรรมการนำเสนอผลงานหนังสือ ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง และการแสดงจากเยาวชนกลุ่มอีกเดือนาหิน ตำบลโพนสูง ให้กับคนในชุมชนได้รับชม นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเรียนรู้วิถีชุมชนการทำอาหารหลามไก่ โดยกลุ่มเยาวชนอีกเดือนาหินจากนั้น คนในชุมชนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และเด็ก เยาวชนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำงาน เป็นการเสริมคุณค่าให้คนในชุมชนมองเห็นศักยภาพความสามารถ คุณค่าของเด็ก เยาวชน และคุณค่าของชุมชน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมที่จะพัฒนาสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัวและชุมชนต่อไป



#### 4. การติดตามและสรุปผล

เป็นการประเมินผลเด็ก เยาวชนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการในโครงการ และการนำทักษะความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในอนาคต โดยใช้วิธีการพูดคุยประเมินผลเด็ก เยาวชน เกี่ยวกับการรับรู้และความตระหนักถึงความสำคัญ และคุณค่าของชุมชน นอกจากนี้ ยังพบว่า เยาวชนในชุมชนตระหนักถึงพฤติกรรมเสี่ยงของตนเองในเรื่องยาเสพติด การแข่งรถจักรยานยนต์ ดัดเกม ดัดโทรศัพท์ และต้องการที่จะพัฒนาตนเอง สร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นแก่ชุมชน

โครงการพื้นที่สร้างสรรค์พลเมืองด้านชายสร้างสุข เป็นการจัดการกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในพื้นที่ตำบลโพธิ์สูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย มุ่งเสริมสร้างให้เด็ก เยาวชน เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ผ่านละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง หรือละครเร่ และหนังสือ ซึ่งพบว่าสื่อละครเร่เป็นสื่อที่สร้างความเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ฝึกทักษะความกล้าแสดงออก สมาธิ ความจำ ฝึกจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงความคิดเห็น ทำให้เด็ก เยาวชน ได้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน สามารถเล่าเรื่องราวใกล้ตัว สะท้อนปัญหา มุมมอง นำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง สร้างความภูมิใจให้แก่เด็กและเยาวชน ขณะที่ผู้ชมในชุมชนได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ขณะที่หนังสือเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่เข้าถึง เข้าใจได้ง่าย ค่อยอ่อนหลังได้ เป็นสื่อที่ทำทลายความสามารถของเด็ก เยาวชนในการใช้เทคโนโลยีทำให้อ่านหนังสือ เรียนรู้การแก้ปัญหาด้วยตนเอง เห็นคุณค่าของคนในครอบครัว ชุมชน วิถีชีวิต ภูมิใจในเรื่องราวของตนเอง ได้แก่ ภูมิปัญญา แหล่งธรรมชาติ นอกจากนี้ยังสร้างจินตนาการ สามารถแทรกแง่คิดในเนื้อหาได้ ฝึกกระบวนการทำงาน การคิดที่เป็นระบบ กล้าแสดงออก และมีความคิดสร้างสรรค์

ผลที่เกิดขึ้นพบว่า เด็ก เยาวชนเกิดความรู้ ความเข้าใจและสร้างความเป็นพลเมืองวิถีประชาธิปไตย เกิดแรงบันดาลใจที่จะพัฒนาตนเองนำไปสู่การเป็นพลเมือง สร้างพื้นที่สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในชุมชน ที่จะสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นแก่ชุมชนได้ นอกจากนี้แกนนำเยาวชน ยังได้พัฒนาทักษะ ประสบการณ์ ความรู้ของตนเองได้แก่ ความอดทน ทักษะที่หลากหลาย ความรับผิดชอบ การจัดระบบและกระบวนการทำงาน การจัดการตนเอง การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานร่วมกับผู้อื่น เห็นมุมมองความคิดใหม่ๆ เพื่อนำมาปรับใช้กับตัวเอง เกิดเครือข่ายในการทำงาน เห็นคุณค่าของตนเอง คุณค่าของผู้อื่น เข้าใจความหลากหลาย ความแตกต่างของคนในสังคม เกิดความต้องการที่จะพัฒนาชุมชน พัฒนาสังคม มีมุมมองเชิงบวกในการมองคนมากขึ้นไม่ตัดสินผู้อื่น มีอคติกับผู้อื่น

## กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ในโครงการอีสานตุ้มโฮมเป็นกระบวนการที่สร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชนใน 2 กลุ่มหลักคือ เด็กเยาวชนที่เป็นแกนนำอาสาสมัครนิสิต นักศึกษา ที่เป็นพี่เลี้ยงดำเนินกระบวนการ และเด็ก เยาวชนในแต่ละพื้นที่ชุมชนที่จัดกระบวนการ

**ลักษณะสำคัญของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์** ที่เป็นข้อค้นพบจากการศึกษาครั้งนี้ มีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

**1. เด็ก เยาวชน เป็นแกนนำหลักและมีส่วนร่วมในกระบวนการ** ตั้งแต่การค้นหาพิจารณาสาเหตุของปัญหา ตัดสินใจ หาแนวทางแก้ไขปัญหา ดำเนินกิจกรรมแก้ไขปัญหา การใช้ประโยชน์ และการได้รับผลประโยชน์จากการดำเนินกระบวนการ และมีส่วนร่วมในการประเมินผลกิจกรรมกระบวนการ โดยพบว่า กิจกรรมในทุกโครงการจะเน้นบทบาทให้เด็ก เยาวชน มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ เรียนรู้การวางแผนการทำงาน ออกแบบกิจกรรม เรียนรู้กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงาน วิเคราะห์ข้อมูล บริบทชุมชน เพื่อนำมาใช้ในกระบวนการ เป็นผู้ได้รับประโยชน์จากการดำเนินกระบวนการ รวมทั้งในการประเมินผลด้วย เด็ก เยาวชนมีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ทั้ง 4 พื้นที่ การที่เด็ก เยาวชน ได้ลงพื้นที่ชุมชนของตนเองเพื่อค้นคว้าหาข้อมูล ทำให้พวกเขารู้จักรากเหง้า เกิดความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณี ของชุมชนตนเอง เห็นถึงประโยชน์ของการค้นคว้าหาข้อมูลในชุมชน ซึ่งจะพบว่า เป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจให้เกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่ เฉพาะกลุ่ม เฉพาะประเด็นตามบริบทของเด็ก เยาวชน

เด็ก เยาวชน เกิดความกระตือรือร้นที่ไม่หยุดนิ่งในการทำงานเพื่อขับเคลื่อนสร้างความเปลี่ยนแปลงในชุมชน ทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ทักษะการสื่อสาร การแสดงออกทางความคิด ความสามารถเดิมความรู้ ข้อมูล เข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาทั้งที่เกี่ยวข้องกับตนเอง และชุมชน ทั้งยังได้พัฒนาทักษะชีวิต มีทักษะและความรู้ที่เท่าทันข่าวสารข้อมูล สื่อและเทคโนโลยี ก้าวทันการเปลี่ยนแปลง การอยู่ร่วมกันในยุคสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

เด็ก เยาวชนสามารถที่จะสื่อสารเรื่องราวของพวกเขา สิ่งที่เขาสนใจ ความคิดเห็นต่าง ๆ ต่อสังคมได้มากขึ้น ทั้งในระดับกลุ่มเพื่อน ในชุมชนที่พวกเขาอาศัยอยู่ และผ่านเครือข่ายทางสังคม



ในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้เด็ก เยาวชนเกิดความรู้ ความเข้าใจมากขึ้นต่อการใช้พื้นที่สาธารณะ การสื่อสารสาธารณะทั้งที่เป็นพื้นที่สาธารณะในชุมชน และพื้นที่เสมือนได้แก่ เว็บไซต์ สื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เด็ก เยาวชนจึงได้รับการมองเห็นจากสังคม (Public Visibility) ในงานที่พวกเขา ดำเนินการ หรือมีส่วนร่วม นอกจากนี้ เด็ก เยาวชนยังเกิดความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม ประชาธิปไตย การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม

นอกจากนี้ยังพบว่า พลังของเด็ก เยาวชน สามารถดึงพลังการมีส่วนร่วมของครอบครัว ชุมชน รวมทั้งเครือข่ายต่าง ๆ ทั้งในระดับชุมชน จังหวัด ภูมิภาค และประเทศ เข้ามาช่วยหนุนเสริมการทำงานเพื่อสร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชน

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นกลไกที่บูรณาการให้เด็ก เยาวชน เกิดทักษะที่หลากหลาย เสริมพลัง (empowerment) แก่เด็ก เยาวชน ให้เกิดความตระหนักในคุณค่าและศักดิ์ศรีของตนเอง ทำให้เกิดตัวแบบหรือการสร้างแรงบันดาลใจและแบบอย่างชีวิต เพื่อสร้างความพร้อมของเด็ก เยาวชนในการเข้าสู่สภาพการณ์ของสังคมโลกปัจจุบันที่มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้น การอยู่ร่วมกันในยุคสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย และความสามารถในการสื่อสารและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม นำไปสู่การสร้างคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เป็นการใช้กระบวนการสร้างการเรียนรู้ การศึกษา แก่เด็ก เยาวชน ที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลผลิตที่เกิดขึ้น

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า การหนุนเสริมและเตรียมความพร้อมให้แก่หัวใจสำคัญของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่สุดอีกส่วนหนึ่งที่ต้องเกิดขึ้นก่อนริเริ่มการดำเนินงานโครงการ เนื่องจากว่า เด็ก เยาวชนที่เป็นแกนนำเยาวชนในแต่ละโครงการนั้นยังขาดทักษะอีกหลายด้านที่จะนำมาใช้เพื่อให้การดำเนินงานกระบวนการประสบความสำเร็จ ได้แก่ ทักษะการคิดสร้างสรรค์กิจกรรมสันตนาการ ทักษะการผลิตสื่อสร้างสรรค์แต่ละประเภท ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะเรื่องการจัดกระบวนการ เป็นต้น ซึ่งเป็นข้อเสนอสำคัญสำหรับการดำเนินโครงการในปีต่อไปว่า จำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนาศักยภาพของแกนนำเยาวชนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ก่อนที่จะมีการเริ่มโครงการเพื่อให้แกนนำเยาวชนมีทักษะ ความรู้ ความเข้าใจที่จะสามารถนำไปใช้พัฒนา ต่อยอด และสร้างสรรค์ในการดำเนินงานกระบวนการได้ต่อไป

**2. กระบวนการทำงานเป็นกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน** ที่เปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน มีส่วนร่วมในการออกแบบการสื่อสารตั้งแต่เริ่มไปจนถึงขั้นสุดท้ายของกระบวนการ โดยจะพบว่า มุ่งเน้นวิธีการที่เหมาะสมกับเด็ก เยาวชนตามบริบทของชุมชน แต่ละพื้นที่ซึ่งกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนที่เกิดขึ้นในโครงการอีสานตุ้มโฮมนี้ มีลักษณะสำคัญที่ทำให้เด็ก เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมต่อกระบวนการมากขึ้นคือ พวกเขาได้รับโอกาสที่เป็นผู้กระทำการด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of belonging) รู้สึกผูกพันกับกระบวนการ หรือสิ่งที่อยู่ในกระบวนการเหล่านี้ ซึ่งเป็นแรงจูงใจให้เด็ก เยาวชน เข้าไปมีส่วนร่วมในการสื่อสารมากขึ้น ตั้งแต่ กระบวนการร่วมคิด ร่วมรับฟัง และเคารพในความคิดของผู้อื่น ตระหนักในสิทธิและหน้าที่ของทุกคนที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการ รวมทั้งคนอื่นที่อยู่ในชุมชน ทั้งยังร่วมวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางสังคม แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน ตลอดจนกระบวนการร่วมค้นหาแนวทางแก้ไข ปัญหา และตัดสินใจร่วมกัน การพิจารณา ตัดสินใจ การร่วมปฏิบัติและรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อตนเอง หรือชุมชน นอกจากนี้ยังพบว่า เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของครอบครัว และชุมชน อีกด้วย

