

การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์
ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF DESIGN PRINCIPLES AND A PROTOTYPE OF AN INTERGENERATIONAL
LEARNING PROGRAM FOR PROMOTING RELATIONS BETWEEN THE AGING AND
CHILDREN



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Non-Formal Education

Department of Lifelong Education

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
โดย	นางชามภักดิ์ สิทธิอำนวย
สาขาวิชา	การศึกษานอกระบบโรงเรียน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.อาชัญญา รัตนอุบล
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ว่องวาณิช

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.อาชัญญา รัตนอุบล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ว่องวาณิช)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรธิดา วิเศษศิลปานนท์)

ชามภัทร สิทธิอำนาจ : การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก. (DEVELOPMENT OF DESIGN PRINCIPLES AND A PROTOTYPE OF AN INTERGENERATIONAL LEARNING PROGRAM FOR PROMOTING RELATIONS BETWEEN THE AGING AND CHILDREN) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.อาชัญญา รัตนอุบล, อ.ที่ปรึกษาร่วม : ศ. ดร.สุวิมล ว่องวานิช

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาความแปลกแยกและลดการพึ่งพาทางสังคมของผู้สูงอายุ และยังสร้างให้เกิดความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างวัยจากการการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย 2) พัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และ 3) ทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากบทเรียนจากการวิจัย แบ่งการดำเนินวิจัยเป็น 3 ระยะตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยตัวอย่างในการวิจัยประกอบด้วยนักปฏิบัติจากในเมืองและนอกเมือง จำนวน 24 คน ตัวอย่างวิจัยระยะที่ 2 ประกอบด้วยนักวิชาการที่มีประสบการณ์ จำนวน 9 คน และ ตัวอย่างวิจัยในระยะที่ 3 ของการดำเนินการวิจัย คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60-69 ปี และเด็กที่มีอายุระหว่าง 10-12 ปี อย่างละ 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย พบว่า นักปฏิบัติควรได้รับการส่งเสริมทั้งสิ้น 4 ประการ คือที่ 1) ความตระหนักรู้ในความสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย 2) ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย 3) ความต้องการจำเป็นด้านทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย 4) ความต้องการจำเป็นด้านความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนระหว่างวัย

หลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยพัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ระหว่างวัยและแนวคิดการศึกษาอกระบบร่วมกับผลจากการระดมความคิดของนักปฏิบัติ ได้มาซึ่งร่างหลักการออกแบบตามแนวคิดของ Sandoval (2014) ซึ่งมีหลักการออกแบบทั่วไป 10 ประการ คือ 1) การสร้างความรู้สึกปลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้สมาชิกที่การตัดสินใจด้วยตนเอง 2) การจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกว่าจะสามารถทำกิจกรรมได้ง่ายและสนุก 3) การส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัย 4) การกำหนดบทบาทของกรมีส่วนร่วมของพ่อแม่ในการสร้างการเรียนรู้ระหว่างวัย 5) การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน 6) การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองตามความต้องการของข้อเสนอของผู้สูงอายุและเด็ก 7) การใช้การสื่อสารเชิงบวกในการจัดกิจกรรม 8) การส่งเสริมให้เกิดความเชื่อใจไว้วางใจกันของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม 9) การสร้างเงื่อนไขและสถานการณ์ที่ทำให้ผู้สูงอายุและเด็กมาพบและทำกิจกรรมร่วมกัน 10) การส่งเสริมศักยภาพในการจัดกิจกรรมของนักปฏิบัติในพื้นที่เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยได้ด้วยตนเองและยั่งยืน

ผลการทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย พบว่า ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยส่งผลให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ 7 ตัวแปรย่อย ได้แก่ ความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย อันนำมาซึ่งทัศนคติที่ดีต่อกันต่างวัย 2) มุมมองเชิงคุณค่าต่อกันต่างวัย 3) ความผูกพันระหว่างวัย 4) ความภาคภูมิใจร่วมกัน 5) การสื่อสารเชิงบวก 6) ความเชื่อใจไว้วางใจ และ 7) การแก้ไขปัญหาร่วมกัน และนักปฏิบัติมีความพึงพอใจตั้งแต่ระดับมากในทุกตัวแปรผลลัพธ์

สาขาวิชา	การศึกษานอกระบบโรงเรียน	ลายมือชื่อนิสิต
ปีการศึกษา	2564	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก
		ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม

5884245427 : MAJOR NON-FORMAL EDUCATION

KEYWORD: INTERGENERATIONAL LEARNING PROGRAM, INTERGENERATIONAL RELATIONSHIPS, THE AGING AND CHILDREN, DESIGN PRINCIPLES, DESIGN-BASED RESEARCH, INTERGENERATIONAL LEARNING, PROTOTYPE OF LEARNING PROGRAM

Chamapat Sithi-amnuai : DEVELOPMENT OF DESIGN PRINCIPLES AND A PROTOTYPE OF AN INTERGENERATIONAL LEARNING PROGRAM FOR PROMOTING RELATIONS BETWEEN THE AGING AND CHILDREN. Advisor: Assoc. Prof. ARCHANYA RATANA-UBOL, Ph.D. Co-advisor: Prof. SUWIMON WONGWANICH, Ph.D.

An intergenerational learning program (IGP) is considered an important tool to help solve discrimination issues and reduce social dependency for senior citizens. In addition, the program can create positive relationships by knowledge sharing – via reciprocal learning processes – between the aged and children. The purpose of this study was 1) to analyze the needs of an intergenerational learning program to promote relationships between the aged and children in the Thai context 2) to develop design principles and a prototype of the program and 3) to test and evaluate learning outcomes from the prototype and present the new design principles from the research. This research covered three phases. In phase 1, the informants were 24 practitioners deliberately selected from rural and urban areas equally. In phase 2, the ideators were 9 deliberately selected from experienced educators. And, in phase 3, the samplings were the 60-69-year-old seniors and 10-12 years old children with 17 people in each group. Content analysis, descriptive statistics, and t-test were used for data analysis. The key findings:

The results of needs analysis revealed that practitioners should be promoted in four ways, 1) awareness of importance of intergenerational relationships in context; 2) knowledge and understanding of the intergenerational learning concepts and practice; 3) skills of managing and organizing intergenerational learning program; and 4) the readiness to organize the program.

Design principles and prototypes of intergenerational learning program developed from the intergenerational learning and non-formal education concepts, together with the results from the brainstorming of the practitioners. Under Sandoval's (2014) conceptual design principles, the research comes up with 10 general design principles: 1) creating a sense of safety in participating in activities by giving members self-determination; 2) organizing activities that enable participants to participate in activities that felt easy and fun 3) encouraging the understanding of age differences 4) determining the role of parents' participation in building learning between the ages 5) organizing activities that meet the needs of the community 6) organizing activities that meet the needs of the elderly and children's proposals 7) using positive communication in organizing activities 8) Encouraging trust 9) creation of conditions and situations that enable the elderly and children to meet and do activities together; 10) to promote the capacity of local practitioners in organizing activities so that they can be self-reliant in organizing self-sufficient and sustainable intergenerational learning programs

The results of the experiment - and evaluation of the use of an intergenerational learning program model - found that it promotes relationships between the elderly and children. This resulted in 7 outcome variables including understanding and acceptance of differences between ages. which leads to a positive attitude towards people of different ages, 2) a value perspective on people of different ages, 3) relationship between ages, 4) shared pride, 5) positive communication, 6) trust, and 7) problem solving together. The practitioners had high level of satisfaction across all outcome variables.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Non-Formal Education
Academic Year: 2021

Student's Signature
Advisor's Signature
Co-advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จจุล่งของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เกิดขึ้นได้ด้วยความเมตตากรุณาอิงจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร. อาชัญญา รัตนอุบล ที่เป็นผู้จุดประกายแนวคิดทางการศึกษานอกระบบ และเป็นแบบอย่างที่ดีในการนำหลักการทางการศึกษานอกระบบ ไปใช้จริงในชีวิต ท่านเปิดโลกทัศน์ให้ศิษย์ได้เรียนรู้จักชุมชน เข้าเยี่ยมชมหน่วยงานทางการศึกษาที่แตกต่างหลากหลาย ทำให้ศิษย์ได้เรียนรู้ จากประสบการณ์จริง และเป็นที่มาของหัวข้อวิจัย ปัญหาการวิจัย และกลุ่มประชากรที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ นอกจากนี้ท่านยังสนับสนุนให้ ศิษย์ใช้วิธีวิทยาการวิจัยใหม่ การทดลองใหม่ และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการแท้จริงของผู้ทำวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ว่องวามิช ผู้มีแต่ความหวังดีและเมตตาตั้งให้แก่ศิษย์ หากหัวข้อวิจัยคือความฝัน ท่านคือผู้ที่ทำให้ฝันเป็นจริง ท่านคอยชี้แนะ ให้คำแนะนำอย่างเป็นรูปธรรม มีตัวอย่าง มีคำอธิบาย บอกเหตุผล สอนให้ศิษย์กล้าแกร่งเพื่อที่จะสามารถยืนบนเวทีทางวิชาการได้อย่างไม่อายใคร นอกจากนี้ความเป็นอาจารย์ผู้มีพระคุณ ท่านยัง เปรียบเสมือนแม่ที่คอยอบรมสั่งสอนในทุกมิติชีวิต คอยดักเตือน อบรมสั่งสอน ให้กำลังใจ และยื่นมือช่วยเหลือด้วยความห่วงใยเสมอมา “ศิษย์ได้ดีเพราะมีครูดี” นี้คือพรอันประเสริฐของชีวิตโดยแท้จริง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร. ปาน กิมปี ที่เปรียบเสมือนรางวัลของชีวิตที่อาจารย์ที่ปรึกษาทั้ง 2 ท่านมอบให้ ท่านคือ ผู้ที่อยู่ เบื้องหลังความสำเร็จ ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์ คอยสอบถามความคืบหน้าด้วยความเป็นห่วงเป็นใย รวมทั้งเป็นผู้ให้โอกาสทางวิชาการแก่ศิษย์ ศิษย์ได้เรียนรู้แบบอย่างการเป็นนักวิจัยที่ดี มีระเบียบแบบแผนทางการคิด และละเอียดรอบ ครอบในทุกมิติของการทำวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ในภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิตทุกคนที่คอยให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก ชี้แนะ ให้การดำเนินวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความราบรื่น ประกอบด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.วีระเทพ ปทุมเจริญ อาจารย์ผู้ใจกว้างเปี่ยมล้นด้วยความเมตตา รองศาสตราจารย์ ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา อาจารย์ผู้ที่เป็นพลังบวกและอำนวยความสะดวกแก่ศิษย์ด้วยความปรารถนาดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวาศน์ โกวิทยา อาจารย์ผู้เป็นชายซุพลังใจ M150 และให้ความช่วยเหลืออย่างจริงใจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิ ธิดา จรุงเกียรติกุล อาจารย์ผู้ให้ความปรารถนาดี และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระฉัตร สุปัญญา แม้ว่าท่านจะมีได้อยู่ในฐานะประธานสอบจบ จนแล้วเสร็จ แต่ท่านได้ให้ความเมตตาช่วยเหลือขณะดำรงตำแหน่งอย่างสุดความสามารถ สำหรับศิษย์ท่านคือปราชญ์แห่งการศึกษานอก ระบบที่แท้จริง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรธิดา วิเศษศิลปานนท์ กรรมการภายนอกที่ให้กำลังใจ ความเมตตา และชี้แนะ แนวทางที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัยนี้ ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านในการ ตรวจสอบเครื่องมือด้วยความเต็มใจ รวมทั้งกลุ่มขอขอบคุณกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทุกคนที่สละเวลาอันเป็นประโยชน์แก่งานวิจัยนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน ทุกระดับชั้น ทุกแขนงวิชา ที่ประสิทธิประสาทวิชาให้ศิษย์ได้เติบโตเป็นคนจนสมบูรณ์ บรรลุวัตถุประสงค์ทางการศึกษาในชีวิต

ขอขอบคุณเพื่อนจากคณะครุศาสตร์ทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ กระตุ้นเตือนการทำวิจัย ให้ข้อมูล และอำนวยความสะดวก เพื่อให้งานวิจัยเสร็จอย่างสมบูรณ์ตามกำหนด

และท้ายนี้ขอขอบคุณแก่บุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง คือ ครอบครัว ขอโทษที่ทอดทิ้งให้สามี และลูก ๆ ทั้งสามคนต้องดูแล ตัวเองในขณะที่ทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ขอขอบคุณสำหรับกำลังใจจากบิดา มารดา พี่ น้อง สามีและลูก ๆ ที่ไม่เคยห่างเหิดความรักและความปรารถนาดี และขอบคุณเพื่อนสนิทนอกคณะครุศาสตร์ และพี่น้องที่บริษัทฯ ทุกคนที่เป็นกำลังใจให้ก้าวเดินต่อจนสำเร็จ

ชามารัทธ สิริธิดาอำนวย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญรูปภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามคำศัพท์สำคัญ.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
ตอนที่ 1 มโนทัศน์เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	10
ตอนที่ 2 มโนทัศน์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย.....	21
ตอนที่ 3 มโนทัศน์การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุและเด็กตามแนวคิดของการศึกษานอกระบบโรงเรียน.....	31
ตอนที่ 4 มโนทัศน์การส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทไทยด้วยโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	42
ตอนที่ 5 มโนทัศน์การวิจัยอิงการออกแบบ.....	65
ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	75

ตอนที่ 7 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	78
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	80
ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย	81
ระยะที่ 2 การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	84
ระยะที่ 3 การทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากการวิจัย	90
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย	102
ตอนที่ 1 ความต้องการจำเป็นด้านการตระหนักรู้ในสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ ระหว่างวัย.....	102
ตอนที่ 2 ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก.....	110
ตอนที่ 3 ความต้องการจำเป็นด้านทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย..	122
ตอนที่ 4 ความต้องการจำเป็นด้านความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ ระหว่างวัย	131
ตอนที่ 5 การระบุปัญหาเพื่อกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	133
บทที่ 5 หลักการออกแบบกิจกรรมและผลการนำไปสู่ปฏิบัติ	138
ตอนที่ 1 การสร้างความคิดใหม่เพื่อร่างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	138
ตอนที่ 2 การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้สูงอายุและเด็ก	163
ตอนที่ 3 การทดลองปฏิบัติและประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	183
ตอนที่ 4 การนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ที่สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้	240
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	271
สรุปผลการวิจัย.....	272
อภิปรายผลการวิจัย.....	281

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	286
บรรณานุกรม.....	291
ประวัติผู้เขียน.....	365



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ประโยชน์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม.....	17
ตาราง 2 การสังเคราะห์องค์ประกอบของความสัมพันธ์ในครอบครัว	23
ตาราง 3 คุณลักษณะของความไว้วางใจ	28
ตาราง 4 คุณลักษณะความไว้วางใจและกระบวนการสร้างคุณลักษณะ	30
ตาราง 5 รูปแบบของกิจกรรมกิจกรรมที่เพื่อพัฒนาทัศนคติ ความเชื่อ คุณค่า และความรู้สึก ของ Caffarella, (2002).....	35
ตาราง 6 ภาระงานและคุณลักษณะ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน	37
ตาราง 7 ตัวอย่างวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน	38
ตาราง 8 การสังเคราะห์เนื้อหาจิตวิทยาพัฒนาการของวัยเด็กตอนกลางและวัยผู้สูงอายุการสังเคราะห์เนื้อหาจิตวิทยาพัฒนาการของวัยเด็กตอนกลางและวัยผู้สูงอายุ.....	41
ตาราง 9 กิจกรรมแยกประเภทการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	54
ตาราง 10 การออกแบบวิธีการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในต่างประเทศ	62
ตาราง 11 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลวิจัย	83
ตาราง 12 ภูมิหลังของตัวอย่างวิจัย	91
ตาราง 13 ตัวอย่างวิจัยในการทดลองครั้งที่ 1 และ 2.....	92
ตาราง 14 รูปแบบการทดสอบหลายครั้งกับตัวอย่างวิจัยหลายกลุ่มที่มีบริบทคล้ายกัน	93
ตาราง 15 บทบาทตัวอย่างในระยะทดลอง.....	93
ตาราง 16 แผนการทดลองใช้โปรแกรมในตัวอย่างวิจัยกลุ่มที่ 1 และ 2	96
ตาราง 17 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	97
ตาราง 18 การเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	99
ตาราง 19 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมด้านการตระหนักรู้ในความสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย	109

ตาราง 20 ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ ระหว่างวัย	113
ตาราง 21 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจด้านรูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	119
ตาราง 22 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรม	122
ตาราง 23 ปัญหาที่นักปฏิบัติเคยประสบในการบริหารจัดการกิจกรรมเรียนรู้ทั่วไป	123
ตาราง 24 ผลการสังเคราะห์ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยสำหรับการออกแบบตัวแทรกแซง.....	146
ตาราง 25 แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยที่นำมาใช้ในการสร้างตัวแทรกแซง.....	149
ตาราง 26 ขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	165
ตาราง 27 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมแนะนำกิจกรรม	168
ตาราง 28 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก.....	168
ตาราง 29 ตัวอย่างเกมสร้างความรู้จัก.....	169
ตาราง 30 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง	171
ตาราง 31 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมจับคู่สนทนา.....	172
ตาราง 32 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมบันทึกทัศนคติ.....	174
ตาราง 33 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน	175
ตาราง 34 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน	179
ตาราง 35 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย ...	182
ตาราง 36 กิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กมีความสนใจ	196
ตาราง 37 ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน	197
ตาราง 38 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและหลังร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน (n=6).....	199
ตาราง 39 การบรรลุเป้าหมายของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม.....	201
ตาราง 40 ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “เกมสร้างความรู้จัก”	203

ตาราง 41 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “คาเฟ่เล่าเรื่อง”	203
ตาราง 42 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “จับคู่สนทนา”	204
ตาราง 43 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “บันทึกทัศนคติ”	204
ตาราง 44 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน”	205
ตาราง 45 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การเรียนรู้ต่างตอบแทน”	206
ตาราง 46 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย”	206
ตาราง 47 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อระดับความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	207
ตาราง 48 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นแนะนำกิจกรรม	210
ตาราง 49 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นเกมส์สร้างความรู้จัก	211
ตาราง 50 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นคาเฟ่เล่าเรื่อง	212
ตาราง 51 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นจับคู่สนทนา	216
ตาราง 52 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นการบันทึกทัศนคติ	221
ตาราง 53 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นเตรียมการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย	224
ตาราง 54 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน	225
ตาราง 55 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา	227
ตาราง 56 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ไขปัญหา	229
ตาราง 57 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นการเรียนรู้ต่างตอบแทน	231
ตาราง 58 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย	233
ตาราง 59 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “เกมส์สร้างความรู้จัก”	234
ตาราง 60 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “คาเฟ่เล่าเรื่อง”	235

ตาราง 61 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “จับคู่สนทนา”	236
ตาราง 62 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “บันทึกทัศนคติ”	236
ตาราง 63 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน”	237
ตาราง 64 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การเรียนรู้ต่างตอบแทน”	238
ตาราง 65 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย”	239
ตาราง 66 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อระดับความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	239
ตาราง 67 ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรมใหม่	241
ตาราง 68 กิจกรรมเตรียมความพร้อมที่ปรับปรุงแล้ว	243
ตาราง 69 กิจกรรมเกมส์สร้างความรู้จักที่ปรับปรุงแล้ว	244
ตาราง 70 กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่องที่ปรับปรุงแล้ว	245
ตาราง 71 กิจกรรมจับคู่สนทนาที่ปรับปรุงแล้ว	247
ตาราง 72 กิจกรรมบันทึกทัศนคติที่ปรับปรุงแล้ว	248
ตาราง 73 กิจกรรมประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกันที่ปรับปรุงแล้ว	249
ตาราง 74 กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนที่ปรับปรุงแล้ว	252
ตาราง 75 กิจกรรมงานนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่ายที่ปรับปรุงแล้ว	255
ตาราง 76 หลักการออกแบบระดับทั่วไปและหลักการออกแบบย่อย	268

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพ 1 พัฒนาการแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย	11
ภาพ 2 การเชื่อมโยงการศึกษาในระบบโรงเรียนกับการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	13
ภาพ 3 พื้นที่การเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เกิดจากการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	14
ภาพ 4 การเรียนรู้แลกเปลี่ยนแบบสองทาง (reciprocal learning).....	18
ภาพ 5 พื้นที่ความรู้ที่เพิ่มขึ้นจากการเรียนรู้ระหว่างวัย.....	18
ภาพ 6 แนวทางการสร้างความสัมพันธ์และวิธีปฏิบัติสู่ความสัมพันธ์ระหว่างวัย.....	26
ภาพ 7 ขั้นตอนการวิจัยอิงการออกแบบ 4 ขั้นตอน.....	68
ภาพ 8 หลักการออกแบบตัวแทรกแซงตาม Van den Akker (1999).....	71
ภาพ 9 หลักการออกแบบตัวแทรกแซงตาม Plomp (2007).....	72
ภาพ 10 หลักการออกแบบตัวแทรกแซงตาม Sandoval (2014).....	73
ภาพ 11 หลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (สุวิมล ว่องวานิช, 2561).....	75
ภาพ 12 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	78
ภาพ 13 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและระยะการวิจัย.....	81
ภาพ 14 ความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซง.....	88
ภาพ 15 ร่างหลักการออกแบบต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก.....	89
ภาพ 16 หน้าปกคู่มือนักปฏิบัติ.....	96
ภาพ 17 ผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน (n=26).....	107
ภาพ 18 ผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (n=26).....	112

ภาพ 19	ผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (n=26).....	118
ภาพ 20	ผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรม (n=26) ..	121
ภาพ 21	ความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัว	139
ภาพ 22	การแบ่งกิจกรรมก่อนการปฏิบัติงานระหว่างวัย.....	143
ภาพ 23	ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมกาแฟเล่าเรื่อง.....	153
ภาพ 24	ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมจับคู่สนทนา.....	154
ภาพ 25	ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมบันทึกทัศนคติ.....	156
ภาพ 26	ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน.....	159
ภาพ 27	ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน	161
ภาพ 28	ข้อคาดการณ์สำหรับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	162
ภาพ 29	กิจกรรมเกมส์สร้างความรู้จัก การทดลองครั้งที่ 1	187
ภาพ 30	กิจกรรมกาแฟเล่าเรื่อง การทดลองครั้งที่ 1.....	188
ภาพ 31	ภาพลักษณะเชิงบวกและภาพลักษณะเชิงลบที่มีต่อคนต่างวัย การทดลองครั้งที่ 1	188
ภาพ 32	การแบ่งกิจกรรมก่อนการปฏิบัติงานระหว่างวัย.....	189
ภาพ 33	ตัวอย่างโปสเตอร์สถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกและความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้น	190
ภาพ 34	แผนที่ชุมชนอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี	191
ภาพ 35	Barometer ในการทดลองครั้งที่ 1	192
ภาพ 36	การระบุปัญหาและการจัดกลุ่มปัญหา การทดลองครั้งที่ 1	193
ภาพ 37	การระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ปัญหา การทดลองครั้งที่ 1.....	194
ภาพ 38	การระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา การทดลองครั้งที่ 1	195
ภาพ 39	ภาพลักษณะเชิงบวก ภาพลักษณะเชิงลบที่มีต่อคนต่างวัย การทดลองครั้งที่ 2	214
ภาพ 40	แผนที่ชุมชนอำเภอเมืองสิงห์ จังหวัดสิงห์บุรี.....	222
ภาพ 41	Barometer ในการทดลองครั้งที่ 2	225

ภาพ 42 ปัญหาและการคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุดของการทดลองครั้งที่ 2..... 227

ภาพ 43 การระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา การทดลองครั้งที่ 2..... 228

ภาพ 44 การระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา การทดลองครั้งที่ 2 229

ภาพ 45 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่องหลังการทดลองครั้งที่ 2 257

ภาพ 46 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมจับคู่สนทนาหลังการทดลองครั้งที่ 2 259

ภาพ 47 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมบันทึกทัศนคติหลังการทดลองครั้งที่ 2 260

ภาพ 48 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน หลังการทดลองครั้งที่ 2 262

ภาพ 49 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนหลังการทดลองครั้งที่ 2..... 264

ภาพ 50 ข้อคาดการณ์ที่ปรับเปลี่ยนของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็ก..... 267



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการที่ประเทศไทยมีภาวะเจริญพันธุ์ของประชากรลดลงและอายุคาดเฉลี่ยยืนยาวขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2482 เป็นต้นมา ส่งผลให้ประเทศไทยกลายเป็นสังคมผู้สูงอายุตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 โดยมีประชากรผู้สูงอายุคิดเป็นอัตราร้อยละ 10.2 – 10.4 ของประชากรทั้งหมด และเพิ่มเป็นอัตราร้อยละ 17.13 ในปี พ.ศ. 2560 โดยคาดการณ์ได้ว่าในปี พ.ศ. 2583 ประเทศไทยจะมีจำนวนประชากรผู้สูงอายุเป็น 1 ใน 3 ของประชากรทั้งหมด ซึ่งประชากรกลุ่มนี้เป็นกลุ่มผู้สูงอายุวัยกลางและวัยปลายถึงร้อยละ 56.3 ของประชากรผู้สูงอายุทั้งหมด นอกจากนี้เมื่อดูแนวโน้มจาก “ดัชนีผู้สูงอายุ” หรืออัตราส่วนของผู้สูงอายุต่อเด็ก 100 คน พบว่ามีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จาก 45 คน ในปี พ.ศ. 2548 เป็น 103 คนในปี พ.ศ. 2564 ซึ่งหมายความว่าตั้งแต่ปีพ.ศ. 2564 เป็นต้นไป ประเทศไทยจะมีประชากรผู้สูงอายุ 103 คน ต่อเด็ก 100 คน จากดัชนีทั้งสองส่วนนี้ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ประชากรสูงอายุจึงเป็นกลุ่มที่จะมีขนาดใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเทียบกับประชากรกลุ่มอื่นในอนาคตหากอัตราการเกิดยังคงต่ำกว่าระดับทดแทนเช่นในปัจจุบัน ปีพมา ว่าพัฒนางค์ และ ปราโมทย์ ประสาทกุล (2558)

ประเด็นความสัมพันธ์ของประชากรต่างรุ่นที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างระหว่างปู่ตายาย (รุ่นที่ 1) กับหลาน (รุ่นที่ 3) และเหลน (รุ่นที่ 4) จึงเป็นประเด็นที่สังคมควรให้ความสำคัญอย่างเร่งด่วน ดังที่องค์การสหประชาชาติได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างประชากรต่างรุ่นในลักษณะการสร้างความเป็นปึกแผ่นให้กับครอบครัวในแผนปฏิบัติการเกี่ยวกับผู้สูงอายุ Madrid Plan of Action on Ageing ปี พ.ศ.2002 ใน article 16 ที่เน้นให้เกิดการร่วมมือประสานกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กอย่างเข้มแข็ง

ในอดีตครอบครัวไทยเปรียบเสมือนเครื่องมือในการเชื่อมความสัมพันธ์และถ่ายทอดความรู้ ค่านิยม และคุณค่าจากรุ่นสู่รุ่น ผู้สูงอายุมีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ตามอัธยาศัย และเป็นศูนย์กลางความรักความอบอุ่นในครอบครัว อย่างไรก็ตามในสังคมยุคใหม่ที่มีความซับซ้อนยิ่งขึ้นนี้ รูปแบบครอบครัวได้เปลี่ยนแปลงไปหลายลักษณะ เช่น เป็นครอบครัวที่มีเพียงพ่อ-แม่-ลูก ผู้สูงอายุถูกทิ้งให้อยู่ตามลำพังในท้องถิ่นเดิม หรือมีลักษณะเป็นครอบครัวที่ผู้สูงอายุมีหน้าที่เลี้ยงหลานเพียงลำพังในครอบครัวข้ามรุ่น (skipped generation) ประกอบกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา ทำให้ความแตกต่างระหว่างรุ่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้สูงอายุถูกกันให้ห่างจากโลกยุคใหม่ ผู้สูงอายุจึงถูกลดคุณค่าความสำคัญลง และเปลี่ยนบทบาทไม่เป็นศูนย์กลางใน

การถ่ายทอดความรู้ของครอบครัวเช่นในอดีต ครอบครัวจึงไม่สามารถเป็นเครื่องมือเชื่อมความสัมพันธ์และก่อให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างรุ่นได้ดีดังเดิม

ความตระหนักถึงปัญหาในครอบครัวที่มีหลายมิติที่มากขึ้นในปัจจุบัน ทำให้มีหน่วยงานจากภาครัฐและภาคเอกชนทั้งในและต่างประเทศออกมาเคลื่อนไหวและให้ความสนใจศึกษา ค้นคว้าวิจัยเพื่อหาหนทางแก้ไขปัญหาสังคมโดยรวมอันเกิดจากความเปราะบางของสถาบันครอบครัว โดยเห็นว่าผู้สูงอายุควรกลับเข้ามาร่วมทำกิจกรรมในสังคมอย่างมีความหมาย มีความสุข รวมถึงมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ดังเช่น สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล และ องค์การยูนิเซฟ (2559) ได้ให้ข้อเสนอแนะต่อผู้กำหนดนโยบายไว้ว่า ควรจัดให้มีแผนงานหรือโครงการสนับสนุนการให้ความรู้เรื่องการพัฒนาเด็กที่ครอบคลุมรอบด้านแก่ผู้ดูแลเด็กเล็ก เพื่อช่วยเหลือเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้อยู่กับแม่เป็นการเฉพาะ โดยจัดให้มีการดำเนินงานโครงการที่สนับสนุนอย่างเร่งด่วน และในส่วนที่เป็นกิจกรรมก็ปรับให้มีความเหมาะสมกับครอบครัวที่มีผู้ดูแลเด็กเป็นผู้สูงอายุ เพื่อมิให้ก่อให้เกิดผลเสียในระยะยาวต่อเยาวชนไทยที่เติบโตมาอย่างไร้คุณภาพ และงานวิจัยของ Rosebrook. et al. (2001) และ J. Loewen (1996) ได้ทำการศึกษากลุ่มผู้ได้รับผลกระทบจากโครงสร้างของสังคมที่เปลี่ยนไป ทั้งผู้สูงอายุผู้โดดเดี่ยวและกลุ่มเด็กเล็กซึ่งพ่อแม่ฝากไว้ที่สถานรับเลี้ยงเด็กเนื่องจากทั้งบิดาและมารดาต้องไปทำงานในเวลากลางวัน การค้นพบจากวิจัยแสดงให้เห็นว่า คุณภาพชีวิตของประชากรทั้งสองกลุ่มนี้จะดีขึ้นเมื่อมีการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กันแม่จะไม่ใช้การปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวก็ตาม โดยที่ผู้จัดกิจกรรมจะต้องมีความเข้าใจและพัฒนากิจกรรมที่มีความเหมาะสมต่อกลุ่มประชากรทั้งสองวัย ซึ่งกิจกรรมที่จัดจะต้องทำให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างของกันและกัน เกิดการเรียนรู้พร้อม ๆ กันทั้งสองวัย และได้ประโยชน์ต่างตอบแทนกัน ในขณะที่งานวิจัยของวิลโลว์สกี เสรีตระกูล (2558) ได้ศึกษาเครื่องมือวัดองค์ประกอบเชิงยืนยันความเป็นปีกแผ่นของครอบครัวตามทัศนะของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ความเป็นปีกแผ่นของครอบครัวมีองค์ประกอบทั้งสิ้น 4 ประการ คือ การทำกิจกรรมร่วมกัน ความรู้สึกผูกพันทางอารมณ์ต่อกัน ความสมานฉันท์ และการมีน้ำใจเอื้ออาทรต่อกัน จะเห็นได้ว่างานวิจัยจำนวนมากเน้นให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกันและสร้างความสัมพันธ์ในระดับครอบครัวและชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังสามารถช่วยสร้างความแข็งแรงให้สังคม ลดช่องว่างระหว่างวัย และสามารถช่วยให้ครอบครัวและสังคมกลับมามีความเป็นปีกแผ่นเข้มแข็งได้ดังเดิม

การชักชวนให้ผู้สูงอายุมาทำกิจกรรมร่วมกับคนในสังคมอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาตลอดชีวิตที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกช่วงวัย เพื่อให้บุคคลทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้และเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงตลอดชีวิต และพัฒนาต่อเนื่องไปให้เต็มศักยภาพของแต่ละบุคคล ซึ่งครอบคลุมการจัดการศึกษาสำหรับคนทุกวัยและทุกรูปแบบ ทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาแบบไม่เป็นทางการ จากทุกแหล่งความรู้ในชุมชนและ

สังคม และเกิดขึ้นได้ทุกที่โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (สุมาลี สังข์ศรี, 2547) แนวคิดในการนำ การศึกษาตลอดชีวิตมาใช้ในการเรียนรู้จักและยอมรับความแตกต่างระหว่างคนสองรุ่น โดยเฉพาะการ เรียนรู้ที่จะเข้าใจและอยู่ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผู้ซึ่งจะมีบทบาทในการเลี้ยงดูผู้สูงอายุใน อนาคต ได้ถูกพัฒนาในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ภายใต้ชื่อที่เรียกว่า “การเรียนรู้ระหว่างวัย” โดยมี การใช้คำภาษาอังกฤษแตกต่างกันไป เช่น “Intergenerational learning” “Intergenerational Programmes” “Intergenerational Activities” “Intergenerational Exchange” และ “Intergenerational Communication” ซึ่งมีวิธีปฏิบัติที่แตกต่างตามบริบท แต่มีวัตถุประสงค์ที่ คล้ายคลึงกัน คือ การนำคนต่างรุ่นมาปฏิสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมที่ได้ออกแบบและทำอย่างต่อเนื่อง เกิดประโยชน์ต่างตอบแทนตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ (Generations United, 2000) ในปี ค.ศ. 1999 องค์การ UNESCO นิยามเกี่ยวกับ “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” ว่าเป็น “กลไกการ แลกเปลี่ยนทรัพยากรและการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์และมีความต่อเนื่องระหว่างผู้สูงวัยและเด็ก” รวมทั้งได้นำเสนอปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมระหว่างวัยไว้ด้วย (Bostrum et al., 1999a)

“การเรียนรู้ระหว่างวัย” ทวีความสำคัญยิ่งในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากถูกมองว่าเป็นเครื่องมือ สำคัญในการแก้ไขประเด็นปัญหาทางสังคมที่เกิดจากครอบครัว นอกจากจะช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างคนสองรุ่นกันผ่านกิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนรู้ ยังเป็นเครื่องมือส่งผ่านวัฒนธรรมและ ก่อให้เกิดการถ่ายทอดความรู้และทักษะของคนรุ่นปู่ย่าสู่คนรุ่นลูกหลาน รวมถึงเป็นตัวช่วยให้เกิดการ แบ่งปันทรัพยากรให้แก่คนต่างรุ่น ในปัจจุบันการเรียนรู้ระหว่างวัยไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงเฉพาะ สมาชิกในครอบครัว (familial intergenerational learning) แต่ยังครอบคลุมการสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สูงวัยและเด็กที่มีใช้เครือญาติ (extrafamilial intergenerational learning) เนื่องจาก สังคมในปัจจุบันผู้สูงอายุมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีข้อจำกัดของลูกหลานที่อาศัยอยู่ห่างไกล จึงเป็นผลให้เกิดการปรับกระบวนการทัศนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเอาชนะอุปสรรค จากระยะทาง (geographic gap) ทดแทนด้วยการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านลูกหลานต่างสายเลือด (non-biologically)

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีการใช้ตัวแปรจัดกระทำผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย (intergenerational interventions) เพื่อมุ่งให้เกิดความสัมพันธ์และการเรียนรู้สองทางระหว่าง ผู้สูงอายุและเด็ก (two-way transmission of learning) ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นยิ่งในปัจจุบันเนื่องจาก ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาความแปลกแยกของสังคม ตัวอย่างของรูปแบบกิจกรรมที่มีการ จัดในประเทศไทย เช่น โครงการเพื่อเด็กและผู้สูงอายุเผยแพร่ความรู้และการแบ่งปัน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โครงการผู้สูงอายุใส่ใจลูกหลาน ศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ วาสนะเวศน์ โครงการจิตอาสาวัยใสรวมใจสร้างสุขผู้สูงอายุ โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้าง

เสริมสุขภาพ (สสส.) ตัวอย่างของรูปแบบกิจกรรมที่มีการจัดในต่างประเทศ เช่น กิจกรรม Grassmoor Allotment (GAP) ซึ่งเป็นกิจกรรมร่วมกันปลูกป่าในประเทศอังกฤษ กิจกรรม Fifty-Fifty ซึ่งเป็นกิจกรรมอาสาสมัครร่วมกันดูแลในประเทศอิตาลี กิจกรรมการจัดทำ Video of Generations เพื่อให้เกิดความเข้าใจกันระหว่างวัยในประเทศเยอรมัน (Pinto et al., 2008) ตัวอย่างโปรแกรมและกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกาโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School-based programs) เช่น โปรแกรม Adopt-a-Grandfriend โปรแกรม Computer Ease โปรแกรม Pen Pal Programs กิจกรรม Site Visits โปรแกรม Students Serving Seniors กิจกรรม Youth and Senior Intergenerational Camps (VMAssociated & Windsor Mill, 2002) และกิจกรรม Life Review (Brzozowski, 2013) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แม้ความสำคัญของการเรียนรู้ระหว่างวัยจะเป็นที่ประจักษ์ในประโยชน์ที่มีต่อเชิงสังคม แต่ในปัจจุบันแนวทางการดำเนินงานเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัยในแต่ละประเทศยังขาดมาตรฐานเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งหมายรวมถึงการให้นิยาม การกำหนดขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย และการนำรวมบุคคลในหรือนอกครอบครัวเข้ามารวมอยู่ในการจัดการศึกษา (Springate et al., 2008) นอกจากนี้ จากการทบทวนวรรณกรรมของประเทศอังกฤษ หลักฐานแสดงความสำเร็จของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยยังไม่ปรากฏเป็นที่เด่นชัด มีโครงการจำนวนมากที่ขาดประสิทธิภาพในการดำเนินงาน และมีโครงการจำนวนน้อยเท่านั้นที่ผ่านการประเมินภายนอก โดยมากเป็นการประเมินภายในอย่างไม่เป็นทางการ รวมถึงนิยามที่ยังมีการใช้หลายความหมายมากมายตามความหลากหลายในท้องถิ่น จากการขาดความชัดเจนในการนำไปใช้ข้างต้น แสดงให้เห็นเป็นที่แน่ชัดว่า หลักการและแนวคิดเชิงทฤษฎีด้านการเรียนรู้ระหว่างวัยยังคงมีช่องว่างรองรับให้ผู้วิจัยอีกจำนวนมากที่จะเข้ามาต่อยอดองค์ความรู้เพื่อให้เกิดการยืนยันเป็นทฤษฎีใหม่ ด้วยประโยชน์ที่ชัดเจนและความต้องการจำเป็นที่เกิดขึ้นแก่สังคมโลกและสังคมไทยในขณะนี้ งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ระหว่างวัยควรที่จะเหมาะสมกับบริบทไทย และควรได้รับการจัดลำดับความสำคัญประการต้น ๆ

นอกจากนี้ งานวิจัยและบทความที่ปรากฏเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยในประเทศไทยในปัจจุบันยังมีจำนวนน้อย โดยมากเกี่ยวข้องกับทบทวนวรรณกรรมและความสัมพันธ์ระหว่างประชากรในแ่งมุมต่าง ๆ ยังคงขาดแคลนองค์ความรู้ในด้านการจัดกิจกรรม โปรแกรมการศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ระหว่างวัย หรือเครื่องมืออื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ชัดเจนเพียงพอแก่การนำไปสู่การปฏิบัติ และจากงานวิจัยของ ชามาภัทร สิทธิอำนาจ, พิณสุดา สิริธรงค์ศรี และอุทัย บุญประเสริฐ (2561) เกี่ยวกับรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็กในสถานศึกษา พบว่า กรณีศึกษาทั้ง 17 โรงเรียนที่เป็นผู้บริหารและครูในทุกสังกัด มีความต้องการจำเป็นที่จะได้รับการพัฒนาด้าน “ความรู้ ความเข้าใจ” และ “ทักษะความสามารถ” ในการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยมากที่สุด เนื่องจากการเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นสิ่งใหม่ในสังคมไทย แม้จะพบว่าผู้บริหารสถานศึกษาและครูจะมี “การตระหนัก