จากการศึกษาพบว่า กระบวนการในโครงการอีสานตุ้มโฮมสามารถสร้างให้เกิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมตั้งแต่การเป็นผู้รับหรือผู้ใช้ข้อมูลข่าวสารของสื่อสร้างสรรค์อย่างตระหนักถึงสิทธิที่จะรู้ ที่สำคัญคือ เด็กเยาวชนมีส่วนร่วมในฐานะผู้ส่งข้อมูลข่าวสาร เป็นผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์หรือผู้ร่วมผลิตโดยมีส่วนร่วม ตั้งแต่การร่วมคิด วางแผน ดำเนินการผลิต หรือเป็นแหล่งข้อมูลในพื้นที่ให้กับผู้ผลิต รวมทั้งเด็ก เยาวชนในแต่ละโครงการยังมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบายการใช้สื่อสร้างสรรค์ การเผยแพร่สู่สาธารณะ หรือการออกแบบ คติวิเคราะห์ ที่จะสร้างสรรค์สื่อแต่ละประเภทเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยคำนึงถึงประโยชน์ และความต้องการของสาธารณะ

**3. เข้าใจในหลักการสำคัญของการดำเนินโครงการ / การจัดการกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์** โดยหลักการสำคัญของการดำเนินกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของโครงการย่อยแต่ละโครงการนั้น จะเริ่มต้นจากการกำหนดนโยบายว่าจะดำเนินการอย่างไร แล้วจึงเป็นการวางแผนที่อธิบายวัตถุประสงค์ชัดเจน มีการจัดลำดับความสำคัญ หลังจากนั้น เป็นกระบวนการดำเนินกิจกรรมโครงการภายใต้แผนดังกล่าว ดังนั้น นโยบาย การวางแผน และการเขียนโครงการ จึงมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งจะต้องมีความชัดเจนทุกองค์ประกอบ ที่สำคัญมากคือโครงการจะต้องระบุวัตถุประสงค์ ขอบข่ายการทำงาน ขั้นตอนการดำเนินการ ผลที่คาดว่าจะได้รับ และเกณฑ์การประเมินผลโครงการที่ชัดเจน จะสามารถทำให้แนวความคิดของนโยบาย เป้าหมายการดำเนินงานโครงการเป็นความจริงได้ในการปฏิบัติ

จากการศึกษารายละเอียดหลักการของการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ทั้ง 4 พื้นที่ พบว่า มีความสัมพันธ์กันในองค์ประกอบของกระบวนการ ดังตารางนี้

| โครงการ<br>องค์ประกอบ               | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏ<br>อุดรธานี  | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัย<br>กาฬสินธุ์   | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัย ราช<br>ภัฏศรีสะเกษ   | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัย<br>มหาสารคาม  |
|-------------------------------------|--|--|--|---|
| <b>วัตถุประสงค์</b>                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และ ภูมิปัญญา ของชุมชน เมืองอุดรธานี</li> <li>2. เพื่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์อย่าง มีประสิทธิภาพแก่เด็ก และเยาวชนในเขต พื้นที่เมืองอุดรธานี</li> <li>3. เพื่อให้เกิดเครือข่ายนักสื่อสารสร้างสรรค์เด็ก อุดรรักษบ้าน ร่วมจัด กิจกรรมพื้นที่ สร้างสรรค์สำหรับเด็ก และเยาวชนในเขต พื้นที่เมืองอุดรธานี</li> <li>4. เพื่อให้มีสื่อ สร้างสรรค์ เผยแพร่ เรื่องราวของชุมชน เมืองอุดรธานีสู่ สาธารณะ ทั้งในระดับ ชุมชน ท้องถิ่น ภูมิภาค และประเทศ</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อสร้าง กระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม ของคนในชุมชน ทั้ง ภาครัฐและประชาชน ในพื้นที่ให้หันมา ตระหนักและให้ ความสำคัญกับชุมชน โดยเฉพาะเด็กและ เยาวชนในพื้นที่</li> <li>2. เพื่อให้เด็กและ เยาวชนมีพื้นที่และ โอกาสในการทำ กิจกรรมที่สร้างสรรค์</li> <li>3. เพื่อจัดกิจกรรมสื่อ สร้างสรรค์ในชุมชน และเผยแพร่เรื่องราว ของชุมชนไปสู่ สาธารณะ</li> <li>4. เพื่อสร้างพื้นที่ 3 ดี สื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อพัฒนาแกนนำ นักศึกษาให้สามารถ เรียนรู้เท่าทันสื่อผลิต สื่อเพื่อการสื่อสารที่ สร้างสรรค์ชุมชน</li> <li>2. เพื่อพัฒนานักศึกษา มีจิตสำนึกเกิดความรัก ในวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณี เป็นผู้ มี คุณธรรมจริยธรรม ร่วมเผยแพร่ชุมชนผ่าน สื่อสร้างสรรค์</li> <li>3. เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชน ชุมชน ให้มี ส่วนร่วมในการพัฒนา พื้นที่สร้างสรรค์ของ ชุมชนและทำให้เป็นที่ รู้จักแก่สาธารณะ</li> <li>4. เพื่อสร้างการมีส่วน ร่วมของคนในชุมชน หน่วยงานท้องถิ่น เครือข่ายในการพัฒนา พื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อจัดกระบวนการ สื่อสารสร้างสรรค์ สร้าง การเรียนรู้และพัฒนา ทักษะเด็ก เยาวชนใน ตำบลโพหนอง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย</li> <li>2. เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจและสร้าง ความเป็นพลเมืองวิถี ประชาธิปไตยแก่เด็ก เยาวชนตำบลโพหนอง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย</li> <li>3. เพื่อดำเนินการสร้าง พื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิด จากการมีส่วนร่วมของ เด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนตำบลโพหนอง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย</li> </ol> |
| <b>สื่อสร้างสรรค์ใน<br/>โครงการ</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การผลิตสื่อ ออนไลน์</li> <li>2. ข่าว</li> <li>3. สารคดีเชิงข่าว</li> <li>4. หนังสือ</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. หนังสือ</li> <li>2. การถ่ายภาพเล่า เรื่องในชุมชน</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมหมู่บ้าน ท้องเที่ยวเชิงศาสนา และวัฒนธรรม</li> <li>2. นักข่าวพลเมือง</li> <li>3. วิดีโอ</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. หนังสือ</li> <li>2. ละครเพื่อการ เปลี่ยนแปลง</li> <li>3. พื้นที่สร้างสรรค์</li> </ol>   |

| โครงการ<br>องค์ประกอบ | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏ<br>อุดรธานี  | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัย<br>กาฬสินธุ์   | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัย ราช<br>ภัฏศรีสะเกษ   | โครงการของ<br>มหาวิทยาลัย<br>มหาสารคาม  |
|-----------------------|--|--|--|---|
|                       | <p>5. เพลงเพสบู้คเด็กอุดร<br/>รักษ์บ้าน</p> <p>6. พื้นที่สร้างสรรค์<br/>Play &amp; Learn เพลิน<br/>รักษ์อุดร : ดนตรีอีสาน<br/>มักคุเทศก์น้อย พ่อครัว<br/>แม่ครัวน้อย ละครเร่<br/>ภาพถ่ายเล่าเรื่อง<br/>ศิลปะกลางสวน นักสืบ<br/>ตัวน้อย นำเสนอสื่อ<br/>สร้างสรรค์รักษ์อุดร</p> <p>7. มหกรรมดีจังอีสาน<br/>ตุ้มโฮม ปี 5 ตอน<br/>บอกรักษ์อุดรธานี<br/>เรื่องกินเรื่องใหญ่</p> | <p>3. การจัดกิจกรรม<br/>เล่นเกมและให้ความรู้<br/>เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ</p> <p>4. กิจกรรมสนทนา<br/>การ</p>  | <p>4. เพลงเพสบู้ค</p> <p>5. ภาพนิ่ง</p> <p>6. สื่อภูมิปัญญา<br/>พื้นบ้าน ได้แก่อาหาร<br/>พื้นถิ่น ผ้าทอ จักสาน<br/>งานฝีมือ การแต่งกาย<br/>ชุดวัฒนธรรมท้องถิ่น<br/>ข้าววัด ลำพื้นบ้าน</p> <p>7. กิจกรรมพื้นที่<br/>สร้างสรรค์ (วัดพระ<br/>ธาตุสุพรรณหงส์) ได้แก่<br/>ใส่บาตรวันอาทิตย์<br/>ตลาดโบราณ งาน<br/>ประเพณีลอยกระทง</p> |   |
| วิธีการประเมินผล      | <p>1.การคืนข้อมูลสู่ชุมชน<br/>จัดกระบวนการสื่อสาร<br/>สร้างสรรค์ในพื้นที่<br/>เมืองอุดรธานี</p> <p>2.การสังเกตการณ์<br/>แบบมีส่วนร่วม</p> <p>3.การสัมภาษณ์แบบ<br/>ไม่เป็นทางการ</p> <p>4. ถอดบทเรียนแกน<br/>นำเยาวชน และ<br/>สรุปผลการทำงาน</p>  | <p>1. การสังเกตการณ์<br/>แบบมีส่วนร่วม<br/>(Participant<br/>Opsevation)</p> <p>2. การสัมภาษณ์แบบ<br/>เจาะลึก (Indept<br/>Interview) (เด็กและ<br/>เยาวชนที่เข้าร่วม<br/>โครงการเกิดการ<br/>เปลี่ยนแปลง<br/>พฤติกรรมอย่างไรบ้าง<br/>/ได้เรียนรู้อะไรบ้าง<br/>จากโครงการ)</p> <p>3. การถอดบทเรียน<br/>แกนนำเยาวชน</p> | <p>1. การสังเกตการณ์<br/>แบบมีส่วนร่วม</p> <p>2. การสัมภาษณ์แบบ<br/>ไม่เป็นทางการ</p> <p>3. การใช้กระบวนการ<br/>เขียนสิ่งที่แกนนำ<br/>เยาวชนได้เรียนรู้ผ่าน<br/>เรื่องเล่าเร้าพลัง (story<br/>telling)</p> <p>4.ถอดบทเรียนแกนนำ<br/>เยาวชน</p>   | <p>1.การคืนข้อมูลสู่ชุมชน<br/>โดยการจัดเผยแพร่<br/>กระบวนการสื่อสาร<br/>สร้างสรรค์ของเด็ก<br/>เยาวชนในชุมชนและจัด<br/>พื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน<br/>บ้านนาหิน</p> <p>2.ประเมินผลการ<br/>ดำเนินงานโครงการ โดย<br/>ให้เด็ก เยาวชนที่เข้าร่วม<br/>โครงการเขียนสิ่งที่ได้<br/>เรียนรู้ และข้อเสนอแนะ</p> <p>3.การสังเกตการณ์แบบ<br/>มีส่วนร่วม</p> <p>4.การสัมภาษณ์แบบไม่<br/>เป็นทางการ</p> <p>5. ถอดบทเรียนแกนนำ<br/>เยาวชน และสรุปผลการ<br/>ทำงาน</p> |

จากตารางข้างต้นนี้ สรุปให้เห็นถึงภาพรวมองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ที่ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ กิจกรรม / ขั้นตอนการดำเนินการ วิธีการประเมินผล ตัวชี้วัดของการดำเนินงานโครงการ และเป้าหมายการดำเนินงานโครงการ ที่มีความสำคัญ ซึ่งหากเด็ก เยาวชน ที่ปรึกษา และผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการเข้าใจหลักการสำคัญนี้ จะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้

**4. มีการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน** ซึ่งพื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในโครงการอีสานตุ้มโฮมนั้น เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่สาธารณะที่ใช้ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัย ทุกกลุ่มมาใช้ประโยชน์ เด็ก เยาวชน ครอบครัว และคนในชุมชนมีส่วนร่วมออกแบบ ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมในการเป็นเจ้าของ ทำให้เด็ก เยาวชน คนในชุมชนได้ร่วมเรียนรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ เห็นถึงคุณค่าของตนเอง ซึ่งพื้นที่สร้างสรรค์เหล่านี้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ประเพณี เอกลักษณ์ของแต่ละชุมชน ที่คนในชุมชน มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์ โดยอาจจะมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เสริมพลังซึ่งกันและกัน เป็นพื้นที่ทางความคิดที่ทำให้เด็ก เยาวชน คนในชุมชนมีส่วนร่วม หรือพื้นที่ทางกายภาพที่เป็นศูนย์เรียนรู้ เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือสถานที่ต่างๆ ได้แก่ พื้นที่แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาของชุมชน โรงเรียน บ้านนาบอน จังหวัดกาฬสินธุ์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ ตลาดโบราณ ที่บ้านห้วย จังหวัดศรีสะเกษ สวนสาธารณะ เทศบาลเมืองอุดรธานี แหล่งน้ำธรรมชาติ สวนแก้วมังกร ภูเขา พื้นที่ในหมู่บ้านที่ตำบลโพสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เป็นต้น

**5. มีสื่อสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้** สื่อสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญในการที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจ และการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กและเยาวชนอันนำไปสู่การพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ซึ่งสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์นั้น เป็นสื่อที่เด็ก เยาวชน ได้มีส่วนร่วมคิด ออกแบบ และสร้างสรรค์ขึ้น อาทิเช่น พื้นที่จังหวัดอุดรธานี มีสื่อสร้างสรรค์ ได้แก่ การผลิตสื่อออนไลน์ ข่าว สารคดีเชิงข่าว หนังสั้น เพจเฟซบุ๊กเด็กอุดรรักบ้าน พื้นที่สร้างสรรค์ Play & Learn เพลินรักอุดร : ดนตรีอีสาน มัคคุเทศก์น้อย พ่อครัวแม่ครัวน้อย ละครเร่ ภาพถ่ายเล่าเรื่อง ศิลปะกลางสวน นักสืบตัวน้อย นำเสนอสื่อสร้างสรรค์รักอุดร มหกรรมดีใจอีสานตุ้มโฮม ปี 5 ตอน บอกรักอุดรธานี เรื่องกินเรื่องใหญ่ พื้นที่จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้แก่ หนังสั้น การถ่ายภาพเล่าเรื่องในชุมชน การจัดกิจกรรมเล่นเกมและให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ และ กิจกรรมสันถนาการ พื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ได้แก่ กิจกรรมหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม นักข่าวพลเมือง วิดีโอเพจเฟซบุ๊ก ภาพนิ่ง สื่อภูมิปัญญาพื้นบ้าน ได้แก่อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ จักสานงานฝีมือ การแต่งกายชุด

วัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด ลำพื่นบ้าน กิจกรรมในพื้นที่สร้างสรรค์ (วัดพระธาตุสุพรรณหงส์) ได้แก่ ใส่บาตร วันอาทิตย์ ตลาดโบราณ งานประเพณีลอยกระทง พื้นที่จังหวัดเลย ได้แก่ หนังสือ ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง

สื่อสร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮม จะเชื่อมโยงกับบริบทของชุมชน และความสนใจของเด็ก เยาวชน เป็นหลักสำคัญ ซึ่งจะมีทั้งสื่อพื้นบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น สื่อบุคคล สื่อกิจกรรมสร้างการเรียนรู้ สื่อสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติในแต่ละชุมชน ที่สำคัญคือ สื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้ ในกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อสร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชน เป็นอย่างดี

**6. เด็ก เยาวชนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล** เป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่ทำให้เด็ก เยาวชน มีสมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ และเข้าใจในรูปแบบของสื่อ และเทคนิคต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้ สามารถประเมินเลือกใช้ และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรม รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ

จากการศึกษาพบว่า แกนนำเยาวชนในโครงการอีสานตุ้มโฮมมีคุณลักษณะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้แก่ การเห็นคุณค่าตนเองและผู้อื่น และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เท่าทันอารมณ์ของตนเองและควบคุมตนเองได้ มีวินัยในการเข้าถึง ใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล ใฝ่รู้และตรวจสอบข้อมูลก่อนนำไปใช้ สามารถสื่อสารและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสม ตระหนักในความเสี่ยงต่าง ๆ จากการใช้สื่อออนไลน์ ตระหนักในอิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อการมุ่งใจในการบริโภคและพฤติกรรม ตระหนักในคุณค่าของการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ มีการติดตามข่าวสารและความเคลื่อนไหวของสังคม มีจิตอาสาต่อส่วนรวม ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกิจกรรมของกลุ่มและชุมชนความรู้เพิ่มมากขึ้น มีความรู้ในการใช้เวลาในการบริโภคสื่ออย่างเหมาะสม การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ มีการตรวจสอบที่มาของข้อมูลและความถูกต้องของข้อมูล เข้าใจในเรื่องความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ หรือการรังแกในโลกออนไลน์ ตระหนักถึงเรื่องสิทธิผู้บริโภค และมีข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เข้าใจในหลักการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลายอย่างสันติ รวมทั้งมุ่งลดความขัดแย้ง และการแก้ไขปัญหาโดยใช้สันติ



วิธี นอกจากนี้ยังเกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ มีทักษะการสืบค้นและตรวจสอบข้อมูลสารสนเทศ จับประเด็น วิเคราะห์ และแปลความหมายจากสื่อ และมีทักษะการวิเคราะห์ ประโยชน์และโทษ ความเป็นเหตุเป็นผลของสารสนเทศได้

**7. ชุมชน / เครือข่ายท้องถิ่นมีส่วนร่วมดำเนินกระบวนการ** ในกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของโครงการอีสานตุ้มโฮม ได้มีการดึงพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน เครือข่ายที่เกี่ยวข้องในแต่ละพื้นที่ เข้ามาช่วยหนุนเสริมการทำงานเพื่อร่วมดูแล พัฒนา สร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นแก่ เด็ก เยาวชน โดยเฉพาะครอบครัวและชุมชน รวมทั้งหน่วยงานในระดับท้องถิ่นที่ตระหนักถึงความสำคัญของกระบวนการพัฒนาเด็ก เยาวชน เพื่อให้ครอบครัว และชุมชน มีส่วนร่วมและเป็นฐานที่เข้มแข็งของการดูแลเด็ก เยาวชน เกิดความเข้าใจในตัวเด็ก เยาวชนมากขึ้น นอกจากนี้ ครอบครัว ชุมชน และเครือข่าย ยังเห็นความสำคัญของการสร้างการเรียนรู้เรื่องวิถีชีวิต วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ประเพณีท้องถิ่น ให้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงกลุ่มเด็ก เยาวชน โดยยึดเรื่องราวในชุมชนและตัวเยาวชนเป็นหลักในการออกแบบกระบวนการ เพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้ถึงที่มาของปัญหาและร่วมกันหาแนวทางแก้ไขด้วยใช้สื่อสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือให้เยาวชนเข้าใจในตนเอง ครอบครัวและชุมชน นอกจากนี้ เด็ก เยาวชนยังเป็นกำลังสำคัญในการมีส่วนร่วมปกป้องดูแล มีความมั่นใจและภูมิใจในเอกลักษณ์ของตน และของชุมชน รวมทั้งการสร้างให้ครอบครัว ชุมชน เกิดการเท่าทันสื่อ เท่าทันสังคม มีทักษะในการคิด วิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ อันจะเป็นภูมิคุ้มกันเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ด้วย ภายใต้อาณัติพลวัตโลกที่ซับซ้อน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม และโลก ซึ่งการสร้างภูมิคุ้มกันให้เกิดแก่เด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน และเครือข่ายระดับท้องถิ่นนี้ จะทำให้เกิดการป้องกันภัยรอบด้านและสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม

โครงการอีสานตุ้มโฮมทั้ง 4 พื้นที่มีชุมชน และเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินกระบวนการ 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ เครือข่ายหน่วยงานท้องถิ่น สถาบันการศึกษา และ ชุมชน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

| พื้นที่  | เครือข่าย / หน่วยงาน<br>ท้องถิ่น  | สถาบันการศึกษา  | ชุมชน  |
|--|---|---|--|
| เมืองอุดรธานี                                  | -เทศบาลนครอุดรธานี<br>ร่วมจัดกิจกรรม  | -โรงเรียน ชมรม<br>สาขาวิชาอื่น ๆ ใน<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏ<br>อุดรธานี สนับสนุนให้<br>เด็ก เยาวชนเข้าร่วม<br>กระบวนการ  | -ปราชญ์ ครูภูมิปัญญา<br>และคนในชุมชนเขต<br>เทศบาลนครอุดรธานี<br>ร่วมถ่ายทอดความรู้<br>ร่วมผลิตสื่อสร้างสรรค์<br>สร้างพื้นที่สร้างสรรค์<br>และเสริมพลังแก่เด็ก<br>เยาวชน                        |
| ตำบลนาบอน อำเภอ<br>คำม่วง จังหวัด<br>กาฬสินธุ์ | -ยังไม่มีหน่วยงานระดับ<br>ท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการ<br>ดำเนินกระบวนการครั้งนี้   | -โรงเรียน ชมรม<br>สาขาวิชาอื่น ๆ ใน<br>มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์<br>สนับสนุนให้เด็ก เยาวชน<br>เข้าร่วมกระบวนการ  | -ปราชญ์ ครูภูมิปัญญา<br>และคนในชุมชนตำบล<br>นาบอน อำเภอคำม่วง<br>จังหวัดกาฬสินธุ์ ร่วม<br>ถ่ายทอดความรู้ ร่วม<br>ผลิตสื่อสร้างสรรค์<br>สร้างพื้นที่สร้างสรรค์<br>และเสริมพลังแก่เด็ก<br>เยาวชน |
| บ้านห้วย อำเภอ<br>เมือง จังหวัดศรีสะเกษ        | -สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรี<br>สะเกษ สนับสนุนต่อยอด<br>การเปิดกิจกรรมตลาด<br>โบราณ วัดพระธาตุ<br>สุพรรณหงส์<br>-พัฒนาชุมชนอำเภอเมือง<br>ศรีสะเกษ สนับสนุนต่อ<br>ยอดการเปิดกิจกรรม<br>ตลาดโบราณ วัดพระธาตุ<br>สุพรรณหงส์<br>-ชมรมคนรักในหลวง<br>จังหวัดศรีสะเกษ<br>สนับสนุนให้เกิดกิจกรรม<br>ท่องเที่ยวเชิงศาสนาและ | -มหาวิทยาลัยราชภัฏ<br>ศรีสะเกษสนับสนุนการ<br>บริการวิชาการพัฒนา<br>อาชีพส่งเสริมอาชีพ<br>ให้กับชุมชน เช่น ผ้า<br>ลายขิด การจักรสานงาน<br>ฝีมือ<br>-เครือข่ายชมรม<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏศรี<br>สะเกษ สนับสนุนการลง<br>พื้นที่พัฒนาชุมชนและ<br>การสร้างความสัมพันธ์<br>กับชุมชนผ่านกิจกรรมที่<br>มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง | -ปราชญ์ ครูภูมิปัญญา<br>และคนในชุมชนบ้าน<br>ห้วย อำเภอเมือง<br>จังหวัดศรีสะเกษ ร่วม<br>ถ่ายทอดความรู้ ร่วม<br>ผลิตสื่อสร้างสรรค์<br>สร้างพื้นที่สร้างสรรค์<br>และเสริมพลังแก่เด็ก<br>เยาวชน    |

| พื้นที่   | เครือข่าย / หน่วยงาน<br>ท้องถิ่น  | สถาบันการศึกษา   | ชุมชน  |
|---|---|--|--|
|   | วัฒนธรรมใส่บาตรวัน<br>อาทิตย์การแต่งกายชุด<br>วัฒนธรรมชุมชน<br>-สมาคมการท่องเที่ยว<br>สนับสนุนการ<br>ประชาสัมพันธ์การ<br>ท่องเที่ยวเชิงศาสนาและ<br>วัฒนธรรม |  |  |
| <b>ตำบลโพนสูง อำเภอ<br/>ด่านซ้าย จังหวัดเลย</b> | -องค์การบริหารส่วน<br>ตำบลโพนสูง อำเภอด่าน<br>ซ้าย จังหวัดเลย<br>สนับสนุนพื้นที่จัด<br>กิจกรรม  | -โรงเรียน ในเขตตำบล<br>โพนสูง อำเภอด่านซ้าย<br>สนับสนุนให้เด็ก เยาวชน<br>เข้าร่วมกระบวนการ | -ปราชญ์ ครูภูมิปัญญา<br>ครอบครัว และคนใน<br>ชุมชนเขตเทศบาลนคร<br>อุดรธานีร่วมถ่ายทอด<br>ความรู้ ร่วมผลิตสื่อ<br>สร้างสรรค์ สร้างพื้นที่<br>สร้างสรรค์ และเสริม<br>พลังแก่เด็ก เยาวชน |