รู้ในความสำคัญ” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าประเทศไทยยังคงมีความต้องการการศึกษาและการนำสู่ปฏิบัติอีกจำนวนมาก

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นเครื่องมือทางสังคมที่มุ่งสร้างให้เกิดความสัมพันธ์อันดี การแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ในลักษณะต่างตอบแทนให้แก่คนในสังคม และตอบสนองความต้องการของสังคมผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากประโยชน์และความต้องการในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ใช้การวิจัยเชิงการออกแบบซึ่งเป็นวิธีวิทยาการวิจัยแนวใหม่ในการศึกษาความต้องการเชิงลึกของผู้สูงวัยและเด็กในบริบทไทยเกี่ยวกับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อนำไปพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย และหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (new design principle) ที่เปรียบให้แก่หน่วยงานผู้จัดกิจกรรมทั้งในภาครัฐและเอกชน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของ ผู้สูงวัยและเด็กในครอบครัวไทย โดยความสัมพันธ์ระหว่างวัยตาม กองส่งเสริมสถาบันครอบครัว (2561) ตามแนวคิดครอบครัวเข้มแข็ง สามารถประเมินได้ด้วยเกณฑ์ 4 ด้าน คือ การแสดงออกซึ่งความรักและเอาใจใส่กันและกัน การยอมรับและเคารพความคิดเห็นกันและกัน การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ และ การมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาข้อขัดแย้งด้วยเหตุผลไม่ใช้ความรุนแรง

ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ใช้การวิจัยเชิงการออกแบบซึ่งเป็นวิธีวิทยาการวิจัยแนวใหม่ เพื่อสร้างต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (prototypes) และนำไปทดลองและปรับปรุงอย่างเหมาะสมเพื่อสรุปหลักการออกแบบ (design principles) โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ให้แก่ผู้จัดโปรแกรมศึกษานอกระบบโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นองค์กรรัฐและเอกชน โรงเรียน ชุมชน สถาบัน หรือกลุ่มบุคคลต่าง ๆ ให้สามารถนำหลักการออกแบบไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทตนเอง และยังเป็นประโยชน์นักวิจัยที่สามารถนำไปต่อยอดองค์ความรู้วิชาการ รวมถึงภาครัฐสามารถนำไปใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างนโยบายสำคัญของรัฐในการแก้ไขปัญหาสังคมทั้งในปัจจุบันและในอนาคตอีกด้วย

คำถามการวิจัย

1. มีความต้องการจำเป็นอะไรบ้างสำหรับการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย
2. หลักการออกแบบและต้นแบบของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่มีต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กมีลักษณะเป็นอย่างไร
3. ผลการทดลองใช้ต้นแบบเป็นอย่างไร บทเรียนจากการทดลองใช้ต้นแบบทำให้ได้หลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย
2. เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
3. เพื่อทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากบทเรียนจากการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (Intergenerational Learning Program) ที่พัฒนาในการวิจัยนี้เป็นต้นแบบ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (intergenerational relations) โดยกำหนดขอบเขตของการศึกษา “ตัวแปรความสัมพันธ์ระหว่างวัย” เป็นความสัมพันธ์ที่ดีของผู้สูงอายุและเด็กตอนกลาง

กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการศึกษามี 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้สูงอายุที่มีอายุ 60-69 ปี และกลุ่มเด็กมีอายุ 10-12 ปี เนื่องจากทั้งสองกลุ่มที่ได้รับผลกระทบต่อการเกิดครอบครัวข้ามรุ่นโดยตรง (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล และ องค์การยูนิเซฟ, 2559) และผู้สูงอายุที่มีอายุ 60-69 ปีมีลักษณะทางกายภาพที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540)

เนื้อหาเป็นการพัฒนาโปรแกรมที่มีสาระจากหลักการและแนวปฏิบัติจากการศึกษานอกระบบ เช่น การสร้างความไว้วางใจ (trust) การเคารพยกย่อง (respect) ความสอดคล้องกับการดำเนินชีวิต (life relevancy) การเรียนรู้แบบร่วมกัน (collaborative learning) และการเสริมพลัง (empowerment) หรืออื่น ๆ ที่เหมาะสมกับความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็กในบริบทไทย

ตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุและเด็กที่อยู่ในชุมชนเมืองและนอกเมือง โดยใช้โรงเรียนเป็นฐานในการส่งเสริมการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เด็กที่ศึกษาเป็นเด็กที่อยู่ในสถานศึกษาทุกสังกัด การศึกษาที่อยู่ในชุมชนที่ศึกษา เนื่องจากสามารถติดตามผลการทดลองโปรแกรมได้อย่างต่อเนื่อง สะดวกแก่การเดินทางของเด็กและผู้สูงอายุ โดยผู้สูงอายุจะต้องเป็นผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กที่ศึกษา และการเข้าร่วมของผู้ปกครองจะเกิดขึ้นในกรณีที่เป็นผู้สังเกตการณ์ในพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปเมื่อได้ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนเท่านั้น

นิยามคำศัพท์สำคัญ

การเรียนรู้ระหว่างวัย หมายถึง กระบวนการหรือวิธีการให้ได้มาซึ่งความรู้ของทั้งผู้สูงอายุและเด็ก ผ่านกิจกรรม เหตุการณ์สำคัญ และโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้ออกแบบเพื่อให้เกิดการร่วมมือ เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เป็นผู้สูงอายุและเด็ก เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ในการอยู่ร่วมกันและเกิดประโยชน์ในลักษณะต่างตอบแทนซึ่งกันและกัน

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย หมายถึง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามชุดของกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยน ทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ในลักษณะต่างตอบแทน (reciprocal relations) ภายใต้แนวคิดและหลักการออกแบบที่พัฒนามาจากต้นแบบโปรแกรม โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ในวิจัยนี้ การเรียกชื่อย่อโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย จะมีความหมายเดียวกันกับ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ความสัมพันธ์ระหว่างวัย หมายถึง ความรู้สึกเชิงบวกที่ผู้สูงวัยและเด็กมีให้แก่กันและกัน ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ในทางไปและกลับ “ตัวแปรความสัมพันธ์ระหว่างวัย” มีองค์ประกอบย่อยมากกว่า 1 ตัว ที่ได้มาจากการจัดกระทำของตัวแปรแทรกแซง จนเกิดกระบวนการส่งผ่านไปยังตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่เกิดขึ้นหลังแต่ละกิจกรรม

หลักการออกแบบ หมายถึง คำอธิบายที่สร้างขึ้นมาเพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายของผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ กับองค์ประกอบที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดทฤษฎีที่นำมาเป็นข้ออ้างในการออกแบบองค์ประกอบและกระบวนการดำเนินงานในกิจกรรมการเรียนรู้ที่อยู่ภายใต้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยในวิจัยนี้ เป้าหมายของผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ต้นแบบโปรแกรม หมายถึง พิมพ์เขียวขั้นต้นเพื่อนำไปทดลองปฏิบัติที่มีลักษณะเป็นชุดของกิจกรรมที่ได้จัดเรียงตามลำดับชั้นความเหมาะสม ซึ่งนักวิจัยได้ออกแบบพัฒนาขึ้นมาจากหลักการออกแบบที่นำแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียนมาใช้เป็นข้ออ้างเชิงเหตุผลในการกำหนดองค์ประกอบของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ระหว่างการนำไปทดลองปฏิบัติมีการปรับปรุงต้นแบบให้เหมาะสมกับบริบท หลังจากการปรับปรุงจนได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง นักวิจัยนำเสนอเป็นโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่สามารถนำไปปรับใช้เป็นประโยชน์แก่บริบทอื่นต่อไป

การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ หมายถึง การศึกษาอารมณ์ ประสบการณ์ ความเข้าใจ พฤติกรรม ความต้องการจำเป็น และแรงจูงใจของนักปฏิบัติที่ดำเนินกิจกรรมระหว่างวัย มีเป้าหมายเพื่อให้ได้ข้อมูลมาใช้ในการออกแบบต้นแบบของกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของผู้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ประโยชน์เชิงปฏิบัติ

1.1 โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็ก ถือเป็น วิจัย ในยุคแรกของประเทศไทยที่กล่าวถึงการสร้างความสัมพันธ์ของคน 2 กลุ่มวัย ผ่านการใช้วิธี วิทยาการที่เป็นการวิจัยเชิงการออกแบบเพื่อให้ได้โปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนที่ตอบสนอง ความต้องการของผู้สูงอายุและเด็กในด้านการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยอย่างมีประสิทธิภาพและ สอดคล้องกับบริบท

1.2 ผู้เข้าร่วมโปรแกรมทั้งเด็กและผู้สูงอายุจะได้รับประโยชน์ต่อตนเอง มีทัศนคติที่ดีใน การดำเนินชีวิตที่มีต่อตนเองและผู้สูงอายุ ได้ฝึกทักษะและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระที่ใช้ ดำเนินกิจกรรม ผลลัพธ์จากการเรียนรู้ท้ายที่สุดจะนำมาซึ่งความแข็งแกร่งของครอบครัว และการเพิ่ม แรงยึดเหนี่ยวในสังคมให้พร้อมที่จะรับมือการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคมที่ก้าวเข้า มาอย่างไม่หยุดยั้งและเพิ่มทุนสังคมในที่สุด

1.3 โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก เป็น นวัตกรรมใหม่ ที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมนโยบายของรัฐในการแก้ไขปัญหาสังคมทั้งใน ปัจจุบันและในอนาคต และเนื่องจากมีการออกแบบเพื่อให้ได้ต้นแบบที่มีความสมบูรณ์ที่สุด นักปฏิบัติ หรือผู้อำนวยการความสะอาดทั้งจากการศึกษาในระบบและการศึกษานอกระบบโรงเรียน จะสามารถนำ หลักในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ได้ ปรับให้เข้ากับบริบทจริงอย่างไม่จำกัด

2. ประโยชน์เชิงนโยบาย

2.1 รัฐควรส่งเสริมแนวคิดการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง วัย เพื่อตอบสนองนโยบายรองรับสังคมผู้สูงอายุ โดยการพัฒนากลไกทางการศึกษานอกระบบ โรงเรียนเพื่อให้เรียนรู้แนวคิดในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ซึ่งได้พัฒนาในการวิจัยนี้ให้เป็นแบบอย่างของการพัฒนาโปรแกรม

2.2 รัฐและเอกชนควรนำปัญหาและข้อค้นพบในวิจัยนี้ไปใช้ในการปรับปรุงนโยบาย การ วางรูปแบบการจัดการ ให้อำนาจและบทบาทแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการจัดสรรงบประมาณ อย่างเหมาะสม เพื่อสนับสนุนให้โครงการที่เกี่ยวข้องกับการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยสามารถ ดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพจนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2.3 รัฐควรนำข้อค้นพบจากการระบุความต้องการจำเป็นโดยนักปฏิบัติ ทั้งในส่วนที่เป็น การระบุปัญหาในบริบทสังคมไทย ปัจจัยส่งเสริมให้เกิดความสำเร็จ และอนาคตภาพของการนำ โปรแกรมไปใช้ เพื่อกระจายบทบาทความรับผิดชอบไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ในรูปแบบ บูรณาการ

3. ประโยชน์เชิงวิชาการ

3.1 วิธีวิจัยที่ใช้ในการศึกษานอกระบบอาจมีหลายแนวคิด แต่แนวคิดของการวิจัยอิงการออกแบบเป็นแนวคิดที่ควรนำมาใช้กับการพัฒนาการศึกษานอกระบบ โดยให้ความสำคัญกับการใช้การวิจัยอิงการออกแบบเป็นฐานในการจัดโปรแกรมหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย

3.2 ผลการวิจัยนี้ได้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ซึ่งสามารถนำไปปฏิบัติได้ ผ่านการทดลองใช้และเกิดผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ ที่เกี่ยวกับการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย ความผูกพันระหว่างวัน ความภาคภูมิใจร่วมกัน การสื่อสารเชิงบวก การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และความเชื่อใจไว้วางใจ นอกจากนี้ยังได้องค์ความรู้ใหม่ที่เป็นหลักการออกแบบโปรแกรมที่นักวิจัยอื่น หรือนักการศึกษานอกระบบ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการคิดสร้างต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย

3.3 งานวิจัยนี้เป็นตัวอย่างของการนำแนวคิดทฤษฎีการศึกษานอกระบบ และการศึกษาผู้ใหญ่มาใช้ในการออกแบบโปรแกรม ซึ่งเป็นการยืนยันความเหมาะสมของแนวคิดทฤษฎีผ่านการออกแบบและนำไปทดลองปฏิบัติ ผลการศึกษาน่าจะเป็นแนวทางให้นักการศึกษานอกระบบ นำแนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้องไปใช้ในการกำหนดหลักการออกแบบ และเสนอผลที่เกิดขึ้น เป็นการขยายองค์ความรู้ให้ศาสตร์ของการศึกษานอกระบบโรงเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งสิ้น 6 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 มโนทัศน์เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย ตอนที่ 2 มโนทัศน์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย ตอนที่ 3 มโนทัศน์การเรียนรู้การศึกษานอกระบบโรงเรียนกับพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้สูงอายุและเด็ก ตอนที่ 4 มโนทัศน์การส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทไทยด้วยโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ตอนที่ 5 มโนทัศน์การวิจัยอิงการออกแบบ ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ ตอนที่ 7 กรอบแนวคิดการวิจัย

ตอนที่ 1 มโนทัศน์เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย

ในวิจัยนี้ การเรียนรู้ระหว่างวัยถูกใช้เป็นตัวแทรกแซงที่ทำให้เกิดตัวแปรตามความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็ก วรรณกรรมในตอนนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมาและความสำคัญ ความหมาย กระบวนทัศน์ใหม่ และประโยชน์ของการเรียนรู้ระหว่างวัย

ความเป็นมาและความสำคัญของการเรียนรู้ระหว่างวัย

การเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวมีใช้สิ่งใหม่ แต่เป็นการเรียนรู้ที่ถูกฝังแน่นภายในครอบครัวสืบเนื่องมาอย่างยาวนานจากรุ่นปู่ย่าตายายสู่รุ่นลูกหลาน ผ่านการเรียนรู้ตามอัธยาศัยในครอบครัว ผู้สูงวัยในอดีตมักจะได้รับ การเคารพยกย่องจากครอบครัวและชุมชน เนื่องจากเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ทักษะ ความชำนาญ ธรรมเนียมปฏิบัติ และคุณค่าระหว่างประชากรต่างวัยอย่างเป็นระบบจากรุ่นสู่รุ่น มีบทบาทในการส่งผ่านคุณค่า วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของครอบครัวให้คงไว้ การเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวจึงเป็นตัวเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ของครอบครัวสู่คนยุคปัจจุบัน อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ระหว่างวัยในแต่ละท้องถิ่นมีระดับความเข้มข้นต่างกันไปตามวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้น วัฒนธรรมที่เน้นความกตัญญูและให้มีความเคารพยำเกรงให้แก่ผู้สูงวัยจะมีส่วนช่วยให้การเรียนรู้ระหว่างวัยเติบโตได้อย่างแข็งแกร่งกว่า เช่น จีน ญี่ปุ่น ปาเลสไตน์ และไทย เป็นต้น ประเทศไทยถือเป็นประเทศที่มีการเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวสูง เนื่องจากมีความผูกพันใกล้ชิด มีวัฒนธรรมประเพณีที่การเคารพเชื้อ พิงผู้สูงอายุ และมีการถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น แต่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการถ่ายทอดจากผู้ใหญ่ไปยังเด็กในลักษณะทางเดียว (one-way intergenerational learning) (Bostrum et al., 1999a)

แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยเกิดขึ้นภายใต้ร่มของแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งถือกำเนิดตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา โดยเริ่มจากการพัฒนาจากการปรับปรุงนียมการศึกษาให้กว้างขึ้น ต่อมาในช่วงปี ค.ศ. 1970 เกิดพัฒนาเป็นแนวคิดการศึกษาทุกมิติชีวิต (lifewide education) ในช่วงปี ค.ศ. 1980 เกิดนียมการศึกษาตลอดชีวิต และนียมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ช่วงปี ค.ศ. 1990 เกิดการพัฒนาแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย และนียมการเรียนรู้ระหว่างวัย ดังปรากฏในภาพ 2.1



ภาพ 1 พัฒนาการแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย

ที่มา : ขามาภัทร สิทธิอำนวนย, พิณสุดา สิริรังศรี และ อุทัย บุญประเสริฐ (2561)

แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยเริ่มถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 1992 โดยการเริ่มพบปัญหาและมีการประชุมเกี่ยวกับปัญหาประชากรต่างรุ่นในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยกลุ่มนักวิชาการและนักวิจัย 22 คน มีการจัดการประชุมภายใต้หัวข้อ “Justice Across Generations” จัดโดย The Public Policy Institute of the American Association of Retired Persons โดย Bengston and Murray (1993) แห่ง Institute of International Education Stockholm University ได้อธิบายปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างประชากรต่างรุ่นในประเทศสหรัฐอเมริกามีสาเหตุมาจาก เหตุผล 3 ประการ คือ

- 1) ประชากรสูงวัยมีจำนวนสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นผลให้โครงสร้างด้านประชากรศาสตร์เปลี่ยนไป
- 2) การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนไปทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคมที่เปลี่ยนไป ควรเป็นไปในทิศทางใด
- 3) แนวทางการแก้ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดจากความแตกต่างในประชากรต่างวัย จะสามารถรับมือได้อย่างไร

นอกจากนี้ Bengston and Murray (1993) ยังกล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่างรุ่นกัน มีความสำคัญต่อการพัฒนาความเชื่อถือไว้วางใจ การพัฒนาภาวะการพึ่งพาอาศัย และการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัยระหว่างเด็กและผู้สูงอายุ ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นสามารถอธิบายได้โดยแนวคิดของการเรียนรู้ระหว่างวัย

ในปี ค.ศ. 1995 Hasan (1996) ได้กล่าวว่าโครงสร้างหลักของการศึกษาตลอดชีวิตจำเป็นต้องครอบคลุม 2 ความเชื่อหลัก คือ 1) การศึกษาที่เป็นการสร้างคุณค่าภายในมนุษย์มากกว่าเป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิต และ 2) การศึกษาจะต้องเปิดโอกาสให้แก่ทุกคนโดยไม่จำกัดอายุ เพศ วัย หรือแม้แต่สถานการณ์ทำงาน (Bostrum et al., 1999b)

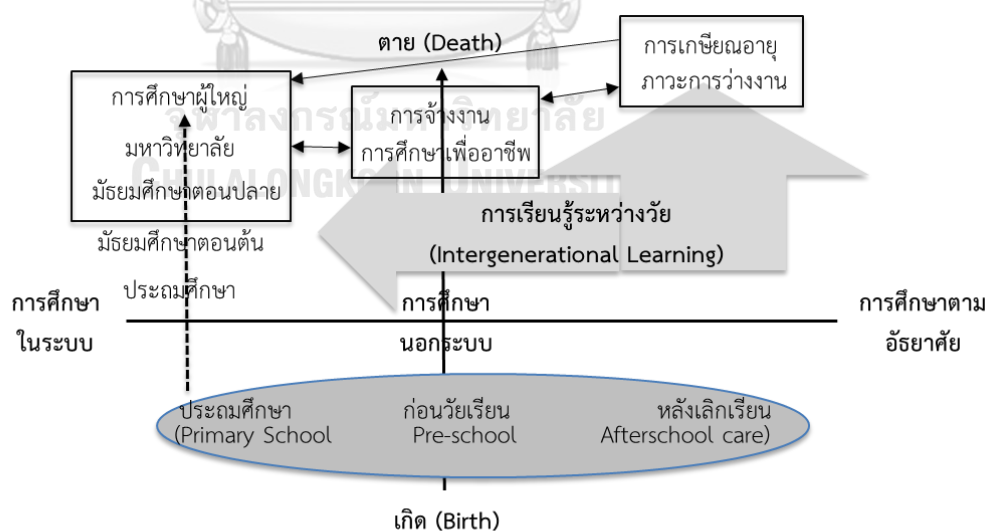
ความชัดเจนในแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยเริ่มชัดเจนในปี ค.ศ. 1997 นักวิจัยหลายคนได้แสดงความเห็นว่า “การเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต” มีความเห็นว่า การเรียนรู้ระหว่างวัยช่วยให้เกิดการนำมุมมองด้านการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเขาไปใช้ในการศึกษาในระบบได้ (to introduce aspects of informal learning into the system of formal education) เช่น Newman (1997) ได้เสนอโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ซึ่งฝังตัวอยู่ในโปรแกรมการเรียนรู้ที่เน้นการทำกิจกรรมระหว่างคนต่างวัยข้ามสายเลือด ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์แก่เด็กและผู้ใหญ่ไปพร้อมๆ กัน

ในปี ค.ศ. 1998 Kaplan et al. (1998) ทำการวิจัยเกี่ยวกับ เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย และได้ให้นิยามการเรียนรู้ระหว่างวัย ว่าเป็นกิจกรรม เหตุการณ์สำคัญ และโปรแกรมต่าง ๆ ที่ออกแบบเพื่อให้เกิดการร่วมมือ เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มีอายุเกิน 60 ปี และบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี โดยไม่ได้ระบุว่าแนวคิดที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัยนั้นจะได้รับเงินสนับสนุนหรือไม่ หรือจัดทำเพียงชั่วคราวหรือระยะยาว หรือเพียงครั้งเดียว ซึ่งโปรแกรมทั้งหมดล้วนถูกเรียกว่า โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยทั้งสิ้น

แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยได้ถูกขยายไปสู่สากลได้ในปี ค.ศ. 1999 โดยองค์การ UNESCO ได้เห็นความสำคัญของความตึงเครียดในสังคมเกี่ยวกับปัญหาความแปลกแยกของคนต่างวัย จึงได้จัดการประชุมผู้นำประเทศทั้ง 10 เพื่อหารือเกี่ยวกับหลักการสำคัญของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยสู่การปฏิบัติ (Intergenerational Practice and Programmes) และตั้งเป็นนโยบายสังคม (social policy) เพื่อให้เกิดหลักปฏิบัติเป็นมาตรฐานสากล และได้ให้นิยามการเรียนรู้ระหว่างวัยอย่างเป็นทางการว่า *โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย* หมายถึง เครื่องมือที่ถูกนำไปใช้อย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อการแลกเปลี่ยนทรัพยากรและการเรียนรู้ระหว่างผู้สูงวัยและเด็ก (Hatton-Yeo A. & Ohsako T., 1999)

แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยได้เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีความชัดเจนชัดยิ่งขึ้น โดยในปี ค.ศ. 2001 Rosebrook V. et al. (2001) ได้อธิบายว่า *โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย* เกิดขึ้นจาก ศาสตร์ด้านการศึกษาปฐมวัย (early childhood education) ผสมกับศาสตร์ในการดูแลผู้สูงอายุ (gerontology) สาเหตุของการเกิดศาสตร์นี้เนื่องจากมาจากสังคมปัจจุบันมีความต้องการการดูแล ของเด็กและผู้ใหญ่มีแนวโน้มมากขึ้นทุกที มีเด็กจำนวนมากที่ต้องการการดูแลจากผู้ปกครองที่ต้อง ทำงาน ผู้ปกครองต้องการสถานรับเลี้ยงเด็กที่มีคุณภาพ ในขณะที่เดียวกันก็มีจำนวนผู้สูงอายุทั้งสองวัย มาทำกิจกรรมระหว่างสองวัย โดยมีบุคลากรที่มีคุณภาพรู้และเข้าใจวิธีปฏิบัติเพื่อเสริมพัฒนาการทั้ง สองวัยอย่างเหมาะสม

ในปี ค.ศ. 2002 Bostrum A. (2003) ได้อธิบายรูปแบบ การเรียนรู้ระหว่างวัยของประเทศ สวีเดนซึ่งมีความคล้ายคลึงกับในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก โดยกล่าวว่านโยบายทางการศึกษาของ ประเทศสวีเดนได้นำการเรียนรู้ระหว่างวัยเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาตลอดชีวิตของคน ทุก ช่วงวัย โดยเริ่มตั้งแต่เด็กปฐมวัยซึ่งเป็นช่วงวัยที่เป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาตลอดชีวิต เด็กปฐมวัย สามารถได้รับบริการจากทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เมื่อ เด็กปฐมวัยเติบโตขึ้น มีระดับการศึกษาที่สูงขึ้น สามารถเพิ่มรูปแบบการศึกษานอกระบบ โดยสามารถ เลือกที่จะเข้ารับฝึกอาชีพได้ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมปลาย และผู้ที่เกษียณจากการทำงานแล้วก็ยัง สามารถกลับเข้าเรียนทั้งการศึกษาในระบบและการศึกษานอกระบบได้ เนื่องจากประเทศสวีเดน เปิดรับให้ผู้สูงอายุเข้าเรียนในระดับมหาวิทยาลัยได้ ดังภาพ 2

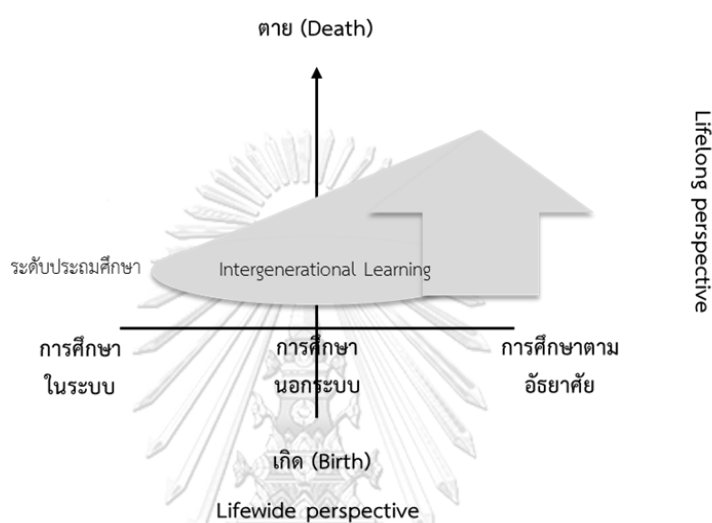


ที่มา: Lifelong learning and intergenerational learning : Swedish National Agency for Education (2000)

ภาพ 2 การเชื่อมโยงการศึกษาในระบบโรงเรียนกับการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

นอกจากนี้ Bostrum A. (2003) ได้แสดงพื้นที่ของความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นพื้นที่สี่เท่าที่ได้เพิ่มมากขึ้น ดังแสดงไว้ในภาพ 3

กรณีที่เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเด็กระดับชั้นประถมศึกษาและผู้สูงวัยผ่านกิจกรรมที่จัดในโรงเรียน ซึ่งในส่วนนี้นักวิจัยเห็นว่า พื้นที่ของความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ระหว่างวัยอาจเปลี่ยนไปหากกิจกรรมที่เกิดขึ้นในระดับการศึกษาในระดับที่ต่างจากระดับประถมศึกษา เช่น ในระดับปฐมวัยพื้นที่อาจจะต่ำลงได้ การเรียนรู้ทุกมิติชีวิตในแนวนอน



ที่มา: Lifelong learning and intergenerational learning (Brostrom, 2002)

ภาพ 3 พื้นที่การเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เกิดจากการเรียนรู้ระหว่างวัย

ต่อมาในปี ค.ศ. 2007 Springate I. et al. (2008) ผู้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวปฏิบัติการเรียนรู้ระหว่างวัยแห่งองค์การบริหารราชการส่วนท้องถิ่นในประเทศไทย ได้นิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย ว่าสามารถมีได้มากกว่าหนึ่งความหมาย และหากยึดตาม Beth Johnson Foundation (BJF) จะหมายถึง กิจกรรมที่ออกแบบอย่างมีวัตถุประสงค์ซึ่งให้ประโยชน์แก่ทั้งผู้สูงวัย (อายุเกิน 50 ปี) และเยาวชน (อายุต่ำกว่า 25 ปี) เพื่อให้ให้นิยามเข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้เขียนให้ขอบเขตการศึกษาไว้ว่า อายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรม คือ ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี และผู้ที่มีอายุเกิน 50 ปีขึ้นไป และในปี ค.ศ. 2011 The European Network for Intergenerational Learning (2011) ได้ร่วมกันหาข้อสรุปนิยามความหมาย แนวทางปฏิบัติ การวิจัย รวมถึงแนวทางสนับสนุนในเชิงนโยบายและด้านอื่นๆ จาก 25 องค์กร จากประเทศสมาชิก 20 ประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยได้ร่วมกันปรับนิยามการเรียนรู้ระหว่างวัยใหม่ว่า หมายถึง การเรียนรู้อย่างเป็นทางการเป็นส่วนที่ติชของบุคคลต่างวัย (a learning partnership) ที่เน้นการได้ประโยชน์ร่วมกันไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทักษะ ความรู้ และคุณค่าในด้านต่างๆ

1.2 กระบวนทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้ระหว่างวัย

การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคมที่ส่งผลให้เกิดการย้ายถิ่นของประชากรออกจากถิ่นฐานบ้านเกิดสู่เมือง ที่ก่อให้เกิดอุปสรรคในด้านระยะทางในการเชื่อมความสัมพันธ์ต่อคนในครอบครัว โดยเฉพาะผู้สูงอายุหรือเด็ก ก่อให้เกิดภาวะความต้องการพึ่งพาและการแปลกแยกของคนต่างวัยในสังคม เพื่อเอาชนะอุปสรรคจากความไกลห่างของระยะทาง (geographic gap) และเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมที่มีผู้สูงวัยมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยที่ยังยึดถือประเพณีในกรอบของสังคมที่ให้ความสำคัญแก่ผู้สูงวัยว่าจะสามารถช่วยถ่ายทอดความรู้และมีส่วนร่วมในการสร้างทุนทางสังคม กระบวนทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้ระหว่างวัยจึงปรับสู่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงวัยกับลูกหลานที่มีได้เป็นเครือญาติ (non-biologically) โดยเรียกว่าเป็น “การเรียนรู้ระหว่างวัยนอกครอบครัว” (extrafamilial intergenerational learning) เพิ่มเติมจากการเรียนรู้ระหว่างวัยในอดีตที่มุ่งสร้างการเรียนรู้ระหว่างวัยระหว่างสมาชิกในครอบครัวเท่านั้น (familial intergenerational learning) การเรียนรู้ระหว่างวัยกับลูกหลานที่มีได้เป็นเครือญาติระยะเริ่มต้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 เป็นต้นมา ในระยะเริ่มต้น รูปแบบการเรียนรู้ระหว่างวัยจะเป็นการจัดในลักษณะโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ใช้โรงเรียนเป็นฐาน (school-based intergenerational programs) ที่เน้นสถานศึกษาเป็นผู้จัดดำเนินการ ผู้จัดอาจเป็นโรงเรียนหรือสถานรับเลี้ยงเด็ก (child care centers) โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนกับผู้สูงอายุนอกครอบครัวร่วมกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุและเด็ก ผู้สูงวัยมีบทบาทในการให้ความรู้โดยการสมัครเป็นอาสาสมัครเข้าร่วมโครงการกับสถานศึกษา ในลักษณะที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา (mentors) ครูสอนพิเศษ (tutors) คณะกรรมการที่ปรึกษา (adviser) หรือ ครูฝึกสอน (coaches) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยได้ขยายวงกว้างขึ้นนอกเหนือจากโรงเรียน มีการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยโดยองค์การเพื่อชุมชนต่าง ๆ เช่น ศูนย์พัฒนาชุมชน (community centers) โรงพยาบาล หรือหน่วยงานทางศาสนา เป็นต้น ซึ่งทำที่สุดแล้ว รูปแบบของสังคมยุคใหม่จะเป็นตัวรอบกระบวนทัศน์ใหม่ให้กับการเรียนรู้ระหว่างวัยที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงแนวคิดและทฤษฎี “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” เข้ากับความต้องการของสังคมในปัจจุบัน (Newton & Hatton-Yeo, 2008) Bostrum A. (2003) ได้แสดงตัวอย่างกระบวนทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้ระหว่างวัยในประเทศสวีเดนที่ได้นำการเรียนรู้ระหว่างวัยเข้ามาไว้ในหลักสูตรสถานศึกษาโดยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้จากปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยของบุคคลนอกครอบครัว

กล่าวโดยสรุป กระบวนทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้ระหว่างวัยได้มีการขยายขอบเขตแนวคิดและความสำคัญอย่างต่อเนื่องจวบจนปัจจุบัน มีความสำคัญและมีบทบาทในการเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงการศึกษาทั้ง 3 ระบบเข้าด้วยกัน สนับสนุนให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้ตลอดชีวิตที่กว้างขวางสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เกิดการสอดประสานกับชุมชนเพื่อลดปัญหาความแปลกแยกของสังคม

อันจะช่วยส่งเสริมบทบาทและคุณค่าให้แก่ผู้สูงอายุ โดยมิได้จำกัดเพียงแต่สมาชิกในครอบครัว ทั้งยังเปิดกว้างให้กับผู้ที่มีวัยที่ต่างกันแม้จะเป็นวัยประชิดก็ตาม

1.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้ระหว่างวัย

ประโยชน์ของการเรียนรู้ระหว่างวัยในวรรณกรรมต่างประเทศมีการกล่าวไว้อย่างหลากหลาย แต่โดยมากจะกล่าวถึงประโยชน์ใน 2 นัยยะ คือ 1) ประโยชน์ในลักษณะต่างตอบแทนที่แต่ละวัยจะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมหรือโปรแกรม และ 2) ประโยชน์ในลักษณะของทุนสังคมที่เพิ่มมากขึ้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประโยชน์ในลักษณะต่างตอบแทน

ประโยชน์ในลักษณะต่างตอบแทนที่ส่งผลต่อบุคคล สังคม และชุมชน ในด้านความสัมพันธ์ของผู้ร่วมกิจกรรมที่ดีต่อกันยิ่งขึ้น การมีสุขภาพจิตและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม มีรายละเอียด ดังนี้

The Maryland's Intergenerational Coalition (2002) ซึ่งเป็นกลุ่มความร่วมมือเพื่อการเรียนรู้ระหว่างวัยของรัฐแมริแลนด์ประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวถึงประโยชน์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ดังนี้

1) ประโยชน์ต่อการพัฒนาจิตใจและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยช่วยให้เด็กๆ เกิดการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้เนื่องจากเด็กได้เรียนรู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ๆ จากผู้สูงอายุที่มีภูมิหลังต่างกัน สร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (self-esteem) ช่วยให้เกิดการสร้างสายสัมพันธ์กับชุมชน และช่วยเน้นย้ำให้เด็กๆ รู้ว่าตนเองเป็นที่ต้องการ สำหรับผู้สูงอายุ การที่ได้สนทนากับผู้อ่อนวัยกว่าทำให้รู้สึกว่าได้ใกล้ชิดกับสังคมและรู้สึกมีคุณค่าที่ได้ช่วยให้เด็กๆ เกิดความมั่นคงในชีวิต

2) ประโยชน์ต่อสังคมและชุมชน ช่วยให้ความร่วมมืออย่างสูงสุดของคนต่างวัยซึ่งจะช่วยรวมสังคมให้เป็นหนึ่งเดียว

3) ประโยชน์ต่อการสร้างความสัมพันธ์ที่ยั่งยืน โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นวิธีที่ดีที่มนุษย์แสดงคุณค่าและความห่วงใยที่มีให้แก่กัน เมื่อใดก็ตามที่คนต่างวัยรู้จักกันดีขึ้นแล้ว ภาพลักษณ์ในแง่ลบของกันและกันจะหายไปเกิดเป็นความสัมพันธ์ที่ยั่งยืน

4) ประโยชน์ต่อพัฒนาการทั้ง 5 ประการ คือ ด้านอารมณ์ ด้านจิตใจ ด้านร่างกาย ด้านสังคม และด้านประสาทสัมผัส กิจกรรมในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยนั้นมาจากการออกแบบเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ระบุไว้ โดยประโยชน์ที่ได้รับจะเป็นประโยชน์ที่เกิดร่วมกัน (mutual benefit)

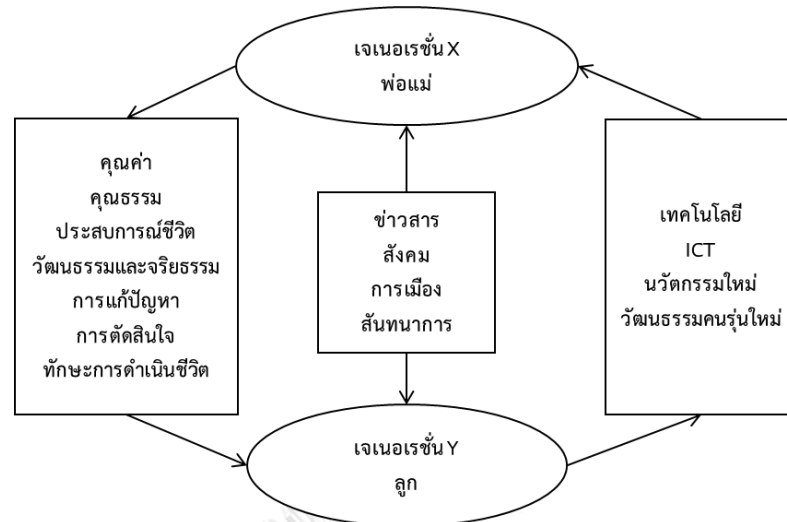
(VMAssociated & Windsor Mill, 2002)

นอกจากนี้ Springate et al. (2008) ยังได้กล่าวถึง ประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เกิดแก่กลุ่มผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม แยกเป็น 1) กลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 2) กลุ่มผู้สูงอายุ และ 3) กลุ่มเด็ก แสดงไว้ในตาราง 1

ตาราง 1 ประโยชน์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม

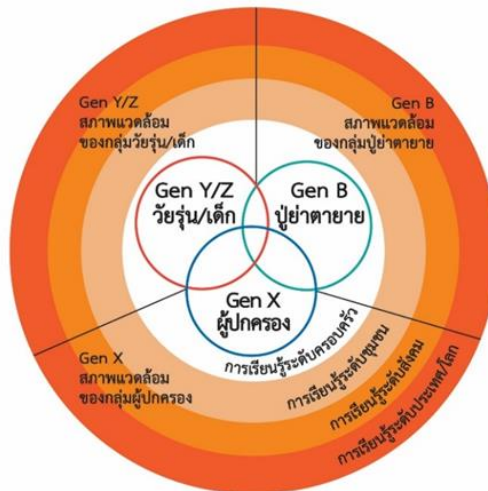
กลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม	ประโยชน์ที่ได้รับ
1. ผู้เข้าร่วมทั้งหมด (all participants)	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าใจในความต่างวัยมากขึ้น ลดทัศนคติทั่วไปของกลุ่มสังคมในเชิงลบ (increase understanding) - ความไว้วางใจและความเป็นมิตรเกิดขึ้นระหว่างที่คนต่างวัยได้รู้จักกันมากขึ้น (friendship) - การสื่อสารและความคุ้นเคยที่มากขึ้น ทำให้เกิดความมั่นใจในตนเองที่จะสานสัมพันธ์กับผู้อื่นในชุมชนมากขึ้น (enjoyment and confidence)
2. ผู้สูงอายุ (the elderly people)	<ul style="list-style-type: none"> - การที่ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กมากขึ้น ทำให้เกิดความกระฉับกระเฉงมากขึ้นและอยากที่จะเคลื่อนไหวร่างกายหรือออกกำลังกายมากขึ้น ทำให้เกิดผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น (health and well-being) - ลดความแปลกแยกจากสังคม เมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น (reduced isolation) - เมื่อได้ช่วยเหลือเด็กให้มีชีวิตดีขึ้น ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าคุณค่ามากขึ้น (a renewed sense of worth)
3. เด็ก (young people)	<ul style="list-style-type: none"> - การทำกิจกรรมในโรงเรียนและการได้รับการสนับสนุนจากผู้สูงอายุ ทำให้เด็ก ๆ มีทักษะทางการเรียน การสื่อสาร และทักษะทางสังคมมากขึ้น (gaining skills) - การเข้าร่วมกิจกรรมที่เสริมพลังทางบวกจากผู้สูงอายุ (increase self-esteem) ช่วยเพิ่มความเคารพและความภูมิใจในตนเอง