การมีส่วนร่วมของชุมชน และเครือข่ายดังกล่าวในโครงการอีสานตุ้มโฮมของแต่ละพื้นที่ นั้น ทำให้เกิดความต่อเนื่องของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนในพื้นที่ และการขยายผลไปยังพื้นที่ ชุมชนอื่น ๆ ที่สำคัญคือ ทำให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนของการพัฒนาเด็ก เยาวชน เนื่องจากมีการขยายและสร้างการมีส่วนร่วมในระดับนโยบาย ที่สะท้อนให้เกิดว่า หน่วยงาน หรือ เครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาเด็ก เยาวชน โดยอาจนำไปสู่การขับเคลื่อนใน ระดับนโยบาย การให้ทุนสนับสนุนเพื่อสร้างให้เกิดการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนอย่าง ต่อเนื่องในอนาคต

**8. สร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยแก่เด็ก เยาวชน** โดยกระบวนการสื่อสาร สร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮม สร้างให้เด็ก เยาวชนเกิดคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย ที่มี สมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถประเมิน

ประโยชน์ และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ ซึ่งพลเมืองประชาธิปไตย มีลักษณะสำคัญ 3 รูปแบบ คือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องมีความรู้ที่ดี เชื่อสัจย์ รับผิดชอบ เคารพกฎหมาย และกติกากของ พลเมืองที่มีส่วนร่วม เป็นผู้นำในการวางระบบ และโครงสร้างของสังคม มีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะพัฒนาชุมชน จัดการชุมชน ให้ใส่ใจต่อสิ่งที่เป็นประโยชน์ พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม จะต้องตั้งคำถามและเปลี่ยนระบบหรือโครงสร้างที่เป็นอยู่ของสังคมที่ก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรม เข้าใจการเคลื่อนไหวทางสังคมและผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผ่านกลไกรัฐเพื่อสร้างสังคมที่เป็นธรรม

อย่างไรก็ตาม พบว่า แกนนำเด็ก เยาวชนในโครงการอีสานตุ้มโฮม จะมีคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ และมีส่วนร่วมในระดับมาก หากแต่คุณลักษณะที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม จะมีในระดับน้อย ซึ่งในการดำเนินกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของโครงการในปีต่อไป ควรมีกระบวนการที่มุ่งสร้างให้เกิดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองของเด็ก เยาวชนที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคมมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เด็ก เยาวชน เป็นกำลังสำคัญที่จะมีส่วนร่วมผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง หรือระบบของสังคมได้ต่อไป

จากการศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย สามารถอธิบายสรุปได้ดังแผนภาพด้านล่างนี้



กล่าวโดยสรุปได้ว่า กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชน ผู้การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย เป็นกระบวนการ หรือกลไกที่เกิดจากการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัว คนในชุมชน รวมทั้งเครือข่ายท้องถิ่น โดยมีเด็ก เยาวชนเป็นแกนหลักสำคัญในการคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรม ที่เรียกรวมว่า สื่อสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือ และมีพื้นที่สร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการรู้จักตนเองและทักษะชีวิต การอยู่ร่วมกัน สร้างการรู้เท่าทัน การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย และความสามารถในการสื่อสารและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม นำไปสู่การสร้างคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

### บทที่ 3

## ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง ประชาธิปไตย กรณีศึกษา แกนนำเยาวชนอีสานตุ้มโฮม

จากการศึกษาการดำเนินกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง ประชาธิปไตยทั้ง 4 โครงการ ประกอบด้วย 1) โครงการ “เด็กอู๋ดรรักษ์บ้าน ปี 3 : นักสื่อสารสร้างสรรค์” ดำเนินกระบวนการโดย แกนนำอาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี 2) โครงการ นักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ อักบ้านเกิด มีแกนนำอาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ดำเนินกระบวนการ ในพื้นที่บ้านห้วย อำเภอมือ จังหวัดศรีสะเกษ 3) โครงการ เยาวชนกาฬสินธุ์เฮ็ดดี ปี 3 (ค่ายหนังสือรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล MIDL) ดำเนินกระบวนการโดยแกนนำอาสาสมัครนักศึกษาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ในพื้นที่บ้านนาบอน อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดกาฬสินธุ์ 4) โครงการพื้นที่สร้างสรรค์พลเมืองด้านซ้ายสร้างสุข โดยแกนนำอาสาสมัครนิสิตนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ดำเนินกิจกรรมในพื้นที่ตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ในโครงการอีสานตุ้มโฮม พบว่า

#### 1. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน

จากการศึกษาพบว่า การดำเนินงานโครงการอีสานตุ้มโฮม เป็นกระบวนการที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญใน 3 ลักษณะคือ การเปลี่ยนแปลงต่อเด็ก เยาวชน การเปลี่ยนแปลงในชุมชน และการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย สามารถนำเสนออธิบายในเชิงตารางเปรียบเทียบทั้ง 4 พื้นที่ ดำเนินโครงการ ได้ดังต่อไปนี้



### 1.1 กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงต่อเด็ก เยาวชน

| พื้นที่ /<br>โครงการ | การเปลี่ยนแปลงต่อเด็ก เยาวชน  |
|----------------------|---|
| เมืองอุดรธานี        | <p>1. แแกนนำนักศึกษาที่มีความรู้ความเข้าใจต่อแนวคิดและกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์</p> <p>1.1 มีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดเรื่องพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สามารถออกแบบกระบวนการ หรือการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ และสามารถอธิบายรายละเอียดแก่กลุ่มเด็กเยาวชนที่มาเข้าร่วมกิจกรรมได้</p> <p>1.2 มีส่วนร่วมสื่อสารสร้างสรรค์ผลงานสื่อ ที่นำเสนอประเด็นเนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นวิถีชุมชน และต้องการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้น</p> <p>1.3 นำแนวคิดสื่อสารสร้างสรรค์ พื้นที่ 3 ดี ที่เข้าใจในประเด็นสุขภาวะที่หลากหลายทั้งในเชิงประเด็น เชิงพื้นที่ ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานด้านการสื่อสารในอนาคต</p> <p>1.4 นำแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเอง ทำให้เข้าใจกระบวนการผลิตสื่อ อ่านสื่อได้ ใช้สื่อเป็น</p> <p>1.5 ภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าตนเองที่มีส่วนในการทำกิจกรรมการเป็นอาสาสมัครที่เลี้ยงสอนรุ่นน้องสร้างสรรค์สื่อ ทั้งยังพบว่า ตนเองมีคุณค่าต่อการสร้างแรงบันดาลใจแก่รุ่นน้องในการสื่อสารสร้างสรรค์</p> <p>1.6 นำความรู้เรื่องพื้นที่ 3 ดี สื่อสารสร้างสรรค์ การรู้เท่าทันสื่อ ไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมหรือโครงการอื่น ๆ ทั้งในกิจกรรมของกลุ่มในมหาวิทยาลัย หรือกิจกรรมค่ายอาสาอื่น ๆ</p> <p>2. เด็กเยาวชน เกิดความรู้ ความเข้าใจต่อกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์</p> <p>2.1 เกิดความรู้ในแนวคิดเรื่องพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในระดับที่นำไปใช้ออกแบบรูปแบบและเนื้อหาของกลุ่มตนเองอย่างสร้างสรรค์ สร้างประโยชน์ต่อชุมชนได้</p> <p>2.2 เกิดความรู้ต่อเรื่องราวคุณค่าภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนของตนเองอย่างลึกซึ้งขึ้น ซึ่งได้เรียนรู้ข้อมูลจากการลงพื้นที่พูดคุย ลงมือปฏิบัติร่วมกับภูมิปัญญาปราชญ์ชุมชน และนำไปสร้างสรรค์สื่อ เพื่อขยายการรับรู้ทั้งในระดับชุมชน และสาธารณะ</p> |

| พื้นที่ /<br>โครงการ                         | การเปลี่ยนแปลงต่อเด็ก เยาวชน  |
|--|---|
|  | <p>2.3 เกิดการรู้เท่าทันสื่อ ว่าสื่อมีกระบวนการประกอบสร้างอย่างไร ผลตัวอย่างไร มีเทคนิคอะไรบ้าง นอกจากนี้ ยังสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ชุมชนและสังคมมากขึ้น</p> <p>2.4 เกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าตนเองที่มีส่วนร่วมต่อการสร้างสรรค์สื่อ รวมทั้งมีการเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์</p> <p>3. เด็ก เยาวชน มีการรู้เท่าทันสื่อทั้งในระดับการเข้าถึง การวิเคราะห์ ประเมินค่าสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ในระดับของการตระหนักในสำคัญของการเลือกและใช้สื่อ หรือ การเข้าถึง (Access) ระดับการเรียนรู้ทักษะการวิเคราะห์และตั้งคำถามต่อสื่อ รวมทั้งการตีความเนื้อหาสื่อแต่ละประเภท การวิเคราะห์ผลกระทบทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ระดับการประเมินค่าสื่อ (Evaluate) ซึ่งเกิดจากการที่สามารถวิเคราะห์สื่อได้แล้วก็จะสามารถ ประเมินสื่อได้ และการสร้างสรรค์สื่อ เป็นทักษะความรู้ความสามารถในการสร้างสื่อของตนเอง</p> <p>4. เด็กและเยาวชน เกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทั้ง ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักในภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ และใช้เหตุผลมากขึ้น</p> <p>5. เยาวชนกลุ่มนักศึกษา เกิดความตระหนักในการทำงานจิตอาสาเพื่อประโยชน์สาธารณะ เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าของการทำงาน การมีส่วนร่วมพัฒนาสร้างประโยชน์เพื่อคนอื่น เพื่อชุมชนและสังคม</p> <p>6. เด็กและเยาวชน ตระหนักในคุณค่า และศักยภาพความรู้ ความสามารถของตนเอง เกิดความมั่นใจในตนเองต่อการทำงานเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม นอกจากนี้ยังสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้อง เพื่อน หรือกลุ่มเด็กเยาวชนอื่นในสังคมได้ ซึ่งผลที่เกิดขึ้นในส่วนนี้ มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการที่เด็ก เยาวชนตระหนักในคุณค่าของตนเอง จะส่งผลให้พวกเขาเชื่อมั่นที่จะนำพลังของตนเองไปสร้างสรรค์สิ่งดีงาม เป็นพลังบวกให้กับชุมชน และสังคม มีพลังใจในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่าทั้งต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมได้</p> |
| ตำบลนาบอน<br>อำเภอคำม่วง<br>จังหวัดกาฬสินธุ์ | 1. เด็ก เยาวชนที่เข้าอบรมผลิตสื่อ เข้าใจและตระหนักถึงผลกระทบของการรู้เท่าทันสื่อ  |

| พื้นที่ /<br>โครงการ                      | การเปลี่ยนแปลงต่อเด็ก เยาวชน  |
|---|---|
|   | <p>2. กลุ่มแกนนำในการจัดโครงการ ตระหนักถึงผลกระทบของการใช้สื่อและการยับยั้งชั่งใจ สืบหาแหล่งข้อมูลข่าวสารและการคิดวิเคราะห์คุณค่าของสื่อเพิ่มมากขึ้นได้ด้วยตนเอง</p> <p>3. เด็ก เยาวชน ได้รับความรู้ด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์ เช่น การทำหนังสือ การถ่ายภาพเล่าเรื่องในชุมชน ทักษะการสื่อสาร และได้รับความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy)</p> <p>4. เด็ก เยาวชน เกิดการพัฒนาศักยภาพเพื่อสร้างการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสื่อสร้างสรรค์และวิถีสุขภาวะทางปัญญา ได้แก่ ทักษะการเป็นผู้นำ ความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา การทำงานร่วมกับผู้อื่น มีทักษะการสื่อสาร การถ่ายทอดมากขึ้น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การคิดและการพูด ได้เรียนรู้ข้ามศาสตร์กับเพื่อนต่างสาขา เสริมทักษะวิชาชีพมากขึ้น เกิดความสามัคคี เกิดจิตสำนึกจิตอาสามากขึ้น</p> <p>5. เด็ก เยาวชน เป็นนักสื่อสารสุขภาวะ โดยกลุ่มแกนนำนักศึกษาได้ฝึกและพัฒนาทักษะการสื่อสาร และกลุ่มเด็กและเยาวชน ได้เรียนรู้ต่อยอดใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ในอนาคต</p> <p>6. เด็ก เยาวชนได้ทำกิจกรรมและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์</p> <p>7. เด็ก เยาวชนได้เรียนรู้การทำงานและเป็นเครือข่ายการทำงานเพื่อพัฒนาชุมชนที่เข้มแข็งในอนาคต</p> |
| บ้านหัวน<br>อำเภอเมือง<br>จังหวัดศรีสะเกษ | <p>1. แกนนำนักศึกษาสามารถวิเคราะห์สื่อ และใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้ รวมทั้งถ่ายทอดความรู้ สื่อสารเรื่องราวของชุมชนด้วยความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต</p> <p>2. แกนนำนักศึกษาสามารถผลิตสื่อชุมชน ได้แก่ วิดีโอ เพจเฟสบุ๊ก ภาพนิ่ง สื่อภูมิปัญญา อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ งานฝีมือ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด นักข่าวพลเมือง</p> <p>3. แกนนำเด็กเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจแนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์ นำเสนอประเด็น เนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นวิถีชีวิตชุมชนด้วยความภาคภูมิใจ</p> <p>4. แกนนำได้พัฒนาทักษะและรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นตระหนักถึงผลการสื่อสารที่จะสร้างผลกระทบเชิงบวกและลบ</p> <p>5. เด็ก เยาวชนเกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักในภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหา</p>   |

| พื้นที่ /<br>โครงการ                        | การเปลี่ยนแปลงต่อเด็ก เยาวชน   |
|---|--|
|   | เฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ มีเหตุผล เปิดใจยอมรับความเป็นชุมชนวัฒนธรรมดั้งเดิม ปรับตัวเข้าหาชุมชนมากขึ้น  |
| ตำบลโพธิ์สูง<br>อำเภอด่านซ้าย<br>จังหวัดเลย | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เด็ก เยาวชนเกิดแรงบันดาลใจที่จะพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นพลเมือง</li> <li>2. เด็ก เยาวชน สร้างพื้นที่สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในชุมชน ที่จะสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นแก่ชุมชนได้</li> <li>3. แกนนำเยาวชน ได้พัฒนาทักษะ ประสพการณ์ ความรู้ ได้แก่ ความอดทน ความรับผิดชอบ การจัดระบบและกระบวนการทำงาน การจัดการตนเอง การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานร่วมกับผู้อื่น เห็นมุมมองความคิดใหม่ๆ เพื่อนำมาปรับใช้กับตัวเอง เกิดเครือข่ายในการทำงาน เห็นคุณค่าของตนเอง คุณค่าของผู้อื่น เข้าใจความหลากหลาย ความแตกต่างของคนในสังคม เกิดความต้องการที่จะพัฒนาชุมชนพัฒนาสังคม มีมุมมองเชิงบวกในการมองคนมากขึ้นไม่ตัดสินผู้อื่น มีอคติกับผู้อื่น เรียนรู้การแก้ปัญหาด้วยตนเอง</li> <li>4. เด็ก เยาวชน ได้ฝึกทักษะความกล้าแสดงออก สมาธิ ความจำ ฝึกจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงความคิดเห็น ได้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน สามารถเล่าเรื่องราวใกล้ตัว สะท้อนปัญหา มุมมอง นำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง สร้างความภูมิใจให้แก่เด็กและเยาวชน</li> <li>5. เด็ก เยาวชนได้เรียนรู้การผลิตสื่อหนังสือ สร้างการรู้เท่าทันสื่อ</li> <li>6. เด็ก เยาวชนเห็นคุณค่าของคนในครอบครัว ชุมชน วิถีชีวิต ภูมิใจในเรื่องราวของตนเอง ได้แก่ ภูมิปัญญา แหล่งธรรมชาติ</li> <li>7. เด็ก เยาวชนเกิดจินตนาการ สามารถสอดแทรกแง่คิดในเนื้อหาได้ ฝึกกระบวนการทำงาน การคิดที่เป็นระบบ กล้าแสดงออก และมีความคิดสร้างสรรค์</li> </ol> |

### 1.2 กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

| พื้นที่ /<br>โครงการ | การเปลี่ยนแปลงในชุมชน  |
|----------------------|--|
| เมืองอุดรธานี        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ชุมชนเมืองอุดรธานี มีพื้นที่การเรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญา</li> <li>2. ชุมชนมีสื่อสร้างสรรค์ที่เผยแพร่เรื่องราวของชุมชน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นของชุมชน และสังคม</li> </ol> |

| พื้นที่ /<br>โครงการ                         | การเปลี่ยนแปลงในชุมชน   |
|--|---|
|  | <p>3.เกิดการสร้างแรงขับเคลื่อนในชุมชน ชุมชนเกิดความกระตือรือร้น ต้นตัวที่จะมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดีขึ้น</p> <p>4.ชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของครุภูมิปัญญา ปรากฏชุมชน ทรัพยากร ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หรือสิ่งดีงามในชุมชนของตนเอง และต้องการให้ดำรงอยู่ สืบทอดไปยังรุ่นลูกหลาน</p> <p>5.ปรากฏและคนในชุมชนเมืองอุดรธานี ร่วมให้ข้อมูล งานก่อสร้างสรรค์ของกลุ่มเด็กอุดรรักษ์บ้านที่ผลิตขึ้น</p>   |
| ตำบลนาบอน<br>อำเภอคำม่วง<br>จังหวัดกาฬสินธุ์ | <p>1.เกิดการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ขึ้นในชุมชน</p> <p>2.ชุมชนตื่นตัว ผู้นำทางความคิดเห็นและผู้นำชุมชนได้เห็นกระบวนการการทำงานและศักยภาพของลูกหลาน</p> <p>3.คนในชุมชนทุกระดับทั้งผู้เฒ่า ผู้แก่ ผู้นำชุมชน ได้เรียนรู้และการมีส่วนร่วมในกระบวนการ</p> <p>4. คนในชุมชนมีความรักความสามัคคีและเห็นคุณค่าของชุมชนมากขึ้น</p> <p>5. คนในชุมชนเกิดความตระหนัก ภาคภูมิใจและรักถิ่นฐานบ้านเกิดโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนในพื้นที่</p> <p>6. เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมและประเพณีของชุมชน</p> <p>7. ชุมชนมีสื่อที่สร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่เรื่องราวของชุมชนไปสู่สาธารณะ</p> <p>8. เกิดชุมชน 3 ดี สื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี เพื่อเป็นตัวอย่างในการขยายพื้นที่ไปยังชุมชนอื่นๆ</p> |
| บ้านห้วย<br>อำเภอเมือง<br>จังหวัดศรีสะเกษ    | <p>1. ชุมชนได้ประโยชน์นำไปสู่การต่อยอดหลายกิจกรรม เช่น หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม</p> <p>2. เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เป็นแหล่งเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงศาสนา วัฒนธรรม มีกิจกรรมทำบุญใส่บาตรทุกวันอาทิตย์ กิจกรรมตลาดโบราณ แหล่งจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ของชุมชนกิจกรรมงานบุญลอยกระทงกำหนดให้เป็นบุญประจำปี และงานประเพณีอื่นๆ</p> <p>3. ชุมชนเรียนรู้ที่จะใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองส่งเสริมให้เกิดรายได้ ได้แก่ การจักสานงานฝีมือภูมิปัญญา การทำอาหารพื้นถิ่น</p> <p>4.เปิดประเด็นมุมมองใหม่ให้ชุมชน เป็นแรงเสริมให้ชุมชนลุกขึ้นมาขับเคลื่อนงานหรือกิจกรรมของชุมชนเปิดกว้างมากขึ้น</p>                                       |

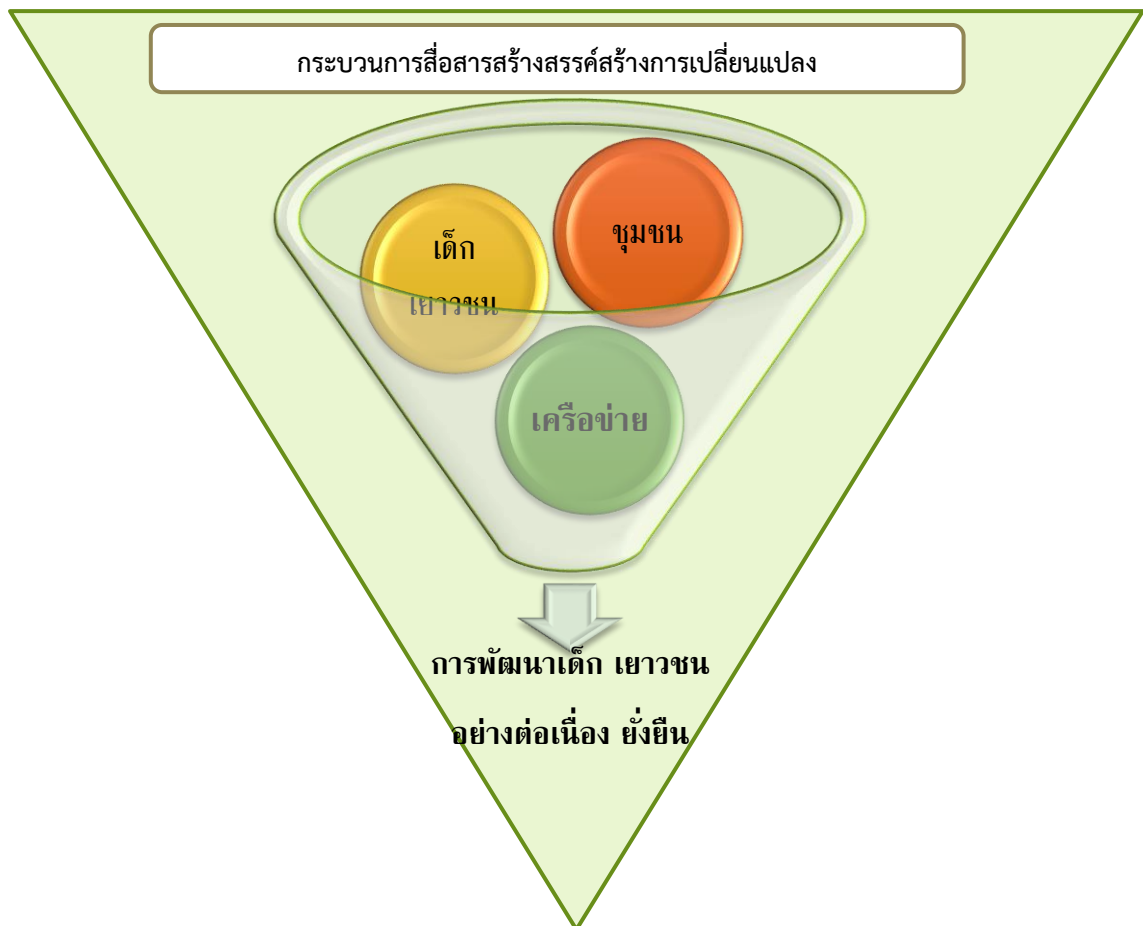
| พื้นที่ /<br>โครงการ                        | การเปลี่ยนแปลงในชุมชน  |
|---|--|
|   | <p>5. เชื่อมโยงความร่วมมือของคนในชุมชนและองค์กรเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่ความยั่งยืนของพื้นที่สร้างสรรค์ต่อไป</p> <p>6. ชุมชนพึ่งพาตนเองได้อย่างเข้มแข็ง เกิดการเปลี่ยนแปลง มีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าในตลาดโบราณ</p> <p>7. ชุมชนมีเป้าหมายที่จะพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ วัดประจำหมู่บ้านเป็นวัดท่องเที่ยว</p> <p>8. เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างคนในชุมชน และเด็กเยาวชนในการพัฒนาสืบสานประเพณีของตนเอง</p> <p>9. ผู้สูงอายุมีความสุขจากการได้ทำกิจกรรมและถ่ายทอดภูมิปัญญา</p> <p>10. ชุมชนมีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักแก่คนภายนอกมากขึ้น</p> <p>11. คนในชุมชนที่ย้ายถิ่น หรือออกไปทำงานนอกชุมชน เล็งเห็นความสำคัญของชุมชนมากขึ้นและหันกลับมาให้การสนับสนุนกิจกรรมในชุมชนอย่างต่อเนื่อง</p>  |
| ตำบลโพธิ์สูง<br>อำเภอด่านซ้าย<br>จังหวัดเลย | <p>1. คนในชุมชนเกิดความตระหนักในการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในชุมชน เพื่อเป็นพื้นที่สร้างการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชน ครอบครัว และคนในชุมชน</p> <p>2. คนในชุมชนตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นต่อการใช้สื่อของเด็ก เยาวชน และมีส่วนร่วมมากขึ้นที่จะสนับสนุนให้เกิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนในชุมชน</p> <p>3. ครอบครัวตระหนักถึง การใช้สื่อของเด็ก เยาวชนอย่างไม่รู้เท่าทันสื่อ ซึ่งต้องการมีส่วนร่วมที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็ก เยาวชน</p> <p>4. ครอบครัวสนับสนุนให้เด็ก เยาวชนในชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์มากขึ้น</p> <p>5. ครอบครัว คนในชุมชน เห็นคุณค่าของเด็ก เยาวชน และชุมชนมากขึ้น เกิดความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต เรื่องราวของตนเอง ได้แก่ ภูมิปัญญา แหล่งธรรมชาติ และต้องการมีส่วนร่วมเพื่อทำให้เป็นที่รู้จักเผยแพร่สู่สาธารณะมากขึ้น</p> |