Ho (2010) ได้กล่าวเน้นถึงประโยชน์ของการเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวซึ่งมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ต่างตอบแทน โดย Ho (2010) ได้สังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยภายในครอบครัวระหว่าง “พ่อแม่เจนเอ็กซ์” และ “ลูกเจนวาย” พบว่า วิธีการเรียนรู้ของแต่ละวัยนั้นแตกต่างกันและเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบสองทาง (bi-directional) ในด้านต่าง ๆ ที่คนแต่ละวัยมีความชำนาญ (learning families) เช่น การเรียนรู้ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมจะเกิดการส่งผ่านจากเจนเอเรชั่น X → Y การเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีจะส่งผ่านจากเจนเอเรชั่น Y → เจนเอเรชั่น X ดังภาพ 4



ภาพ 4 การเรียนรู้แลกเปลี่ยนแบบสองทาง (reciprocal learning)

นอกจากนี้ Ho (2010) ได้กล่าวถึงพื้นที่ความรู้ที่เพิ่มขึ้นจาก “การเรียนรู้ระหว่างวัย” จากบริบทที่เล็กที่สุดไปใหญ่ที่สุด นำมาซึ่ง “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” อธิบายได้จากภาพ 5



ภาพ 5 พื้นที่ความรู้ที่เพิ่มขึ้นจากการเรียนรู้ระหว่างวัย

จากภาพอธิบายได้ว่า พื้นที่ความรู้ที่เพิ่มขึ้นของคนแต่ละเจเนอเรชันจากการเรียนรู้ระหว่างวัยจากบริบทที่ต่างกัน 4 ระดับ จากหน่วยที่เล็กที่สุด คือ “การเรียนรู้ในครอบครัว” (family learning) สู่การเรียนรู้ในระดับใหญ่ขึ้นเป็น “การเรียนรู้ในชุมชน” (community learning) เช่น โรงเรียน สถานที่ทำงาน ระดับที่ใหญ่ขึ้นอีกเป็น “การเรียนรู้ในสังคม” (society learning) และระดับใหญ่ที่สุดเป็น “การเรียนรู้ระดับโลก” (global learning) มนุษย์แต่ละคนเติบโตขึ้นในบริบทที่ต่างกัน ทั้ง 4 ระดับทำให้มีพฤติกรรมและแนวคิดที่ต่างกัน ความรู้ และประสบการณ์ต่างกันไป เส้นแบ่งเขตที่

กันอยู่ (pie section) เป็นพื้นที่ความรู้ที่ได้จาก 4 ระดับของแต่ละเจนเนอเรชัน ส่วนที่ทับซ้อนกัน (intersection) คือ การแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ของคนแต่ละเจนเนอเรชันจากการเรียนรู้ระหว่างวัย

กล่าวโดยสรุป ทั้งผู้สูงวัยและเด็กต่างก็ได้รับประโยชน์ต่างตอบแทนจากการเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 5 ด้าน เช่น พัฒนาการทางอารมณ์ ผู้สูงอายุหลังเข้าร่วมกิจกรรมจะเรียนรู้จากการเป็นผู้ให้ความรักที่ปราศจากเงื่อนไข เกิดความรู้สึกภูมิใจในตนเอง ลดความรู้สึกหงอยเหงา ได้รับเสียงหัวเราะ เป็นต้น ในขณะที่เด็กจะได้รับการพัฒนาด้านความเข้าใจต่อผู้สูงอายุ เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และเรียนรู้ที่จะได้รับความรักที่ปราศจากเงื่อนไข เป็นต้น

ประโยชน์ในลักษณะทุนทางสังคมที่เพิ่มมากขึ้น

Bostrum et al. (1999a) กล่าวถึง โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีประโยชน์ต่อสังคมในแง่มุม ดังนี้

1) ช่วยลดการแปลกแยกของสังคม โดยช่วยให้เกิดการเชื่อมสายสัมพันธ์ระหว่างวัย แก้ไขสถานการณ์ความแปลกแยกของผู้สูงอายุและการมีภาพลักษณ์ที่ไม่ดีระหว่างกัน

2) ช่วยให้เกิดการส่งผ่านทางวัฒนธรรม โดยมองว่าผู้สูงวัยมีคุณค่าที่จะเป็นผู้สืบสานวัฒนธรรมไปยังคนรุ่นต่อไปไม่ให้หายไปตามกาลเวลา

3) ช่วยก่อให้เกิดสร้างองค์ความรู้และทักษะระหว่างรุ่น โดยมองว่าผู้สูงอายุสามารถเรียนรู้เทคโนโลยีและได้รับข้อมูลข่าวสารจากคนรุ่นใหม่ และในขณะเดียวกันผู้สูงวัยก็สามารถช่วยสร้างทักษะด้านการทำงานในโลกที่มีความซับซ้อนให้แก่เด็ก เช่น กระบวนการตัดสินใจ (decision-making process) เทคนิคในการทำงาน และทักษะทางด้านสังคม เป็นต้น

4) ช่วยให้เกิดการแบ่งปันทรัพยากรระหว่างคนต่างวัย ทรัพยากรจะถูกจัดสรรได้อย่างมีประสิทธิภาพถ้าคนต่างวัยอยู่กันอย่างเชื่อมโยงมากกว่าอยู่กันอย่างแปลกแยก โดยกระตุ้นให้ผู้สูงอายุมมีส่วนร่วมในกิจกรรมและเข้าสังคมอย่างสม่ำเสมอ สามารถลดการพึ่งพิง และช่วยให้เกิดการแบ่งปันทรัพยากรระหว่างส่วนต่าง ๆ ของสังคมในลักษณะที่ต่างไปจากเดิมที่เป็นอยู่ เช่น ครอบครัว เด็ก แรงงาน สุขภาพ การศึกษา และอื่น ๆ

5) ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากแนวความคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยเกิดจากความต้องการแก้ไขปัญหาชุมชน ดังนั้นการเรียนรู้ระหว่างวัยจึงไม่สามารถแยกออกจากแนวความคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ เพราะการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่และตลอดเวลาที่มนุษย์มีความต้องการเรียนรู้ในแต่ละช่วงอายุคน ซึ่งเป็นการนำเอาศักยภาพระหว่างบุคคลมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันตลอดช่วงชีวิต

Springate et al. (2008) กล่าวถึงประโยชน์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่มีต่อชุมชนและสังคมในแง่มุมต่อไปนี้

- 1) เพิ่มความยึดเหนี่ยวในสังคม เมื่อคนในสังคมต่างก็ได้พัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ที่ดีขึ้น มีมุมมองที่ดีต่อผู้อื่นดีขึ้น และมีการเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มมากขึ้น เป็นผลทำให้สังคมแข็งแรงมากขึ้น (improve community cohesion)
- 2) ในชุมชนที่กิจกรรมระหว่างวัยประสบผลสำเร็จ จะช่วยสังคมเข้มแข็งขึ้นมีความยึดเหนี่ยวมากขึ้น และจะส่งผลให้นโยบายต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นในสังคมได้ถูกปรับปรุงให้มีทางออกที่ดีขึ้น (community-related policy areas)
- 3) พัฒนาสู่ทุนสังคม (social capital) สังคมเกิดแรงยึดเหนี่ยวและก่อให้เกิดการผานพลังสู่สิ่งใหม่ ๆ ที่ยิ่งใหญ่กว่าเดิม
- 4) เกิดความต่อเนื่องในพัฒนาการผู้สูงอายุ เมื่อผู้สูงวัยที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมระหว่างวัยแล้วก็มักจะเข้าร่วมกิจกรรมอื่น ๆ ในชุมชนด้วย (diversification of volunteering)
- 5) เมื่อชุมชนมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สถานศึกษาก็มักจะยื่นมือมาสนับสนุนด้วย (educational institutions become more involved in their communities)

นอกจากนี้ Bostrum et al. (1999a) กล่าวว่า การเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาเร่งด่วนของสังคม ครอบคลุมประเด็นปัญหาทางสังคม โดยช่วยลดประเด็นปัญหาทางสังคม การดูแลเด็กในปัจจุบันมีความจำเป็นที่ต้องเปลี่ยนรูปแบบใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เนื่องด้วยผลกระทบจากรูปแบบสังคมที่เปลี่ยนไป เช่น การเพิ่มจำนวนครอบครัวที่บิดามารดาต้องทำงาน ครอบครัวหย่าร้าง โรคภัยและการติดยาในบางชุมชน การลาออกจากโรงเรียนกลางคัน การย้ายถิ่นฐานไปเรื่อย ๆ หรือปัญหาอื่น ๆ ที่ต้องการการฟื้นฟูสภาพจิตใจและการแก้ไขอย่างเร่งด่วน กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยจะสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเยียวยาและลดปัญหาเหล่านี้ได้

สรุปได้ว่า ด้านทุนสังคม การเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นกลไกในการแก้ไขปัญหาทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีประโยชน์ต่อทุกคนที่เข้าร่วมโปรแกรม สร้างความรู้สึกว่ามีคุณค่า สร้างให้เกิดความแข็งแกร่งทางอารมณ์ ได้เรียนรู้ความรักที่ปราศจากเงื่อนไข ส่งผลให้เกิดความเป็นปึกแผ่นลดการแบ่งแยกในสังคม นอกจากนี้ยังช่วยรักษาวัดธรรมในครอบครัว ถ่ายทอดวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์จากรุ่นสู่รุ่น ให้เกิดการพัฒนาทักษะ ความรู้ ทักษะที่ดีต่อคนต่างวัย ทำได้ดีที่สุดช่วยนำไปสู่การสะสมทุนทางสังคมอันจะเป็นการสร้างความแข็งแกร่งให้กับสังคมและประเทศชาติอย่างยั่งยืน

กล่าวโดยสรุป ประโยชน์ของการเรียนรู้ระหว่างวัยมองได้ 2 นัยยะ คือ นัยยะที่เป็นประโยชน์ต่างตอบแทนต่อบุคคลที่ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะพัฒนาการด้านอารมณ์และความสัมพันธ์ของผู้ร่วมกิจกรรม และนัยยะที่เป็นการเพิ่มทุนทางสังคมที่ช่วยลดปัญหาสังคม สร้างความเป็นปึกทางสังคม ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทรัพยากร และพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน

ตอนที่ 2 มโนทัศน์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย

ในวิจัยนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างวัยเป็นตัวแปรตามที่เกิดจากตัวแปรทศเชิง “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” ของผู้สูงอายุและเด็ก วรรณกรรมในตอนนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ความหมายความสัมพันธ์ระหว่างวัย องค์ประกอบความสัมพันธ์ระหว่างวัย และแนวทางการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย

2.1 ความหมายความสัมพันธ์ในครอบครัว

เนื่องจากวรรณกรรมจำนวนมากให้ความหมาย “สัมพันธภาพ” มีความหมายเดียวกับ “ความสัมพันธ์” ในวิจัยนี้ผู้วิจัยอ้างอิงความหมาย “สัมพันธภาพ” เพื่ออธิบาย “ความสัมพันธ์ระหว่างวัย

ความหมาย “สัมพันธภาพในครอบครัว” จากนักวิชาการมักมีองค์ประกอบหลักคือ การอยู่ร่วมกัน การสื่อสารด้วยวาจาในลักษณะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมทั้งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเกิดความรู้สึกดีที่มีร่วมกัน เช่น การได้พักผ่อน ความรู้สึกผูกพันเชิงอารมณ์ การยอมรับ การร่วมทุกข์ร่วมสุข และการหลีกเลี่ยงความรู้สึกเชิงลบต่อกันของคนในครอบครัว (เล็ก สมบัติ, 2549; โสภภาพรณเวียงเพิ่ม, 2541; ทัดดาว ลิมพะสุต, 2543) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า “สัมพันธภาพในครอบครัว” หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนในครอบครัวในลักษณะที่มีการทำกิจกรรมร่วมกัน มีการสื่อสารทางด้านวาจา มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน มีการยอมรับกันและกัน บอกเล่าถึงปัญหาและช่วยกันแก้ไขความขัดแย้งอย่างไม่มีความบาดหมางกัน ช่วยเหลือดูแลเอาใจใส่กัน ผูกพันรักใคร่ทางความรู้สึกและอารมณ์ที่ดีต่อกัน

2.2 องค์ประกอบความสัมพันธ์ระหว่างวัย

องค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างวัยถือว่ามีความสำคัญยิ่งในวิจัยฉบับนี้ เนื่องจากถือเป็นสิ่งที่คาดหวังหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ หรือตัวแปรผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักวิจัยสังเคราะห์องค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างวัยจากองค์ประกอบจากการวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย ร่วมกับองค์ประกอบที่ได้มาจากการประเมินสัมพันธภาพตามหลักจิตวิทยา

องค์ประกอบจากการวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย

Brubaker & Brubaker (1999) นักวิชาการจากมหาวิทยาลัยมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา สรุปว่า ความสัมพันธ์ระหว่างวัย มีองค์ประกอบทั้ง 4 ประการ คือ การให้ความเคารพ (respect) การแสดงความรับผิดชอบ (responsibility) การสร้างประโยชน์ต่างตอบแทน (reciprocity) และการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ร่วมกัน (resiliency) อันมีรายละเอียด ดังนี้

1) การให้ความเคารพ เป็นส่วนของเด็กและผู้สูงอายุให้ความเคารพในฐานะปัจเจกแก่กันและกัน ในบริบทต่างประเทศ Brubaker & Brubaker (1999) กล่าวว่า คือการแสดงความเคารพที่เด็กมีให้ผู้สูงอายุโดยการไปเยี่ยมเยียน ถามไถ่ทุกข์สุขความเป็นอยู่ และการให้คุณค่าในความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน และ Newman S. and Hatton-Yeo A. (2008) ได้กล่าวว่า การให้ความเคารพกันสามารถเกิดได้ 2 ทาง คือทั้งเด็กและผู้ใหญ่เคารพในความแตกต่างซึ่งกันและกัน ในบริบทไทย อธิบายเพิ่มเติมถึงการตระหนักซาบซึ่งถึงความดีที่มีอยู่ของผู้สูงอายุด้วยใจจริง การเห็นคุณค่าของผู้สูงอายุและแสดงความนับถือด้วยการแสดงความอ่อนน้อม อ่อนโยน อย่างเหมาะสม ทั้งต่อหน้าและลับหลัง

วิธีการแสดงความเคารพ ถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน แสดงออกได้โดยการเรียนรู้ที่จะเคารพในความตั้งใจ ความสามารถ ความคิดเห็น และความแตกต่างของผู้อื่น วิธีการย่อยทำได้โดยการให้ความเคารพในความตั้งใจ การให้ความเคารพในความคิดเห็น และการเคารพตนเอง มีรายละเอียดดังนี้

- การเคารพในความตั้งใจ เช่น การกล่าวแสดงความขอบคุณ การชื่นชมความสำเร็จ ทำตามคำมั่นสัญญา เสนอความช่วยเหลือ เคารพในความสามารถ
- การเคารพในความคิดเห็น เช่น เป็นผู้ฟังที่ดี การถามคำถามเพื่อแสดงความสนใจในเนื้อหาที่ผู้อื่นสนทนา เรียนรู้เกี่ยวกับมุมมองของผู้อื่น โต้ตอบการสนทนา แสดงความไม่เห็นด้วยอย่างสุภาพ หากจตุรร่วมในการสนทนา
- การเคารพตนเอง เช่น การมองตนเองในด้านดี เข้าใจความต้องการของตนเอง และตอบสนอง ไม่ทำลายตนเอง ทำให้ร่างกายแข็งแรง กล่าวขอความช่วยเหลือผู้อื่น

2) การแสดงความรับผิดชอบ ในบริบทต่างประเทศ Brubaker & Brubaker (1999) กล่าวว่า หมายถึง ความรู้สึกรับผิดชอบที่เด็กมีต่อความเป็นอยู่ของผู้สูงอายุ และความตั้งใจที่จะให้ความช่วยเหลือผู้สูงอายุ มีความเป็นห่วงกับความเป็นอยู่ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต และอาจมองได้ว่าความรู้สึกนี้จะแสดงออกในลักษณะที่เป็นการแสดงความรับผิดชอบในตัวผู้สูงอายุ

การแสดงความรับผิดชอบที่เกิดขึ้นได้จริง ผู้รับผิดชอบจะต้องมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลผู้สูงอายุด้วยความเข้าใจทั้งในด้านการเสื่อมสภาพและวิธีการดูแลผู้สูงอายุ เช่น อาการหลงลืม หรือการช่วยพาออกกำลังกาย

การแสดงออกถึงความรับผิดชอบยังต้องแสดงถึงการรู้จักวิธีรักษาความรู้สึกของผู้สูงอายุในวัยฟั่งฟาง ยังต้องให้คงไว้ถึงความเป็นตัวตน เป็นบุคคลที่ต้องการการปฏิสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นในสังคมอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความมั่นใจและความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

3) ประโยชน์ต่างตอบแทน ในบริบทต่างประเทศ Brubaker & Brubaker (1999) กล่าวว่า หมายถึงการที่ผู้สูงอายุให้การช่วยเหลือเด็ก และเด็กให้การดูแลผู้สูงอายุ ต่างฝ่ายต่างให้ความสำคัญ

และช่วยเหลือดูแลกัน แต่ Newman S. and Hatton-Yeo A. (2008) ครอบคลุมการตอบสนองในด้านการแลกเปลี่ยนความรู้ คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะต่าง ๆ ร่วมกันในลักษณะการเรียนรู้ 2 ทาง (two-way learning) ที่ทั้งผู้สูงอายุและเด็กต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ

การสร้างการตอบสนองซึ่งกันและกันสามารถทำได้โดยใช้วิธีการเสริมแรงในครอบครัว และชุมชน (empowerment) ด้วยการแสดงความเคารพซึ่งกันและกัน เปิดโอกาสให้มีการสะท้อนคิดในเรื่องต่าง ๆ ร่วมกันอย่างเท่าเทียม มีการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น และตอบสนองความต้องการของกันและกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) การปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ร่วมกัน ในบริบทต่างประเทศ หมายถึง การที่ครอบครัวมีกลยุทธ์ในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในครอบครัวร่วมกัน เช่น การที่มีคนจากไป การหย่าร้าง ในบริบทไทยครอบคลุมถึงการปรับตัวให้เข้ากับบริบททางสังคมใหม่ร่วมกันของคนในครอบครัว

องค์ประกอบที่ได้มาจากประเด็นการประเมินสัมพันธภาพตามหลักจิตวิทยา

องค์ประกอบที่ได้มาจากประเด็นการประเมินสัมพันธภาพตามหลักจิตวิทยาของ กนิษฐา จำริญ สุวีร์สดี (2552) และกองส่งเสริมสถาบันครอบครัว (2561) มีองค์ประกอบที่สอดคล้องกัน กล่าวคือ ความความสามัคคีของสมาชิกในครอบครัว การยอมรับในความต่างและเคารพความคิดเห็นของกันและระหว่างกัน การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ การดูแลสนับสนุนและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาาร่วมกัน และเมื่อนำองค์ประกอบจากการวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ระหว่างวัยและองค์ประกอบที่ได้มาจากประเด็นการประเมินสัมพันธภาพตามหลักจิตวิทยามาสังเคราะห์ร่วมกัน จะมีองค์ประกอบความสัมพันธ์ระหว่างวัย ดังตาราง 2

ตาราง 2 การสังเคราะห์องค์ประกอบของความสัมพันธ์ในครอบครัว

ความสัมพันธ์ระหว่างวัย Brubaker & Brubaker (1999)	ประเด็นสัมภาษณ์ สัมพันธภาพในครอบครัว กนิษฐา จำริญสุวีร์สดี (2552)	แบบประเมินครอบครัว เข้มแข็ง กองส่งเสริมสถาบัน ครอบครัว (2561)	การสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสัมพันธ์ระหว่างวัย
การรับผิดชอบต่อกันและกัน รู้จักวิธีดูแลกันและกัน และ รู้จักวิธีรักษาความรู้สึก ซึ่ง ส่งผ่านมาจากความรัก (responsibility)	ความสามัคคีของสมาชิกใน ครอบครัว	การแสดงออกซึ่งความรักและ เอาใจใส่ระหว่างกัน - การแสดงความรัก - ความช่วยเหลือ - ทำกิจวัตรร่วมกัน	1. การแสดงออกซึ่งความรัก ดูแล เอาใจใส่ต่อกัน (responsibility)
การให้ความเคารพในความ แตกต่าง เห็นคุณค่า (respect)	การเคารพสิทธิและความเป็น บุคคล	การยอมรับและเคารพความ คิดเห็นระหว่างกัน - พุดคุย รับฟัง - ยอมรับความคิดเห็น - เคารพความเป็นส่วนตัว	2. การยอมรับในความ แตกต่างและเคารพใน ความคิดเห็นของกันและ กัน (respect)

ความสัมพันธ์ระหว่างวัย Brubaker & Brubaker (1999)	ประเด็นสัมภาษณ์ สัมพันธ์ภาพในครอบครัว กนิษฐา จำรูญสวัสดิ์ (2552)	แบบประเมินครอบครัว เข้มแข็ง กองส่งเสริมสถาบัน ครอบครัว (2561)	การสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสัมพันธ์ระหว่างวัย
	การสื่อสารระหว่างกัน	การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ - พุดจาดี ชื่นชม - แสดงความคิดเห็น - เอาใจใส่ - เชื้อถือไว้วางใจ	3. การสื่อสารอย่างมี คุณภาพ (communication)
การปรับตัวต่อสถานการณ์ ใหม่ร่วมกัน (resiliency)	การดูแลและสนับสนุนในด้าน ต่าง ๆ เมื่อสมาชิกเดือดร้อน	การมีส่วนร่วมในการ แก้ปัญหาาร่วมกัน โดยไม่ใช่ ความรุนแรง - ร่วมตัดสินใจ - ร่วมแก้ปัญหา	4. การมีส่วนร่วมในการ แก้ปัญหาาร่วมกัน (resiliency)
การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทน ในด้านความช่วยเหลือ และด้านการแลกเปลี่ยน ความรู้ คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะต่าง ๆ ร่วมกัน (reciprocity)			5. การเกิดประโยชน์ต่าง ตอบแทนในด้านความ ช่วยเหลือ และการ แลกเปลี่ยนความรู้ คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะ ระหว่างกัน (reciprocity)
	การใช้เวลาร่วมกัน		6. ใช้เวลาร่วมกันและทำกิจวัตร ร่วมกัน

จากตารางสรุปได้ว่า องค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่สังเคราะห์มาจากแนวคิดการ
เรียนรู้ระหว่างวัยและแนวคิดตามหลักจิตวิทยามีทั้งสิ้น 6 ประการ ได้แก่ 1) การแสดงออกซึ่งความรัก
ดูแล เอาใจใส่ต่อกัน (responsibility) 2) การยอมรับในความแตกต่างและเคารพในความคิดเห็นของ
กันและกัน (respect) 3) การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ (communication) 4) การมีส่วนร่วมในการ
แก้ปัญหาาร่วมกัน (resiliency) 5) การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือ และการ
แลกเปลี่ยนความรู้ คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะระหว่างกัน (reciprocity) และ 6) ใช้เวลาร่วมกันและทำ
กิจวัตรร่วมกัน ข้อค้นพบเหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์องค์ประกอบย่อยของตัว
แปรความสัมพันธ์ระหว่างวัย อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่เกิดขึ้น
ระหว่างการดำเนินการวิจัยอาจมีข้อค้นพบที่เพิ่มเติมหรือต่างไปจากการวิเคราะห์วรรณกรรมนี้บ้าง

2.3 แนวทางการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในบริบทสังคมไทย

แนวทางการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในบริบทไทยมีความสำคัญต่อวิจัยนี้ เนื่องจากสามารถใช้
เป็นแนวทางในการสร้างตัวแทรกแซงได้หรือช่วยเร่งปฏิบัติการที่จะส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์
ความสัมพันธ์ระหว่างวัย แนวทางการเสริมสร้างความสัมพันธ์สามารถมองได้เป็น 2 ระดับ คือ

ความสัมพันธ์ในครอบครัวและความสัมพันธ์กับบุคคลนอกครอบครัว ในวิจัยนี้เน้นการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นหลักแต่สามารถนำหลักการการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลนอกครอบครัวมาประกอบการออกแบบโปรแกรมด้วยเช่นกัน

1) แนวทางการสร้างสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ (สสส) พบว่า ปัจจัยที่สำคัญประการแรกในการสร้างครอบครัวที่เข้มแข็งคือ “ความสัมพันธ์ในครอบครัว” ซึ่งแนวทางในการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวของ สุกัญญา รุ่งทองใบสุรีย์ (2558) และ Sasses (1975) มีความสอดคล้องกัน กล่าวคือ 1) สร้างความผูกพันระหว่างกัน 2) เอาใจใส่ซึ่งกันและกัน 3) มีความเข้าใจกันและกัน และ 4) มีการสื่อสารเชิงบวกต่อกัน เป็นที่น่าสังเกตว่าภายใต้รายละเอียดของวิธีปฏิบัติตามแนวทางทั้ง 4 นั้น การสื่อสารเชิงบวกถือเป็นหลักสำคัญในการปฏิบัติ เนื่องจากเป็นองค์ประกอบหลักในการถ่ายทอดความหมาย ช่วยแสดงออกถึงความรู้สึก ความผูกพัน การเอาใจใส่ และความเข้าใจระหว่างกัน นักวิจัยจึงได้วิเคราะห์การสื่อสารเชิงบวกไว้เพิ่มเติม นักวิจัยได้สรุป วิธีปฏิบัติในการสร้างความสัมพันธ์เอสรสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย ดังภาพ 6

การสื่อสารเชิงบวกเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์

แนวทางการสื่อสารเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นไปตามที่ นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558) ได้กล่าวว่า การสื่อสารให้ครอบครัวมีความสุข คือ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการสื่อสารเชิงบวกเสนอวิธีการสื่อสารทางบวกเพื่อให้เกิดความเข้าใจในครอบครัวอันจะนำไปสู่การสร้างความรักและความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ซึ่งสามารถปฏิบัติได้ ดังนี้

1. การบอกความรู้สึกตนเองเพื่อทำให้คู่สนทนาเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องว่าผู้พูดมีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร เช่น การเริ่มต้นประโยคว่า “ฉันคิดว่า” แทนการระบุว่าคู่สนทนาเป็นอย่างไร
2. เน้นการสื่อสาร 2 ทางโดยเปิดโอกาสให้คู่สนทนาได้ความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความเข้าใจที่มีต่อกัน
3. มีการแสดงความชื่นชมและกล่าวคำขอบคุณในโอกาสที่เหมาะสม รวมทั้งให้กำลังใจ ยามประสบปัญหาในชีวิต
4. ใช้การสื่อสารที่มีเนื้อหาชัดเจนตรงกับสาระที่ต้องการสื่อสาร
5. การกระทำและคำพูดต้องมีความสอดคล้องกัน เช่น สอนลูกหลานเรื่องระเบียบ ผู้สอนก็ต้องแสดงความเป็นระเบียบให้เห็นด้วย
6. ใช้คำพูดเชิงบวกที่ให้เกียรติในฐานะเพื่อนมนุษย์แม้แต่ผู้ที่อ่อนวัยกว่า
7. ใช้คำพูดที่แสดงความเฉพาะเจาะจงเพื่อให้เกิดความชัดเจน เช่น จะทำเมื่อใด มากกว่าคำว่า ในภายหลังโดยไม่ระบุ

8. หลีกเลี้ยงการสื่อสารเชิงลบ เช่น การชักสีหน้า การทำหน้าบึ้ง เฉยเมย เย็นชา เจ็บไม่พูดตอบ รวมถึงการพูดที่มีลักษณะการสั่งสอน ตีเตียน ประชดประชัน

การสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว		วิธีปฏิบัติ	ความสัมพันธ์ระหว่างวัย
แนวทางการสร้าง	ความสัมพันธ์		
1. สร้างความผูกพันระหว่างกัน	แสดงความรัก (Sasses, 1975)	<ul style="list-style-type: none"> 1. การแสดงออกซึ่งความรักและเอาใจใส่และรับผิดชอบต่อกัน (responsibility) 2. การยอมรับและเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน (respect) 3. การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ (communication) 4. ปรับตัวต่อปัญหาร่วมกันโดยไม่ใช้ความรุนแรง (resiliency) 5. การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือ และการส่งผ่าน ความรู้คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะระหว่างกัน (reciprocity) 6. การใช้เวลาร่วมกัน 	
	หมั่นทำกิจกรรมร่วมกัน		
	สร้างสายสัมพันธ์โดยทำให้ผู้อื่นสบายใจ (Sasses, 1975)		
	ให้ความเคารพผู้สูงวัยกว่า (respect) (Sasses, 1975)		
2. เอาใจใส่ซึ่งกันและกัน	รับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนอย่างดี (responsibility)	<ul style="list-style-type: none"> 1. การแสดงออกซึ่งความรักและเอาใจใส่และรับผิดชอบต่อกัน (responsibility) 2. การยอมรับและเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน (respect) 3. การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ (communication) 4. ปรับตัวต่อปัญหาร่วมกันโดยไม่ใช้ความรุนแรง (resiliency) 5. การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือ และการส่งผ่าน ความรู้คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะระหว่างกัน (reciprocity) 6. การใช้เวลาร่วมกัน 	
	การให้ความสนใจ		
	สนับสนุนตามความต้องการ ให้ความช่วยเหลือ		
3. มีความเข้าใจระหว่างกัน	รู้จักฟังพาทอาศัยกัน (Sasses, 1975)	<ul style="list-style-type: none"> 1. การแสดงออกซึ่งความรักและเอาใจใส่และรับผิดชอบต่อกัน (responsibility) 2. การยอมรับและเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน (respect) 3. การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ (communication) 4. ปรับตัวต่อปัญหาร่วมกันโดยไม่ใช้ความรุนแรง (resiliency) 5. การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือ และการส่งผ่าน ความรู้คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะระหว่างกัน (reciprocity) 6. การใช้เวลาร่วมกัน 	
	รู้จักและยอมรับข้อดี ข้อบกพร่อง ของผู้คนต่างยุคสมัย		
	เรียนรู้นิสัยใจคอว่าชอบอะไรไม่ชอบอะไร (Sasses, 1975)		
4. ใช้การสื่อสารทางบวก	การปรับตัวเข้าหากัน	<ul style="list-style-type: none"> 1. การแสดงออกซึ่งความรักและเอาใจใส่และรับผิดชอบต่อกัน (responsibility) 2. การยอมรับและเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน (respect) 3. การสื่อสารอย่างมีคุณภาพ (communication) 4. ปรับตัวต่อปัญหาร่วมกันโดยไม่ใช้ความรุนแรง (resiliency) 5. การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือ และการส่งผ่าน ความรู้คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะระหว่างกัน (reciprocity) 6. การใช้เวลาร่วมกัน 	
	พูดจาสุภาพให้เกียรติ ใช้คำพูดเชิงบวก นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558)		
	บอกเล่าความรู้สึกของตนเอง (Sasses, 1975; นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558)		
	เน้นการสื่อสาร 2 ทาง ถามและรับฟังความคิดเห็นของอีกฝ่าย นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558)		
	ยอมรับในความต่างยุคสมัยประสพการณ์ และยุคสมัย มุลนิธิเครือข่ายครอบครัว (2009)		
	กล่าวชื่นชม ปลอบใจ ให้กำลังใจ อธิบายความรู้สึก ขอโทษ นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558)		
	เนื้อหาชัดเจน เฉพาะเจาะจงและระบุระยะเวลา นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558)		
หลีกเลี้ยงการสื่อสารเชิงลบ รักษามารยาท และการแสดงออกทางสีหน้า นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558)			

ภาพ 6 แนวทางการสร้างความสัมพันธ์และวิธีปฏิบัติสู่ความสัมพันธ์ระหว่างวัย

สอดคล้องกับนวลฉวี ประเสริฐสุข (2558) มุลนิธิเครือข่ายครอบครัว (2009) กล่าวถึงวิธีการสื่อสารในครอบครัวที่มีประสิทธิภาพเพียงแต่มีจุดเน้นในเรื่องความเข้าใจและการยอมรับในความแตกต่างของยุคสมัยของผู้สื่อสาร รวมถึงความหมายของคำเดียวกันในยุคที่แตกต่างอาจมีความหมายที่ต่างกันไป ซึ่งคู่สนทนาโดยเฉพาะผู้สูงอายุและเด็กที่มีวัยแตกต่างควรต้องระมัดระวังในการสื่อสาร

ซึ่งการสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่มีความแตกต่างไปจากการสื่อสารเชิงบวกทั่วไป เพียงแต่การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ครอบคลุมพฤติกรรมของการสื่อสารที่มีหลายลักษณะ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยติดต่อกัน การปรึกษาหารือ การแนะนำ การอบรมสั่งสอน การตักเตือน รวมถึงพฤติกรรมการแสดงออกในลักษณะดังกล่าวทั้งที่มีการใช้วาจาและเป็นภาษาท่าทางที่สามารถสื่อความหมายเข้าใจกันในความหมาย (กัญญา รุ่งทองใบสุรีย์, 2558)

2) แนวทางการสร้างสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลนอกครอบครัว

ในปัจจุบันนี้นักจิตวิทยา นักการตลาด นักบริหาร และผู้ให้บริการทางการแพทย์ได้ให้ความสนใจการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกครอบครัว จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า แนวทางในการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกครอบครัว ประกอบด้วย การให้ความไว้วางใจ (trust) ความจริงใจ (genuineness) การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น (empathy) การยอมรับ (acceptance) และการมีความรู้สึกในแง่ดี (positive regard) (2556) ซึ่งเมื่อพิจารณาองค์ประกอบแล้วจะพบว่า “ความไว้วางใจ” เป็นปัจจัยหลักของการสร้างความสัมพันธ์ของบุคคลทั้งภายในและภายนอกครอบครัวตามที่ Erikson เชื่อว่า ความเชื่อใจเป็นพัฒนาการแรกสุดที่มนุษย์จะนำไปสู่ความสัมพันธ์กับผู้อื่นต่อไป

ความไว้วางใจ

“ความไว้วางใจ” หรือ “ความไว้วางใจ” มีความหมายเดียวกัน โดยนิยามของความเชื่อใจ ประกอบด้วยส่วนประกอบหลัก 2 ประการ คือ ความคาดหวัง (expectation) และ ความรู้สึกไม่มั่นคง (vulnerability) ซึ่งต่อมามีนักจิตวิทยาได้นำไปตีความเป็นองค์ประกอบของความไว้วางใจ ว่ามีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ 1) ความรู้ความสามารถ (competence) ซึ่งน่าจะสัมพันธ์กับความคาดหวัง และ 2) ความเป็นคนดี มีคุณลักษณะดีโดยเนื้อแท้ (character หรือ creditability) (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552)

“ความไว้วางใจ” มาจากภาษาอังกฤษว่า “trust” ซึ่งหมายถึง ความเชื่อถือที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งได้มีให้กับบุคคลอื่นว่าบุคคลนั้นจะซื่อสัตย์ต่อเขาไม่ทำร้ายหรือเอาเปรียบ เป็นปัจจัยพื้นฐานที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างกันและกันทั้งกับบุคคลภายในและภายนอกครอบครัว ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดี มีความตั้งใจที่จะทำสิ่งดีให้กัน ให้ความร่วมมือในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยความจริงใจ และเกิดความภักดีต่อกัน (คณินิจ, 2006; พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552; พสุ เดชะรินทร์, 2561)

ความไว้วางใจมีประโยชน์ของความไว้วางใจมีหลายประการ ได้แก่ 1) สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไม่ว่าจะอยู่ในสถานภาพหรือบทบาทไหน นำมาซึ่งความสุขในการดำเนินชีวิตและการทำงาน 2) ทำให้เกิดความรักความอบอุ่นในครอบครัวที่ทำให้ครอบครัวและสังคมน่าอยู่มากขึ้น

3) สร้างความมั่นใจและเชื่อใจกับสิ่งที่ทำกับบุคคลรอบข้างทำให้ประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต สามารถสร้างให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ทั้งในครอบครัว ในอาชีพการงานและในสังคม (คเนิงนิจ, 2006; พรทิพย์ เกยุรานนท์, 2552); พสุ เดชะรินทร์ (2561)

นักวิจัยการสังเคราะห์คุณลักษณะของการไว้วางใจจากแนวคิดสัมพันธภาพระหว่างบุคคล โดย Covey (2006) แนวคิดสัมพันธภาพเพื่อการบำบัดโดย สุรรมภา รอดมณี (2556) และแนวคิด วิทยาศาสตร์สุขภาพโดย พรทิพย์ เกยุรานนท์ (2552) สามารถแสดงผลการสังเคราะห์ที่ได้ดังตาราง 3

ตาราง 3 คุณลักษณะของความไว้วางใจ

สัมพันธภาพระหว่างบุคคล (relationship trust) Covey (2006)	สัมพันธภาพเพื่อการบำบัด (therapeutic relationship trust) (สุรรมภา รอดมณี, 2556)	วิทยาศาสตร์สุขภาพ (พรทิพย์ เกยุรานนท์, 2552)	คุณลักษณะความ ไว้วางใจ (trust)
1. การพูดความจริง (talk straight)	1. มีความซื่อสัตย์ (honesty)	1. แสดงความจริง (truth)	1. ความซื่อสัตย์ (honesty) 2. ความน่าเชื่อถือ (reliability and accountability) 3. เป็นมิตรและเห็นใจผู้อื่น
2. ทำตามสัญญาที่ให้ไว้ (keep commitment) 3. มีความน่าเชื่อถือ ไว้วางใจได้ (practice accountability) 4. จัดการกับสิ่งที่ผิดพลาด และยอมรับว่าได้ทำพลาดไป (right wrong)	2. รักษาความมั่นสัญญา (keep promise)	2. มีความน่าเชื่อถือ (reliability)	(friendship and understanding) 4. การช่วยเหลือและปฏิบัติได้ตามความคาดหวัง (service and meet expectation)
5. พยายามเข้าใจความดี ความรู้สึกและความต้องการของผู้อื่น (listen first) 6. การแสดงความชื่นชม ให้เครดิตผู้ที่ให้ความช่วยเหลือ (show royalty) 7. เคารพ ให้เกียรติผู้อื่น (demonstrate respect)	3. แสดงความเป็นมิตร พุดคุย ยิ้มแย้ม (friendliness) 4. ให้การดูแลเอาใจใส่ (caring) 5. ให้ความสนใจ (interest) 6. มีความเข้าใจ ในความรู้สึกนึกคิดผู้อื่น (understand) 7. รับฟังความรู้สึก (listening)	3. การแสดงออกถึงความเข้าใจผู้อื่น (understanding) และความมีจริยธรรม	5. ความสม่ำเสมอในการกระทำ

สัมพันธภาพระหว่างบุคคล (relationship trust) Covey (2006)	สัมพันธภาพเพื่อการบำบัด (therapeutic relationship trust) (สุรรมภา รอดมณี, 2556)	วิทยาศาสตร์สุขภาพ (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552)	คุณลักษณะความ ไว้วางใจ (trust)
8. ทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จ (deliver result) 9. กล้าเผชิญกับความจริง (confront reality) 10. ปฏิบัติให้เป็นตามที่คาดหวัง (clarify expectations)	8. ให้การแนะนำที่ดี (suggestion) 9. ให้การยอมรับในคุณค่าศักดิ์ศรีผู้อื่น	4. การแสดงให้เห็นถึงการสนับสนุน การช่วยเหลือ การให้คำแนะนำ แสดงออกถึงความเป็นมืออาชีพ ให้เกียรติยอมรับในความสามารถผู้อื่น	
11. กระทำอย่างต่อเนื่องจนเกิดการให้และรับความไว้วางใจ ทั้งไปและกลับ (extend trust)	10. มีความสม่ำเสมอ (consistency)	5. มีความสม่ำเสมอ (consistency)	

ผลการสังเคราะห์สรุปได้ว่าความน่าเชื่อถือมีคุณลักษณะ 1) ความซื่อสัตย์ 2) ความน่าเชื่อถือ 3) เป็นมิตรและเห็นใจผู้อื่น 4) การช่วยเหลือและปฏิบัติได้ตามความคาดหวัง และ 5) ความสม่ำเสมอ ในการกระทำ สามารถอธิบายได้ดังนี้

1) ความซื่อสัตย์ (honesty) หมายถึง ความตรงไปตรงมา แสดงจุดยืนและมุ่งมั่นในสิ่งที่ทำ เป็นตัวของตัวเอง ไม่โอนอ่อนเปลี่ยนแปลงง่าย