### 1.3 กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย

| พื้นที่ /<br>โครงการ                         | การเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย   |
|--|---|
| เมืองอุดรธานี                                | <p>1.เครือข่ายโรงเรียนในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 9 โรงเรียน ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาเด็กและเยาวชน นำแนวคิดเรื่อง 3 ดี กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ไปเป็นแนวทางในการทำงานเพื่อสร้างประโยชน์ และพัฒนาเด็กเยาวชน</p> <p>2.เทศบาลนครอุดรธานี สนับสนุนการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ ที่สวนสาธารณะหนองประจักษ์ ในการจัดกิจกรรม Play &amp; Learn เฟลลินรักษ์อุดร และ บริเวณหน้าสำนักงานเทศบาล สี่แยกถนนคนเดินอุดรธานี จัดงานมหกรรมดีจังอีสานตุ้มโฮม ปี 5 ตอน บอกรักอุดรธานี เรื่องกินเรื่องใหญ่ และได้้นำแนวคิดของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ไปบูรณาการกับการทำงานเพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชน</p>   |
| ตำบลนาบอน<br>อำเภอคำม่วง<br>จังหวัดกาฬสินธุ์ | <p>1.โรงเรียนบ้านนาบอน นำแนวคิดเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) ไปต่อยอด และเสริมความรู้และทักษะให้กับเด็กและเยาวชน</p>  |
| บ้านห้วย<br>อำเภอเมือง<br>จังหวัดศรีสะเกษ    | <p>1. สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ พัฒนาชุมชนอำเภอเมืองศรีสะเกษ สนับสนุนต่อยอดการเปิดกิจกรรมตลาดโบราณ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ ขับเคลื่อนนโยบายพัฒนาพื้นที่ชุมชนต่อเนื่องและเป็นรูปธรรมมากขึ้น</p> <p>2.มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการบริการวิชาการพัฒนาอาชีพส่งเสริมอาชีพให้กับชุมชน เช่น ฝ้ายลายขีด การจักรสานงานฝีมือ</p> <p>3.ชมรมคนรักในหลวงจังหวัดศรีสะเกษ สนับสนุนให้เกิดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศาสนา และวัฒนธรรมใส่บาตรวันอาทิตย์ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมชุมชน</p> <p>4.สมาคมการท่องเที่ยว สนับสนุนการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรมของพื้นที่บ้านห้วย อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ</p> <p>5.เครือข่ายชมรมมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการลงพื้นที่พัฒนาชุมชน และการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง</p> |
| ตำบลโพนสูง<br>อำเภอด่านซ้าย<br>จังหวัดเลย    | <p>1.องค์การบริหารส่วนตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาเด็ก เยาวชน และนำแนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ไปเป็นแนวทางการจัดทำนโยบายของหน่วยงาน</p> <p>2.โรงเรียนในเขตพื้นที่ตำบลโพนสูง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ได้รับความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เห็นถึงความสำคัญและแนวทางในการนำทักษะกระบวนการ และสื่อสารสร้างสรรค์ไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดหลักสูตร และการเรียนการสอนในโรงเรียน เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนต่อไป</p>  |

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮมดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน โดยจะพบว่า กระบวนการได้สร้างการเปลี่ยนแปลงกับเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน (ปราชญ์ชาวบ้าน ครูภูมิปัญญา ผู้นำชุมชน คนในชุมชน) และเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ที่น่าสนใจคือ เครือข่ายเหล่านี้ จะได้แก่ สถาบันการศึกษา กลุ่ม หรือหน่วยงานท้องถิ่น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์และนำไปสู่การพัฒนาเด็ก เยาวชน ในแต่ละชุมชนอย่างต่อเนื่องได้เป็นอย่างดี สามารถอธิบายกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ที่สร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ได้ดังแผนภาพนี้



## 2.กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

จากการศึกษา พบว่า กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ได้สร้างคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ผลจากการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสนทนากลุ่มแกนนำเยาวชนอีสานตุ้มโฮม ทั้ง 4 สถาบันการศึกษา สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

### 2.1 คุณลักษณะความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของเด็ก เยาวชน อีสานตุ้มโฮม

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ในโครงการอีสานตุ้มโฮม สามารถพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองของเด็ก เยาวชน ได้ดังต่อไปนี้

2.1.1. มีความรับผิดชอบ มีความต้องการที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน สังคม ชี้อัตย์ เคารพกติกาของสังคม

2.2.2. มีส่วนร่วมที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม กระตือรือร้นและมีความมุ่งมั่น ตั้งใจที่จะพัฒนาชุมชน จัดการชุมชนให้ใส่ใจต่อสิ่งที่เป็นประโยชน์ ทำงานเชื่อมโยงกับเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง สนใจในข่าวสาร ปัญหาและข้อถกเถียงสาธารณะ และกระตือรือร้นเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจ สนใจที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน และสังคม

2.2.3. มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม มีลักษณะเป็นพลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม ตั้งคำถาม คิดเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม นโยบาย และเศรษฐกิจ สืบค้น /ติดตาม และนำเสนอ ประเด็นที่ไม่เป็นธรรมในสังคม เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคม เข้าใจการเคลื่อนไหวทางสังคมและผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น

2.2.4. มีทักษะชีวิตในการทำงาน ได้แก่ มีความอดทนอดกลั้นในการที่จะทำงานต่างๆให้สำเร็จลุล่วง สามารถจัดการควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ไม่ใช่อารมณ์เหนือเหตุผล ตรงต่อเวลาในการทำงาน มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมงาน ชยัน มีความมุ่งมั่นในการทำงาน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ สามารถเติมเต็มสิ่งที่ขาดของผู้อื่นได้ เข้ากับคนได้ง่าย เอาใจใส่คนอื่น ไม่ตัดสินคนจากภายนอก ทุ่มเทให้กับงาน ช่วยเหลือเกื้อกูล ยิ้มแย้มแจ่มใส รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเสมอ เคารพสิทธิของผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่องานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ กล้าแสดงออก กระตือรือร้นในการทำงานไม่ย่อท้อต่อเป้าหมาย มีไหวพริบในการแก้ปัญหา แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด มีความยืดหยุ่น ปรับตัวเพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

2.2.5. มีจิตอาสา (กระทำสิ่งต่างๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนแก่ตนเอง) และจิตสาธารณะ (มีจิตที่เห็นแก่ประโยชน์ของสังคมเป็นหลัก) มีจิตสำนึกพลเมือง (จิตสำนึกเพื่อส่วนรวม) เสียสละในการแบ่งเวลามาทำกิจกรรม มีทัศนคติที่ดีต่องาน เป็นคนคิดบวก ชอบพูดคุยพบปะผู้อื่นเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและสะท้อนมุมมองใหม่

2.2.6. มีทักษะและความรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี มีความรู้ด้านสารสนเทศ ได้แก่ การเข้าถึงและการประเมินข้อมูลสารสนเทศ ติดตาม ตรวจสอบข้อมูลอย่างรอบคอบ รอบด้าน ก่อนเผยแพร่หรือนำข้อมูลไปใช้ การใช้และการจัดการสารสนเทศ มีความรู้เกี่ยวกับสื่อ มีความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ การผลิตสื่อ การพิจารณาและตัดสินใจ และการแก้ปัญหา มีความรู้ด้านเทคโนโลยี สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบงาน ทำสิ่งแปลกใหม่ ใฝ่เรียนรู้ และสร้างสรรค์นวัตกรรม สร้างสรรค์สื่อได้ มีทักษะในการสื่อสาร การฟัง พูด อ่าน เขียน มีความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ การผลิตสื่อ การพิจารณาและตัดสินใจ รู้จักการคิด วิเคราะห์แยกแยะ มีมารยาทในการใช้สื่อ และมีท่าทีในการสื่อสารผ่านสื่ออย่างเหมาะสม เคารพในสิทธิ ความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น และรู้จักปกป้องตนเอง ความเสี่ยงต่าง ๆ จากสื่อ ทั้งในสังคมจริงและสังคมออนไลน์ ใช้การผลิตและการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างรับผิดชอบ เพื่อสร้างประโยชน์แก่สังคม มีวิจารณญาณ เข้าใจพฤติกรรมวัฒนธรรม (ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล วัฒนธรรมที่แตกต่าง หลากหลาย เคารพความแตกต่างของผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหน้าตา ความเชื่อ เชื้อชาติ เคารพสิทธิและความเสมอภาค) ใฝ่สันติภาพ ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่น มีความเชื่อมั่น ก้าวทันการเปลี่ยนแปลง

## 2.2 การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของเด็ก เยาวชน อีสานตุ้มโฮม

การศึกษาครั้งนี้ ได้สำรวจระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของแกนนำเด็ก เยาวชนเครือข่ายอีสานตุ้มโฮม โดยพบว่า