2) ความน่าเชื่อถือ (reliability) หมายถึง การทำตามสัญญาที่ให้ไว้ (keep commitment) มีความน่าเชื่อถือ ไว้วางใจได้ (practice accountability) จัดการกับสิ่งที่ผิดพลาด และยอมรับว่าได้ทำพลาดไป (right wrong)

3) ความเคารพและความเข้าใจผู้อื่น (demonstrate respect) หมายถึง การแสดงออกซึ่งความเข้าใจในความรู้สึกของผู้อื่น และสื่อสารอารมณ์เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ตระหว่งกัน นอกจากนี้ยังแสดงความเป็นมิตร (friendliness) ให้การดูแลเอาใจใส่ (caring) ให้ความสนใจ (interest) มีความเข้าใจ ในความรู้สึกนึกคิดผู้อื่น (understand) และฟังความรู้สึก (listening)

4) การสนับสนุน (service) หมายถึง การช่วยเหลือ ให้บริการ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ปกป้อง การให้เกียรติและยอมรับนับถือในความสามารถของผู้อื่น ตลอดจนแสดงออกถึงความเชี่ยวชาญและความเป็นมืออาชีพในสิ่งที่ทำ และปฏิบัติได้ตามความคาดหวัง การให้บริการ

5) ความสม่ำเสมอ (consistency) หมายถึง การสร้างความไว้วางใจต้องอาศัยเวลาและความต่อเนื่องในการทำ เพื่อให้ได้รับความไว้วางใจกลับมาในลักษณะ 2 ทาง

นักวิจัยสังเคราะห์กระบวนการสร้างคุณลักษณะของความไว้วางใจทั้ง 5 ประการ ตามตาราง 4

ตาราง 4 คุณลักษณะความไว้วางใจและกระบวนการสร้างคุณลักษณะ

คุณลักษณะ (substantive)	กระบวนการสร้างหรือวิธีปฏิบัติสู่คุณลักษณะ
1. ความซื่อสัตย์ (honesty)	พูดความจริงอย่างตรงไปตรงมา (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552; สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556; Covey, 2006)
	แสดงจุดยืนและมุ่งมั่นในสิ่งที่ทำ เป็นตัวของตัวเอง ไม่โอนเอนเปลี่ยนแปลงง่าย (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556)
	ยอมรับเมื่อทำผิด (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556)
	พูดออกมาจากใจ (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556)
	เปิดเผยความรู้สึกตนเอง (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556; Covey, 2006)
2. ความน่าเชื่อถือ (reliability and accountability)	รักษาสัญญา ทำตามสิ่งที่พูดไว้ (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556; Covey, 2006)
	ไว้วางใจได้ (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556; พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552; Covey, 2006)
	จัดการกับสิ่งผิดพลาด และยอมรับว่าได้ทำพลาดไป (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556; Covey, 2006)
3. เป็นมิตรและเห็นใจผู้อื่น (friendship and understanding)	รับฟังความรู้สึก เข้าใจความคิดและความรู้สึกและความต้องการผู้อื่น (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556; Covey, 2006)
	ดูแลเอาใจใส่ผู้อื่น ให้ความสนใจ (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556)
	แสดงความเป็นมิตร (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556)
	เคารพและให้เกียรติผู้อื่น (respect) (Covey, 2006)
	แสดงความชื่นชมและให้เครดิตผู้ให้ความช่วยเหลือ (Covey, 2006)
	ดำรงชีวิตอย่างมีจริยธรรม ไม่โกหก ใส່ร้าย (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552)
4. การช่วยเหลือ และปฏิบัติ ได้ตามความคาดหวัง (service and meet expectation)	ให้การแนะนำที่ดี (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552; สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556)
	ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุน (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552)
	ทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามที่คาดหวัง (Covey, 2006)
	กล้าเผชิญกับข้อผิดพลาด (Covey, 2006)
	มีความเป็นมืออาชีพ (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552)
	ให้เกียรติและยอมรับในความสามารถผู้อื่น (สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556)
5. ความสม่ำเสมอในการ กระทำ	กระทำอย่างต่อเนื่อง (พรทิพย์ เกษุรานนท์, 2552; สุรัมย์ภา รอดมณี, 2556; Covey, 2006)
	สร้างความยั่งยืนโดยเกิดความไว้วางใจในลักษณะ 2 ทาง (Covey, 2006)

กล่าวโดยสรุป จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ในตอนนี้จะได้เค้าโครงของตัวแปรผลลัพธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างวัย ซึ่งอาจมีองค์ประกอบย่อยเป็น 1) การแสดงออกซึ่งความรัก ดูแล เอาใจใส่ ต่อกัน 2) การยอมรับในความแตกต่างและเคารพในความคิดเห็นของกันและกัน 3) การสื่อสาร

เชิงบวก 4) การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาด้วยกัน 5) การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ คุณค่า วัฒนธรรม และทักษะระหว่างกัน และ 6) การใช้เวลาว่างและทำกิจกรรมร่วมกัน การสร้างตัวแทรกแซงควรมีลักษณะ 4 ประการ คือ 1) สร้างความผูกพันระหว่างกัน 2) เอาใจใส่ซึ่งกันและกัน 3) มีความเข้าใจกันและกัน และ 4) มีการสื่อสารเชิงบวกต่อกัน และหรืออาจมีคุณลักษณะเพิ่มเติมในกรณีที่คุณเรียนเป็นคนนอกครอบครัว คือ 1) การให้ความไว้วางใจแก่กัน 2) มีความจริงใจต่อกัน 3) มีความเข้าใจในความรู้สึกของผู้อื่น และ 4) มีการยอมรับซึ่งกันและกัน และ 5) มีความรู้สึกในแง่ดีต่อกัน

ตอนที่ 3 มโนทัศน์การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุและเด็กตามแนวคิดของการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ในตอนนี้ นักวิจัยต้องการวิเคราะห์และสังเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างตัวแทรกแซงที่มีหลักปรัชญาตามแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียน แม้ว่าเราจะทราบองค์ประกอบของตัวแปรตามในตอนก่อนหน้าแต่ยังขาดซึ่งปรัชญา ความคิด ความเชื่อในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ ดังนั้นในตอนนี้ นักวิจัยเน้นไปที่การวิเคราะห์สังเคราะห์หลักปรัชญาการศึกษานอกระบบโรงเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนซึ่งเป็นผู้สูงอายุและเด็ก หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง นักวิจัยมีเป้าหมายเพื่อศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุและเด็กตามแนวคิดของการศึกษานอกระบบโรงเรียน

3.1 มโนทัศน์การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ปรัชญาการศึกษานอกระบบโรงเรียน

เนื่องจากปรัชญาและแนวคิดของการศึกษานอกระบบโรงเรียนมีพื้นฐานมาจากปรัชญามนุษยนิยม จึงเห็นในคุณค่าของมนุษย์ มองว่ามนุษย์เป็นผู้มีศักยภาพ (potential) มีความดีในตน (innate goodness) มีความน่าเชื่อถือไว้วางใจ (trust) มีความน่าเคารพยกย่อง (respect) ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงเน้นที่ความเจริญงอกงามของบุคคล และให้อิสระแก่ผู้เรียนในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และประเมินตนเอง (freedom) เนื้อหาสาระในการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวกับการดำเนินชีวิต (life relevancy) มากกว่าการเรียนรู้ทั่วไปเพราะจะทำให้มนุษย์สนใจเรียนรู้ ส่วนบทบาทของผู้สอนควรสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้เต็มศักยภาพเท่าที่บุคคลตระหนักรู้ในความสามารถของตน (self-actualization) และสอนให้บุคคลนำตนเองสู่การเรียนรู้ที่ต้องการ (self-directed learning) โดยให้เกิดการเสริมพลัง (empowerment) จากทั้งครอบครัวและชุมชนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ สำหรับผู้สอนมีหน้าที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้ (experiential learning) ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และ/หรือเกิดการเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะกลุ่ม (collaboration)

รวมทั้งเกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล สังคม และชุมชน (Elias et al., 1995; Knowles & S., 1980; สอนง โลหิตวิเศษ, 2553; สุมาลี สังข์ศรี, 2547; อาชญญา รัตนอุบล, 2551)

ความเชื่อเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ความเชื่อที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียนมีจำนวนมากสามารถนำมาใช้เป็นหลักการออกแบบเดิมที่มีอยู่ (existing design principles) ตัวอย่างความเชื่อที่ถูกนำมาใช้โดยนักการศึกษานอกระบบโรงเรียนบ่อยครั้ง ได้แก่

- การนำประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเข้ามาร่วมในกระบวนการเรียนรู้จะทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพสูงกว่าการไม่นำประสบการณ์เดิมมาใช้ โดยใช้ความรู้เดิมเป็นฐานในการต่อยอดความรู้ใหม่ (Caffarella, 2002)

- เน้นการใช้ทักษะทางภาษาเพื่อจัดกิจกรรมสำหรับผู้ใหญ่ เนื่องจากผู้ใหญ่เป็นผู้ที่มีความชำนาญในการใช้คำที่สื่อความหมายที่ซับซ้อน (pragmatics) จึงต้องการใช้ความสามารถนี้ในการสื่อสารการเรียนรู้ (Caffarella, 2002)

- การใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ (instrumental methods) ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากกว่าไม่ได้ใช้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทและสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป เช่น การแก้ปัญหาชุมชนด้วยชุมชน ควรจัดให้มีการร่วมแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Caffarella, 2002)

- การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เป็นมิตรของผู้ใหญ่จะทำให้เกิดการทบทวน และการทำความเข้าใจของบุคคล และความเข้าใจระหว่างบุคคลในกลุ่ม (Brundage, 1980)

- กิจกรรมควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ทดลองพฤติกรรมใหม่ในการเรียนรู้ (Brundage, 1980)

- กิจกรรมสำหรับผู้ใหญ่ไม่ควรมีข้อจำกัดเรื่องเวลา เพราะการเร่งจะทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ลดลง (Kidd, 1973)

- กิจกรรมที่มีประโยชน์สำหรับผู้ใหญ่คือ กิจกรรมที่เหมาะสมควรเน้นเกี่ยวกับการแก้ปัญหา และการเปลี่ยนแปลงชีวิตในแต่ละช่วงวัย (Kidd, 1973)

- เพื่อให้มนุษย์พัฒนาเป็นคนอย่างสมบูรณ์ การเรียนรู้ควรใช้หลักปลดปล่อยมากกว่าหลักควบคุมเพื่อให้มนุษย์ เพราะจะทำให้มนุษย์เกิดความริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาตนเองได้ด้วยการนำตนเอง

เป้าหมายจากการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ปรัชญาและความเชื่อที่อยู่เบื้องหลังการกระทำยังไม่ได้ครอบคลุมถึงการออกแบบลงมือปฏิบัติ ผู้จัดการเรียนรู้จำเป็นต้องเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเป้าหมายของการเรียนรู้นั้น ๆ

โดยทั่วไป การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนมีเป้าหมายด้านการเรียนรู้เพื่อสร้างคุณลักษณะที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการชี้นำตนเอง (self-directed learners) ซึ่งมีลักษณะของการเป็นผู้เรียนที่มีความรักในการเรียน (love of learning) มีความคิดสร้างสรรค์ (creativity) ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของตนเอง (acceptance of responsibility) มองอนาคตเกี่ยวกับชีวิตตนในแง่ดี (positive orientation to the future) มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ของตนเอง (intrinsic motivation) และเปิดกว้างต่อประสบการณ์ (openness to experience) (อาชัญญา รัตนอุบล et al., 2552)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวการศึกษาอกระบบโรงเรียน

การศึกษานอกระบบมีการจัดการเรียนรู้ได้หลายวิธีตามจุดเน้นของกระบวนการและผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่ต่างกัน การเรียนรู้ที่มีจุดเน้นเกี่ยวกับปัจเจกบุคคล สามารถนำแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (experiential learning) การเน้นความเป็นอิสระในการเรียน (freedom) การเน้นความรู้สึกของผู้เรียนและบุคคลรอบข้าง (feeling) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (self-directed learning) การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน (interaction) ความไม่ชัดเจนของสรรพสิ่ง (ambiguity) การให้ความสำคัญแก่ปัจเจกกว่ามีความแตกต่าง (self-concept) การเรียนรู้แบบเสมือนจริง (authenticity) การเรียนรู้ตามสภาพจริง (authentic learning) การเรียนรู้จากการปฏิบัติ (action learning) และการเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ (transformative learning) ส่วนการเรียนรู้ที่มีจุดเน้นในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สามารถนำแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมกัน (collaborative learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (co-operative learning) และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory learning) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น

ในงานวิจัยนี้ มีจุดเน้นในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและเน้นให้เกิดการสร้างคุณค่าและยอมรับในความแตกต่างของกันและกัน ดังจะเห็นได้จากจุดเน้นที่เกี่ยวกับการสร้างปฏิสัมพันธ์แบบใกล้ชิดระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน เน้นการร่วมมืออย่างมีคุณภาพเพื่อสร้างความสัมพันธ์ ใช้กระบวนการกลุ่มที่เน้นความสามัคคีและความสุข นอกจากนี้ ผู้เรียนในวิจัยนี้คือผู้สูงอายุและเด็กซึ่งมีทักษะความรู้ ความสามารถพื้นฐานที่ต่างกัน การใช้เทคนิคสลับกันสอนจึงช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่ากัน ทั้งยังตรงกับหลักการเรียนรู้ต่างตอบแทนในแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย และท้ายที่สุดมีนำเสนอผลงานร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ร่วมมือในการแก้ปัญหาจนเกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน ในขณะที่การเรียนรู้แบบร่วมมือและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้ระดับปฏิสัมพันธ์ที่แนบแน่นเช่นเดียวกับการเรียนรู้แบบร่วมกัน การทำชิ้นงานอาจจะเกิดจากการนำส่วนที่ตนเองรับผิดชอบมาต่อกันให้สมบูรณ์มิได้เกิดจากการกระทำไปพร้อมกัน

อาชัญญา รัตนอุบล (2551) และ วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551) กล่าวว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบร่วมกัน (collaborative learning) มีรายละเอียด ดังนี้

องค์ประกอบหลัก

1. การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน
2. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด
3. สามารถตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกรายบุคคลและกลุ่มทำงาน
4. ทักษะทางสังคม เน้นการร่วมมือกันอย่างมีคุณภาพ เน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี
5. ใช้กระบวนการกลุ่ม เน้นกลุ่มย่อย

มีหลักการจัด ดังนี้

1. เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. สร้างประสบการณ์การเรียนรู้และกำหนดเป้าหมาย
3. ใช้กระบวนการกลุ่มที่เน้นความสามัคคีและความสุข
4. สร้างกิจกรรมที่ใช้การอภิปรายและระดมสมอง
5. ใช้เทคนิคสลับกันสอน
6. นำเสนอผลงานร่วมกัน

จุดเน้น : เน้นปฏิสัมพันธ์แบบใกล้ชิด สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบของแต่ละบุคคล

การออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

โปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนหนึ่ง ๆ จะประกอบด้วยกิจกรรมย่อยมากกว่า 1 กิจกรรมขึ้นไป จำนวนของกิจกรรมในแต่ละโปรแกรมจะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังว่ามีจำนวนหรือความยุ่งยากซับซ้อนเพียงใด ในแต่ละกิจกรรมจะมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่มีลักษณะเฉพาะ ภายใต้หลักคิดทฤษฎีที่อ้างอิงได้ (argument) ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวแทรกแซงที่ก่อให้เกิด “กระบวนการส่งผ่าน” (mediating processes) ไปยังตัวแปรผลลัพธ์

ในการวิจัยนี้ การออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยประกอบไปด้วยการออกแบบชุดกิจกรรมที่มีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ความสอดคล้องกับหลักปรัชญาการศึกษานอกระบบ โดยจัดประสบการณ์ตรงกับความต้องการจำเป็นในบริบทและความต้องการของผู้เรียน จัดบรรยากาศที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้เรียน อ้างอิงได้ถึงทฤษฎีการเรียนรู้ที่และมีความเหมาะสมกับทฤษฎีการเรียนรู้ของทั้งผู้สูงอายุและเด็ก ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่จำเป็นในแง่มุมต่าง ๆ อันนำมาซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็ก และเป็นไปตามหลักการออกแบบของการวิจัยเชิงการออกแบบ

องค์ประกอบของกิจกรรม (design elements) ตามหลักการออกแบบของ Sandoval (2014) ที่ระบุปัจจัยป้อนเป็นตัวแทรกแซง มีองค์ประกอบ 4 ส่วน คือ 1) รูปแบบกิจกรรมและภาระงานที่ใช้

ในการเรียนรู้ (task structures) 2) ลักษณะการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน (participant structures) 3) แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน (discursive practices) 4) เครื่องมือและสื่อการสอนที่นำมาใช้ (tools and materials) รวมถึงกระบวนการส่งผ่านที่มีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ 1) ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ และ 2) ผลผลิตที่ต้องทำให้เสร็จกิจกรรม รายละเอียด ดังนี้

1) รูปแบบกิจกรรมและภาระงานที่ใช้ในการเรียนรู้

การเลือกรูปแบบกิจกรรมต้องดูตามความเหมาะสมของวัตถุประสงค์กิจกรรมที่อาจเกิดขึ้น เช่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ (acquire knowledge) เพื่อพัฒนาทักษะการคิด (enhancing cognitive skills) เพื่อพัฒนาทักษะร่างกาย (developing psychomotor skills) เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหา (problem-solving and finding capabilities) และเพื่อพัฒนาทัศนคติ ความเชื่อ คุณค่า และความรู้สึก (changing attitudes, belief, values, and/or feeling) (Caffarella, 2002)

Caffarella, (2002) เสนอรูปแบบกิจกรรมตามหลักการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ ภายใต้วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทัศนคติ ความเชื่อ คุณค่า และความรู้สึก ไว้ 8 รูปแบบ ซึ่งนักวิจัยเห็นว่ามีความสอดคล้องกับงานวิจัยนี้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ ดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 รูปแบบของกิจกรรมกิจกรรมที่เพื่อพัฒนาทัศนคติ ความเชื่อ คุณค่า และความรู้สึก ของ Caffarella, (2002)

รูปแบบกิจกรรม	รายละเอียดการดำเนินกิจกรรม
บทบาทสมมติ (role playing)	ผู้สอนกำหนดหัวเรื่องและปัญหา หรือสถานการณ์แล้วให้ผู้เรียนแสดงตามบทบาทที่สมมติที่แสดงแนวทางในการแก้ปัญหา
การใช้สถานการณ์จำลอง (simulation)	ผู้สอนกำหนดสถานการณ์จำลองตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดและให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูลและกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ (ทิสนา แคมณี, 2550)
การอภิปรายกลุ่ม (group discussion)	สมาชิกในกลุ่มแลกเปลี่ยนแนวคิดหรือความคิดเห็นกันอย่างสร้างสรรค์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ได้กำหนดไว้เพื่อค้นหาข้อสรุปหรือทางออกสำหรับเรื่องนั้น ๆ
การเล่าเรื่อง (story telling)	เป็นเครื่องมือที่ให้ผู้เรียนดึงความรู้จากการปฏิบัติ ซึ่งเป็นความรู้ระดับฝังลึก (implicit knowledge) และ ระดับซ่อนเร้น (tacit knowledge) จากประสบการณ์ในอดีตออกมาแสดงเป็นคำพูด โดยผู้เล่าต้องเป็นผู้ประสบเหตุการณ์ด้วยตนเอง มีความพร้อมที่จะเล่า ผู้ฟังมีความตั้งใจ ผู้สอนเป็นผู้ช่วยสร้างคำถาม และมีบรรยากาศที่อ่อนน้อมกลายเป็นไปอย่างธรรมชาติ
การนั่งฟังเป็นวงกลม (listening circle)	กิจกรรมนั่งเป็นวงกลมให้เด็กและผู้สูงอายุได้แลกเปลี่ยนความรู้สึกเกี่ยวกับเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งร่วมกัน (Morningside center, 2011)
การนั่งฟังดนตรี (listening to music)	การให้ผู้เรียนฟังเพลงเพื่อกระตุ้นการนึกคิด และสรุปเป็นการเรียนรู้

รูปแบบกิจกรรม	รายละเอียดการดำเนินกิจกรรม
การออกกำลังกาย หรือการ ได้รับประสบการณ์ตรงจาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อม (exercise, structured experience)	การให้ผู้เรียนเคลื่อนไหวร่างกาย หรือการใช้บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ ผ่อนคลายในการจัดประสบการณ์เพื่อกำหนดการเรียนรู้ที่คาดหวัง
การสะท้อนคิด (reflective practice)	การให้ผู้เรียนได้สะท้อนการกระทำของตนเองจากบริบทและประสบการณ์ด้วย ความเข้าใจ และหาแนวทางแก้ไขของตนเองจากการปฏิบัติจริง

ในงานออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ เมื่อนักออกแบบได้กำหนดรูปแบบกิจกรรมไว้ใน การดำเนินงานขั้นตอนต่าง ๆ แล้ว ยังคงต้องระบุภาระงาน (หรือโครงการ) ซึ่งลงรายละเอียดให้แก่ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ นั้น ๆ ในวิชานี้ นักวิจัยได้ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้อง กับการนำภาระงานเป็นฐานในการเรียนรู้ เนื่องจาก (task-based learning หรือ TBL) มีการศึกษา ภาระงานไว้อย่างเป็นระเบียบแบบแผน และยังเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันโดยใช้การ สื่อสารเพื่อบรรลุเป้าหมาย ซึ่งมีความสอดคล้องกับเป้าหมายงานวิจัยนี้ ที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์เพื่อ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยผ่านการสื่อสารอย่างมีคุณภาพ

“การเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน” มีรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้มากกว่าทฤษฎีทางด้าน ภาษา แม้ในปัจจุบัน TBL จะได้รับการยอมรับและถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาเป็นหลักก็ ตาม TBL อยู่ภายใต้แนวคิดภาษาเพื่อการสื่อสาร (communicative approach) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ใช้การสื่อสารเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ปัญหา การแบ่งปันประสบการณ์ การ แสดงความคิดเห็น หรือแม้แต่การเล่าเรื่อง “ภาระงาน” ในความหมายของ TBL หมายถึง กิจกรรม หรือชิ้นงานที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติด้วยความเข้าใจ มีการเชื่อมโยงข้อมูล และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้ ภาษา เน้นการสื่อความหมายมากกว่าความถูกต้องของหลักไวยากรณ์ เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมาย และ มีขั้นตอนต่อเนื่องและชัดเจน ((Nunan, 1989; Richards & Rodgers, 2001) “ภาระงาน” (task) จึง เป็นเสมือนชุดคำสั่งที่มีแบบแผน มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไป ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การระบุรูปแบบกิจกรรมและภาระงานของแต่ละขั้นกิจกรรมถือเป็น แนวทางในการระบุคุณลักษณะของตัวแทรกแซงในงานวิจัยนี้

Richards and Rodgers (2001) ได้จัดจัดประเภทของภาระงานไว้ทั้งสิ้น 6 ประเภท และ Nunan (1989) ได้ระบุภาระงานที่เกี่ยวข้องกับความรูสึกนึกคิดเพิ่มเติม ไว้อีก 2 ประเภท รวมเป็น 8 ประเภท แต่ละประเภทอาจมีการระบุคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ดังปรากฏในตาราง 6

ตาราง 6 ภาระงานและคุณลักษณะ ตามแนวทางการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

ภาระงาน (Types of Tasks)	การระบุคุณลักษณะของภาระงาน (Characteristics of Tasks)
<p>จัดประเภทโดย Richards and Rodgers (2001)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ภาระงานแบบจิ๊กซอร์ (jigsaw tasks) เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อเรียบเรียงเรื่องราวให้สัมพันธ์กัน 2. ภาระงานแบบแลกเปลี่ยนข้อมูล (information-gap task) เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน 3. ภาระงานเพื่อแก้ปัญหา (problem-solving task) เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาาร่วมกัน 4. ภาระงานเพื่อตัดสินใจ (decision making tasks) เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายเหตุผลในการเลือกสิ่งนั้น 5. ภาระงานเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (opinion exchange tasks) เพื่อให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น 6. ภาระงานแบ่งตามรูปแบบความสัมพันธ์ (interpersonal) <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อทำงานร่วมกัน (co-operating) - เพื่อแสดงบทบาทสมมติ (role playing) <p>จัดประเภทโดย Nunan (1989)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. ภาระงานแบ่งตามความรู้สึกและอารมณ์ของผู้เรียน (affective) <ul style="list-style-type: none"> - แบ่งปันความคิดเห็นส่วนตัว (personalizing) - ประเมินตนเอง (self-evaluation) - สะท้อนตนเอง (reflecting) 8. ภาระงานแบ่งตามความคิดสร้างสรรค์ เช่น การระดมความคิด (brainstorming) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภาระงานเป็นการให้ทางเดียวหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน (one-way or two-way) 2. ภาระงานสำเร็จในระดับบุคคลหรือเป็นกลุ่ม (convergent หรือ divergent) 3. ภาระงานก่อให้เกิดการร่วมมือปฏิบัติหรือเกิดการแข่งขัน (collaborative หรือ competitive) 4. ภาระงานขึ้นเดียวหรือมากกว่า (single outcome หรือ multiple outcomes) 5. ภาระงานง่ายหรือยุ่งยาก ซับซ้อน (simple process หรือ complex process) 6. ภาระงานใกล้เคียงชีวิตจริงหรือต่างจากชีวิตจริง (reality-based หรือ not reality-based)

ที่มา : (Nunan, 1989; Richards & Rodgers, 2001)

2) ลักษณะการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน

นอกจากการระบุรูปแบบกิจกรรมและภาระงานแล้ว การออกแบบกิจกรรมจำเป็นต้องมีการกำหนดลักษณะการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน โดยกำหนดขนาดการรวมกลุ่มซึ่งอาจเป็นทั้งเดี่ยวหรือกลุ่ม หรืออื่น ๆ เช่น ในครอบครัวและนอกครอบครัวขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่คาดหวัง

Richards and Rodgers (2001) ได้แบ่งภาระงานตามขนาดการรวมกลุ่มสามารถแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ 1) งานเดี่ยว (individual) 2) งานคู่ (in pairs) 3) งานกลุ่มเล็ก (small group) 4) งานกลุ่มใหญ่ (big group) และ 5) งานสำหรับทั้งชั้นทำร่วมกัน (whole class)

นอกการกำหนดลักษณะการร่วมกิจกรรมแล้ว นักออกแบบกิจกรรมควรกำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้องในแต่ละภาระงาน ซึ่งประกอบด้วย ผู้ดำเนินกิจกรรมหรือนักปฏิบัติ ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ และผู้เรียนที่เป็นเด็ก ทั้งก่อนทำกิจกรรม ระหว่างทำกิจกรรม และหลังจากทำกิจกรรมไว้ อย่างละเอียด

3) แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน

แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน (discursive practices) เป็นการระบุวิธีการสร้างความหมายในการสื่อสารที่ระบุในภาระงาน ครอบคลุมทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อแสดงถึงความรู้และความคิดระหว่างผู้สื่อและผู้รับสาร

Caffarella, (2002) ได้เสนอกลุ่มคำที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทางด้านทัศนคติ ความเชื่อ คุณค่า และความรู้สึก ดังปรากฏในตาราง 7

ตาราง 7 ตัวอย่างวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน

คัดค้าน Challenge	เลือกใช้ รับเอามา Adopt	ชักชวน โน้มน้าว Persuade	ตระหนัก สัมผัส รับรู้ Feel	กำกับดูแล Control
แก้ต่าง กล่าวแย้ง Defend	ให้การสนับสนุน Advocate	แก้ปัญหา Resolve	ติดตามผล Care	ประเมินค่า value
พิพากษา ชี้ขาด Judge	ต่อรอง แลกเปลี่ยน Bargain	สรรหา คัดเลือก Select	แสดงออกโดยใช้ คำพูด Express	แบ่ง เล่าประสบการณ์ Share
ซักถาม สงสัย Question	ร่วมมือ ทำตาม Cooperate	โต้แย้ง คัดค้าน Dispute	สะท้อน ไตร่ตรอง Reflect	อธิบาย Justify
ยอมรับ เชื่อ Accept	ให้การรับรองอย่าง เป็นทางการ Endorse	เห็นด้วย อนุมัติ Approve	คัดค้าน ประท้วง Protest	เลือก choose

4) เครื่องมือและสื่อการสอน

เครื่องมือและสื่อการสอน หมายถึง ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และประสบการณ์จากผู้สอนไปยังผู้เรียน และเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เครื่องมือและสื่อการสอน แบ่งได้ 4 ประเภท คือ 1) สื่อประเภทวัสดุ เช่น เอกสาร สิ่งพิมพ์ แผ่นสไลด์ หรือคู่มือการฝึกปฏิบัติ 2) สื่อประเภทเทคนิคหรือวิธีการ เช่น เครื่องเล่นเทป เครื่องเล่นวีดิทัศน์ หรืออุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ 3) สื่อประเภทเทคนิคหรือวิธีการ เช่น การจัดนิทรรศการ การอภิปรายกลุ่ม สื่อการเรียนการสอนที่นำมาใช้ตามหลักของการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน จะเป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วในครัวเรือน หรืออยู่ในบริบทของผู้เรียน เช่น บุคคล วัสดุสิ่งของ เครื่องมือ สภาพแวดล้อม บ้าน วัด แหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติ หรืออาจใช้สื่อที่เป็นลักษณะสิ่งพิมพ์ เช่น ภาพ บทความ หนังสือ ใบปลิว

เมนู หนังสือพิมพ์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี เช่น มัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์ ภาพ (visual aids) เป็นต้น

การจัดองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วนของตัวแทรกแซงอย่างมีความเหมาะสม ถือเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยประสบการณ์ที่มากพอที่จะสามารถก่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนั้นจึงมีนักปฏิบัติที่มีความชำนาญได้คิดกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะ และกำหนดชื่อเรียก แต่ก็สามารถชื่อกิจกรรมอย่างมีระเบียบแบบแผนเฉพาะ

3.2 การเรียนรู้ของผู้สูงอายุและเด็ก

การเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

การเรียนรู้ของผู้สูงอายุเกี่ยวข้องกับการการใช้สติปัญญาในส่วนที่เป็นเซาว์ปัญญาเหลว (fluid intelligence) ซึ่งเกี่ยวกับสติปัญญาที่ใช้แก้ปัญหา รวมถึงการมองเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อเนื่องของสิ่งต่าง ๆ ความสามารถนี้จะลดลงตามวัยเนื่องจากความเสื่อมสมรรถภาพทางกายภาพจากการมีออกซิเจนเข้าสู่สมองน้อยลง ซึ่งส่งผลต่อความทรงจำและความสามารถในการวิเคราะห์และการคิดแก้ปัญหา อันเป็นเหตุให้ความสามารถในการเรียนรู้ของผู้สูงอายุลดลงเมื่อมีอายุมากขึ้น

ด้านความทรงจำพบว่าผู้สูงอายุโดยทั่วไปจะจำเรื่องราวเก่า ๆ ได้ดีกว่าเรื่องราวใหม่ ๆ เนื่องจากความจำจากหน่วยความจำระยะยาวเป็นความทรงจำที่ยั่งยืน หากเป็นเรื่องที่มีความสำคัญผู้สูงวัยก็จะสามารถจำได้ดีพอ ๆ กับวัยหนุ่มสาว ส่วนความจำจากหน่วยความจำระยะสั้นจะมีการลดลงเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ซึ่งการเสื่อมถอยของความจำระยะสั้นหรือระยะยาวขึ้นอยู่กับความเสื่อมของสมองในยามสูงวัย

ด้านความเร็วในการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนรู้ สำหรับความเร็วในการเรียนรู้ พบว่าผู้สูงอายุเรียนรู้ได้ช้าลงเพราะร่างกายที่เสื่อมโทรมลง ทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมที่ใช้ความเร็วได้ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ก็ลดลงเป็นเพราะด้วยอายุมากขึ้น จึงไม่เห็นประโยชน์ในการที่จะเรียนรู้ต่อไป นอกจากนี้พบว่า การเอาข้อมูลใหม่ไปใส่แทนข้อมูลเก่ากับผู้สูงอายุนั้นเป็นไปได้ยาก ทั้งนี้วิธีการที่จะช่วยให้ผู้สูงอายุเรียนรู้ให้ดีขึ้น คือ ให้ความรู้มากขึ้น สิ่งที่ทำให้ผู้สูงอายุเรียนรู้จำเป็นต้องสัมพันธ์กับชีวิต ปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เช่น ทำตัวหนังสือให้ใหญ่ขึ้น เพิ่มแสงสว่างให้มากขึ้น หรือควรเตรียมอุปกรณ์ที่ช่วยให้เห็นได้ชัดเจน เช่น การใช้แว่นตาหรือแว่นขยาย เป็นต้น

นอกจากนี้ อาชัญญา รัตนอุบล (2551) ได้กล่าวถึงลักษณะการเรียนรู้ของผู้สูงอายุที่อาจเกิดขึ้นในกรณีที่ผู้สูงอายุไม่รู้หนังสือ ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นระหว่างการทดลองโปรแกรม นักวิจัยต้องเตรียมรับมือให้พร้อม เช่น 1) ผู้สูงอายุสนใจเรียนรู้เฉพาะเรื่องที่น่าไปใช้ได้ทันที หัวข้อการเรียนรู้ควรต้องเป็นสิ่งใกล้ตัวและเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน 2) ผู้สูงอายุมีความเข้าใจในตนเองน้อย นักปฏิบัติควรให้กำลังใจและควรแสดงความนับถือผู้สูงอายุ โดยการให้มีส่วนร่วมตัดสินใจในสิ่งที่เรียน

และดึงประสบการณ์ของผู้สูงอายุมาใช้ให้เป็นประโยชน์ 3) ผู้สูงอายุมักมีค่านิยมที่ต่างกัน ควรเสริมให้ติการอภิปรายหาเหตุผลมากกว่าการลงความเห็น 4) ผู้สูงอายุมักจะปกปิดปมด้อยของตนเอง โดยเฉพาะความไม่รู้ และมักจะมีเหตุผลมากกล่าวอ้าง เช่น เมื่อเขียนหนังสือไม่ได้จะกล่าวว่ามีเจ็บหรือหลับไปนั่งหลังห้องเพื่อหลีกเลี่ยงคำถามจากผู้สอน ผู้สอนหรือนักปฏิบัติควรหาเทคนิคเพื่อมิให้ผู้สูงอายุเกิดปมด้อยและให้กำลังใจไปยังการตั้งเป้าหมายที่ทำได้สำเร็จ 4) ผู้สูงอายุมีความไวต่อปฏิกริยาของคู่สนทนา หรือเข้าใจภาษาที่ไม่ใช่คำพูดได้เร็วมาก หากการแสดงออกของผู้สอนหรือนักปฏิบัติไม่มีความเหมาะสม หรือไม่ให้เกิดริตจะทำให้ผู้สูงอายุไม่สนใจเรียนรู้และขาดเรียนในที่สุด ซึ่งกิริยาดังกล่าวรวมถึง การไม่รู้ที่ต่ำที่สูง ทำยืน ทำนั่ง ทำเดิน เป็นต้น 5) ผู้สูงอายุรู้สึกกว่าขาดที่พึ่ง การให้กำลังใจสามารถช่วยเปลี่ยนทัศนคติในการเรียนรู้ได้ 6) ผู้สูงอายุมักขาดความมั่นใจในตนเองและกลัวความล้มเหลว นักปฏิบัติควรเริ่มจากสิ่งที่ยากหรือคุ้นเคย จนทำให้เกิดความมั่นใจที่จะเรียนรู้ในระดับที่ยากขึ้นต่อไป 7) ผู้สูงอายุมักมีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว หรือปัญหาทางเศรษฐกิจ นักปฏิบัติควรให้การช่วยเหลือและเตรียมวัสดุหรืออุปกรณ์ให้เพียงพอ และ 8) ผู้สูงอายุมักเข้าไม่ถึงการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมเพราะสภาพเศรษฐกิจและความเป็นอยู่ นักปฏิบัติควรให้โอกาสในการให้ผู้สูงอายุได้เพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ด้านวัฒนธรรมที่มากขึ้น

นอกจากนี้ การเรียนรู้ของผู้สูงอายุควรได้เรียนจากการลงมือกระทำ (learning by doing) เพราะจะทำให้การระลึกถึงสิ่งเรียนหรือจำได้ (90%) มากกว่า สิ่งที่ได้พูดและได้เขียน (70%) และสิ่งที่ได้ยินและได้เห็น (50%) สิ่งที่ได้เห็น (30%) สิ่งที่ได้ยิน (20%) และสิ่งที่ได้อ่าน (10%) เพียงลำพัง (อาชญญา รัตนอุบล, 2551)

กล่าวโดยสรุป ผู้สูงอายุถือเป็นผู้ที่มีความสามารถในการเรียนรู้ และต้องการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อปรับตัวให้เข้ากับบริบทสังคมที่ต่างไปจากเดิมและสภาพร่างกายที่เสื่อมถอยลง และการปรับตัวที่ดีของผู้สูงอายุ คือ การหาความสนใจในการเข้าสังคมใหม่ เพื่อให้ผู้สูงอายุได้ทำกิจกรรมกับสังคมอย่างต่อเนื่อง คงไว้ซึ่งบทบาทที่ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงการมีคุณค่า การปฏิบัติต่อผู้สูงอายุเพื่อให้มีสุขภาพดีทั้งกายและใจ ทำได้โดยการดูแลเอาใจใส่ปรนนิบัติด้วยความเคารพยกย่อง ช่วยให้ผู้สูงอายุอยู่อย่างมีจุดมุ่งหมายที่ดีอย่างมีความสุข กิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ คือ กิจกรรมร่วมกับผู้คนใกล้ชิดหรือกับผู้มีอายุน้อยกว่า มีประโยชน์ต่อสังคม ลักษณะกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ควรเกี่ยวข้องกับอดีตและสัมพันธ์กับชีวิตจึงจะทำให้ผู้สูงอายุสนใจ หลีกเลี่ยงกิจกรรมที่ใช้ความเร็ว ให้ความเวลาในการเรียนรู้มากขึ้น ปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางกายภาพให้เหมาะสม เช่น ทำตัวหนังสือให้ใหญ่ขึ้น เพิ่มแสงสว่างให้มากขึ้น หรือควรเตรียมอุปกรณ์ที่ช่วยให้เห็นได้ชัดเจน เช่น แวนตา แวนขยาย เป็นต้น กิจกรรมควรสร้างให้เกิดการยอมรับทั้งความสำเร็จและความล้มเหลวในอดีตอย่างปล่อยวาง จะช่วยเสริมให้ผู้สูงอายุมีสุขภาพจิตที่ดี การจัดกิจกรรมกลุ่ม หากต้องการให้เกิดการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ควรเลือกจัดกับผู้สูงอายุที่มีอายุในช่วง 60-69 ปี ส่วนช่วงวัย 70-79 ปี ก็ยังสามารถจัด

กิจกรรมได้แต่การเข้าร่วมกิจกรรมอาจทำได้น้อยลง การกิจกรรมควรจัดให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น ในมุมมองของนักปฏิบัติหรือผู้จัดควรจะต้องระมัดระวังเป็นพิเศษเมื่อผู้เรียนเป็นผู้สูงอายุที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ร่วมกิจกรรมโดยเน้นไม่ให้เกิดความรู้สึกด้อยหรือขาดความมั่นใจ และเน้นให้เกิดการเรียนรู้จากน้อยไปมาก

การเรียนรู้ของเด็ก (อายุ 9-12 ปี)

วิธีการสอนและสื่อสารกับเด็กยุคเจนเอเรชั่นแอลฟาให้มีประสิทธิภาพ สุริยเดว ทริปาตี (2554) จากสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล อธิบายว่าควรใช้แนวคิดเลี้ยงลูกแบบบันไดสามขั้น คือ 1) รับฟังความคิดความรู้สึกของเด็ก 2) สะท้อนความรู้สึกของผู้สอน และ 3) โยนโจทย์ปัญหาให้เด็กได้ลองคิดและแก้ไขจากมุมมองของตัวเอง นอกจากนั้นผู้ใหญ่ควรเลือกใช้สื่อที่สร้างสรรค์ ให้เด็กได้มีความคิดริเริ่มเท่าทันสื่อ ป้องกันมิให้เด็กกลายเป็นบุคคลที่เน้นวัตถุนิยม บริโภคนิยม ใช้เวลาในการพัฒนาศักยภาพของเด็ก ติดอาวุธทางปัญญาให้กับเด็กให้สามารถอยู่ได้ทั้งในโลกจริงและโลกเสมือน