### 2.2.1 ลักษณะการรู้เท่าทันสื่อ

| ลักษณะความเป็นพลเมือง          | ระดับการรู้เท่าทัน |
|--------------------------------|--------------------|
| 1.สามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย | มาก                |

| ลักษณะความเป็นพลเมือง   | ระดับการรู้เท่าทัน |
|---|--------------------|
| 2.วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของสื่อได้                                      | มาก                |
| 3.กลั่นกรอง เลือกรับ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว  | มาก                |
| 4.ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง  | ปานกลาง            |
| 5.เข้าใจบทบาทหน้าที่ของสื่อประเภทต่าง ๆ สามารถเข้าถึงสื่อที่มีคุณภาพมากขึ้น                             | มาก                |
| 6.สร้างสื่อได้ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและกลุ่ม   | มาก                |
| 7.รวมกลุ่มร้องเรียนให้มีการแก้ไขสื่อไม่เหมาะสม  | ปานกลาง            |
| 8.เข้าใจระบบ โครงสร้างสื่อ นโยบาย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ช่องว่างของการเข้าถึงและการใช้สื่อในการพัฒนาสังคม | มาก                |
| 9.ใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น   | มาก                |
| 10.รวมกลุ่ม ผลักดันให้แก้ไขปัญหาสื่อในระดับโครงสร้าง นโยบาย หรือเสนอกฎหมาย กฎระเบียบ                    | ปานกลาง            |

### 2.2.2 ลักษณะการรู้เท่าทันสารสนเทศ

| ลักษณะความเป็นพลเมือง  | ระดับการรู้เท่าทัน |
|--|--------------------|
| 1.สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย  | มาก                |
| 2.เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสาร   | มาก                |
| 3.วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือของข่าวสารและแหล่งสารสนเทศได้                    | มาก                |
| 4.กลั่นกรอง เลือกรับ ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว                                       | มาก                |
| 5. มีความรับผิดชอบ เคารพ กฎระเบียบในการใช้ข้อมูลข่าวสาร  | มาก                |
| 6.สำรวจข้อมูลความต้องการและค้นหาแหล่งสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม                             | มาก                |
| 7. มีส่วนร่วมในการพัฒนาให้กลุ่มหรือชุมชนมีแหล่งสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ                      | มาก                |
| 8.จัดตั้งกลุ่มในการกลั่นกรอง เลือกรับข่าวสาร   | ปานกลาง            |
| 9.เผยแพร่สารสนเทศที่เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม  | ปานกลาง            |
| 10.ร้องเรียนไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาแหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม | ปานกลาง            |

| ลักษณะความเป็นพลเมือง   | ระดับการรู้เท่าทัน |
|---|--------------------|
| 11.เข้าใจระบบ และโครงสร้างของแหล่งสารสนเทศ และความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข่าวสาร   | มาก                |
| 12.รวมกลุ่มผลักดันให้เกิดการแก้ไขปัญหาาระบบข้อมูลข่าวสารในเชิงโครงสร้าง   | ปานกลาง            |
| 13.ใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสารโดยคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูล และการแสดงออก (Freedom of Expression) มุ่งสร้างสังคมที่เป็นธรรม | มาก                |

### 2.2.3 ลักษณะการรู้เท่าทันดิจิทัล

| ลักษณะความเป็นพลเมือง  | ระดับการรู้เท่าทัน |
|--|--------------------|
| 1.สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีที่หลากหลาย  | มาก                |
| 2.รู้และตัดสินใจได้ในเรื่องความปลอดภัย การใช้เวลา กฎระเบียบ สิทธิส่วนบุคคล   | มาก                |
| 3.วิเคราะห์เนื้อหา เลือกสรร นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้  | มาก                |
| 4.สร้างเนื้อหาเองและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการนำเสนอข้อมูล                                     | มาก                |
| 5.ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบ   | ปานกลาง            |
| 6.ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างกลุ่ม ชุมชนออนไลน์ สื่อสารอัตลักษณ์และใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม                                       | มาก                |
| 7.คำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรมและสิทธิในการเข้าถึง ผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลต่อตนเอง และผู้อื่นในมิติต่าง ๆ                           | มาก                |
| 8.รวมกลุ่มเพื่อปกป้องละเมิดสิทธิที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มของตน   | ปานกลาง            |
| 9.เข้าใจระบบและโครงสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยี ผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมเปลี่ยนแปลงโลก   | มาก                |
| 10.คำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ การเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัล ในฐานะพลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น | มาก                |
| 11.รวมกลุ่มเพื่อผลักดันให้มีการแก้ไขปัญหาในระดับนโยบาย โครงสร้างสื่อดิจิทัล และวัฒนธรรมของสังคม                                  | ปานกลาง            |

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำเยาวชนอีสานตุ้มโฮม นำไปสู่การเสริมสร้างให้เด็กและเยาวชนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง เพิ่มศักยภาพให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมเปลี่ยนแปลงตนเอง และชุมชน รวมทั้งขยายผลสู่สาธารณะได้ ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็ก เยาวชนอีสานตุ้มโฮม ในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล จะอยู่ในระดับมาก ขณะที่ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุนสื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ การเคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ จะอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับมาก

จากการศึกษาสะท้อนว่าคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮมนี้ จะนำไปสู่การสร้างเด็ก เยาวชนให้เป็นพลเมืองที่เป็นพลังสำคัญของชุมชน เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น (Active Citizenship) สนใจปัญหาในชุมชนของตน ต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาต่างๆของชุมชนของตนเอง หรือแม้กระทั่งส่งสารเรื่องราวของตนด้วยตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างชุมชน และเมืองที่มีสุขภาวะได้ต่อไป

### 3 กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างพื้นที่สร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮม ทั้ง 4 พื้นที่ ทำให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ดังนี้

3.1 พื้นที่ตำบลโพหนอง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ได้สร้างพื้นที่สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในชุมชน โดยแกนนำเด็ก เยาวชน มีส่วนร่วมสร้างให้เกิดขึ้น ทำให้ครอบครัว ชุมชน ตระหนักในคุณค่า ภาคภูมิใจในเรื่องราวของตนเอง ได้แก่ วิถีชีวิต อาชีพ ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น ภูเขา น้ำตก อ่างเก็บน้ำ พื้นที่สร้างสรรค์เหล่านี้ ยังนำไปสู่การสร้างความตระหนักต่อเรื่องราวใกล้ตัว หรือปัญหา มุมมอง นำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ การมีส่วนร่วมต่อการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ของเด็ก เยาวชน ทำให้พวกเขาเกิดความภูมิใจให้แก่เด็กและ



เยาวชน นอกจากพื้นที่ทางกายภาพในชุมชนแล้ว เด็ก เยาวชน ยังได้ร่วมสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนสู่สาธารณะ ทำให้เด็ก เยาวชน ได้ สร้างจินตนาการ คิดเป็นระบบ กล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ ฝึกความสามารถของเด็ก เยาวชนในการใช้เทคโนโลยีทำให้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล เปิดพื้นที่สร้างสรรค์ของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนให้กว้างมากขึ้น และผลที่เกิดขึ้นจะเข้ามาเชื่อมร้อยพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชนให้ขับเคลื่อนไปด้วยกันอย่างไม่หยุดนิ่ง

3.2 พื้นที่บ้านนาบอน ตำบลนาบอน อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่ทำให้เด็ก เยาวชน ได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงาม ไม่ลืมรากเหง้าและอัตลักษณ์ของตนเอง พื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชนได้แก่ พื้นที่ทางวัฒนธรรม จารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น นอกจากนี้ เด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ยังได้ใช้พื้นที่สร้างสรรค์ออนไลน์เพื่อสื่อสารสาธารณะ บอกเล่าเรื่องชุมชน สร้างให้เกิดความตระหนักและภาคภูมิใจในชุมชนของตนเอง สำนักรักบ้านเกิด เผยแพร่เรื่องราว สิ่งดีงามของชุมชนสู่สาธารณะ เด็ก เยาวชนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) เรียนรู้ที่จะใช้ประโยชน์จากพื้นที่สร้างสรรค์ออนไลน์เพื่อการพัฒนาตนเอง และชุมชนต่อไป

3.3 พื้นที่เมืองอุดรธานี เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่ทำให้เด็ก เยาวชน ได้เรียนรู้บริบทชุมชนเมืองอุดรธานี มีส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ Play & Learn เพลินรักซ์อุดร ให้เด็กเยาวชนและครอบครัวในเขตเมืองอุดรธานีได้มีส่วนร่วม เรียนรู้ อัตลักษณ์ชุมชน วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของชุมชนเมืองอุดรธานี นอกจากนี้ พื้นที่สร้างสรรค์ที่เด็ก เยาวชนมีส่วนร่วมผลิตสื่อเผยแพร่ทางพื้นที่สาธารณะออนไลน์ ยังได้เผยแพร่เรื่องราวของชุมชนเมืองอุดรธานีสู่สาธารณะ พื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น นอกจากจะพัฒนาความสามารถและทักษะชีวิตของเด็ก เยาวชน แล้ว ยังทำให้เกิดความภาคภูมิใจตระหนักในคุณค่าของตนเองที่มีต่อชุมชนและสังคม นอกจากนี้ พื้นที่สร้างสรรค์ยังขับเคลื่อนและขยายแนวคิด 3 ดี เพื่อการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในพื้นที่อื่น ๆ ได้อีกด้วย

3.4 พื้นที่บ้านห้วย อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่สร้างให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชน และคนในชุมชน ที่ร่วมกันออกแบบ “พื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วย ตำบลน้ำคำ อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ” เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ให้เด็ก เยาวชน คนในชุมชนสามารถสื่อสารเอกลักษณ์ ประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน ทำให้ชุมชนเข้มแข็ง เป็นพื้นที่สร้างการเรียนรู้ พื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่ส่งเสริมให้ชุมชนเกิดรายได้ จากการขายผลิตภัณฑ์ชุมชน การท่องเที่ยวชุมชน วิธีการหาอยู่หากินของชุมชน นอกจากนี้ ยังใช้พื้นที่สร้างสรรค์

สาธารณะออนไลน์ สื่อสารให้คนภายนอกได้รู้จักพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน โดยพื้นที่สร้างสรรค์ชุมชน ได้แก่ กิจกรรมไหว้พระวันอาทิตย์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัฒนธรรม กิจกรรมตลาดโบราณ เรียนรู้ อาหารพื้นถิ่น การทอผ้าลายขีดเอกลักษณ์ของวัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่นอกจาก เด็ก เยาวชน คนในชุมชนแล้ว ยังสามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากเครือข่ายที่เป็นหน่วยงานท้องถิ่นอีกด้วย จากการศึกษา พบว่า พื้นที่สร้างสรรค์ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน ทั้งแกนนำ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และในชุมชน ที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งระดับตัวบุคคลและระดับ ชุมชนได้อย่างชัดเจน

จากการศึกษาพบว่า พื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการ อีสานตุ้มโฮมนั้น เป็นพื้นที่สาธารณะที่สร้างให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัย ทุก กลุ่มมาใช้ประโยชน์ สมาชิกในชุมชนร่วมกันออกแบบ สร้างเสริมความรู้สึกร่วมในการเป็นเจ้าของ ส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ สร้างความสุข ประสบการณ์ที่มีคุณค่า หรือเป็นพื้นที่ที่แสดงถึงภูมิปัญญา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของชุมชน ทั้งยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เปิดโอกาสแก่คนทุกกลุ่ม เป็นพื้นที่ แสดงออกทางวัฒนธรรม พื้นที่สาธารณะในชุมชน และพื้นที่สาธารณะเสมือนในโลกออนไลน์ได้แก่ เว็บไซต์ สื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเปิดพรมแดนพื้นที่สร้างการเรียนรู้ (Learning space) เป็น พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบแก่เด็ก เยาวชน กระบวนการเปิดพื้นที่ให้เด็ก เยาวชนมีส่วนร่วมในการศึกษาปัญหาของเด็ก เยาวชนหรือชุมชน และสร้างข้อเสนอในการแก้ปัญหา นั้น ทำให้เด็กเยาวชนเห็นถึงประโยชน์ของการค้นคว้าหาข้อมูลในชุมชน นำไปสู่การสร้างความรู้ความเข้าใจใน วิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณี ของชุมชนตนเอง เป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจมิติต่างๆ ในชุมชนมาก ขึ้น นอกจากนี้ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ยังเปิดพื้นที่ให้พลังการมีส่วนร่วมของครอบครัว และคนใน ชุมชนเข้ามาหนุนเสริมพลังเด็ก หรือหนุนเสริมการทำงานเรื่องเด็กเยาวชน ทั้งยังเปิดพื้นที่ให้เกิดการเชื่อม ร้อย สร้างเครือข่ายความร่วมมือของกลุ่ม / หน่วยงานทั้งในระดับชุมชน ภูมิภาค และประเทศที่มี เป้าหมายการทำงานเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนได้อีกด้วย พลังหนุนเสริมเหล่านี้ เป็นแรงผลักดันสร้าง ความกระตือรือร้นที่ไม่หยุดนิ่งในการทำงานเพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนได้เป็นอย่างดี