รวมไปถึงการเลือกรับสื่อกับเด็ก พ่อแม่ควรใช้สื่อให้สร้างสรรค์ ควรจะต้องมีการเหลาความคิดให้รู้เท่าทันสื่อ ภาพความรุนแรงในละคร สามารถนำมาเหลาทางความคิด โดยครอบครัวหรือโรงเรียน ให้คำแนะนำในเชิงสร้างสรรค์ โรงเรียน บ้านและชุมชน ควรต้องกลับมาพัฒนาศักยภาพของเด็ก และร่วมกันหาทางรับมือกับสิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งไม่ให้เด็ก ๆ กลายเป็นพวกวัตถุนิยม บริโภคนิยม โดยการติดอาวุธทางปัญญาให้กับเด็ก เพราะโลกในยุคปัจจุบันเป็นทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน ท่ามกลางสังคมแบบนี้ทำให้เด็กจำเป็นต้องอยู่คู่กับโลกทั้งสองแบบ ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองต้องสอนให้ลูกมีความรู้เท่าทันโลกทั้งสองแบบ

จุดเน้นเชิงพัฒนาการสำหรับผู้สูงอายุและเด็กในการออกแบบโปรแกรม

ประเด็นที่นำมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยตามแนวคิดจิตวิทยาพัฒนาการทั้งสิ้น 3 ประเด็น คือ จุดเน้นด้านพัฒนาการของแต่ละช่วงวัย อายุที่เหมาะสมกับการทำกิจกรรม กิจกรรมที่เหมาะสมกับอายุ และข้อควรระมัดระวังในการทำกิจกรรม ซึ่งสามารถสรุปได้ดังตาราง 8

ตาราง 8 การสังเคราะห์เนื้อหาจิตวิทยาพัฒนาการของวัยเด็กตอนกลางและวัยผู้สูงอายุการสังเคราะห์เนื้อหาจิตวิทยาพัฒนาการของวัยเด็กตอนกลางและวัยผู้สูงอายุ

จิตวิทยาพัฒนาการ	วัยเด็ก (9-12 ปี)	วัยผู้สูงอายุ
จุดเน้นด้านพัฒนาการ	- พัฒนาการด้านสังคม คือ พัฒนาการหลักช่วยผลักดันให้เกิดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เนื่องจากเด็กได้เรียนรู้จากตนเองและผู้อื่นผ่านการเข้ากลุ่ม	- เน้นพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่องเพื่อปรับตัวให้เข้ากับบริบทสังคมที่ต่างไปจากเดิมและสภาพร่างกายที่เสื่อมถอยลง

จิตวิทยาพัฒนาการ	วัยเด็ก (9-12 ปี)	วัยผู้สูงอายุ
	<ul style="list-style-type: none"> - การปรับตัวที่ดี คือ การไม่อยู่ในภาวะขัดแย้งกับผู้ปกครองและครู และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นเชิงบวกทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - การปรับตัวที่ดี คือ การหาความสนใจในการเข้าสังคมใหม่ เพื่อให้ผู้สูงอายุได้ทำกิจกรรมกับสังคมอย่างต่อเนื่อง - คงไว้ซึ่งบทบาทที่ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงการมีคุณค่า
กิจกรรมที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นกิจกรรมกลุ่มตามความสนใจ และใช้กิจกรรมการเล่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม - เกมที่เล่นจะมีการวางกฎระเบียบที่ซับซ้อนมากกว่าที่จะเป็นเกมง่าย ๆ - การเล่นจะเน้นตามความถนัด ความสนใจ สติปัญญา และบุคลิกภาพของเด็ก - ทางเลือกในการทำกิจกรรม คือ งานอดิเรก - เด็กผู้ชายชอบกิจกรรมที่มีการแข่งขันและใช้กำลัง 	<ul style="list-style-type: none"> - การจัดกิจกรรมกลุ่มเน้นกิจกรรมร่วมกับผู้คนที่ใกล้ชิดหรือกับผู้ที่มียุคน้อยกว่า และกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อสังคม - ลักษณะกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ควรเกี่ยวข้องกับอดีตและสัมพันธ์กับชีวิตจริงจะทำให้ผู้สูงอายุสนใจ - กิจกรรมควรสร้างให้เกิดการยอมรับทั้งความสำเร็จและความล้มเหลวในอดีตอย่างปล่อยวาง
อายุที่เหมาะสมกับการทำกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	เน้นเรื่องความสามารถในการเรียนรู้ด้านจริยธรรม เพื่อปลูกฝังแนวคิดการบริหาร ผู้สูงอายุ ควรเป็นเด็กอายุ 10 ปีขึ้นไป	เน้นเรื่องการทำกิจกรรมได้สม่ำเสมอ ควรเป็นผู้สูงอายุช่วง 60-69 ปี
ข้อควรระมัดระวัง	<ul style="list-style-type: none"> - หลีกเลี่ยงการใช้คำพูดเปรียบเทียบ - บางครั้งมีการขัดแย้งทางอารมณ์ ซึ่งครอบครัวกับสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญต่อการรักษาอารมณ์ให้คงที่ - ต้องการความอบอุ่นและมั่นคง 	<ul style="list-style-type: none"> - หลีกเลี่ยงกิจกรรมที่ใช้ความเร็ว ให้เวลาในการเรียนรู้มากขึ้น - ปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางกายภาพให้เหมาะสม เช่น ทำตัวหนังสือให้ใหญ่ขึ้น เพิ่มแสงสว่างให้มากขึ้น หรือควรเตรียมอุปกรณ์ที่ช่วยให้เห็นได้ชัดเจน

ตอนที่ 4 มโนทัศน์การส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทไทยด้วยโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ในวิจัยนี้ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นตัวแทรกแซงที่ทำให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ความสัมพันธ์ระหว่างวัย ในตอนนี้ นักวิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยว่ามีความหมาย เป้าหมายและวัตถุประสงค์ ประเภท องค์ประกอบ และมีแนวทาง

ในการจัดประสบการณ์เรียนรู้อย่างไร เพื่อให้สามารถนำมาใช้ในการสร้างต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

4.1 ความหมายโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

โปรแกรมการศึกษามีความหมายและสาระเกี่ยวกับการจัดการศึกษานอกระบบอย่างมีระบบระเบียบ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนและผู้จัด จัดทำวัตถุประสงค์การเรียนรู้ นำผลการวิเคราะห์มาออกแบบชุดกิจกรรมเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ รวมถึงการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และการรายงานผล อย่างไรก็ตามนิยามและความหมายของ “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” มีพัฒนาการตามลำดับความซับซ้อนของหลักปฏิบัติที่มีมากยิ่งขึ้น ในช่วงต้นโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีจุดเน้นเรื่องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ดังนี้

Loewen J. (1996) ได้นิยามว่า โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย หมายถึง การนำเด็กและผู้สูงอายุมาอยู่ร่วมกันเพื่อให้แต่ละวัยได้รู้จักกัน เห็นกันและกันจากการกระทำ และเรียนรู้จากกันและกัน โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยถูกสร้างจากสมมติฐานที่ว่าพัฒนาการของมนุษย์และการเรียนรู้เป็นกระบวนการตลอดชีวิต การเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่ใช่เป้าหมายสุดท้าย หากแต่เป็นเพียงเครื่องมือที่จะช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น

UNESCO (1996) อธิบายโดย Bostrum et al. (1999a) ได้นิยาม “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” คือ เครื่องมือที่ได้ถูกออกแบบอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทรัพยากรและการเรียนรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยได้ขยายความว่า การเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาเร่งด่วนของสังคม ครอบคลุมประเด็นปัญหาทางสังคม

Generations United (2000) นิยาม “โปรแกรมเพื่อประชากรต่างวัย” (Intergenerational Programming) ว่าเป็น การจัดกิจกรรมเพื่อมีวัตถุประสงค์ในการนำคนต่างรุ่นมาปฏิสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมที่ได้ออกแบบและทำอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ทุกวัย ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ต่อมา นิยามของการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มุ่งอธิบายในเชิงทฤษฎีของศาสตร์ที่นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมมากยิ่งขึ้น ดังนี้

Rosebrook. et al. (2001) นิยาม “การศึกษาเกี่ยวกับประชากรต่างวัย” (intergenerational studies) ว่าเป็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่มากกว่าหนึ่ง โดยแสดงรูปแบบเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนาทักษะและเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้และนำไปใช้ของบุคคล เพื่อสามารถทำงานร่วมกับประชากรวัยเด็กและผู้สูงอายุ นอกจากนี้สาขาวิชาความรู้ที่เข้ามาเป็นพื้นฐานในการศึกษาเกิดจากการผสมผสานระหว่างศาสตร์การศึกษาปฐมวัยและศาสตร์การดูแลผู้สูงอายุ (early childhood and gerontology)

อย่างไรก็ตามนิยามของ “การเรียนรู้ระหว่างวัย” พยายามแก้ไขความคลุมเครือเกี่ยวกับ อายุของผู้ร่วมกิจกรรมและการรวมบุคคลในและนอกครอบครัว เพื่อให้สามารถรองรับการนำไปใช้ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ดังนี้

Springate et al. (2008) ผู้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวปฏิบัติการเรียนรู้ระหว่างวัยแห่งองค์การบริหารราชการส่วนท้องถิ่นในประเทศอังกฤษ เชื่อว่านิยามของการเรียนรู้ระหว่างวัยสามารถมีได้มากกว่าหนึ่งนิยาม และการระบุนิยามผู้จัดควรระบุอายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้นิยามมีความชัดเจนยิ่งขึ้น รวมทั้งนิยามไม่ควรรวมถึงบุคคลในครอบครัวไว้ด้วย โดยกล่าวว่า “การเรียนรู้ระหว่างวัย” สามารถมีได้มากกว่าหนึ่งความหมาย หากยึดตาม Beth Johnson Foundation (BJF) จะหมายถึง กิจกรรมที่ออกแบบอย่างมีวัตถุประสงค์ซึ่งให้ประโยชน์แก่ทั้งผู้สูงวัยและเยาวชน เพื่อที่จะให้นิยามเข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้จัดกิจกรรมควรต้อง 1) ระบุขอบเขตการศึกษาไว้ว่าอายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคือกลุ่มใด มีอายุเท่าใด 2) ระบุว่าบุคคลวัยกลางที่มีช่วงอายุ 25-50 ปี (Middle generation) ควรรวมเข้าไว้ในกระบวนการหรือไม่ และ 3) ระบุว่าผู้เรียนเป็นบุคคลในครอบครัวด้วยหรือไม่ และในอีก 10 ปี ต่อมามีการให้นิยามและความหมายที่ชัดเจนและนำไปใช้อย่างยิ่งยั้ง ดังนี้

Kaplan (2001) ให้นิยาม “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” (intergenerational program) ว่าสามารถตีความหมายแยกออกเป็น 3 พจน์ คือ inter และ generation และ programs โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) “inter” มีความหมายเหมือนคำว่า “between” ที่แปลว่า “ระหว่าง” ซึ่งในบริบทนี้หมายถึง ระหว่างคนที่ต่างกัน (between individuals) ในนัยยะที่เกิดการร่วมมือ (cooperation) ปฏิสัมพันธ์ (interaction) และการแลกเปลี่ยนระหว่างวัย (exchange between generations) ซึ่ง (Kaplan et al., 2017) มองว่า เป้าหมายอยู่ที่ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลต่างวัย (Inter-relationship) มากกว่าจะเน้นเรื่องต้องเป็นคนต่างวัย

2) ส่วนคำว่า “generation” เน้นให้เกิดกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนต่างรุ่น ซึ่งความเป็นรุ่นเน้นความแตกต่างที่เกิดจากความต่อเนื่อง (time-bound) ของยุคสมัย เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว ชุมชน และสังคม ความแตกต่างหมายรวมถึง อายุที่แตกต่าง ความเป็นกลุ่มก้อนของคนในยุคสมัยนั้น การผูกพันฉันเครือญาติ หรือประวัติศาสตร์ของคนในวัยนั้น มากกว่าการแบ่งอายุตามปีที่กำหนดไว้ในหนังสือ

3) คำว่า “program” เน้นออกแบบประสบการณ์ให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนต่างวัย ที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้ Kaplan et al. (2017) ยัง แสดงความแตกต่างของโปรแกรมที่ใช้คำว่า “หลายวัย” (multigenerational) และ “ระหว่างวัย” (intergenerational) ต่างกันตรงที่โปรแกรม “หลายวัย” ประกอบด้วยกิจกรรมสำหรับคนมากกว่า 1 วัยมาทำกิจกรรมร่วมกัน โดยปราศจากเงื่อนไขการเข้า

ร่วม ในขณะที่โปรแกรม “ระหว่างวัย” ต้องการบรรลุวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่มีความแตกต่างกันในลักษณะที่เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทน (reciprocal learning experiences)

จากการตีความหมายและการอธิบายความแตกต่างโดย Kaplan et al. (2017) จึงสรุปได้ว่า “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” หมายถึง การจัดประสบการณ์เรียนรู้สำหรับคนที่เกิดในยุคสมัยที่ต่างกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านการปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ในลักษณะต่างตอบแทนระหว่างกัน โดยผู้ร่วมกิจกรรมจะเป็นเครือญาติกัน หรือเป็นวัยประชิดหรือไม่ก็ได้

นักวิจัยสรุปนิยามว่า “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” หมายถึง การจัดการศึกษานอกระบบที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย โดยการจัดชุดประสบการณ์ที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกให้กับผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มคนที่เกิดในยุคสมัยและมีประวัติศาสตร์ที่ต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นคนในครอบครัว เครือญาติ ชุมชน และสังคม และ/หรือจะเป็นวัยประชิดกันหรือไม่ก็ได้ ที่ทำให้เกิดการยอมรับและเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัย และเกิดการแลกเปลี่ยนทักษะความรู้ และประสบการณ์ในลักษณะต่างตอบแทน และเกิดการเรียนรู้สองทาง

4.2 เป้าหมายและวัตถุประสงค์โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

เป้าหมายและวัตถุประสงค์มีความหมายที่ต่างกัน แต่ล้วนมีความสำคัญยิ่งในงานวิจัยเนื่องจากช่วยระบุทิศทางการดำเนินการวิจัยที่ต้องทำให้สำเร็จ เป้าหมายและวัตถุประสงค์ในแต่ละงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยอาจจะมีจุดเน้นที่ต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของผู้จัด ในหัวข้อนี้ นักวิจัยได้วิเคราะห์ขอบเขตความเป็นไปได้ของการตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่มี ดังนี้

1) เป้าหมายโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

เป้าหมาย (goals) หมายถึง การระบุข้อความที่มีลักษณะกว้าง ครอบคลุมสิ่งที่ให้เกิดอย่างกว้าง ๆ เป็นนามธรรม วัด และประเมินได้ยาก เป้าหมายโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มีลักษณะดังนี้

1) เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพและสังคมที่ดีเพื่อให้ผู้สูงอายุกลับมามีส่วนร่วมในสังคม โดยการสร้างความพร้อมให้แก่ผู้สูงอายุและสังคมให้อยู่ร่วมกันในลักษณะที่เป็นการเชื่อม “ความสัมพันธ์ระหว่างวัย” ให้เป็นปึกแผ่นมั่นคง ทั้งในบ้าน ชุมชน และสถานประกอบการ (WHO, 2012)

2) เพื่อปรับเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับผู้สูงอายุไปในเชิงบวกเพื่อกระตุ้นให้ผู้สูงอายุกลับเข้าร่วมในสังคม โดยการสร้างรากฐานให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภาพพจน์ (stereotype) (WHO, 2012)

3) เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างมีระเบียบแบบแผนให้เกิดประโยชน์ร่วมกันระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีความแตกต่างทางด้านการศึกษาและพัฒนาการ (Generations United, 2000)

อย่างไรก็ตาม Springate, Atkinson, and Martin (2008) กล่าวว่า แนวปฏิบัติการเรียนรู้ระหว่างวัยมักมีการนำไปปฏิบัติอย่างหลากหลาย เนื่องจากมีรูปแบบการจัดเปิดกว้างรองรับบริบทที่ต่างกันไม่ว่าจะเป็นด้านผู้จัด นักปฏิบัติ ผู้เรียน และสภาพแวดล้อม แต่มักจะมีเป้าหมายครอบคลุม 3 ด้าน คือ

1) ด้านการพัฒนาการศึกษา เพื่อนำอาสาสมัครให้ความช่วยเหลือแก่เด็กในโรงเรียน หรือเด็กด้อยโอกาสรวมถึงการบอกเล่าประสบการณ์ในอดีตของผู้สูงวัย

2) ด้านการพัฒนาชุมชน โดยออกแบบกิจกรรมให้ผู้สูงอายุและเด็กมาทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อศึกษาความแตกต่างของกันและกัน หรือร่วมมือกันพัฒนาชุมชนของตนเอง

3) ด้านการพัฒนาสุขภาพ โดยการรวมกลุ่มเพื่อเรียนรู้วิธีการดูแลสุขภาพและความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น เช่น การทำอาหารเพื่อสุขภาพ การออกกำลังกาย เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป เป้าหมายโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เป็นการระบุความต้องการอย่างกว้าง ๆ เกี่ยวกับการปรับสภาพแวดล้อมให้ผู้สูงอายุสามารถอยู่ร่วมกับสังคมได้โดยมีความสุข ด้วยการปรับมุมมองของคนต่างวัย และการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและคนต่างวัยอย่างมีระเบียบแบบแผนต่อกัน โดยสาระในการสร้างปฏิสัมพันธ์อาจเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการศึกษา การพัฒนาชุมชน หรือการพัฒนาสุขภาพของผู้เรียนที่มีวัยต่างกัน

2) วัตถุประสงค์โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

วัตถุประสงค์ (objectives) หมายถึง การระบุข้อความสำหรับดำเนินการ มีการกำหนดชัดเจนถึงผลลัพธ์ที่คาดหวัง จับต้องได้ วัด และประเมินได้ชัดเจน ซึ่งมักมีการระบุเป็นจำนวนตัวเลขที่ชัดเจน หรือแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังจากกลุ่มประชากรที่ศึกษา

Hatton-Yeo and Ohsako (2005) กล่าวว่า โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยควรตอบสนองวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตลอดชีวิต ครอบคลุม 4 ประการ คือ

1. วางพื้นฐานของวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับเด็กและผู้สูงอายุ ซึ่งหมายถึง การออกแบบการเรียนรู้ที่การศึกษาทั้ง 3 รูปแบบ

2. สร้างทัศนคติเชิงบวกต่อคนต่างวัยซึ่งหมายถึงต้องมีผลลัพธ์การเรียนรู้ (outcomes) เพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกของผู้เรียน

3. ผสานประโยชน์ของคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็น เด็ก ผู้สูงวัย โรงเรียน และชุมชน ซึ่งหมายถึง การเลือกสาระการเรียนรู้ต้องเป็นประโยชน์ต่อสังคม เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

4. ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการรวมตัวทางสังคมที่ก่อให้เกิดความเป็นปึกแผ่น และ ความสามัคคีในสังคม ซึ่งหมายถึง ต้องมีเครื่องมือในการดำเนินงานซึ่งก็คือ มีชุดของกิจกรรมที่ทำให้ เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนต่างวัย

วัตถุประสงค์ที่นักปฏิบัติในต่างประเทศ (practitioners) นิยมนำมาระบุในวัตถุประสงค์การ ดำเนินงานในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- 1) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุนำศักยภาพของผู้สูงอายุออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยจำนวนมากออกแบบเพื่อดึงความสามารถพิเศษ เวลา และ ประสบการณ์ของผู้สูงอายุออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์แก่สังคม (Kaplan et al., 2017)
- 2) เพื่อปรับมุมมองและภาพลักษณ์ที่มีต่อผู้สูงอายุในเชิงบวก โดยแม้ผู้สูงอายุจะมีความ เปราะบางทางด้านร่างกาย แต่ยังมีองค์ความรู้ ความสามารถ ความสนใจ บุคลิกภาพ ที่สามารถ แบ่งปันให้แก่คนรุ่นใหม่ (Kaplan et. al., 2017)
- 3) เพื่อพัฒนาทักษะความคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) เกี่ยวกับข้อเสียของการตี ตราผู้ที่มีวัยแตกต่าง (Kaplan et. al., 2017)
- 4) เพื่อสร้างให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่ไม่เป็นทางการ ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (ENIL, 2012)
- 5) เพื่อก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ และความทรงจำ ในด้าน ต่างๆ (ENIL, 2012)
- 6) เพื่อสร้างให้เกิดการความเป็นปึกแผ่นระหว่างวัย (ENIL, 2012)
- 7) เพื่อให้ผู้สูงอายุและเด็กสามารถอยู่ร่วมกันได้ด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกัน (ENIL, 2012)
- 8) เพื่อสร้างผลงานร่วมกันที่เน้นศิลปะ และวัฒนธรรมร่วมกัน (ENIL, 2012)
- 9) เพื่อพัฒนาการผู้สูงวัยและเด็กในด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา ผ่านการ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (Springate et. al, 2008)
- 10) เพื่อให้เกิดการเสริมแรงระหว่างผู้สูงอายุและเด็กระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม ใน ลักษณะที่มีการเคารพซึ่งกันและกัน มีการสะท้อนความนึกคิด แสดงความหวังใ เกิดประโยชน์ในด้าน มิติต่าง ๆ เช่นการเรียนรู้ สุขภาพ และอารมณ์ (Lawrence-Jacobson, 2006)

กล่าวโดยสรุป วัตถุประสงค์การเรียนรู้ระหว่างวัย เป็นการระบุข้อความสำหรับดำเนินการ ของกิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่สามารถวัดประเมินได้ใน ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับ การส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การแก้ไขปัญหาและ พัฒนาสังคม การสืบสานวัฒนธรรม การมองเห็นคุณค่าในตนเอง การพัฒนาสุขภาพกายใจ พัฒนาการ

ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเสริมแรง การสร้างความเป็นปึกแผ่นของสังคม การสร้างผลงานร่วมกัน การพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ และการให้ผู้สูงอายุนำศักยภาพที่มีมาใช้เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น เป็นต้น

4.3 องค์ประกอบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

องค์ประกอบในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่มีผู้กล่าวถึง มีองค์ประกอบหลักสำคัญทั้งสิ้น 10 องค์ประกอบ ได้แก่ ผู้จัด นักปฏิบัติและบทบาท ผู้ร่วมกิจกรรมหรือผู้เรียนและบทบาท กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้ เครือข่ายและชุมชนการเรียนรู้ระหว่างวัย สถานที่ดำเนินโปรแกรมและบรรยากาศในการเรียนรู้ หลักการจัดและขั้นตอนการดำเนินโปรแกรม การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ และความยั่งยืนของโปรแกรม

1. ผู้จัด (program owner)

ผู้จัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มักเกี่ยวข้องกับกลุ่มบุคคล 3 กลุ่ม ที่มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย คือ

- 1) กลุ่มที่ให้บริการทางสังคม (human service professions) เช่น ชมรมอายุร้อยปี ชมรมผู้สูงอายุ เช่น สำนักส่งเสริมและพิทักษ์ผู้สูงอายุ คณะกรรมการผู้สูงอายุแห่งชาติ
- 2) กลุ่มนักการศึกษา (educators) เช่น หลักสูตรที่เปิดสอนในสถาบัน หรือมหาวิทยาลัยต่าง ๆ
- 3) กลุ่มผู้พัฒนาชุมชน (community development professionals) เช่น มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (มส.ผส.)

2. นักปฏิบัติ (practitioners)

การบริหารจัดการบุคลากรถือว่ามีความสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จของโครงการ ในวิจัยนี้ “นักปฏิบัติ” คือ ผู้ที่นำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้โดยตรงกับผู้เรียน นักปฏิบัติอาจถูกเรียกว่า “ผู้อำนวยความสะดวก” “ผู้ดำเนินกิจกรรม” หรือ “ผู้สอน” Springate I. et al. (2008) ได้ระบุคุณลักษณะของนักปฏิบัติไว้ ดังนี้ คือ

- 1) มีทักษะและผ่านการอบรม (skills and training) ต้องช่วยให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องให้มีทักษะและความสามารถในการจัดทำกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับอายุของผู้ร่วมกิจกรรมได้ (Age-appropriate)
- 2) มีความมุ่งมั่นและความกระตือรือร้น (commitment and enthusiasm)
- 3) มีเวลาและความพร้อม (time and availability) ผู้ที่เข้าร่วมต้องสามารถเข้าร่วมโครงการได้อย่างต่อเนื่องจึงสามารถทำให้ผู้จัดเตรียมการและวางแผนได้ในระยะยาว

4) มีความแน่นอนและมั่นคง (stability) ผู้เกี่ยวข้องควรยึดมั่นในอุดมการณ์และให้ความช่วยเหลือโครงการได้อย่างต่อเนื่อง การไม่มีเสถียรภาพในการจัดการบุคลากรและเปลี่ยนแปลงบุคลากรเป็นเหตุให้โครงการล่มสลายได้

ปัญหาที่นักปฏิบัติมักเผชิญ

Kaplan et al. (2017) ได้กล่าวถึง ปัญหาที่ผู้ดำเนินงานมักประสบระหว่างลงมือปฏิบัติ มีดังต่อไปนี้

1) การสร้างทีมงานสนับสนุนที่เหมาะสม (forming partnerships) ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การขาดความชัดเจนและตกลงลักษณะการทำงานให้ชัดเจนว่ามีระดับการร่วมมือที่ลึกเพียงใด เช่น การแลกเปลี่ยน (exchange) การปฏิสัมพันธ์ (interaction) การทำงานแบบร่วมกัน (collaborative) และการแบ่งปัน (sharing)

2) การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม (recruiting participants) ผู้ร่วมกิจกรรมในที่นี้ คือ ผู้เรียน ที่ประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็ก ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรมที่ไม่เพียงพอแก่ความต้องการ ไม่ได้ผู้ร่วมกิจกรรมตามคุณลักษณะที่คาดหวัง และไม่ได้ได้รับความสนใจจากกลุ่มที่คาดหวังอย่างเพียงพอ ผู้ร่วมงานประกอบด้วย เจ้าหน้าที่โปรแกรม อาสาสมัคร ผู้ร่วมงานอื่น ๆ

3) การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม (orientation and training for participants) ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การขาดการวางแผนงานการนิเทศที่ดี หรือการนิเทศไม่สามารถให้รายละเอียดในการดำเนินโปรแกรมและบทบาทของผู้ร่วมกิจกรรมได้อย่างดีพอ ผู้ร่วมกิจกรรมมีความคาดหวังประโยชน์ของการร่วมกิจกรรมที่แตกต่างหลากหลาย

4) การสรรหาทุนดำเนินงาน (funding) ปัญหาที่พบ คือ ความยากในการสรรหาทุน ตั้งแต่ขั้นตอนการนำเสนอ การเรียกเก็บ และการกระจายงบประมาณอย่างเหมาะสม

5) การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม (activity selection) ปัญหาที่พบ คือ กิจกรรมได้รับการพัฒนาอย่างไม่เหมาะสม เช่น ไม่เหมาะสมกับศักยภาพผู้เรียนหรือผู้ร่วมกิจกรรม ไม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้เท่าที่ควรจะเป็น หรือ มีข้อจำกัดอื่น ๆ เช่น กิจกรรมไม่เหมาะสมกับระดับสติปัญญา และความสามารถในการเคลื่อนไหวของผู้เรียน

6) การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม (selection of setting) ปัญหาที่พบ คือ ไม่มีทางเลือกในการสรรหาสถานที่ที่เหมาะสม พื้นที่ในการจัดกิจกรรมไม่เหมาะสม เครื่องเสียงชำรุด เพอร์นิเจอร์ที่ใช้ไม่สมวัย สภาพอากาศแปรปรวน

7) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (communication dynamics) ปัญหาที่พบ คือ ความขัดแย้งหรือความเข้าใจผิดที่เกี่ยวข้องกับผู้ดำเนินงาน ผู้ร่วมกิจกรรม ผู้ประสานงาน การสนทนาระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก เนื้อหาการสนทนาขัดต่อวัฒนธรรมของผู้ร่วมกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการทักทาย การสัมผัส และการสร้างอารมณ์ขัน เป็นต้น

8) ระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรม (founding level of participation) ปัญหาที่พบ คือ ความซุกซลักในการดำเนินงานอันเนื่องมาจากผู้ร่วมกิจกรรมไม่มาทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

9) การรับรู้เกี่ยวกับวิธีปฏิบัติกิจกรรม (ill-conceived implementation of activities) ปัญหาที่พบ คือ ผู้ดำเนินกิจกรรมขาดความเข้าใจในการดำเนินกิจกรรม เป็นได้ทั้งการช่วงการเริ่มกิจกรรม การปิดกิจกรรม และการดำเนินกิจกรรมให้มีความต่อเนื่อง

10) วัตถุประสงค์การดำเนินงาน (lack of clarity about program objectives) ปัญหาที่พบ คือ วัตถุประสงค์การดำเนินงานไม่ชัดเจน เช่น บอกความต้องการจำเป็นของผู้เรียนไม่ชัดเจน หรือไม่สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนได้ดังวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

11) การประเมินผล (evaluation) ปัญหาที่พบ คือ การเลือกวิธีประเมินไม่เหมาะสม หรือนำเครื่องมือไปประเมินอย่างไม่ถูกต้อง และตีความหัวข้อที่ประเมินผิดจากวัตถุประสงค์

12) การสื่อสารสู่ภายนอก (program publicity) ปัญหาที่พบ คือ การผิดพลาดในการสื่อสารกับผู้เกี่ยวข้อง เช่น การพลาดกำหนดการสื่อสารกับอาสาสมัคร ผู้ร่วมโครงการ การให้ข่าวสารที่ผิดพลาด และการพลาดโอกาสในการแจ้งข่าวแก่สาธารณชน

13) การเลือกใช้คำในการสื่อสาร (improper use of label or terminology) ปัญหาที่พบ คือ การใช้คำที่ไม่เหมาะสมกับวาระและโอกาส รวมถึงการเรียกให้เห็นถึงการตีตรา เช่น คนแก่ เด็ก เหลือขอ ไอ้หนู คนไฝสูง เป็นต้น

14) การจัดการขนส่ง (logistics) ปัญหาที่พบ คือ ความยากในการจัดการเดินทางของผู้ร่วมกิจกรรม หรือแม้แต่เกี่ยวกับกลยุทธ์ในการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีในการสื่อสาร

บทบาทของนักปฏิบัติ

นักปฏิบัติจำเป็นที่จะต้องเปลี่ยนมุมมองในบทบาทหน้าที่ตนเอง จากการเป็นผู้สอนสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่ต้องมีศาสตร์และศิลป์ในการดำเนินกิจกรรมสำหรับคนสองวัย ซึ่งผู้อำนวยความสะดวกมีบทบาท ดังต่อไปนี้ คือ

- ทำหน้าที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยา กระตุ้นให้เกิดการสื่อสารและการสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนทั้งสองวัย
- ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของทีม และเพิ่มการมีส่วนร่วมของกลุ่ม สู่การสรุปผลงานของกลุ่ม
- วางแผนกิจกรรมที่น่าสนใจสำหรับคนทั้งสองวัยในระดับที่ไม่ยากเกินไปสำหรับเด็ก และไม่ง่ายเกินไปสำหรับผู้สูงอายุ
- สร้างบรรยากาศเรียนรู้ให้อบอุ่น เป็นมิตร

- จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างวัยให้แล้วเสร็จ
- ปรับตัวและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย
- ผู้สูงอายุส่งผ่านประสบการณ์เดิมด้านทักษะการทำงาน ศิลปะ และวัฒนธรรมที่มีให้เด็กในระดับที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ผ่านการดำเนินกิจกรรมที่ผู้สอนจัด
- เด็กได้รับประสบการณ์จากผู้สูงอายุ และส่งผ่านวัฒนธรรมใหม่ให้ผู้สูงวัย เช่น เทคโนโลยี การสนทนาการต่าง ๆ

3. ผู้เรียน (participants)

ผู้เรียน หรือ ผู้ร่วมกิจกรรม หมายถึง ผู้รับบริการจากนักปฏิบัติซึ่งอาจหมายถึงผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุและเด็ก นิยามของผู้ร่วมกิจกรรม มีรายละเอียดที่ความแตกต่างกันตามผู้นิยาม ดังนี้

Newman and Hatton-Yeo (2008) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เกิดขึ้นได้หลากหลายบริบทที่ผู้สูงวัยและผู้อ่อนวัยกว่า มาทำกิจกรรมร่วมกันและทำให้เกิดการแบ่งปันความรู้ ทักษะ และทัศนคติระหว่างกัน ซึ่งเป็นไปได้ 2 ลักษณะ คือ 1) เป็นบุคคล 2 วัยที่ไม่ใช่วัยประชิด เพื่อมาเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างของกันและกันในด้านต่าง ๆ เช่น อายุ ประสบการณ์ คุณค่า และความฝัน (aspiration) และ 2) เป็นคน 2 วัยที่มาเรียนรู้ร่วมกันเกี่ยวกับโลก มนุษย์ เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ หรือเหตุการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้อง

Brown and Ohsako (2003) เห็นว่า ผู้ร่วมกิจกรรม ควรประกอบด้วยคนอย่างน้อย 2 วัย มาร่วมกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะและความรู้ รวมถึงการเตรียมทักษะเพื่อให้เกิดการบริการสังคม

Springate, Atkinson, and Martin (2008) เสนอว่า ผู้ร่วมกิจกรรม คือ บุคคลที่ควรมีอายุต่ำกว่า 25 ปี และเกิน 50 ปีขึ้นไป ไม่ควรรวมผู้มีอายุระหว่าง 25-50 ปี (middle generation) เข้าไว้ในกิจกรรมด้วย หากต้องการรวมผู้มีอายุกลาง ควรมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกเท่านั้น และไม่รวมในฐานะผู้ร่วมกิจกรรม (participant) นอกจากนี้ควรเว้นการเกี่ยวข้องกับสมาชิกในครอบครัว เนื่องจากกิจกรรมระหว่างวัยที่ทำร่วมกับคนในครอบครัว (familial intergenerational learning) จะได้รับผลกระทบจากภาพลักษณ์ด้านลบที่มีอยู่ระหว่างคนต่างวัยในครอบครัว จะทำให้การเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรเป็น

Springate et al. (2008) กล่าวว่า ผู้ร่วมกิจกรรมควรเป็นวัยที่ต่างกัน เน้นการร่วมกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์ระหว่างวัยเป็นเป้าหมายหลักมากกว่าการพัฒนาทักษะ ความรู้ หรือประสบการณ์ รวมทั้ง ผู้จัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ควรเตรียมพร้อมผู้เรียนและคัดเลือกผู้เรียนที่มีลักษณะ ดังนี้

1) ให้ความเข้าใจแก่ผู้ร่วมกิจกรรมทั้งสองวัยเกี่ยวกับกฎระเบียบ และทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับทัศนคติที่แตกต่างก่อนเข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ ผู้สูงอายุต้องผ่านการตรวจสอบประวัติทางอาชญากรรม (criminal record bureau หรือ CRB) และมีการเซ็นสัญญายอมรับนโยบายระหว่างการดำเนินงานก่อนเริ่มโครงการด้วย

2) คุณลักษณะของผู้สูงอายุควรเป็นอาสาสมัครที่มีแรงบันดาลใจซ่อนอยู่ภายใน เพื่อที่จะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กได้ รวมทั้งมีความสามารถที่เหมาะสมกับกิจกรรม มีความกระตือรือร้น และมีความรับผิดชอบ

กล่าวโดยสรุป ผู้เรียนในการเรียนรู้ระหว่างวัย คือ ส่วนผสมของ 2 วัยที่มีวัยต่างกันจะเป็นในลักษณะเป็นวัยประชิดหรือไม่ก็ได้ มาเรียนรู้ร่วมกันโดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย โดยมาทำการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันในลักษณะต่างตอบแทน

บทบาทผู้เรียน

เนื่องจากผู้เรียนในการเรียนรู้ระหว่างวัย ประกอบด้วยผู้เรียนที่มีทักษะและความสามารถในการทำกิจกรรมที่แตกต่างกัน จึงควรมีการระบอบทบาทผู้เรียนให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดความโกลาหลในชั้นเรียน และไม่ให้เกิดการจับกลุ่มอายุเดี่ยวอยู่ด้วยกัน ครูผู้ดำเนินกิจกรรมควรระบุให้มีการจับกลุ่มเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มในอุดมคติ คือ กลุ่มที่มีสมาชิกผู้สูงอายุและเด็กในอัตรา 1:1 และมากที่สุดไม่เกินกลุ่มละ 4-5 คน โดยทุกกลุ่มจะต้องมีผู้สูงอายุอยู่ร่วม สมาชิกกลุ่มแต่ละคนจะได้รับมอบหมายงานกลุ่มไปทำตามความสนใจและความถนัด บทบาทของผู้เรียนมีดังต่อไปนี้

- ผู้เรียนทั้งสองวัยจะถูกกระตุ้นให้มีการสื่อสารทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยตลอดการดำเนินกิจกรรม
- ผู้เรียนทั้งสองวัยจะรวมทำกิจกรรมกลุ่มพร้อมกัน มีการวางแผนและแบ่งหน้าที่เพื่อดำเนินการจนแล้วเสร็จ
- ผู้เรียนทั้งสองวัยจะได้รับการฝึกกระบวนการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ทั้งการสังเกต สืบค้นคว้า ลงมือปฏิบัติ รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ ประเมินผล แก้ปัญหา ปรับปรุง นำเสนอ
- ผู้สูงอายุจะเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ แนะนำทักษะการทำงานในกรณีที่ได้ทำไม่ได้ แต่จะไม่นำงานของเด็กมาทำเองจนแล้วเสร็จ
- เด็กเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือผู้สูงอายุเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน และในงานที่ต้องใช้การเคลื่อนที่มาก ๆ
- ทั้งสองวัยเรียนรู้ถึงความแตกต่างของกันและกัน และเรียนรู้ที่จะปรับตัวและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย

4. กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ควรเป็นกิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กมีความสนใจร่วมกัน และเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัย เช่น การสื่อสาร การทำกิจกรรมร่วมกัน มีสาระการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในบริบทสังคมของผู้เรียน มีกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ เกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าของกันและกัน เกิดการเสริมแรงเชิงบวกระหว่างกระบวนการเรียนรู้ และท้ายที่สุดเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่ยั่งยืนระหว่างผู้เรียน

Springate et al. (2008) กล่าวว่า ผู้จัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ควรให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน (ensuring mutual benefits) และดำเนินงานจนถึงวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

Kaplan et al. (2017) กล่าวว่า กิจกรรมที่เหมาะสมในการดำเนินกิจกรรมระหว่างวัย ควร มีลักษณะดังนี้

1) มีการวางแผนและคัดเลือกกิจกรรมโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรม (shaped by the participants)

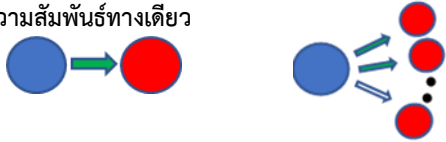

2) การมีส่วนร่วม (participatory) กิจกรรมต้องมีความน่าสนใจและเกิดความเพลิดเพลิน เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้ร่วมดำเนินกิจกรรมทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นผู้สูงอายุหรือเด็ก จะต้องไม่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้สังเกตการณ์ (onlookers)

3) มีความแตกต่างหลากหลาย (varied and diverse) กิจกรรมควรมีวิธีที่หลากหลายและสร้างสรรค์เพื่อที่จะรักษาการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

4) เน้นในเรื่องการสร้างความสัมพันธ์ (focused on developing relationships) การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยในกิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการดำเนินโครงการระหว่างวัย ซึ่งหากผู้ดำเนินการไม่ระวังเรื่องความสัมพันธ์จะยิ่งเน้นให้เกิดการสร้างทัศนคติต่อกลุ่มอายุในด้านลบ (stereotypes)

ชามาภัทร สิทธิอำนาจ, พิณสุดา สิริธรรังศรี และอุทัย บุญประเสริฐ (2561) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทตามลักษณะทิศทางการให้ความรู้ของผู้สูงอายุและเด็กที่สามารถแบ่งสาระการเรียนรู้ออกเป็น 4 ด้าน คือ วัฒนธรรม สุขภาพ อาชีพ และเทคโนโลยี และสุวิมล ว่องวานิช ได้เสนอแนวทางการให้บริการระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในรูปแบบสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นวงกลม และลูกศรที่แสดงถึงการให้บริการจากวัยหนึ่งไปยังอีกวัยหนึ่ง ดังปรากฏในตาราง 9