พื้นที่สร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของโครงการอีสานตุ้มโฮม ทำให้เกิด การเปิดพื้นที่ของนวัตกรรม (Innovation space) เปิดพื้นที่การสื่อสารสังคมของเด็กเยาวชน

(Communication Space) ทั้งในระดับกลุ่ม ชุมชนและเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ เป็นพื้นที่รวมพลังในการขับเคลื่อนสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นแก่เด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนได้ต่อไป

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่เด็ก เยาวชนมีส่วนร่วมในการคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ซึ่งสื่อสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น มาจากการศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจต่อประเพณี วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่น เด็กเยาวชนเห็นถึงประโยชน์ของการค้นคว้าหาข้อมูลในชุมชนเพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณี ของชุมชนตนเอง ผลที่เกิดขึ้นทำให้เด็ก เยาวชน มีความสามารถในการสื่อสาร กล้าแสดงออก รู้จักตนเองและเกิดการพัฒนาทักษะชีวิต การเสริมพลัง (empowerment) ให้ตระหนักในคุณค่าและศักดิ์ศรีของตนเอง และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันในยุคสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างมีทักษะ ความรู้ที่เท่าทันข่าวสาร สื่อ และเทคโนโลยี ก้าวทันการเปลี่ยนแปลง ทั้งยังเป็นการเปิดพื้นที่การสื่อสารสังคมของเด็กเยาวชน (Communication Space) ทั้งในระดับกลุ่ม ชุมชนและผ่านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ซึ่งสร้างความกระตือรือร้นที่ไม่หยุดนิ่งในการทำงานให้แก่เด็กเยาวชน และยังสร้างให้เกิดความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย

นอกจากนี้ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ยังสร้างแรงบันดาลใจผ่านตัวแบบเยาวชน เป็นแบบอย่างชีวิตให้กับเด็กและเยาวชน เสริมสร้างพลังเด็ก เปิดพื้นที่ให้ได้มีส่วนร่วมในการศึกษาปัญหาของเด็ก เยาวชนหรือชุมชน และสร้างข้อเสนอในการแก้ปัญหาเหล่านั้น และพัฒนาชุมชนของตนเอง หรือสังคมด้านต่าง ๆ

ในมิติของการทำงานเพื่อสร้างกระบวนการพัฒนาเด็ก เยาวชนพบว่า กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจ นำไปสู่การขับเคลื่อนการทำงานเรื่องเด็กในมิติต่างๆ ในชุมชนมากขึ้น มีศักยภาพในการดึงพลังการมีส่วนร่วมของครอบครัว ชุมชนเพื่อเสริมพลังเด็ก หรือหนุนเสริมการทำงานเรื่องเด็ก เยาวชน สร้างเครือข่ายกลุ่ม / หน่วยงานที่มีเป้าหมายการทำงานเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน เป็นเครื่องมือรวมพลังในการขับเคลื่อนสร้างความเปลี่ยนแปลงในชุมชน

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ยังเป็นกระบวนการที่สร้างให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ เปิดพื้นที่แสดงออกทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นพื้นที่สาธารณะในชุมชน และพื้นที่เสมือนได้แก่ เว็บไซต์ สื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ทั้งยังนำไปสู่การเปิดพื้นที่ของการริเริ่มนวัตกรรม

(Innovation space) พื้นที่ของการเรียนรู้ (Learning space) เพื่อสร้างการพัฒนา การเปลี่ยนแปลง แก่เด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชนและสังคมได้

แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง ประชาธิปไตย เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน และสังคม

การศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการอีสานตุ้มโฮม สามารถอธิบายข้อค้นพบที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับแนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่การเป็นพลเมือง ประชาธิปไตย เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน และสังคม ได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



จากแผนภาพอธิบายได้ว่า ภายใต้พลวัตโลกที่ซับซ้อน และมีการเปลี่ยนแปลง ลักษณะทางสังคม ที่ประชากรในแต่ละสังคมก้าวเข้าสู่กลุ่มสังคมผู้สูงอายุ รวมทั้งวิกฤตสิ่งแวดล้อม และทรัพยากร สภาพ

สังคมพหุวัฒนธรรม ระบบนิเวศสื่อ (Media Ecology)<sup>6</sup> ที่มีการเปลี่ยนแปลง ความเหลื่อมล้ำของการเข้าถึงเทคโนโลยีจนทำให้เกิดช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ขณะที่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งทำให้มีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไป ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และการเรียนรู้มีลักษณะเป็นการเข้าถึงความรู้แบบทันใจ (Knowledge on Demand) รวมทั้งมีลักษณะการเรียนรู้แบบติดตามตัว (Mobile Learning) ซึ่งมีผลต่อการใช้ชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเด็ก เยาวชน เป็นอย่างมาก จึงจำเป็นที่แต่ละสังคมจะต้องสร้างพลเมืองวิถีประชาธิปไตย ที่มีจิตสำนึกพลเมือง คือจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม เป็นพลเมืองที่มีความรู้ข้อมูลข่าวสาร (Informed Citizen) มีปัญญารู้เท่าทันในกิจการบ้านเมือง เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น (Active Citizen) มีความตื่นตัว ร่วมคิดร่วมทำในกิจการบ้านเมืองในเรื่องต่างๆ พร้อมทั้งจะลุกขึ้นมาเป็นพลังเพื่อสร้างการพัฒนาชุมชน และสังคม เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ (เด็ก เยาวชน) ที่มีคุณลักษณะสำคัญคือ มีสุขภาพทางกาย จิต สังคม และปัญญา<sup>7</sup> และจากการศึกษาครั้งนี้ พบว่า กลไก/กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ จะทำให้เด็ก เยาวชนเกิดทักษะ การเรียนรู้ ความรู้ ความเข้าใจ เพื่อเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์พลเมืองวิถีประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล<sup>8</sup> ได้

กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ มุ่งองค์ประกอบสำคัญคือ ต้นแบบแนวคิด 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี ซึ่งแต่ละพื้นที่ หรือชุมชน จะมีต้นแบบของแนวคิด 3 ดีที่อาจจะไม่เหมือนกัน โดยจะแตกต่างกันไปตามบริบทของแต่ละชุมชน โดยต้นแบบ 3 ดีนี้ จะเกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ นวัตกรรม ชุดความรู้ ให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน และการสื่อสาร

<sup>6</sup> ระบบนิเวศสื่อ (Media Ecology) คือระบบที่มีผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสารทั้งหมด ตั้งแต่เนื้อหา ผู้ผลิต จนถึงผู้บริโภค มีเทคโนโลยีเป็นตัวแปรสำคัญ /เป็นการศึกษาสื่อ เทคโนโลยี และการสื่อสาร ที่ส่งผลกระทบต่อภาวะแวดล้อมของมนุษย์

<sup>7</sup> ศ.นพ. ประเวศ วะสี อธิบายว่า สุขภาพทางกาย หมายถึง ร่างกายแข็งแรง ไม่เจ็บป่วย ไม่ได้รับอุบัติเหตุร้าย มีเศรษฐกิจพอเพียง มีสิ่งแวดล้อมดี สุขภาพทางจิต หมายถึงมีจิตใจดี มีเมตตา มีสติ มีสมาธิ มีความหย่อนคลายสบายใจ สุขภาพทางสังคม หมายถึง มีครอบครัวอบอุ่น ชุมชนเข้มแข็ง มีศีล ไม่เบียดเบียนกัน มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีการงานชอบ มีความยุติธรรมในสังคม สุขภาพทางปัญญา หมายถึง มีจิตสูง มีความดี ลดละความเห็นแก่ตัว มีปัญญา มีการเข้าถึงสิ่งสูงสุด สิ่งสูงสุดในทางพระพุทธศาสนาคือพระนิพพาน ในศาสนาอื่นหมายถึงพระเจ้า

<sup>8</sup> พลเมืองวิถีประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หมายถึง พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ ประเมินประโยชน์ และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทูต สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคม และเศรษฐกิจ เศรษฐกิจและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ สามารถใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคม

แบบมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน นอกจากนี้ ยังมีองค์ประกอบสำคัญอีกส่วนหนึ่งคือ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ได้ใช้กลวิธี หรือเครื่องมือที่สร้างการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy) แก่เด็ก เยาวชน ครอบครัว คนในชุมชน หรือเครือข่ายที่มีส่วนร่วมในกระบวนการ ซึ่งกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เป็นกลไกที่จะสามารถเชื่อมโยงการทำงาน การขับเคลื่อนระดับนโยบายของเครือข่าย หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งขยายเครือข่ายนักสื่อสารสร้างสรรค์ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำไปสู่ความต่อเนื่องและยั่งยืนของกระบวนการที่จะสร้างการพัฒนาเด็ก เยาวชนสู่ความเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ที่มีความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยได้

### ข้อเสนอแนะจากการถอดบทเรียน

จากการศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของโครงการอีสานตุ้มโฮม พบว่า มีข้อเสนอแนะที่น่าสนใจ ดังนี้

1. ให้การหนุนเสริมเพื่อพัฒนาศักยภาพแกนนำเยาวชนเกี่ยวกับทักษะ ความรู้ ความสามารถ และการออกแบบกระบวนการที่จะนำไปใช้ในการขับเคลื่อนสร้างกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในแต่ละพื้นที่ก่อน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลของการดำเนินกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์
2. สร้างความต่อเนื่องในการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ทั้งต่อกลุ่ม เด็ก เยาวชน แกนนำ และชุมชน
3. ขยายการมีส่วนร่วมของชุมชนหรือภาคส่วนต่างๆในพื้นที่ให้มากขึ้น เพื่อสร้างความต่อเนื่องและยั่งยืนในกระบวนการทำงาน

## อ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. (2555). **คู่มือสื่อใหม่ศึกษา**. กรุงเทพฯ : โครงการเมธีวิจัยอาวุโส ฝ้ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย

เกศินี จุฑาวิจิตร. (2556). **เมืองสื่อสร้างสรรค์ : ตัวชี้วัดและการนำไปใช้**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

ธนวรรณ นิธิภานันท์. (2558) **กระบวนการสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว : ศึกษากรณี เพลินวาน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์**. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สหวิทยาการ). กรุงเทพฯ : วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประเวศ วะสี. **สภาวะทางจิตวิญญาณ**. คู่กับผู้อ่าน, นิตยสารหมอชาวบ้าน 5, 268 (2544)

ศิโรจน์ คล้ามไพบูลย์. (2544). **ความหมายของความเป็นพลเมือง**. สืบค้นจาก

[www.midnightuniv.org/midnight2545](http://www.midnightuniv.org/midnight2545). (14 มกราคม 2561)

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2559). **กรอบแนวคิด "พลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL)**. สืบค้นจาก <http://childmedia.net/mediainventive/flap/597> (25 พฤศจิกายน 2560)

อธิปัทย์ คลี่สุนทร. **การเขียนโครงการ: จากแนวคิดไปสู่การปฏิบัติ Project Writing: From idea into Practice**. RAJABHAT JOURNAL OF SCIENCE, HUMANITIES & SOCIAL SCIENCES. Vol. 13 No. 2 July-December 2012, 1-9.