ตาราง 9 กิจกรรมแยกประเภทการเรียนรู้ระหว่างวัย

ประเภทการเรียนรู้ระหว่างวัย			
1. ผู้สูงอายุถ่ายทอดให้เด็ก เป็นความสัมพันธ์ทางเดียว 			
วัฒนธรรม	สุขภาพ	อาชีพ	เทคโนโลยี
<ul style="list-style-type: none"> - ขนบธรรมเนียม - ภาษาถิ่น - ประเพณี 4 ภาค/ ประเพณี 12 เดือน - ศิลปะ ภาษา ดนตรี นาฏศิลป์ วิจารณ์ศิลป์ สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม - คุณธรรม ศีลธรรม ศาสนา - ประวัติศาสตร์และ โบราณคดี - มารยาทในสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> - กีฬาและนันทนาการ - การละเล่น - การดูแลบ้านเรือนที่อยู่ อาศัย - การปรับตัวอยู่ร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ช่างฝีมือ - การเย็บปักถักร้อย - การแกะสลัก - การทอผ้า - การจักสาน - การจัดดอกไม้ - งานประดิษฐ์ - เครื่องปั้นดินเผา - การประกอบอาหาร - การเลี้ยงสัตว์ - การปลูกผัก 	<ul style="list-style-type: none"> - การระวังทางสื่อ - การสร้างโปรแกรม animation - การตัดต่อภาพ
2. เด็กถ่ายทอดให้ผู้สูงอายุ เป็นความสัมพันธ์ทางเดียว 			
วัฒนธรรม	สุขภาพ	อาชีพ	เทคโนโลยี
<ul style="list-style-type: none"> - ดนตรีสากล เช่น เปียโน กีตาร์ - ศิลปะสมัยใหม่ เช่น วาด ภาพการ์ตูน การร้อย ลูกปัด 	<ul style="list-style-type: none"> - การออกกำลังกาย - โภชนาการ - การใช้ยา - กีฬา - เกม 	<ul style="list-style-type: none"> - การอ่านเขียน - การคำนวณ - การสอน ภาษาต่างประเทศ 	<ul style="list-style-type: none"> - สังคมออนไลน์ เช่น Facebook Line - การใช้คอมพิวเตอร์อย่าง ง่าย เช่น การตกแต่งภาพ การทำการ์ดอวยพร ออนไลน์ - Application โทรศัพท์มือถือ เช่น การ ขอความช่วยเหลือ การ ค้นหาสถานที่ - Youtube เช่น รายการ ธรรมะ การฟังเพลง - การติดตามข่าวสาร

ประเภทการเรียนรู้ระหว่างวัย			
3. ผู้สูงอายุและเด็กถ่ายทอดให้กันและกัน และร่วมกันช่วยเหลือ  สังคม			
วัฒนธรรม	สุขภาพ	อาชีพ	เทคโนโลยี
<ul style="list-style-type: none"> - การอนุรักษ์บ้านไทย - การอนุรักษ์สภาพแวดล้อม - การทำศึการศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน - การเยี่ยมและทำกิจกรรมร่วมกันในแหล่งเรียนรู้ภายนอก - การร่วมพิธีกรรมทางศาสนา 	<ul style="list-style-type: none"> - การทำกิจกรรมสาธารณประโยชน์ เช่น การลดการใช้ถุงพลาสติก - การทำกิจกรรมพัฒนาสิ่งแวดล้อม เช่น การทำความสะอาดพื้นที่สาธารณะ - การร่วมกิจกรรมออกกำลังกายในโรงเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - การร่วมเรียนรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น - การร่วมทำกิจกรรมด้านอาชีพกับกลุ่มผู้ด้อยโอกาส - การผลิตและขายสินค้า OTOP ในหมู่บ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - การทำโครงการร่วมกันเกี่ยวกับชุมชนโดยใช้สื่อด้านเทคโนโลยี - การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยคอมพิวเตอร์

ที่มา : ชามาภัทร สิทธิอำนาจ, พิณสุดา สิริธวัชศรี และอุทัย บุญประเสริฐ (2561) และสุวิมล ว่องวานิช (2561)

กล่าวโดยสรุป การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยตามนิยาม ควรจะเป็นประเภทที่ผู้สูงอายุและเด็กถ่ายทอดให้กันและกัน และร่วมกันช่วยเหลือที่ออกแบบให้ผู้สูงอายุและเด็กทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างวัยและเรียนรู้ความแตกต่าง ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้และประสบการณ์ เกิดประโยชน์ในลักษณะต่างตอบแทน (reciprocal relations) เกิดการเรียนรู้สองทาง (two-way learning) นักปฏิบัติสามารถออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน โดยเน้นเนื้อหาสาระด้านวัฒนธรรม สุขภาพ เทคโนโลยี และอาชีพ

5. ทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้

ในการออกแบบกิจกรรม จำเป็นต้องพิจารณาถึง ทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ให้เพียงพอและเหมาะสมเพียงพอ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ทรัพยากร หมายถึง ปัจจัยนำเข้าในระบบที่สำคัญยิ่งประกอบด้วย เงินทุน สถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ Kaplan et al. (2017) กล่าวว่า กลุ่มผู้สนับสนุน (intergenerational advocacy) มักมีรูปแบบการสนับสนุน ดังนี้

- 1) การลงทุนเพิ่มในการศึกษาให้แก่เด็กและผู้สูงอายุ
- 2) การสนับสนุนทางการเงินแก่ผู้สูงอายุและเด็ก
- 3) การสนับสนุนและให้การช่วยเหลือระยะยาว รวมถึงการให้ประโยชน์ในยามเกษียณ

ในขณะที่ แหล่งเรียนรู้ควรเป็นสถานที่ที่มีอยู่ในชุมชน จัดหาได้ง่ายและความหลากหลาย ซึ่งมีขอบเขต ดังต่อไปนี้

- แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล เช่น ผู้สูงอายุ เด็ก และภูมิปัญญาชาวบ้าน
- แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่ เช่น วัด ตลาด ชุมชน ห้องสมุด โบราณสถาน สถานีอนามัย และสวนสัตว์
- แหล่งเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ เช่น ป่า ต้นไม้ อุทยานธรรมชาติ
- แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อ เช่น ตำรา สิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา รายการวิทยุ โทรทัศน์ เกมส์ คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

6. เครือข่ายและชุมชนการเรียนรู้ระหว่างวัย (partnerships and intergenerational communities)

เครือข่าย คือ พันธมิตรที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ให้ความช่วยเหลือ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ เช่น ผู้ช่วยนักปฏิบัติ เจ้าของสถานที่ ผู้ประสานงาน และผู้ให้ความช่วยเหลือในรูปแบบอื่น Kaplan et al. (2017) กล่าวว่า ปัจจัยแห่งความสำเร็จของโครงการการเรียนรู้ระหว่างวัยจะต้องมีการพัฒนาความสัมพันธ์ของเครือข่ายและชุมชนการเรียนรู้ระหว่างวัยอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งควรมีลักษณะดังนี้

- 1) มีการจัดกลยุทธ์ในการเข้าร่วม (strategic involvement) ให้พันธมิตรมีโอกาสร่วมวางแผนดำเนินการ และประเมินผล โดยมีการจัดวางบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมของแต่ละกลุ่ม
- 2) มีการจัดการความสัมพันธ์ (operational relationships) เพื่อให้เกิดความแน่นแฟ้นในการดำเนินงาน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลากรในโรงเรียนกับบุคลากรในสถานรับเลี้ยงเด็ก เป็นต้น

นอกจากนี้ Kaplan et al. (2017) กล่าวว่า เครือข่ายและชุมชนการเรียนรู้ระหว่างวัยควรมีบทบาทต่อโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ดังนี้

- 1) มีส่วนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของคนทุกวัย โดยเน้นให้เกิดความปลอดภัย ถูกสุขลักษณะ เหมาะสมกับการเรียนรู้ของคนทุกวัย
- 2) ช่วยประชาสัมพันธ์โปรแกรม นโยบาย แนวปฏิบัติเพื่อให้เกิดการร่วมมือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างวัย
- 3) เปิดโอกาสให้คนทุกวัยได้แสดงความสามารถ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้และทรัพยากรที่มี และสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัย

7. สถานที่ดำเนินโปรแกรมและบรรยากาศในการเรียนรู้

Kaplan et al. (2017) กล่าวว่า สถานที่ที่ดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย สามารถจัดได้ในสถานที่แตกต่างหลากหลาย เช่น ศูนย์ดูแลผู้สูงอายุ (nursing home) ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน (community center) และ บ้านพักคนชรา (senior center)

นอกจากนี้ Kaplan (2001) กล่าวว่า โรงเรียนเป็นสถานที่ที่เหมาะสมที่สุดในการเริ่มต้นกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย เพราะเด็กจะได้ประโยชน์ในการเชื่อมการศึกษาในระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เข้าไปบูรณาการร่วมกับการศึกษาในระบบ

ส่วนบรรยากาศการเรียนรู้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ควรมีลักษณะผ่อนคลายและไม่แข่งขัน เป็นมิตร แต่กระตุ้นให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ ไม่ควรให้ความสนใจกับเครื่องมือสื่อสาร และไม่ควรให้เด็กวิ่งไปมา ตะโกนเสียงดังเป็นการทำลายบรรยากาศการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

8. หลักการจัดและขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

หลักการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

Springate et al. (2008) กล่าวว่า โครงการที่มีการดำเนินการเกี่ยวกับชุมชนควรมีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ (planning) โดยเฉพาะการวางแผนเกี่ยวกับการจัดตารางกิจกรรมให้มีความเหมาะสม และมีการบริหารเวลา และการเดินทางที่เหมาะสม ดังนี้

1) การบริหารเวลา (timetabling) ต้องเป็นไปตามแผนและมีความยืดหยุ่น โดยเฉพาะโครงการที่จัดในโรงเรียน ผู้บริหารสถานศึกษาต้องจัดให้มีบุคลากรเพื่อช่วยเหลือโครงการอย่างเพียงพอ และมีสถานที่ที่เหมาะสม

2) การเดินทาง (transportation) ต้องเหมาะสมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยดูแลให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสะดวก

Kaplan (2001) และ Loewen (1996) กล่าวว่า หลักการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยในสถานศึกษา ประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ 6 ประการ ดังนี้

1. อิงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (curriculum-based) (Kaplan, 2001; J. Loewen, 1996) โดยขามาภัทร สิทธิอำนาจ, พิณสุดา สิริธรงค์ศรี และอุทัย บุญประเสริฐ (2561) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็กในสถานศึกษาในบริบทไทย กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยในประเทศไทยอิงกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ตามแนวทางการจัดตามหลักสูตรวิชาเพิ่มเติม เช่น แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” หลักสูตรบูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ และหลักสูตรบูรณาการข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้

2. เชื่อมโยงการศึกษาในระบบ นอกโรงเรียน และตามอัธยาศัย เพื่อเพิ่มพื้นที่ความรู้ของแต่ละวัยที่เกิดจากการเรียนรู้ร่วมกัน (Bostrum, 2003)

3. เชื่อมชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ (community-based) ให้เด็กสามารถเรียนรู้วิชาการเชื่อมกับการเรียนรู้ในบริบทจริง การสนับสนุนจากชุมชนให้เข้ามาสนับสนุนการเรียนรู้จะนำมาซึ่ง ภูมิปัญญา วัฒนธรรมและ ประเพณีต่าง ๆ อันเกี่ยวข้องกับบริบทที่เด็กอาศัยอยู่ รวมทั้งเคลื่อนย้ายทรัพยากรเข้ามาสนับสนุนการดำเนินงาน (Kaplan, 2001; Loewen, 1996)

4. ใช้วิธีการสอนและกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับความต้องการของคนทั้งสองวัย โดยบูรณาการศาสตร์และศิลป์ในการสอนเด็ก (pedagogy) และ ศาสตร์และศิลป์ในการสอนผู้ใหญ่ (andragogy) เข้าด้วยกัน การออกแบบกิจกรรมจึงควรนำมาซึ่งการเรียนรู้ร่วมกัน (collaborative learning) และเกิดประโยชน์ต่างตอบแทน (reciprocal relations) แก่ผู้เรียนทั้งสองฝ่าย (Loewen, 1996)

5. วัตถุประสงค์หลักในการจัดการเรียนรู้คือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย (relationship-based) จึงควรเน้นการดำเนินกิจกรรมที่เกิดการเรียนรู้สองทาง (two-way learning) การได้มาซึ่งทักษะอื่น ๆ เป็นเป้าหมายรอง (Loewen, 1996)

6. สร้างผลผลิตการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม (Authentic work) แม้เป้าหมายการจัดการเรียนรู้จะเน้นการสร้างความสัมพันธ์เป็นหลัก การสร้างผลงานร่วมกันเป็นความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน การส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยให้ยั่งยืนควรที่จะสามารถแสดงผลสำเร็จให้ชุมชนเห็น ซึ่งจะส่งผลต่อการประชาสัมพันธ์ผู้ร่วมสนับสนุนกิจกรรมในอนาคต (Loewen, 1996)

ขั้นตอนในการดำเนินโปรแกรม

Kaplan (2017) กล่าวถึง ขั้นตอนของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ไว้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ระบุเป้าหมายโปรแกรม (defining goals)
2. ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและระดับการเข้าร่วม (identifying stakeholders and their level of awareness)
3. เลือกเครื่องมือและวิธีดำเนินการที่เหมาะสม (selecting the appropriate tools and implementation)
4. ประเมินคุณค่าโปรแกรม และวางแผนสำหรับการดำเนินงานขั้นต่อไป (evaluating the awareness program/deciding next steps)

หน่วยงาน Agefriendly (2017) ดำเนินงานโดยองค์การอนามัยโลก เสนอขั้นตอนในการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในเชิงสถาบัน โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ 1) ขั้นเริ่มต้น 2) ขั้นวางแผน 3) ขั้นดำเนินการ

1. ขั้นเริ่มต้น

1) ระบุจุดแข็งที่มีของทีมดำเนินงานหรือองค์กร (create a list of your organization's current strengths)

2) ระบุความท้าทายและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นจากการดำเนินโปรแกรม (create a list of potential challenges to engaging with a new project)

3) ระบุปัจจัยบวกที่ช่วยสนับสนุนโปรแกรม (create a list of opportunities that, if explored, could help support a new project)

4) พิจารณาว่าปัจจัยบวกสามารถหลายอุปสรรคของการดำเนินโปรแกรมได้อย่างไรบ้าง (explore how these opportunities could help overcome challenges)

5) ระดมความคิด เพื่อสรุปความต้องการจำเป็นของชุมชน (brainstorm what you believe the needs of the community are)

ในขั้นตอนนี้สรุปได้ว่า เป็นขั้นตอนประเมินความเป็นไปได้ของโปรแกรม ซึ่งสามารถยุบรวมเป็น 4 ขั้นตอนย่อย คือ 1) เสาะหาพันธมิตรและเครือข่ายการสนับสนุน 2) ประเมินปัจจัยบวกและลบในการดำเนินงาน 3) ประเมินความสามารถในการดำเนินงานได้จริง และ 4) สรุปความต้องการจำเป็นของชุมชน

2. วางแผนการดำเนินโปรแกรม

1) เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งสองวัย (choosing activities)

2) ระบุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโปรแกรม (developing goals and objectives) โดยพิจารณาจากจำนวนผู้ที่ต้องการให้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้เรียน ความคาดหวังที่ต้องการให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลง สิ่งที่ต้องสำเร็จ วิธีการที่ต้องนำมาใช้ เป็นต้น

3) ระบุงบประมาณ (developing a budget) การระบุงบประมาณทำได้โดยประเมินค่าใช้จ่ายดำเนินงาน และรายได้ เพื่อนำมาระบุค่าใช้จ่ายดำเนินงานที่ควรจะเป็น

- ค่าใช้จ่าย ประกอบด้วย นักปฏิบัติ/ผู้สอน เจ้าหน้าที่ อุปกรณ์ ค่าเช่า ค่าประกันภัย ค่าลงสื่อ อาหารและเครื่องดื่ม ค่ารถรับส่งผู้เรียน อื่น ๆ

- รายได้ ประกอบด้วย ค่าเรียน ทุน เงินช่วยเหลือ เงินจากกองทุน (fundraising) เงินช่วยเหลือชุมชน และอื่น ๆ

- กำหนดสถานที่และตารางสอน (determining location and schedule) การเลือกสถานที่ควรคำนึงถึง ความเหมาะสมกับทุกเพศทุกวัยที่ต้องเดินทางเข้ามาร่วม รวมถึงสถานที่จอดรถที่มีเพียงพอและไม่ไกลจนเกินไปจากจุดรับส่งผู้เรียน ทางเข้าสำหรับผู้เรียนสูงอายุ ทางออกฉุกเฉิน อุปกรณ์ช่วยชีวิตเบื้องต้น เป็นต้น สำหรับภายในห้องเรียน ควรเลือกมีความปลอดภัย ไม่มีบริเวณที่ลื่นหกล้มง่าย ขนาดที่เหมาะสมกับกิจกรรม จำนวนที่นั่งและโต๊ะที่เพียงพอ เสียงรบกวน แสง

สว่าง ห้องที่สามารถจัดงานได้อีกกรณีมีเหตุฉุกเฉินต้องย้าย อุณหภูมิที่เหมาะสม ระยะทางใกล้ไกล จากห้องน้ำ เป็นต้น และการจัดการเรียนการสอนภายนอกอาคาร (ถ้ามี) ควรคำนึงถึงความเหมาะสม กับลักษณะกิจกรรม งบประมาณที่สามารถหลบแดดหลบฝนได้ ความเหมาะสมกับผู้สูงอายุหากต้องใช้เก้าอี้ เข็น ระยะทางใกล้ไกลจากห้องน้ำ จำนวนเก้าอี้ที่เพียงพอ เป็นต้น

4) ตัดสินใจเรื่องขนาดชั้นเรียน และจำนวนผู้สอน (deciding on program size) พิจารณาจากวัตถุประสงค์ ขนาดโปรเจค ผู้ร่วมทุน ทุนส่วน อาสาสมัคร ต้นทุน เป็นหลัก

5) สร้างความสัมพันธ์ (building relationships) โดยการสร้างบรรยากาศที่ดีในการ ดำเนินงานร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด เช่น การรับฟัง การดำเนินงานเป็นทีมแบ่งปันเป้าหมายและจุด สนใจเดียวกัน ระบุเป้าหมายและบทบาท จัดประชุมหมุนเวียนไปยังสถานที่ต่าง ๆ

6) ระวังเรื่องสุขภาพและความปลอดภัยของผู้เรียน (health and safety) ผู้จัดควร จัดทำนโยบายเกี่ยวกับความปลอดภัยและประกาศให้เข้าใจเพื่อนำไปปฏิบัติโดยทั่วกัน รวมถึงการ จัดทำประกันภัยครอบคลุมความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้ทุกรูปแบบ

ในขั้นตอนนี้เป็น การสรุปแนวทางในการดำเนินโปรแกรม แบ่งเป็น 7 ขั้นตอน คือ 1) ระบุ กิจกรรมที่เหมาะสมกับคนทั้งสองวัย 2) ระบุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ 3) ระบุงบประมาณและ ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน 4) กำหนดสถานที่และตารางสอน 5) กำหนดจำนวนผู้เรียนและผู้สอน 6) สื่อสารเกี่ยวกับโปรแกรม ทั้งด้านความเข้าใจและระบุบทบาทและความรับผิดชอบ โดยการ จัดประชุม และ 7) ออกนโยบายด้านความปลอดภัยและการควบคุมความเสี่ยงของโปรแกรม

3. ขั้นตอนโปรแกรม

1) จัดอบรมนักปฏิบัติ (orientation and training) การอบรมสามารถทำได้หลาย รูปแบบ ซึ่งอาจรวมถึงการแยกอบรมผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม รายละเอียดการจัดอบรม ครอบคลุม รายละเอียดเกี่ยวกับการแนะนำโปรแกรมที่ต้องระบุความคาดหวังที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม แนะนำการใช้ภาษาและพฤติกรรมที่เหมาะสมแก่พนักงานและอาสาสมัคร ระบุข้อควรระวังเกี่ยวกับ ความแตกต่างของอายุ นอกจากนี้ยังต้องมีระบบจัดการข้อมูล การนัดพบ และจัดเตรียมสื่อการสอนที่ ดี มีการวางแผนสำหรับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นและนำมาอภิปรายเพื่อป้องกันล่วงหน้า

2) จัดกิจกรรมทางการตลาดและการส่งเสริมการตลาด (marketing and promotions) ประกอบด้วย ระบุกลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย พัฒนาสื่อการตลาด ระยะเวลาและสถานที่ทำ การตลาดที่มีกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ใช้กลยุทธ์การกระจายข่าวด้วยการบอกต่อ

3) ประเมินโปรแกรมก่อนการดำเนินงาน ปรับปรุง และจัดทำเอกสารที่จำเป็น (program evaluation and documentation) โดยการเปิดโอกาสให้เกิดการสะท้อนผลโปรแกรม ก่อนดำเนินงาน ปรับปรุง เก็บข้อมูลก่อนและหลังการนำโปรแกรมไปใช้ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุง การดำเนินงาน

4) ฉลองเมื่อจบโครงการ (remember to celebrate) เมื่อจบโปรแกรมแสดงความยินดีแก่ผู้ร่วมกิจกรรมโดยการจัดฉลองเล็ก ๆ และขอบคุณผู้มีส่วนร่วมทุกกลุ่ม

สรุปได้ว่า ขั้นตอนดำเนินงาน มี 5 ขั้นตอน คือ 1) อบรมนักปฏิบัติ 2) จัดกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระจายข่าวสาร 3) จัดทำเอกสารที่จำเป็น 4) ประเมินโครงการก่อนและหลัง ระหว่างการดำเนินงานเก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่อง สะท้อนผลการดำเนินงานเมื่อเสร็จสิ้น และ 5) ปิดโครงการด้วยการขอบคุณผู้ที่เกี่ยวข้อง

กล่าวโดยสรุป หลักการจัดและขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นประเมินความเป็นไปได้ของโปรแกรม ขั้นสรุปแนวทางในการดำเนินโปรแกรม และขั้นดำเนินโปรแกรม

9. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ควรเป็นการประเมินตามสภาพจริงเท่านั้น (authentic assessment) การเรียนรู้ระหว่างวัยไม่เน้นการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในด้านทักษะที่เกิดจากการดำเนินกิจกรรม เนื่องจากมิใช่เป็นเป้าหมายหลักในการจัดกิจกรรม หากแต่การประเมินระดับความสัมพันธ์ที่เป็นเป้าหมายหลักของการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่วัดได้ยาก เนื่องจากนิยามของความสัมพันธ์มีองค์ประกอบในการวัดที่แตกต่างในการตีความ ในต่างประเทศจึงไม่นิยมที่จะประเมินผลจากการจัดกิจกรรม แต่ประเมินจากการสังเกตจากความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ในวิจัยนี้ผู้วิจัยเปิดให้ผู้นำรูปแบบไปใช้สามารถใช้ในการประเมินที่หลากหลายตามความประสงค์ของผู้ประเมิน เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การตรวจงานที่ได้มอบหมาย การรายงานตนเองด้วยการเขียนบรรยาย การใช้บันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง การประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมผลงาน เป็นต้น

10. ความยั่งยืนของโครงการ (sustainability)

Springate (2008) กล่าวว่า ความยั่งยืนของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยจะต้องประกอบด้วยปัจจัย 3 ประการ ดังนี้

1) เป็นโครงการระยะยาว (long-term approach) เพียงพอเพื่อให้ความสัมพันธ์เกิดขึ้นได้จริง เนื่องจาก การสร้างความสัมพันธ์ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาสั้น ๆ

2) มีเงินทุนสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง (funding) โครงการควรได้รับเงินทุนสนับสนุนทรานนทานเท่าโครงการยังคงอยู่

3) มีการควบคุมและประเมินผลระหว่างดำเนินกิจกรรม (monitoring and evaluation) เพื่อให้มั่นใจว่ากิจกรรมที่จัดไม่มีผลกระทบเชิงลบและมีระบบการจัดการที่ดี

4.4 ตัวอย่างโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ในต่างประเทศ

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นกลไกสำคัญในการช่วยเหลือสังคมที่ถูกนำไปใช้ในนานาประเทศ ประเทศที่มีความพร้อมในการดำเนินการจะมีกฎหมายและนโยบายรองรับ มีการจัดตั้งหน่วยงานให้การสนับสนุนในรูปแบบต่าง ๆ และได้รับการสนับสนุนงานสถานศึกษาในระดับต่าง ๆ ดังประเทศปรากฏอยู่ในตาราง 10

ตาราง 10 การออกแบบวิธีการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในต่างประเทศ

ประเทศ/ชื่อโครงการ	ประโยชน์	การสร้างประโยชน์ต่างตอบแทน (reciprocity)	วิธีการเสริมพลัง (empowerment)
แคนาดา Tribal council and University of Victoria	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สูงอายุชนเผ่าเป็นตัวแทนความรู้ในอดีตให้ความรู้และแบ่งปันประสบการณ์ในอดีตแก่เด็ก - เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในความแตกต่างของชนเผ่าในอดีตกับปัจจุบัน 	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาปฐมวัยเรียนรู้เกี่ยวกับคุณค่าทางวัฒนธรรมการให้การดูแลเด็กในวิถีชนเผ่า - ผู้สูงอายุได้เรียนรู้วิธีออกแบบหลักสูตรสอนเด็กและได้ลงมือปฏิบัติจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - มหาวิทยาลัยเป็นผู้เสริมแรงให้กับผู้สูงอายุชนเผ่าสัปดาห์ละครั้งโดยการเปิดโอกาสให้มีการหารือเกี่ยวกับปัญหาการเรียนการสอนในชั้นเรียน - ผู้สูงอายุมีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษาปฐมวัยเกี่ยวกับวิธีการสอน
แอฟริกาใต้ Circle of Care	<ul style="list-style-type: none"> - เทศบาลแห่งหนึ่งช่วยเหลือเด็กที่ติดเชื้อ HIV/AIDS ในชุมชน โดยการสร้างเครือข่ายผู้สูงอายุสตรีและเยาวชนให้เกิดการร่วมมือกันในการให้ความช่วยเหลือ 	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนหลายวัยเพื่อร่วมกันช่วยสังคมในลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันของคนหลายวัย (collaborative activities) 	<ul style="list-style-type: none"> - กรมสวัสดิการสังคมให้การยอมรับและสนับสนุนโครงการโดยการให้ความช่วยเหลือโดยตรงแก่ผู้สูงอายุและเด็กที่ร่วมโครงการอย่างใกล้ชิด
ออสเตรเลีย Royal South Street Society in Ballarat	<ul style="list-style-type: none"> - สมาคมจัดการเรียนรู้ทางการตลาดเพื่อให้เด็กจำนวน 8,000 คน เรียนรู้วิธีแข่งขัน โดยมีผู้สูงอายุจำนวน 200 คนเป็น mentors ให้คำแนะนำเด็กและโค้ชเด็กให้มีความสามารถในการแข่งขัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สูงอายุช่วยเด็กให้มีทักษะในการแข่งขัน มีความมั่นใจ และมีทักษะทางสังคม - ผู้สูงอายุเรียนรู้ทักษะในการให้คำแนะนำและวิธีช่วยเหลือเด็ก ๆ ให้มีทักษะทางสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> - การตั้งเป้าหมายเป็นเกณฑ์ในนาม “Eisteddfod” เพื่อให้เด็ก ๆ ที่ผ่านการแข่งขันสามารถพัฒนาระดับความสามารถสู่ระดับที่สูงขึ้น
สเปน Nu Gran University of Valencia	<ul style="list-style-type: none"> - มหาวิทยาลัยเชิญผู้สูงอายุที่สนใจเข้าลงทะเบียนเรียนร่วมกันกับนักศึกษาในมหาวิทยาลัย โดยผู้สูงอายุร่วมสอน ร่วมวิจัยและใช้สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกับกับนักศึกษาทั่วไป 	<ul style="list-style-type: none"> - ทั้งสองวัยได้แลกเปลี่ยนการสนทนา มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัย แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างวาระให้มีการอภิปรายในชั้นเรียนระหว่างผู้สูงอายุและนักศึกษา - วางกลยุทธ์ในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเหมาะสม

ประเทศ/ชื่อโครงการ	ประโยชน์	การสร้างประโยชน์ต่างตอบแทน (reciprocity)	วิธีการเสริมพลัง (empowerment)
สวีเดน Grandad Program	- โรงเรียนเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุที่มีอายุ 55-65 ปีเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครในโรงเรียนเพื่อเป็นผู้ช่วยครู โดยเปิดโอกาสให้ร่วมสอน มีส่วนร่วมในกิจกรรม สันทนาการและกิจกรรมชุมชน	- การพัฒนาการสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุ นักเรียน และครู ก่อให้เกิดการยึดเหนี่ยวระหว่างกันรวมถึงการสร้าง ความไว้นื้อเชื่อใจในคนต่างวัย (cohesive functioning networks and trust)	- โรงเรียนและผู้สูงอายุให้การสนับสนุนและช่วยเหลือ นักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือทุกด้าน ทำให้นักเรียนมี self-esteem และพัฒนาความไว้นื้อเชื่อใจ รู้สึกมั่นคงปลอดภัยที่มีผู้ปกครองเป็นผู้สูงอายุ
ญี่ปุ่น International Intergenerational Conference แจกเอกสารที่ใช้ในการสัมมนา ชื่อ Practical Examples of Productive Aging: Intergenerational Learning and Community Building	- มหาวิทยาลัยเป็นตัวกลางในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน โดยเป็นศูนย์ที่ใช้วางแผน และแหล่งเรียนรู้ให้กับผู้สูงอายุ นักศึกษา และเด็กนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัยและการพัฒนาชุมชนที่เข้มแข็ง	- สร้างทักษะการทำงานร่วมกันระหว่างวัยและความรู้สึกพอใจในความสำเร็จที่เกิดขึ้น จากความสำเร็จในการพัฒนาชุมชน - แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการวางแผนและเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุ นักศึกษา และเด็ก	- ใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ร่วมกัน (collaborative learning) ครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการวางแผน การลงมือปฏิบัติ และการให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่องกับผู้ที่เกี่ยวข้องในโปรแกรมทั้งหมด
อเมริกา Intergenerational Community Empowerment Project	- ชุมชนในมลรัฐมิชิแกนจัดทำโครงการพัฒนาชุมชนระหว่างวัยจากการใช้นวัตกรรมใหม่ที่สร้างรูปแบบจากทฤษฎีการเสริมแรงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน (collaborative and exchange of knowledge) ระหว่างผู้สูงอายุและนักเรียนมหาวิทยาลัย	- นักศึกษาได้รับความรู้ที่พัฒนาจากทฤษฎีการเสริมพลัง (empowerment theory) ครบทั้ง 3 มิติ คือ 1) การสร้างมนุษยสัมพันธ์ 2) การพัฒนาปฏิสัมพันธ์ และ 3) การพัฒนาพฤติกรรมที่เหมาะสม - ผู้สูงอายุได้แสดงทักษะหลายประการให้นักศึกษานำไปเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ ช่วยพัฒนา self-esteem ให้ผู้สูงอายุ	- ใช้กลยุทธ์การเสริมพลังในการพัฒนาโครงการ เช่น การเสริมแรง (reinforcement) การเลียนแบบพฤติกรรม (shared behaviors) การเรียนรู้ร่วมกัน การสร้างทีม และภาวะผู้นำ รวมถึงการให้ความรู้ในด้านที่เกี่ยวข้อง

ที่มา: Newman and Hatton-Yeo (2008)

จากตารางสามารถสรุปได้ว่า โปรแกรมการหรือโครงการการเรียนรู้ระหว่างวัยในต่างประเทศ เน้นการให้ความสำคัญแก่มนุษย์ทั้งในระดับบุคคล ชุมชน และสังคม เพื่อให้มนุษย์มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น เน้นการให้ความรู้และทักษะในการดำรงชีวิตของบุคคลต่อเนื่องตลอดชีวิต แต่ละโครงการมักเกิดประโยชน์แก่ผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้สูงอายุและผู้เรียนในวัยต่าง ๆ ในลักษณะต่างตอบแทน ผ่านการทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้ และคุณค่า อันนำมาซึ่งความภาคภูมิใจในตนเอง

(self-esteem) และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เกิดความรัก ความผูกพัน การเคารพ (respect) และไว้วางใจกัน ทั้งนี้แต่ละโครงการจะต้องมีการเสริมพลังจากภายนอกเพื่อให้เกิดกลยุทธ์ในการดำเนินงานจนบรรลุวัตถุประสงค์ โดยการจัดกิจกรรมที่ทำให้เกิด การเรียนรู้ร่วมกัน การเสริมแรง และการอภิปราย การกระตุ้นการเรียนรู้ การเล่าและแลกเปลี่ยนความรู้ และการทำงานกลุ่ม

ผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับมโนทัศน์การส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทไทย ด้วยโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย สรุปได้ว่า **ความหมายโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย** หมายถึง การจัดการศึกษานอกระบบเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย โดยการจัดชุดประสบการณ์ที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกให้กับผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มคนที่เกิดในยุคสมัยและมีประวัติศาสตร์ที่ต่างกัน ทำให้เกิดการยอมรับและเข้าใจความแตกต่างและเกิดการแลกเปลี่ยนทักษะความรู้ และประสบการณ์ในลักษณะต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก สำหรับ **เป้าหมายโปรแกรม** เป็นการระบุกว้าง ๆ เชิงนามธรรมเพื่อมุ่งการปรับสภาพแวดล้อมให้ผู้สูงอายุสามารถอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยการปรับมุมมองของคนต่างวัยและสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและคนต่างวัย สำหรับ **วัตถุประสงค์โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย** เป็นการระบุเชิงลึกเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สามารถวัดประเมินได้ เกี่ยวกับการพัฒนาสุขภาพะทั้งทางกาย ใจ การยอมรับและความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่ดีขึ้น **องค์ประกอบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย** ครอบคลุมเกี่ยวกับผู้จัด นักปฏิบัติ ผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ เครือข่ายและชุมชน การเรียนรู้ระหว่างวัย สถานที่ดำเนินโปรแกรมและบรรยากาศในการเรียนรู้ หลักการจัดและขั้นตอนการดำเนินโปรแกรม การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ และความยั่งยืนของโปรแกรม โดย **หลักการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยในสถานศึกษา** ควรต้องอิงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เชื่อมโยงการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย เชื่อมชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ใช้วิธีการสอนและกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับความต้องการของคนทั้งสองวัยโดยบูรณาการศาสตร์และศิลป์ในการสอนเด็กและผู้ใหญ่ วัตถุประสงค์หลักในการจัดการเรียนรู้เพื่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย (relationship-based) จึงควรเน้นการดำเนินกิจกรรมที่เกิดการเรียนรู้สองทาง และสร้างผลผลิตการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ส่วน **ขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย** ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนประเมินความเป็นไปได้ของโปรแกรม ขั้นตอนสรุปแนวทางในการดำเนินโปรแกรม และขั้นตอนดำเนินโปรแกรม ตัวอย่างโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในต่างประเทศ มักเน้นการให้ความรู้และทักษะในการดำรงชีวิตของบุคคลต่อเนื่องตลอดชีวิต และให้ประโยชน์แก่ผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้สูงอายุและผู้เรียนในวัยต่าง ๆ ในลักษณะต่างตอบแทน และมีการเสริมพลังจากภายนอกเพื่อให้เกิดกลยุทธ์ในการดำเนินงานจนบรรลุวัตถุประสงค์

ตอนที่ 5 มโนทัศน์การวิจัยอิงการออกแบบ

มโนทัศน์เกี่ยวกับการวิจัยอิงการออกแบบ ครอบคลุมที่มาและนิยามของแนวคิด คุณลักษณะสำคัญของการวิจัยอิงการออกแบบ ขั้นตอนการวิจัยการออกแบบทางการศึกษา และกระบวนการคิดในการออกแบบ

5.1 ที่มาและนิยามของแนวคิด

การวิจัยอิงการออกแบบ (design-based research) นับว่ามีความสำคัญยิ่งในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถลดจุดอ่อนทางวิธีวิทยาการทางการศึกษาที่ขาดการเชื่อมต่อกับสภาพบริบทจริงที่มีความยุ่งยากซับซ้อน ดังที่ปรากฏว่านักวิจัยทางการศึกษาโดยทั่วไปใช้วิธีการตัดหรือควบคุมตัวแปรที่เกี่ยวข้องให้เหลือเพียงตัวแปรจำนวนน้อยซึ่งมีความต่างกับสภาพจริง อีกทั้งเครื่องมือก็ยิ่งขาดความน่าเชื่อถือไม่ตรงกับสภาพความเป็นจริง เป็นผลให้ผลการวิจัยจึงไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง จากแนวคิดของ Brown (1992) และ Collins (1992) ผู้ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดการวิจัยแนวใหม่ ได้เกิดการพัฒนารูปแบบเพื่อลดช่องว่างของข้อค้นพบที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้สู่วิธีการที่เชื่อมการทดลองในห้องทดลองเข้ากับการทดลองในสภาพจริงที่เต็มไปด้วยข้อมูลเชิงลึกที่น่าเชื่อถือ โดยการสร้างวิธีวิทยาการที่เน้นการทดลองที่มีการออกแบบการกระทำจากแหล่งกำเนิดของปัญหาที่มีคุณค่าและเกี่ยวข้องกับคนในบริบทสังคมนั้น มีการใช้วิธีการออกแบบเพื่อทดสอบสิ่งที่ได้ออกแบบไว้อย่างเป็นระบบ ซึ่งการจะทำเช่นนี้ได้ต้องมีความเข้าใจตัวแปรที่เกิดขึ้นในระบบทั้งหมดอย่างละเอียดลึกซึ้งครบถ้วน (Brown, 1992; Collins, 1992; Sandoval & Bell, 2004)

จากแนวคิดของทั้ง Brown (1992) และ Collins (1992) ได้เกิดการปรับกระบวนการทัศน์ในการวิจัยทางการศึกษามุ่งสู่การพัฒนาสังคมแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้ เป้าหมายของการวิจัยอิงการออกแบบมักเกี่ยวข้องกับการสร้างนวัตกรรมการศึกษาใหม่ หรือ แนวคิดทางการศึกษาใหม่ที่มีความซับซ้อนในบริบทการเรียนการสอน การวิจัยอิงการออกแบบได้ดึงศาสตร์วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ (computer science) ทฤษฎีหลักสูตร (curriculum theory) การออกแบบการสอน (instructional design) และศึกษาศาสตร์ (teacher education) มาใช้ในออกแบบกิจกรรม ทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบการกระทำ (intervention) หรือรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ (generatable design practices) หรือนวัตกรรมทางการศึกษาใหม่จำนวนมากที่เหมาะสมกับความต้องการและสอดคล้องกับบริบทจริงที่ก่อให้เกิดทฤษฎีฐานรากที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวแทรกแซงจำนวนมากที่เป็นประโยชน์ในวงการศึกษา

นิยามของการวิจัยอิงการออกแบบโดยมากถูกให้ความหมายว่าเป็น ประเภทของวิธีวิทยาการวิจัยที่มีเป้าหมายเพื่อตอบวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่สามารถตอบสนองได้ในบริบทจริง มีลักษณะที่

ยึดหยุ่น และให้ผลผลิตที่เป็นทฤษฎีใหม่และหลักการนำไปใช้ (Barab & Squire, 2004; Shavelson et al., 2003; Wang & Hannafin, 2005) ในขณะที่ Shavelson et al. (2003) ได้เพิ่มความหมายที่เกี่ยวกับการพึ่งองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิม ที่สามารถรับมือกับสภาพความวุ่นวายในบริบทจริงได้ Barab and Squire (2004) ได้เพิ่มในส่วนที่เป็นชุดของแนวคิดที่ได้มาซึ่งข้อค้นพบที่เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์จากบริบทที่ไม่มีการปรับแต่ง (evidence-based claims) Abdallah (2011) นิยามได้ครอบคลุมว่า “วิจัยอิงการออกแบบ” เป็นวิถีวิทยาการวิจัยใหม่ที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีและการวิจัยก่อนหน้า มีเป้าหมายในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา โดยเริ่มจากปัญหาที่มีอยู่ มีการเลือกทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องและหลักการออกแบบเพื่อใช้ในการออกแบบ และนำไปต้นแบบไปทดลองใช้ในบริบทจริงที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน มีกระบวนการจัดการกระทำซ้ำทุกช่วงไม่ว่าจะเป็นช่วงการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา และการนำไปทดลองใช้จริงจนกระทั่งมีเกิดนวัตกรรมที่มีความเหมาะสมกับบริบทนั้น โดยสรุปการวิจัยอิงการออกแบบจะได้มาซึ่งผลลัพธ์หรือผลผลิตที่เป็นหลักการออกแบบ ทฤษฎีการเรียนรู้ ตัวแทรกแซง หลักสูตร เครื่องมือในการสอน และผลลัพธ์ที่คาดหวัง ในปัจจุบัน การวิจัยอิงการออกแบบมีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “การวิจัยการออกแบบ” (design research) ซึ่งสามารถใช้สลับกันได้ตามอ้างอิงในความหมายเดียวกัน (สุวิมล ว่องวาณิช, 2561)

5.2 การนำการวิจัยอิงการออกแบบไปใช้

การวิจัยอิงการออกแบบมีความเหมาะสมกับยุคสมัยใหม่ที่มีความท้าทายในการเตรียมตัวทั้งผู้เรียนและผู้สอนเข้าสู่ทักษะแห่งศตวรรษใหม่ เช่น ทักษะและความรู้ดิจิทัล (digital literacies) การเรียกชื่อของการวิจัยอิงการออกแบบมีความแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ในประเทศสหรัฐอเมริกา เรียกว่า Design-based Research หรือ DBR ในขณะที่ประเทศในทวีปยุโรปเรียกการวิจัยแนวทางเดียวกันนี้ว่า Educational Design Research หรือ EDR ซึ่ง Reeves ได้กล่าวในงานอบรมทางวิชาการให้กับนักศึกษาที่มหาวิทยาลัยจอร์เจียเทค ประเทศสหรัฐอเมริกา ภายใต้หัวข้อ How Educational Design Research Can Help Win the Race Between Human Learning & Machine Learning ในวันที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2562 ว่าทั้ง DBR และ EDR คือสิ่งเดียวกัน มีการนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์วิธีดำเนินการเดียวกัน กลุ่มการศึกษาชื่อ Design-based Research Collective (2003) สรุปว่า DBR มีประโยชน์เด่นชัดต่อวงการศึกษานี้ใน 4 ด้าน คือ 1) ก่อให้เกิดการแสวงหาโอกาสในการสร้างภาวะแวดล้อมในด้านการเรียนการสอนใหม่ 2) พัฒนาทฤษฎีการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของบริบท 3) พัฒนาและรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบทางการศึกษา และ 4) พัฒนาศักยภาพเชิงนวัตกรรมทางการศึกษาของนักการศึกษา

5.3 ขั้นตอนการวิจัยอิงการออกแบบ

ขั้นตอนการวิจัยอิงการออกแบบ แบ่งเป็น 2 กลุ่มแนวคิด คือ แนวคิดที่แบ่งขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ขั้นตอน และแนวคิดที่แบ่งขั้นตอนการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน

แนวคิดที่แบ่งขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ขั้นตอน มีลักษณะการแบ่งขั้นตอนการดำเนินงาน คล้ายคลึงกับขั้นตอนการวิจัยประเภทอื่น คือ 1) ขั้นการศึกษาข้อมูล 2) ขั้นการพัฒนา และ 3) ขั้นการประเมินและปรับปรุง เช่น แนวคิดของ (Plomp, 2009) รายละเอียดทั้ง 3 ขั้นตอน มีดังนี้

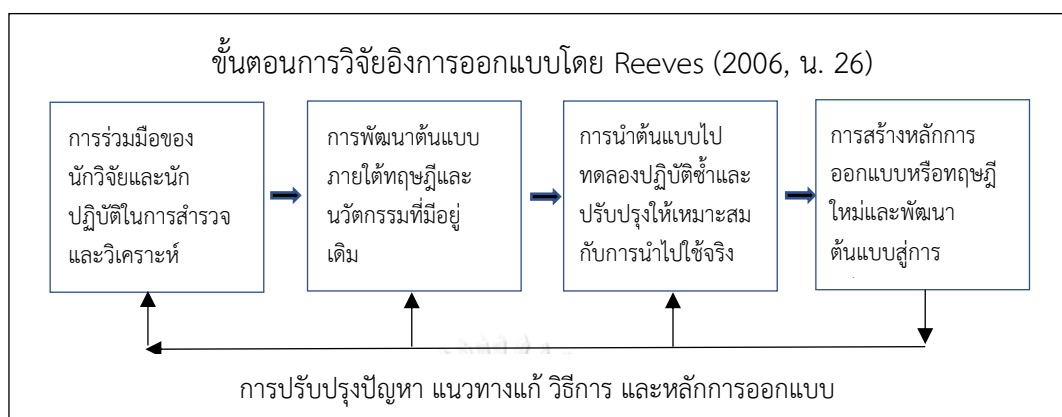
1. ขั้นเตรียมการ (Preliminary research) เป็นขั้นตอนเพื่อวิเคราะห์บริบทและความต้องการจำเป็น การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้ในการระบุปัญหาของผู้ใช้ที่นักวิจัย และการพัฒนารอบแนวคิดการวิจัย และ/หรือ กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี ซึ่งขั้นตอนนี้มีสิ่งที่จะต้องดำเนินการทั้งสิ้น 3 ประการ (Abdallah & Wegerif, 2014; Wozniak, 2015) ประกอบด้วย 1) ระบุคำจำกัดความของสิ่งที่จะวิจัย 2) สรุปรูปข้อมูลที่มีอยู่เดิม (previous studies) จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจากการวิเคราะห์เอกสาร (documentary analysis) และส่วนที่หาได้จากที่อื่น ๆ เช่น เว็บไซต์ เป็นต้น 3) สรุปรูปข้อมูลใหม่จากผู้ให้ข้อมูล เช่น การใช้วิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อหาคำตอบ

2. ขั้นพัฒนาต้นแบบ (development of prototyping phase) เป็นขั้นตอนการทดสอบการออกแบบซ้ำตรวจสอบความถูกต้องในระดับย่อยมีการประเมินทุกขั้นตอนของกิจกรรม (micro cycle of research with formative evaluation) และมีการปรับปรุงหลักการออกแบบจนกว่าจะนิ่งเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงต้นแบบต่อไป และในขั้นตอนนี้ยังต้องระบุบริบทที่ศึกษาให้ชัดเจน เนื่องจากมีความสำคัญต่อการอธิบายความเหมาะสมในการนำหลักการออกแบบไปใช้

3. ขั้นประเมินผล (assessment phase) เป็นขั้นตอนการสรุปผลการประเมินเบื้องต้น (semi-summative evaluation) ว่านวัตกรรมนั้นหรือตัวแทรกแซง (intervention) นั้นได้สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของการวิจัยในขั้นต้นได้หรือไม่ สามารถนำไปใช้ในบริบทที่ผู้วิจัยกำหนดได้ดีเพียงไร ซึ่งจะได้มาซึ่งข้อเสนอแนะในการปรับปรุงนวัตกรรม (intervention) และการปรับปรุงที่แล้วเสร็จจะทำให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นทั้ง 1) นวัตกรรมการศึกษาที่นำไปใช้ได้จริงในบริบทที่ศึกษา 2) หลักการออกแบบที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทที่ศึกษา และทฤษฎีย่อยใหม่

ขั้นตอนการวิจัยที่ได้รับความนิยมอีกขั้นตอนหนึ่งก็คือ ขั้นตอนการวิจัยอิงการออกแบบของ Reeves (2006) ซึ่งแสดงถึงลักษณะโดดเด่นของการวิจัยอิงการออกแบบในลักษณะที่มีการจัดกระทำซ้ำ (iteration) และการได้มาซึ่งหลักการออกแบบในขั้นตอนสุดท้าย โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นทั้งสิ้น 4 ขั้นตอน โดยเพิ่มขั้นตอนที่มีการสร้างหลักการออกแบบขึ้นมา ได้แก่ 1) ขั้นการร่วมมือของนักวิจัยและนักปฏิบัติในการสำรวจและวิเคราะห์ปัญหา 2) ขั้นการพัฒนาต้นแบบภายใต้ทฤษฎีและนวัตกรรมที่มีอยู่เดิม 3) ขั้นการนำต้นแบบไปทดลองปฏิบัติซ้ำและปรับปรุงให้เหมาะสมกับการนำไปใช้จริง และ 4) ขั้นการสร้างหลักการออกแบบหรือทฤษฎีใหม่และพัฒนาต้นแบบสู่การ

นำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีรูปแบบการดำเนินงาน ดังภาพ 7 และรายละเอียด ดังนี้



ภาพ 7 ขั้นตอนการวิจัยอิงการออกแบบ 4 ขั้นตอน

ที่มา: สุวิมล ว่องวานิช (2561) และ Reeves (2006)

5.5 การพัฒนาต้นแบบ

การพัฒนาต้นแบบในการวิจัยอิงการออกแบบมีการใช้ “กระบวนการคิดในการออกแบบ” (design thinking) เข้ามาเพื่อใช้ในการออกแบบต้นแบบซึ่งถือเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญต่อการพัฒนานวัตกรรม เนื่องจากเป็นกระบวนการที่มีการใช้แนวคิดของการแก้ปัญหาเป็นฐานในการทำงาน กระบวนการจึงเกี่ยวข้องกับการเข้าใจปัญหาที่มีความซับซ้อน และระดมความคิดเพื่อแก้ไขปัญหาด้วยการสร้างแนวคิดเชิงปฏิบัติในการกำหนดต้นแบบซึ่งเป็นสิ่งใหม่ที่จะใช้ในการแก้ปัญหานั้น ๆ สถาบัน Hasso-Plattner ซึ่งเป็นสถาบันชั้นนำของโลกเกี่ยวกับการคิดในการการออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Institute of Design at Standard University) ได้สรุปขั้นตอนการคิดในการออกแบบออกเป็นทั้งสิ้น 5 ขั้นตอน คือ

1) ขั้นทำความเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้ (empathize) เป็นกระบวนการที่ระบุบุคลิกเป้าหมาย หรือผู้ใช้ สภาพปัญหา บริบท รวมถึงการเก็บข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจถึงสภาพปัญหา บุคคล สถานที่หรือสถานการณ์ โดยในขั้นตอนนี้มีการนำการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ มาช่วยในการทำความเข้าใจผู้ใช้

2) ขั้นนิยามปัญหา (define) เป็นการกำหนดปัญหา ความต้องการ เป้าหมาย และวิธีการประเมินผลเพื่อนำไปใช้ในการหาวิธีออกแบบเพื่อแก้ปัญหา

3) ขั้นสร้างความคิดใหม่ (ideate) ขั้นตอนนี้มี 2 กระบวนการย่อยคือ 1) ความคิด (idea) และ 2) การสร้างสรรค์ (create) โดยการกำหนดแนวคิดและหลักการในการแก้ปัญหา โดยอิงจากทฤษฎีดั้งเดิม (design principles) มาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมที่ต้องการ

4. ขั้นสร้างต้นแบบ (prototype) เป็นการตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสมเพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบแนวทางการแก้ไขปัญหา หรือต้นแบบนวัตกรรม ถือเป็นความร่วมมือระหว่างผู้วิจัยและผู้ออกแบบ ซึ่งในวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สร้างต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

5. ขั้นทดสอบต้นแบบ (test) เป็นการประเมิน หรือทดสอบต้นแบบที่ออกแบบขึ้นเพื่อทำการประเมินความเป็นไปได้ของต้นแบบก่อนนำไปใช้จริง ขั้นตอนนี้สามารถกระทำซ้ำหลายรอบ และกรณีที่มีความจำเป็นอาจต้องกำหนดปัญหาหรือนิยามปัญหาใหม่ (redefine) เพื่อปรับปรุงนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด

5.6 หลักการออกแบบในการสร้างต้นแบบโปรแกรม

โดยทั่วไป “หลักการออกแบบ” หมายถึง จุดเน้นสำคัญสำหรับแนะนำแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ง่ายต่อการใช้งาน ให้นำพึงพอใจตามที่ผู้ใช้งานต้องการ และมีคุณสมบัติครบถ้วนต่อการใช้งานรวมถึงมีลักษณะที่ครบถ้วน ดังนั้นหลักการออกแบบจึงเปรียบเสมือนการรวมเอาความรู้ของนักวิจัยและนักปฏิบัติ (practitioners) ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเป็นผู้ให้ความรู้เพื่อถ่ายทอดแก่ผู้ที่ต้องการต่อยอดการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่อไป หรือแม้แต่การให้ผู้ที่มีความรู้ในในเรื่องที่ต้องการนำไปออกแบบ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยง่าย ดังนั้น หลักการออกแบบที่ดีจะได้ออกแบบที่นักออกแบบสามารถรวบรวมปัญหาการนำไปใช้ได้อย่างลึกซึ้งและเข้าถึงความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้ (Nielsen & Budiu, 2012)

โดย Van den Akker (1999) ได้เสนอหลักการออกแบบนวัตกรรมไว้ในลักษณะที่เป็นเทมเพลต (template) และสุวิมล ว่องวานิช (2561) ได้เรียกว่าเป็น “วรรคทอง” ของหลักการออกแบบที่มีนักวิจัยจำนวนไม่น้อยนำไปใช้ ดังคำกล่าวนี้

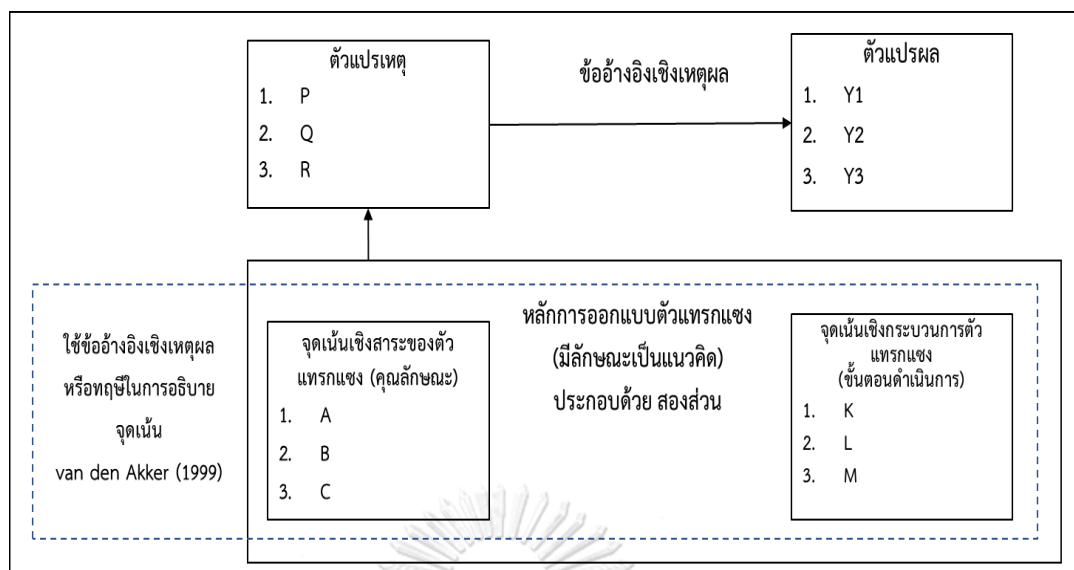
“If you want to design intervention X for the purpose/function Y in context Z, then you are best advised to give that intervention the characteristics A, B, and C (substantive emphasis), and to do that via procedures K, L, and M (procedural emphasis), because of argument P, Q, and R.”

อธิบายได้ว่า หากผู้วิจัยต้องการออกแบบนวัตกรรม X เพื่อให้เกิดผลลัพธ์หรือฟังก์ชัน Y ในบริบท Z แล้วนั้น นวัตกรรม X ควรจะต้องมีจุดเน้นด้านเนื้อหาสาระ (substantive emphasis) อันประกอบด้วยคุณลักษณะ A คุณลักษณะ B และคุณลักษณะ C และเพิ่มเติม (ถ้ามี) ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวจะได้มาต้องมีจุดเน้นด้านกระบวนการดำเนินงาน (procedural emphasis) ได้แก่ กระบวนการที่ K, L, M และเพิ่มเติม (ถ้ามี) อย่างไรก็ตามก่อนการออกแบบนวัตกรรม ผู้วิจัยต้องมีการอ้างอิงถึงความเชื่อหรือหลักคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (arguments) อย่างน้อยหนึ่งหลักคิดหรือมากกว่า เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรม เช่น การออกแบบนวัตกรรม X ประกอบด้วยหลักคิด P หลักคิด Q และหลักคิด R

โดย Plomb (2009) ได้อธิบาย “หลักการออกแบบ” ว่าเป็นข้อความแสดงการแนะนำการแก้ปัญหาหรือการสร้างนวัตกรรมใหม่ที่สรุปจากประสบการณ์ของผู้วิจัยในบริบทหนึ่ง ๆ แต่ไม่สามารถระบุถึงความเหมาะสมได้ในบริบทที่ต่างไป ข้อความจะน่าเชื่อถือหากมีการนำไปทดสอบความตรงในบริบทใหม่เสียก่อน และปรับใหม่จนเหมาะสมกับบริบทที่เปลี่ยนไป ซึ่งหลักการออกแบบจะระบุองค์ความรู้ที่จะนำไปใช้ออกแบบอันประกอบด้วย ส่วนที่เป็นคุณลักษณะ (characteristics) และ ส่วนที่เป็นกระบวนการนำสู่คุณลักษณะนั้น (procedural emphasis)

สุวิมล ว่องวานิช (2561) อธิบายว่า “จุดเน้นด้านเนื้อหาสาระ” (substantive emphasis) คือ การกำหนดคุณลักษณะของตัวแปรแทรกแซง ที่นักวิจัยจึงจำเป็นต้องสร้างความรู้ประเภทสาระเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งความรู้นี้ได้มาจากผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังเช่นตัวแปรแทรกแซงที่เป็นโปรแกรมการศึกษาจำเป็นต้องมีหลักการหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นภาพกว้าง ๆ ที่ให้ผู้อื่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ สำหรับหลักการออกแบบต้นแบบโปรแกรมที่ยังไม่เคยปรากฏมาก่อน สามารถกำหนดหลักการออกแบบส่วนใหญ่ได้โดยมาจากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนการกำหนดข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล มีการกำหนดเพื่อเป็นการยกย่องเพื่อช่วยในการออกแบบตัวแปรแทรกแซงที่เป็นโปรแกรมการศึกษาเบื้องต้น ต้นแบบโปรแกรมการศึกษาที่ผ่านการทดลองและปรับปรุงในบริบทที่หลากหลายว่า ทำให้ผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด จนแล้วเสร็จจะได้เป็นความรู้ใหม่เชิงทฤษฎี จึงนับว่าเป็นตัวแปรแทรกแซงหรือโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่สามารถนำไปสรุปอ้างอิงได้ (สุวิมล ว่องวานิช, 2563, น. 158)

นอกจากนี้ยังอธิบายว่า “จุดเน้นด้านกระบวนการดำเนินงาน” (procedural emphasis) หมายถึง การกำหนดกระบวนการหรือชุดของกิจกรรมจากการออกแบบที่นำไปสู่การทำให้ตัวโปรแกรมการเรียนรู้หรือแทรกแซงมีคุณลักษณะตามที่กำหนด ซึ่งความรู้นี้อาจได้มาจากการระดมความคิดของทีมนักออกแบบที่มีการระบุเป็นขั้นตอนคร่าว ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ ได้ ดังปรากฏในภาพ 8

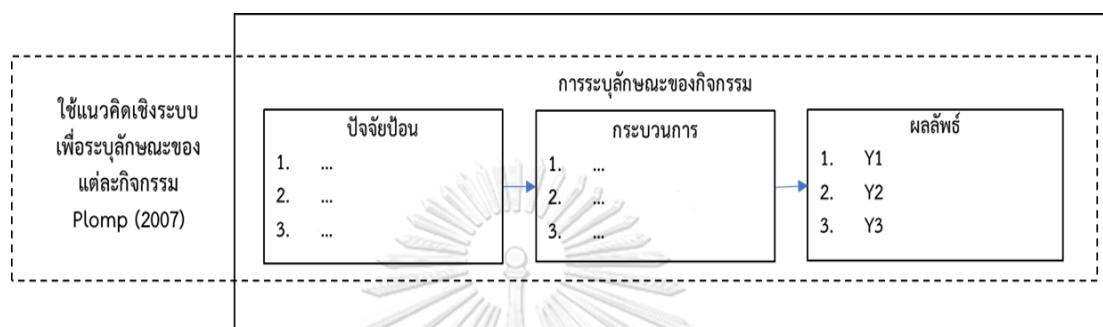


ภาพ 8 หลักการออกแบบตัวแทรกแซงตาม Van den Akker (1999)

ที่มา: สุวิมล ว่องวานิช (2561)

อย่างไรก็ตาม แม้ในการวิจัยออกแบบทางการศึกษาจะมีหลักการออกแบบตัวแทรกแซงหรือโปรแกรมการเรียนรู้ที่เป็นเทมเพลตตามที่ (Van den Akker, 1999) ได้กำหนดไว้ โดยกำหนดให้มีการระบุคุณลักษณะเชิงกระบวนการและคุณลักษณะเชิงสาระในหลักการออกแบบที่อิงจากข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล แต่ในความเป็นจริงแล้วคุณลักษณะดังกล่าวยังมีใช้เป็นตัวแทรกแซงหรือโปรแกรมการเรียนรู้เสียทีเดียว ทั้งสองส่วนเป็นเพียงหลักการหรือแนวคิดที่นักวิจัยต้องนำมาใช้ในการจัดกระทำของตัวแทรกแซงต่อผู้ถูกจัดกระทำหรือผู้เรียนตามทฤษฎี ดังนั้นเพื่อให้ผู้ออกแบบสามารถออกแบบโปรแกรมหรือตัวแทรกแซงได้มีประสิทธิภาพ Plomp (2007) จึงได้เสนอให้นำแนวคิดเชิงระบบ (system thinking) มาใช้ในการ “คลี่และขยาย” โดยคลี่คุณลักษณะเชิงสาระและคุณลักษณะเชิงกระบวนการทั้งสองออก และขยายผลโดยนำส่วนประกอบของระบบซึ่งประกอบด้วย 1) ปัจจัยนำเข้า (input) 2) กระบวนการจัดกระทำ (process) และ 3) ผลผลิต (output) ไปออกแบบ ให้ครอบคลุมในแต่ละส่วนประกอบของระบบ เพื่อใช้เป็นคุณลักษณะของตัวแทรกแซง โดยปัจจัยนำเข้าที่นำมาจากสภาพแวดล้อมหรือบริบท สามารถจำแนกได้หลายประเภท ได้แก่ ทรัพยากรบุคคล เช่น เด็กนักเรียน ผู้สูงอายุ นักปฏิบัติ ทรัพยากรวัตถุ เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สื่อการสอน ครุภัณฑ์ ทรัพยากรทางการเงิน เช่น ทุนการศึกษา งบประมาณด้านสารสนเทศ เป็นต้น ส่วนกระบวนการจัดกระทำหรือกระบวนการแปรสภาพ เป็นปัจจัยนำเข้ามาเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงให้เป็นผลผลิตที่คาดหวัง โดยกระบวนการจัดกระทำสามารถจำแนกได้หลายประเภท ได้แก่ การจัดการเรียนการสอน การจัดการ

บุคลากร การวางแผน แนวปฏิบัติ กระบวนการบริการ การจัดบรรยากาศ เป็นต้น ส่วนผลผลิตเป็นสิ่งที่ระบบผลิตขึ้นมาเพื่อนำออกสู่สภาพแวดล้อมสามารถจำแนกได้เป็น ผลผลิตที่ตรงตามวัตถุประสงค์ และผลผลิตที่ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ เช่น ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์/ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ความพึงพอใจ/ไม่พึงพอใจของผู้เรียน เป็นต้น โมเดลทางความคิดที่มีนำทฤษฎีระบบมาใช้ในการออกแบบตัวแทรกแซง ปรากฏในภาพ 9



ภาพ 9 หลักการออกแบบตัวแทรกแซงตาม Plomp (2007)

ที่มา: สุวิมล ว่องวานิช (2561)

เมื่อนักวิจัยสามารถออกแบบชุดของกิจกรรมหรือชุดของตัวแทรกแซงที่ตรงตามคุณลักษณะที่กำหนดไว้ในหลักการออกแบบอย่างครบถ้วนแล้ว ก็จะสามารถสรุปได้ว่าชุดตัวแปรใดเป็นเหตุที่ทำให้เกิดชุดตัวแปรผลที่คาดหวัง อย่างไรก็ตามแม้หลักการออกแบบของ Plomp (2007) ที่พัฒนาจากแนวคิดของ Van den Akker (1999) จะสามารถให้รายละเอียดในการออกแบบตัวแทรกแซงละเอียดกว่า แต่ยังคงมีได้เชื่อมโยงที่มาและที่ไปของตัวแทรกแซงที่ออกแบบกับทฤษฎีที่นำมาอ้างอิง (สุวิมล ว่องวานิช, 2561) ต่อมาเพื่อให้เกิดการนำสู่การปฏิบัติได้อย่างมีทิศทางและชัดเจนยิ่งขึ้น Sandoval (2014) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับข้อคาดการณ์ (conjecture mapping) เพื่อช่วยเป็นตัวเชื่อมทฤษฎีที่ผู้วิจัยนำมาอ้างอิง (arguments) สู่ผลลัพธ์ที่คาดหวังหรือตัวแปรตาม (intended outcomes) ดังที่ Sandoval (2014) ได้กล่าวถึงคำวิจารณ์เกี่ยวกับประโยชน์ของการวิจัยอิงการออกแบบไว้ในบทความเรื่อง Conjecture Mapping: An Approach to Systematic Education Design Research ดังนี้

One set of criticisms centers on assertions that design research lacks methodological rigor or clear standards. Another critique is that design research fundamentally cannot live up to the claim of simultaneous design evaluation and theory building. Responding to such criticisms demands moving beyond reflections about kinds of knowledge design can produce to develop systematic approach to conduct of design research.

ซึ่งแปลได้ว่า คำวิจารณ์ที่เกี่ยวกับการวิจัยอิงการออกแบบประกอบด้วย การขาดวิธีวิทยาการที่ระบุชัดเจนและเป็นมาตรฐาน และการยืนยันการสร้างทฤษฎีหลังจากมีการนำไปใช้ จึงได้มีการนำข้อคาดการณ์มาใช้ และได้อธิบายเกี่ยวกับการนำมาใช้ในการวิจัยอิงการออกแบบ รวมทั้งความหมายของข้อคาดการณ์ ไว้ดังนี้

Here I describe a technique for conceptualizing design research that I call *conjecture mapping*, a means of specifying theoretical salient features of a learning environment desired out comes. Mapping the conjectures guiding a design can guide specific contexts. To be clear, my interest here is not in how to design learning environment per se but rather to articulate a way of conceptualizing and carrying our research on learning environments.

โดย ‘conjecture’ มีความหมายตามพจนานุกรมว่า ‘การคาดเดา’ และ ‘mapping’ มีความหมายตามพจนานุกรมว่า ‘การแปลงหรือการใช้แผนที่เพื่อนำไปสู่’ เมื่อนำมารวมกันน่าจะได้นัยยะที่ว่า ‘การแปลงข้อคาดเดาเป็นผลลัพธ์ที่น่าจะเกิดขึ้นจากการออกแบบกระบวนการ’ ซึ่ง สุวิมล ว่องวานิช (2561) ได้เรียกทั้งสองคำรวมกันว่า “ข้อคาดการณ์” ดังปรากฏในภาพ 10 โดยข้อคาดการณ์จะต้องระบุครอบคลุม 3 ประเด็น ดังนี้

หลักการออกแบบตัวแทรกแซง (มีลักษณะเป็นแนวปฏิบัติที่แสดงการเชื่อมโยงกับทฤษฎี) ตามแนวปฏิบัติของ Sandoval (2014)		
ข้อความคาดการณ์ระดับสูง ที่อิงทฤษฎีในการออกแบบ	ข้อความคาดการณ์เกี่ยวกับ การออกแบบกิจกรรม ถ้าออกแบบกิจกรรมที่แสดง องค์ประกอบทั้ง 4 คือ 1. รูปแบบกิจกรรมและภาระงาน 2. ลักษณะการร่วมกิจกรรม รูปแบบวาทกรรม 3. แนวปฏิบัติทางวาทกรรม 4. เครื่องมือและสื่อการสอน	ข้อความคาดการณ์เชิงทฤษฎี เกี่ยวกับกระบวนการเรียน การสอน และก่อให้เกิดผลงานในชั้น เรียนที่มีคุณลักษณะ ดังนี้ 1. ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้อง ปรากฏทั้งในและนอกชั้น เรียน ระหว่างบุคคล และ กับเนื้อหา 2. ผลผลิตที่ต้องทำให้สำเร็จใน กิจกรรม
		ข้อความคาดการณ์ เกี่ยวกับผลลัพธ์การ เรียนรู้ จะได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังต่อไปนี้ 1. ผลลัพธ์ที่ 1 2. ผลลัพธ์ที่ 2 3.

ภาพ 10 หลักการออกแบบตัวแทรกแซงตาม Sandoval (2014)

ที่มา: สุวิมล ว่องวานิช (2561) และ Sandoval (2014)

1. ข้อคาดการณ์ที่เกี่ยวกับการออกแบบตัวแทรกแซง (design conjectures) โดยระบุองค์ประกอบของกิจกรรม (design elements - TTPD) ทั้ง 4 ส่วน คือ

- 1) ระบุรูปแบบกิจกรรมและภาระงานที่ใช้ในการเรียนรู้ (task structures)
- 2) ระบุลักษณะการร่วมกิจกรรมของผู้เรียนที่อาจเป็นได้ทั้งเดี่ยวหรือกลุ่ม (participant structures)
- 3) ระบุแนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน หรือแนวทางการสื่อสารในชั้นเรียนที่ใช้ในการทำกิจกรรมเพื่อสร้างองค์ความรู้ (discursive practices)
- 4) ระบุเครื่องมือและสื่อการสอนที่นำมาใช้ (tools and materials)

ในขั้นตอนนี้ข้อคาดการณ์จะออกมาในลักษณะ เช่น “ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบกิจกรรม (task) เป็น ... มีการรวมกลุ่มในลักษณะ.... และมีการใช้สื่อการสอนด้วย.... ด้วยวิธีการสื่อสารในลักษณะ... แล้วจะทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่าน ที่มีรายละเอียดคือ”

2. **ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการส่งผ่านไปยังผลลัพธ์** (theoretical conjectures) ที่ต้องระบุข้อความที่แสดงกระบวนการส่งผ่าน (mediating processes) จากกิจกรรมที่ออกแบบสู่ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ข้อความแสดงกระบวนการส่งผ่าน ระบุข้อความ 3 ส่วน คือ

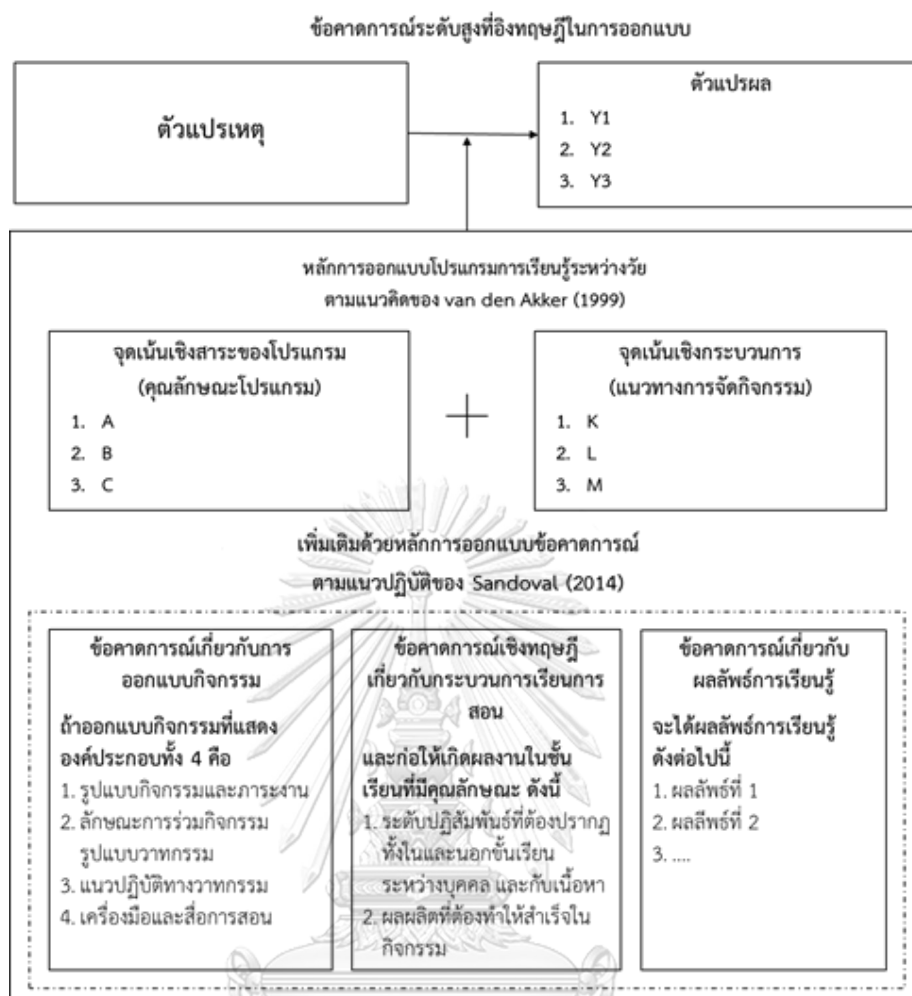
1) ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ (observation interactions) ระหว่างที่ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน ทั้งกับตัวเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่ทำตามแบบพิมพ์เขียว (blueprint) ที่ผู้วิจัยออกแบบไว้

2) ผลผลิตที่ระบุว่าต้องทำสำเร็จและทำได้ (participant artefacts) ในลักษณะต่าง ๆ หลังจากกิจกรรมดำเนินแล้วเสร็จ

ในขั้นตอนนี้ข้อคาดการณ์จะออกมาในลักษณะ เช่น “ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีระดับปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาในระดับ ... และมีระดับปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ทำในระดับ... แล้วจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ในลักษณะ.... Y1, Y2,..... (ตั้งระบุในข้อ 3.3)”

3. **ข้อคาดการณ์เกี่ยวกับผลลัพธ์** (intended outcomes) ในขั้นตอนนี้ ต้องระบุผลที่คาดหวังจากโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ซึ่งในวิจัยนี้คือ ความสัมพันธ์ระหว่างวัย คุณลักษณะของตัวแปรตามแต่ละตัว ที่มีผลลัพธ์สอดคล้องกับผลลัพธ์ที่ระบุในหลักการออกแบบในมิติย่อยทุกระดับ (dimension of design principles) สามารถสรุปได้ในภาพ 2.10

กล่าวโดยสรุป ในวิจัยนี้ นักวิจัยได้นำหลักการออกแบบเชิงแนวคิดของ Van den Akker (1999) มาใช้เป็นแนวคิด และเลือกใช้แนวปฏิบัติของ Sandoval (2014) ที่มีความเชื่อมโยงกับทฤษฎีด้วยข้อคาดการณ์อย่างชัดเจน ดังปรากฏในภาพ 11



ภาพ 11 หลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (สุวิมล ว่องวานิช, 2561)

ที่มา: สุวิมล ว่องวานิช (2561)

ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. Herrington and Reeves (2011) ได้ออกแบบคอร์สเรียนสำหรับครูเพื่อพัฒนาระดับความร่วมมือของนักเรียนในการเรียนการสอน (student engagement) โดยเชื่อว่าครูจะเรียนรู้ในการพัฒนาความร่วมมือของนักเรียนผ่านการออกแบบเกมที่ให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมที่ทำทายเทคนิคการออกแบบคอร์สที่มีลักษณะ

มหาวิทยาลัยสามารถนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เกี่ยวกับเครื่องมือดิจิทัลและรูปแบบใหม่ของไปใช้ในการเรียนการสอน เช่น blogs wikis การนำเสนอผ่านระบบเครือข่าย (network presentation) และอื่น ๆ ทุกด้าน ซึ่งมีเทคโนโลยีใหม่จำนวนมากออกมาเรื่อย ๆ จนยากแก่การตามทัน สิ่งเหล่านี้ถือเป็นความท้าทายยิ่งในการเตรียมนักเรียนให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนานักเรียนให้ความผูกพันเกี่ยวข้อง (engagement) กับเครื่องมือในอนาคต ต้องดูระดับการให้

ความช่วยเหลือของมหาวิทยาลัย (delivery) กับผลการเรียนรู้ด้านดิจิทัลของนักศึกษา ซึ่งนักการศึกษาควรออกแบบให้มีลักษณะคล้ายเกมที่นักเรียนรู้สึกท้าทายในการเรียนรู้ ทดลองทำด้วยบทบาทสมมติ มีระดับที่เติบโตขึ้น และมีทางเลือก

2. Ho (2010) ได้ทดลองเพื่อสังเกตพฤติกรรม “การเรียนรู้ระหว่างวัยภายในครอบครัว” ระหว่างผู้ปกครองเจนเอ็กซ์และลูกเจนวายโดยดูองค์ความรู้ที่เพิ่มขึ้น รวมถึงพฤติกรรมการเรียนรู้และวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นผ่านการเรียนรู้ใน “ครอบครัวแห่งการเรียนรู้” (Learning Families) ผลการทดลองพบว่าร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และเชื่อว่าเกิดการเรียนรู้ในครอบครัวและการเรียนรู้เป็นสองทาง (bi-directional) และ การเรียนรู้ระหว่างวัยที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมจะเกิดจากเจนเนอร์ชัน Y ไปยัง X วิธีการเรียนรู้ของแต่ละวัยจะแตกต่างกันเนื่องจากสังคมและสิ่งแวดล้อมที่แต่ละวัยเติบโตมามีความแตกต่างกัน Ho (2010) ได้สรุปกรอบแนวคิดการเรียนรู้ของการเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต แสดงการถ่ายทอดความรู้จากวัยหนึ่งที่มีความรู้มากกว่าถ่ายทอดให้อีกวัยหนึ่งที่มีความรู้ในส่วนนั้นน้อยกว่า เช่น คนรุ่นเจนเอ็กซ์ที่เป็นผู้ปกครองได้ถ่ายทอดให้ลูกเจนวาย ซึ่งหมายถึงคนรุ่นเจนวายได้เรียนคุณค่า มารยาท ธรรมเนียมปฏิบัติ ประสพการณ์ชีวิต วัฒนธรรมตามเชื้อชาติ วิธีการแก้ปัญหา และทักษะต่าง ๆ จากผู้ปกครองเจนเอ็กซ์ ในขณะที่ผู้ปกครองเรียนเกี่ยวกับเทคโนโลยี แนวโน้มใหม่ ๆ ในสังคม รวมถึง วัฒนธรรมใหม่ ๆ ของวัยรุ่นจากลูกที่เป็นเจนวาย

3. วสันต์ สุตินฤญาติ (2559) ทำการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประชากรต่างรุ่นเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความช่วยเหลือ รับฟังปัญหาและความกังวลใจ รวมทั้งความเกื้อกูลทางเศรษฐกิจของประชากรต่างรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความเป็นสังคมเมืองสูง ถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อความช่วยเหลือในการรับฟังและการแก้ปัญหา รวมไปถึงความเกื้อกูลทางเศรษฐกิจต่อกันระหว่างรุ่น โดยพบว่าในสังคมเมืองของไทยนั้น ผู้เป็นพ่อแม่จะให้ความสำคัญในการเกื้อกูลและช่วยเหลือบุตรชาย แต่ในทางกลับกันนั้นบุตรสาวก็จะเป็นผู้ช่วยเหลือเกื้อกูลผู้เป็นพ่อแม่ อีกทั้งเมื่อบุตรที่มีการทำงานมีรายได้ก็จะมีภาระการเกื้อกูลและช่วยเหลือแก่ผู้เป็นพ่อเป็นแม่อย่างเห็นได้ชัด และที่สำคัญพบว่าไม่ว่าบุตรที่ไม่มีการศึกษาหรือมีการศึกษาจนถึงระดับมหาวิทยาลัยก็จะมีภาระการช่วยเหลือเกื้อกูลผู้เป็นพ่อเป็นแม่ไม่แตกต่างกัน อีกทั้งการติดต่อสื่อสาร การพบปะหน้าตาพูดคุยกันก็จะเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการช่วยเหลือเกื้อกูลกันทางเศรษฐกิจและการรับฟังปัญหาของประชากรระหว่างรุ่นอีกด้วย นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ให้นิยามคำสำคัญที่เกี่ยวข้องไว้หลายคำ ได้แก่ ประชากรต่างรุ่นในครอบครัว หมายถึง สมาชิกในครอบครัวที่อาศัยอยู่ร่วมกันโดยมีช่วงวัย หรือรุ่นวัยที่ต่างกัน โดยมากจะประกอบไปด้วยรุ่นปู่ย่าตายายหรือรุ่นสูงอายุ รุ่นบิดามารดาและรุ่นบุตรหลานที่อาศัยอยู่ร่วมในครอบครัวเดียวกันมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน และความสัมพันธ์ระหว่างประชากรต่างรุ่นในครอบครัว หมายถึง

พฤติกรรมที่ประชากรต่างรุ่นในครอบครัวปฏิบัติต่อกัน คือ การให้การอบรม ดูแล รวมถึงการให้คำปรึกษาเสนอแนะระหว่างประชากรต่างรุ่นในครอบครัว

4. จากการวิจัยของ Abdallah and Wegerif (2014) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบการวิจัยอย่างไรที่จะสามารถการนำการวิจัยอิงการออกแบบไปใช้กับงานวิจัยทางการศึกษาและเทคโนโลยีของนักศึกษาระดับปริญญาเอก โดยพบว่านักศึกษาระดับปริญญาเอกผู้มีเวลาในการศึกษาอย่างจำกัดต่างกังวลเรื่องการนำวิธีวิทยาการการวิจัยอิงการออกแบบไปใช้ เนื่องจากข้อจำกัดด้านระยะเวลาที่มีและบริบทที่จะนำมาศึกษากว้างเกินไป ผู้วิจัยซึ่งเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยได้ทำการศึกษาแนวทางการออกแบบการวิจัยที่เหมาะสมเพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้วิธีวิทยาการวิจัยอิงการออกแบบให้สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์การการวิจัยและสำเร็จได้ทันระยะเวลา 4-5 ปีที่ศึกษา สำหรับข้อค้นพบ พบประเด็นในการสร้างกรอบความคิดการวิจัยหลายประการ คือ 1) แบ่งเป็น 3 ระยะ ตามแนวคิดของ Plomp (2009) โดยระยะแรกให้นักศึกษาศึกษาวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์และแบบสอบถามจากนักศึกษาระดับปริญญาเอก และสรุปกรอบแนวคิดการออกแบบ (theoretical framework for design) เพื่อจะเป็นเป้าหมายสำหรับการออกแบบต้นแบบ ระยะที่ 2 นำไปทดลองพร้อมกับประเมินกระบวนการและผลลัพธ์ (outcomes) จัดให้มีการกระทำซ้ำ 2 รอบ (2 iterations) แต่ละรอบถือเป็น micro cycle เพื่อให้ได้มาซึ่งการทำวิจัยก่อรูป (formulative research) โดยใช้ผลการทดลองในการทดลองครั้งที่ 1 มาปรับปรุงตัวแทรกแซงสำหรับการทดลองในครั้งที่ 2 และระยะที่ 3 ตรวจสอบว่าผลการดำเนินการวิจัยให้ผลตามตัวแปรตามที่ต้องการหรือไม่ โดยการทำแบบสอบถามโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง หากยังได้ผลไม่ตรงก็ต้องดำเนินการวิจัยซ้ำจนกว่าจะได้ผลเป็นที่พอใจและถอดเป็นหลักการออกแบบและทฤษฎีพร้อมสำหรับการดำเนินการต่อไปสำหรับผู้ ที่สนใจนำหลักการไปใช้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าผู้วิจัยได้รับเอาแนวคิดการปรับหลักการออกแบบของ Sandoval มาใช้ โดยผู้วิจัยได้อ้างถึงบทสนทนาทางโทรศัพท์กับ Sandoval ในปี ค.ศ. 2009 ที่กล่าวว่า

“he argues that DBR is really more about a set of commitments to the questions worth asking and the kinds of answers possible to those questions, than it is about a specific set of methodological principles”

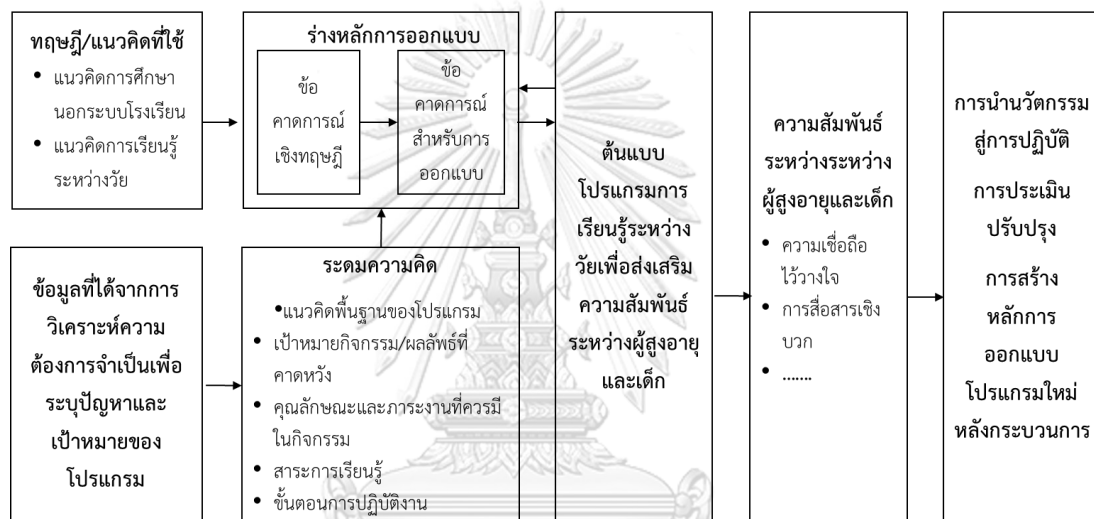
(Sandoval, 2009, อ้างถึงใน Abdallah and Wegerif, 2014)

ซึ่งบทสนทนานี้ทำให้ผู้วิจัยออกแบบการดำเนินการวิจัยที่มีความยืดหยุ่นมากกว่าการยึดติดกับกรอบการออกแบบการวิจัยที่ตายตัว (not totally sequential entailing logical linear procedures) นำการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการแบบวิภาษวิธี (dialogic) ตามการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างการวิจัย ในการออกแบบร่างหลักการออกแบบในระยะแรกของการวิจัย

(preliminary design) งานวิจัยของ Abdallah and Wegerif (2014) ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจการวิจัย
เข้าใจการออกแบบวิจัยยิ่งขึ้น และสะท้อนให้เห็นว่าข้อค้นพบของ Sandoval (2014) ช่วยให้การ
ออกแบบหลักการออกแบบและต้นแบบมีความเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น

ตอนที่ 7 กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้เป็นกรอบขั้นต้นซึ่งจะมีการปรับปรุงในส่วนของสาระสำคัญที่ขยาย
ความในแต่ละขั้นตอนที่เกิดขึ้นระหว่างการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อ
เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ดังปรากฏในภาพ 12



ภาพ 12 กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดพื้นฐานของงานวิจัยนี้ อิงกับแนวคิดการศึกษานอกกระบบโรงเรียนที่มุ่งสร้างองค์ความรู้
แก่ผู้ใหญ่ในการปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงชีวิตในแต่ละช่วงวัย ตามสภาพแวดล้อมใหม่ที่ต้องอยู่อาศัย
กับคนข้ามรุ่นในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนไป ยึดการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เป็นมิตร
ต่อผู้สูงอายุและเด็ก จนเกิดการทบทวน การทำความเข้าใจของบุคคล และระหว่างบุคคลทั้งสองวัย
ร่วมกับการใช้แนวคิด “การเรียนรู้ระหว่างวัย” ซึ่งอยู่ภายใต้ร่มการศึกษานอกกระบบ ที่กล่าวถึงการ
สร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยในลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนรู้ต่างตอบแทน มาใช้
เป็นข้อคาดการณ์ขั้นสูงที่มุ่งหวังให้เกิดเปลี่ยนแปลงต่อ “ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก” ซึ่ง
เป็นตัวแปรผลลัพธ์ที่คาดหวังในงานวิจัยนี้ โดยตัวแปรผลลัพธ์ “ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและ
เด็ก” ประกอบด้วยตัวแปรย่อยที่มากกว่า 1 ตัว เช่น ความเชื่อถือไว้วางใจ การสื่อสารเชิงบวก หรือ
อื่นๆ ที่อาจพบได้ระหว่างการพัฒนาโปรแกรม

ขั้นตอนการวิจัยเริ่มต้นจาก การนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยโดยนักปฏิบัติ สรุปลงเป็นประเด็นปัญหาและเป้าหมายโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยให้แก่กลุ่มนักออกแบบนำไปใช้ในการระดมความคิด ได้มาซึ่งข้อมูลสำคัญที่ในออกแบบกิจกรรม เช่น แนวคิดพื้นฐานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เป้าหมายกิจกรรม/ผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรม คุณลักษณะและภาระงานที่ควรมีในกิจกรรม 4) สารการเรียนรู้ และ 5) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

หลังจากนั้น นักวิจัยนำข้อมูลที่ได้มาจากการระดมความคิด ร่วมกับข้อคาดการณ์ขั้นสูงที่ใช้แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย มาใช้ในการกำหนดรายละเอียด 2 ส่วน คือ 1) ข้อคาดการณ์ทางทฤษฎีที่ประกอบด้วย ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ และผลผลิตที่ต้องทำให้สำเร็จในกิจกรรม เพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมตามองค์ประกอบที่กำหนดในส่วนที่ 2) ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบประกอบด้วย รูปแบบของกิจกรรมและภาระงาน ลักษณะการร่วมกิจกรรม แนวปฏิบัติทางวาทกรรม และเครื่องมือและสื่อการสอน ที่จะส่งผลไปยังผลลัพธ์ที่คาดหวังในแต่ละกิจกรรม เพื่อได้มาเป็นร่างหลักการออกแบบ

ต่อมา นักวิจัยนำร่างหลักการออกแบบที่ได้จากแต่ละกิจกรรมมาจัดเรียงลำดับขั้นตอนของกิจกรรมอย่างเหมาะสม และพัฒนาเป็น “ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก” จากนั้นนำนวัตกรรมสู่การปฏิบัติโดย จัดกระทำ ปรับปรุง และจัดกระทำซ้ำ ได้เชื่อมั่นใจว่าเกิดกระบวนการส่งผ่านไปยังผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แท้จริง จึงสรุปเป็นโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ที่สามารถนำมาถอดหลักการออกแบบใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

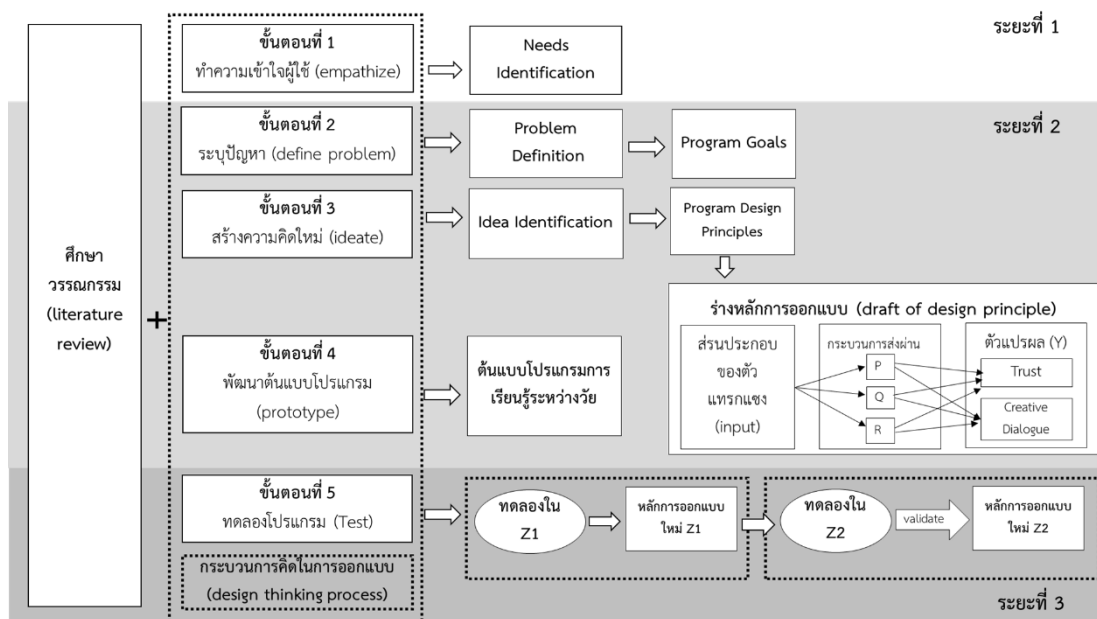
การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กโดยใช้รูปแบบการวิจัยอิงการออกแบบ โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย 2) เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก 3) เพื่อทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากการวิจัย

ประเด็นสำคัญของการวิจัยนี้อยู่ที่การพัฒนาหลักการออกแบบ และสร้างต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก การพัฒนาหลักการออกแบบในการวิจัยนี้ ในขั้นนี้ นักวิจัยใช้แนวคิดของการวิจัยอิงการออกแบบ (design-based research) และการคิดออกแบบ (design thinking) ในส่วนของการวิจัยอิงการออกแบบ ใช้แนวคิดของ Sandoval (2014) ในพัฒนาหลักการออกแบบโดยกำหนด ข้อคาดการณ์ขั้นสูงซึ่งเป็นแนวคิด/ทฤษฎีที่นำมาใช้ รวมถึงข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี และข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ เพื่อนำสู่การปฏิบัติเพื่อมุ่งสู่ผลลัพธ์หรือตัวแปรตามที่คาดหวัง สำหรับการออกแบบกิจกรรมในโปรแกรมส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยใช้การคิดออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ (empathize) การระบุปัญหา (define problem) การสร้างความคิดใหม่ (ideate) การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (prototype)

การวิจัยครั้งนี้แบ่งการดำเนินการเป็น 3 ระยะตามขั้นตอนการดำเนินงานของการวิจัยอิงการออกแบบ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย แต่ละระยะมีการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่องจนจบกระบวนการจึงมีได้นำมาขยายความในที่นี้ ดังรายละเอียด ดังนี้

- ระยะที่ 1** การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย
- ระยะที่ 2** การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
- ระยะที่ 3** การทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากการวิจัย

นอกจากนี้ เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักวิจัยได้บรรจุกระบวนการคิดในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (design thinking process) ของสถาบัน Hasso-Plattner แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำไปใช้ในขั้นตอนการวิจัยถึงการออกแบบ เข้าไปในการดำเนินการวิจัยจึงทำให้ปรากฏเป็นขั้นตอนย่อย 5 ขั้นตอนฝังอยู่ในการดำเนินงานการวิจัยทั้ง 3 ระยะ รายละเอียดดังภาพ 13



ภาพ 13 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและระยะการวิจัย

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย

การวิจัยระยะที่ 1 ดำเนินตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เป็นการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (needs assessment) เพื่อให้เห็นปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่เกิดขึ้นในบริบทไทย รวมทั้งเพื่อให้เข้าใจความรู้สึกของนักปฏิบัติ และกลุ่มผู้สูงอายุและเด็กที่จะต้องได้รับการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย การทำงานในระยะที่หนึ่งนี้ จึงช่วยทำให้เกิดความเข้าใจและมองเห็นปัญหาที่จะส่งต่อไปยังการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในระยะที่สอง

ในวิจัยนี้นักปฏิบัติเป็นผู้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักวิจัยจึงต้องทำความเข้าใจในความรู้สึกของนักปฏิบัติต่อการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย แต่เนื่องจากโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็กเป็นสิ่งใหม่ในบริบทไทย การศึกษาข้อมูลจากนักปฏิบัติในฐานะผู้ใช้ที่มี

ประสบการณ์ตรงจึงทำได้โดยยาก ในการดำเนินการวิจัยใช้การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (needs assessment) มากำหนดสิ่งที่จำเป็นต้องได้รับการพัฒนา นอกจากนี้ยังมีการเก็บข้อมูล เพื่อให้เข้าใจความรู้สึกของนักปฏิบัติเกี่ยวกับการทำงานด้านนี้ ผลผลิตของการวิจัยในระยะที่ 1 ที่สะท้อนความต้องการจำเป็น และข้อมูลที่ทำให้เข้าใจนักปฏิบัติที่เป็นบุคคลสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย การศึกษาในระยะที่ 1 ให้ข้อมูลที่สอดคล้องกับขั้นการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ (empathize) และขั้นการระบุปัญหา (define problem) ของกระบวนการคิด ออกแบบ

วิธีดำเนินการวิจัย

1.1 การกำหนดโครงสร้างของความต้องการจำเป็น

โครงสร้างของความต้องการจำเป็น และสิ่งที่มีความรู้ความเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของนักปฏิบัติใช้เทคนิคการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) ประเด็นเนื้อหาที่ศึกษามีดังต่อไปนี้

- 1) การตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทและความจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในชุมชน
- 2) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
- 3) ทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย
- 4) ความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์จะถูกนำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบรายละเอียดกิจกรรมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

1.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล มี 3 กลุ่ม ได้แก่ ครูในสถานศึกษา ผู้สูงอายุหรือผู้ปกครองที่เคยได้รับเชิญเป็นวิทยากร ผู้ที่เคยมีประสบการณ์ในการดำเนินกิจกรรมให้แก่ผู้สูงอายุในชุมชน การกำหนดผู้ให้ข้อมูลใช้การเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) โดยใช้การคัดเลือก ได้แก่ ความรู้และประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับผู้สูงอายุ ดังต่อไปนี้

เกณฑ์ในการคัดเลือก

- 1) ครูในสถานศึกษา ผู้เคยมีประสบการณ์ในการดำเนินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หรือกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ที่มีผู้ปกครองเข้าร่วมเรียนกับเด็ก
- 2) ผู้สูงอายุหรือผู้ปกครองที่เคยได้รับเชิญเป็นวิทยากร ดำเนินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ถือว่าเคยเป็นผู้มีประสบการณ์ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมาก่อน

3) ผู้ที่เคยมีประสบการณ์ในการดำเนินกิจกรรมให้แก่ผู้สูงอายุในชุมชนมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมนอกสถานศึกษาหรือในสถานศึกษา

จำนวนผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลมี 3 กลุ่ม คือ ครูในสถานศึกษา ผู้ปกครอง ผู้จัดกิจกรรมในชุมชน แต่ละกลุ่มเป็นบุคคลที่ทำงานในชุมชนในเองและนอกเมืองอย่างละเท่า ๆ กัน กลุ่มละ 4 คน รวมทั้งหมด 24 คน ดังตารางต่อไปนี้ ดังตาราง 11

ตาราง 11 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลวิจัย

ประเภท	ในเมือง (คน)	นอกเมือง (คน)
ครูในสถานศึกษา	4	4
ผู้ปกครอง/ผู้สูงอายุในฐานะวิทยากร	4	4
ผู้จัดกิจกรรมชุมชน	4	4
รวมทั้งสิ้น	12	12

1.3 เครื่องมือวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เครื่องมือวิจัยได้รับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 7 คน และมีค่าความตรงเชิงเนื้อหาที่วัดจากค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามที่สร้างขึ้นกับเนื้อหาที่มุ่งวัด (index of item objective congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.71-1.00 โดยขอขายข้อมูลที่จัดเก็บมีประเด็นการสัมภาษณ์ 6 ประเด็น ได้แก่ 1) การตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทและความจำเป็นของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในชุมชน 2) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 3) ทักษะในการบริหารจัดการโปรแกรมทั่วไป 4) สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบต้นแบบโปรแกรม 5) การมีส่วนร่วมในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยร่วมกับนักวิจัย และ 6) อนาคตภาพของการนำโปรแกรมไปใช้

1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก โดยการสัมภาษณ์แยกกลุ่ม เพื่อสรุปเป็นประเด็นที่นำไปออกแบบต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็ก การเก็บข้อมูลแบ่งเป็นการสัมภาษณ์ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในเมืองจำนวน 12 คน และผู้ที่อยู่นอกเมืองจำนวน 12 คน ในแต่ละกลุ่มจะสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นครู ผู้ปกครอง และนักจัดกิจกรรมรวมกัน

1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data analysis) โดยการลดทอนข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล จากนั้นใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เพื่อจัดหมวดหมู่โดยการลงรหัสข้อมูล (coding) และตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการลงรหัสอีกครั้งเพื่อจับประเด็น (theme) ที่จะเป็นประเด็นในการไปใช้เพื่อสร้างกิจกรรม และข้อความในการออกแบบต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัยในระยะถัดไป

ระยะที่ 2 การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

การพัฒนาหลักการออกแบบในการวิจัยในขั้นนี้ นักวิจัยใช้แนวคิดของการวิจัยอิงการออกแบบ (design-based research) และการคิดออกแบบ (design thinking) โดยการวิจัยในระยะที่ 2 นี้ เพื่อต่อบัณฑิตประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก สอดคล้องกับหลักการคิดออกแบบ 3 ขั้นตอน คือ **ขั้นตอนที่ 2** ขั้นระบุปัญหา (define problem) **ขั้นตอนที่ 3** ขั้นสร้างความคิดใหม่ (ideate) และ **ขั้นตอนที่ 4** ขั้นพัฒนาต้นแบบโปรแกรม (prototype)

ผลการทดลองระยะที่ 1 ทำให้มีข้อมูลความต้องการจำเป็นและสิ่งที่ทำให้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของนักปฏิบัติ ดังนั้น ในขั้นตอนที่ 2 ขั้นระบุปัญหา นักวิจัยนำข้อมูลที่ได้จากระยะที่ 1 มาระบุปัญหาเพื่อกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัย (program goal) ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน คือ เป้าหมายในการพัฒนานักปฏิบัติเพื่อให้เป็นผู้นำโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัยไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป้าหมายในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในบริบท จากนั้นนำเป้าหมายทั้ง 2 สรุปเป็นเอกสารสำหรับการระดมความคิดให้กับทีมนักออกแบบในขั้นตอนที่ 3 ขั้นการระดมความคิด ผลการวิเคราะห์จากการระดมความคิดนำมาใช้ในขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสร้างต้นแบบ (prototype) โดยพัฒนาหลักการออกแบบและกิจกรรมในโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัย เพื่อพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

วิธีดำเนินการวิจัย

ในขั้นตอนนี้ มีการกำหนดทีมนักออกแบบในการระดมความคิดสรุปผลเพื่อนักวิจัยนำข้อมูลที่ได้สู่การสร้างหลักการออกแบบ การดำเนินงานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

การกำหนดผู้ให้ข้อมูลในขั้นนี้ ใช้การเลือกที่มระดมความคิดแบบแบบเฉพาะเจาะจง ประกอบด้วย นักวิจัย นักวิชาการศึกษา ศิษยานิเทศก์ นักปฏิบัติกิจกรรมในชุมชน อดีตครูผู้เชี่ยวชาญ ด้านการศึกษาเกี่ยวกับเด็ก ผู้บริหารสถาบันพัฒนาศกยภาพ และนักออกแบบโปรแกรมการศึกษานอก ระบบ จำนวนทั้งหมด 9 คน ผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการพัฒนาผู้สูงวัยที่ หลากหลาย

2.2 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยในขั้นตอนนี้ เป็นเอกสารการระดมความคิดที่ระบุเป้าหมายการส่งเสริม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในบริบท ซึ่งเป็นผลจากการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 2 และ แนวทางการระดมความคิด

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

นักวิจัยดำเนินการระดมความคิดในวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ที่คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยใช้หลักการการระดมความคิด (brainstorm) ที่มีแนวทางในการปฏิบัติ ดังนี้

- 1) นักวิจัยเป็นผู้ดำเนินการ มีหน้าที่กระตุ้นให้เกิดการออกเสียงอย่างเท่าเทียม
- 2) เนื้อหาแบ่งตามหัวข้อย่อยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่าง วัย และ นำไปสู่การสรุปที่สามารถนำไปใช้ได้จริง การระดมความคิดจะทำแต่ละหัวข้อแยกกันไม่นำ ประเด็นมา รวมกัน
- 3) ระหว่างการระดมความคิด เน้นการต่อยอดความคิด ไม่หลุดประเด็น มีผู้ช่วยนักวิจัย ดำเนินการจด บันทึกความคิด โดยใช้เครื่องมือเพื่อจัดเรียงความคิดเป็นหมวดหมู่ เช่น ผังความคิด (mind map) ผัง ก้างปลา หรือการใช้กระดาษขาว post it แปะตามหมวดหมู่
- 4) การระดมความคิดในหัวข้อหนึ่งๆ จะใช้เวลาไม่เกิน 30 นาที หลังจากนั้นพัก 15 นาทีเพื่อ นำความคิด มาสรุปผล
- 5) ขั้นตอนท้ายสุดของการระดมความคิด ใช้เวลาอีก 15 นาทีนำผลสรุปที่ได้จะถูกแยก ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มความคิดที่มีความเป็นไปได้พร้อมดำเนินการได้ทันทีกลุ่มความคิดที่ดีมีความ เป็นไปได้ในการ ดำเนินการ และกลุ่มความคิดที่รอการพิจารณา ผลความคิดที่ได้จากแต่ละกลุ่ม ความคิดจะถูกเก็บ บันทึกไว้เนื่องจากมีโอกาสเป็นไปได้ในอนาคตและสามารถนำมาใช้ได้ต่อไป

2.4 การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ได้มาซึ่งข้อมูล 5 ประเด็น เกี่ยวกับ 1) แนวคิดพื้นฐานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 2) เป้าหมายกิจกรรม/ผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรม 3) คุณลักษณะของกิจกรรมในโปรแกรม 4) สารการเรียนรู้ และ 5) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

การออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ขั้นตอนนี้เป็นการนำข้อมูลที่วิเคราะห์จากการระดมความคิด มาพิจารณาร่วมกับ แนวทางการร่างหลักการออกแบบ (draft of design principle) ตามแนวคิดของ Sandoval (2014) โดยระบุ “ข้อคาดการณ์ขั้นสูง” ที่แสดงความเชื่อทางทฤษฎีของนักวิจัยต่อความมุ่งหวังให้เกิดเปลี่ยนแปลงต่อตัวแปรผลลัพธ์ “ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก”

สำหรับวิจัยนี้ “ข้อคาดการณ์ขั้นสูง” เป็นการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวกับแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยมาเป็นพื้นฐานในการร่างหลักการออกแบบแต่ละกิจกรรม

จากนั้นนำข้อมูลทั้ง 2 ส่วนข้างต้น มาร่างหลักการออกแบบที่สอดคล้องกับการระบุข้อคาดการณ์ระดับสูง โดยระบุกระบวนการส่งผ่านไปยังตัวแปรผลลัพธ์ในระดับที่ลงมือปฏิบัติได้ เริ่มต้นจากการกำหนด “ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี” ซึ่งอธิบายเกี่ยวกับระดับปฏิสัมพันธ์และผลผลิตที่ต้องทำให้สำเร็จในกิจกรรม จากนั้นนำระดับปฏิสัมพันธ์ที่คาดหวังมาสร้าง “ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ” เพื่อใช้ในเกิดกระบวนการส่งผ่านตามที่คาดหวัง

หัวใจสำคัญของการวิจัยนี้ คือ การพัฒนาหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย ผู้วิจัยได้พัฒนาหลักการออกแบบโดยอิงแนวคิดของ Sandoval (2014) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (สุวิมล ว่างวานิช, 2561)

1. การกำหนดข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี

การกำหนดข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี (theoretical conjectures) โดยระบุข้อความที่แสดงกระบวนการส่งผ่าน (mediating processes) จากกิจกรรมที่ออกแบบสู่ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ข้อความแสดงกระบวนการส่งผ่าน โดยระบุข้อความ ดังนี้

1) ตัวแปรผลลัพธ์ (intended outcomes) ระบุผลที่คาดหวังจากโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ซึ่งในวิจัยนี้คือความสัมพันธ์ระหว่างวัย คุณลักษณะของตัวแปรตามแต่ละตัว ที่มีผลลัพธ์สอดคล้องกับผลลัพธ์ที่ระบุในหลักการออกแบบในมิติย่อยทุกระดับ (dimension of design principles)

2) ผลผลิตที่ระบุว่าจะต้องทำสำเร็จและทำได้ (participant artefacts) ในลักษณะต่าง ๆ หลังจากกิจกรรมดำเนินแล้วเสร็จ

3) ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ (observation interactions) ระหว่างที่ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน ทั้งกับตัวเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่ทำตามแบบพิมพ์เขียว (blueprint) ที่นักวิจัยออกแบบไว้

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี สามารถเขียนในลักษณะ “ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีระดับปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาในระดับ ... และมีระดับปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ทำในระดับ... แล้วจะทำให้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ในลักษณะ... Y1, Y2,...”

การวิจัยอิงการออกแบบจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาหลักการออกแบบ ซึ่งจะปรากฏในการคิดออกแบบที่เน้นการใช้ประสบการณ์และการระดมความคิดของทีมออกแบบ ดังนั้น ในแผนภาพ 3.3 สามารถขยายความให้เห็นว่าผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องสามารถนำมาใช้ในการกำหนดข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี ซึ่งเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ระหว่างวัยที่นำมาใช้กำหนดหลักการออกแบบ ได้แก่ แนวคิดทฤษฎีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยของ Brubaker & Brubaker (1999) ที่เชื่อว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยจะเกิดได้ ต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ หรือ 4R คือ Responsibility Respect Resiliency และ Reciprocity ซึ่งหมายถึง การมีความรับผิดชอบต่อกันและกัน ที่ครอบคลุมการรู้จักวิธีดูแลเอาใจใส่กันและกันทั้งด้านกายภาพและความรู้สึก การเคารพในความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกัน ความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ร่วมกัน และการเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อกัน

นอกจากนี้ ยังมีการนำทฤษฎีการศึกษานอกระบบ ได้แก่ แนวทางการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบร่วมกัน (collaborative learning) ที่กล่าวถึงหลักการการจัดการประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนมาใช้กำหนดหลักการออกแบบกิจกรรม โดยใช้กระบวนการกลุ่มที่เน้นการสร้างสามัคคีและความสุข โดยจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนฝึกทักษะทางสังคม โดยการสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน สร้างกิจกรรมที่ใช้เทคนิคสลับกันสอน การอภิปรายและระดมสมองและนำเสนอผลงานร่วมกัน ทั้งนี้แนวคิดในการกำหนดหลักการออกแบบจะมีรายละเอียดที่นำเสนอในบทที่ 5

2. การกำหนดข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ

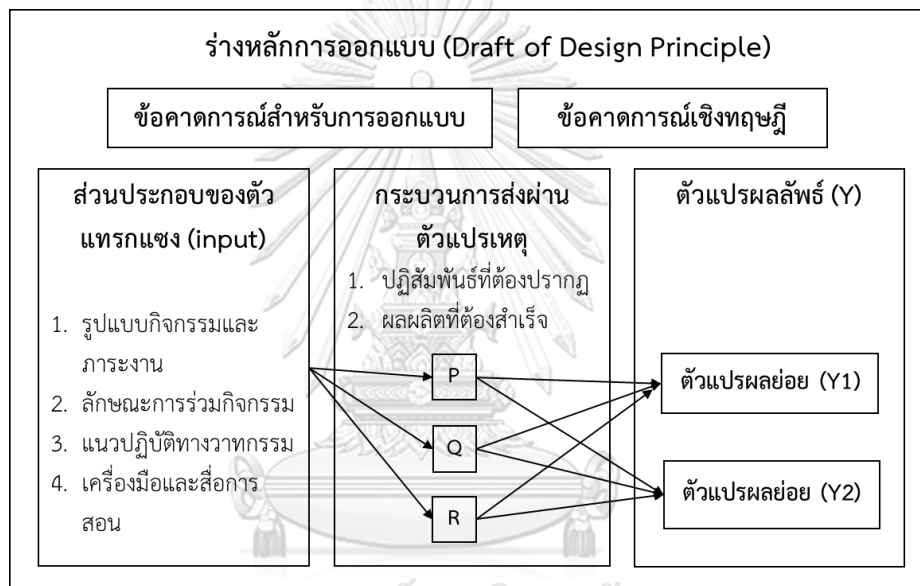
การกำหนดข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ (design conjectures) โดยระบุองค์ประกอบของกิจกรรม (design elements - TTPD) ทั้ง 4 ส่วน คือ

- 1) ระบุรูปแบบกิจกรรมและภาระงานที่ใช้ในการเรียนการสอน (task structures)
- 2) ระบุลักษณะการร่วมกิจกรรมอาจเป็นได้ทั้งเดี่ยวหรือกลุ่ม (participant structures)
- 3) ระบุแนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน หรือแนวทางการสื่อสารในชั้นเรียนที่ใช้ในการทำกิจกรรมเพื่อสร้างองค์ความรู้ (discursive practices)

4) ระบุเครื่องมือและสื่อการสอนที่นำมาใช้ (tools and materials)

ข้อคําการณํ์สำหรับการออกแบบ สามารถเขียนในลักษณะ “ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบกิจกรรม (task) เป็น ... มีการรวมกลุ่มในลักษณะ... และมีการใช้สื่อการสอนด้วย... ด้วยวิธีการสื่อสารในลักษณะ... แล้วจะทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่าน ที่มีรายละเอียดคือ”

ภาพ 14 แสดงความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซงในลักษณะที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการส่งผ่านตัวแปรเหตุในลักษณะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏและผลผลิตที่ต้องสำเร็จ รวมทั้งแสดงการเชื่อมโยงของผลกิจกรรมแต่ละตัวสู่ผลที่เกิดขึ้นในตัวแปรตามที่ได้ สู่การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในชั้นต่อไป

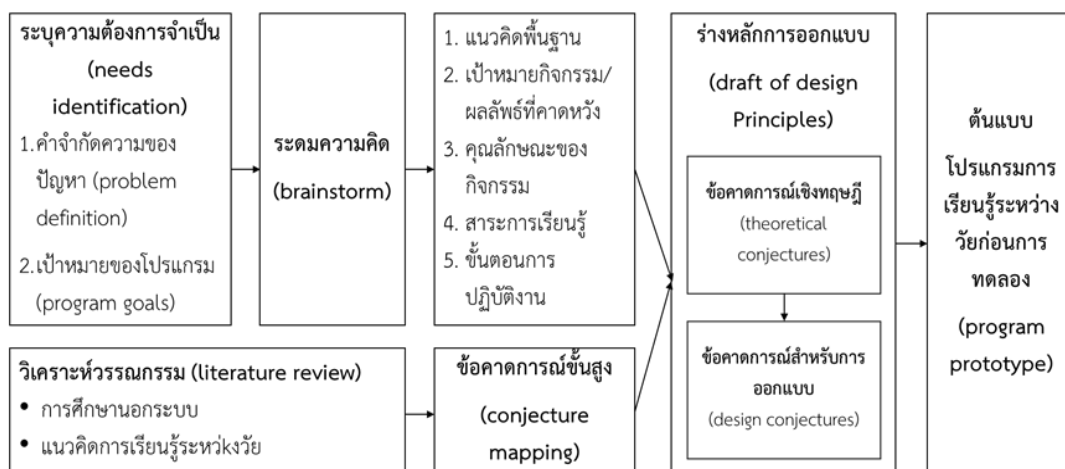


ภาพ 14 ความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซง

ที่มา: Sandoval (2014); สุวิมล ว่องวานิช (2561)

การดำเนินงานในขั้นนี้ มีแนวทางในการดำเนินการวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งร่างหลักการออกแบบ ดัง

ภาพ 15



ภาพ 15 ร่างหลักการออกแบบต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ขั้นการพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ขั้นตอนนี้เป็นการสร้างต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (prototype) โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการร่างหลักการออกแบบในขั้นตอนที่ 3 มาจัดเรียงตามความเหมาะสมและแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนปฏิบัติงาน ระยะเวลา และผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อพัฒนาเป็นต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องทำให้ได้สมมติฐานที่เป็นข้ออ้างเชิงทฤษฎีในการกำหนดหลักการออกแบบ ในส่วนนี้นักวิจัยได้มีการออกแบบกิจกรรมในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ซึ่งมีโครงสร้างของกิจกรรมที่ระบุรายละเอียด 4 ประการ ตามโครงสร้างหลักการออกแบบของ Sandovo (2014) ได้แก่ รูปแบบของกิจกรรมและภาระงาน ลักษณะการร่วมกิจกรรม แนวปฏิบัติทางวาทกรรม และเครื่องมือและสื่อการสอน ตัวอย่างกิจกรรม ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และเคารพในความแตกต่างระหว่างวัย สามารถระบุรายละเอียดได้ดังนี้

1) **รูปแบบกิจกรรมและภาระงาน** ผู้เรียนทั้งสองวัยเรียนผลัดกันบอกเล่าเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และยอมรับความแตกต่างการจากคำบอกเล่าของผู้อื่น

2) **ลักษณะการร่วมกลุ่ม** แบ่งผู้ร่วมกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มคละผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากต่างครอบครัวกัน กลุ่มแรกแสดงมุมมองเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกของคนต่างวัย และกลุ่มที่ 2 เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงลบของคนต่างวัย เมื่อเสร็จให้วนไปทำกิจกรรมให้ครบทั้งสอง

กลุ่ม มีการบันทึกความคิดเห็นของแต่ละคนในลักษณะแผนที่ทางความคิด (mindmap) และร่วมรับฟังผลสรุปการสรุปข้อค้นพบและมีการใช้สื่อการสอน

3) **แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร** การแสดงมุมมองที่แตกต่างที่ยึดหลักการของสุนทรียสนทนา

4) **เครื่องมือและสื่อการสอน** ที่ประกอบด้วย อุปกรณ์สำหรับทำ mind map ที่ประกอบด้วย กระดาษขาวขนาดใหญ่จำนวน 2 แผ่น ปากกาเคมีหัวใหญ่ 2 แท่ง และอุปกรณ์สำหรับทำป้ายชื่อกลุ่มขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น ประกอบด้วย 1) ภาพลักษณะเชิงบวกของคนต่างวัย และ 2) ภาพลักษณะเชิงลบของคนต่างวัย โดยในขณะทำกิจกรรม

ตัวอย่างกระบวนการส่งผ่านแสดงในรูปแบบของระดับปฏิสัมพันธ์ที่ปรากฏแล้วจะทำให้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ (ตัวแปรตามย่อย) คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) คือ ความสามารถในการจำแนกภาพลักษณะเชิงบวกและเชิงลบ และการเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณะเชิงบวกและเชิงลบของตัวเองและคนต่างวัยจากคำบอกเล่าของผู้อื่น เป็นต้น

การตรวจสอบความเหมาะสมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

การตรวจสอบความเหมาะสมของโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่พัฒนาขึ้นเป็นขั้นต้น ได้ดำเนินการโดยการใช้การวิพากษ์ร่วมกันระหว่างผู้วิจัยกับทีมอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำข้อคิดเห็นมาปรับปรุงให้โปรแกรมขั้นต้นมีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ระยะที่ 3 การทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากการวิจัย

ระยะที่สาม เป็นขั้นทดสอบและสะท้อนผลเป็นขั้นตอนการทำงานในขั้นสุดท้าย โดยใช้การประเมินผลที่เกิดขึ้นระหว่างการทำโปรแกรมไปทดลองใช้เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ผลและปรับปรุงกิจกรรม ดังนั้น ในระยะนี้จึงเป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับขั้นตอนสุดท้ายของการคิดออกแบบ คือ การทดสอบ (test) หลังจากนั้น นำการสะท้อนผลมานำเสนอหลักการออกแบบใหม่ (new design principle) ที่สามารถนำไปอ้างอิงได้ ดังนั้น การวิจัยในระยะนี้ แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย ได้แก่ ขั้นการทดลองปฏิบัติและประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และขั้นการนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ที่สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้

3.1 การทดสอบและสะท้อนผล

การดำเนินการวิจัยในขั้นนี้เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการนำต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้กับกลุ่มผู้สูงอายุและเด็ก ประเมินผล และปรับปรุงจนได้ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับขั้นการทดสอบของกระบวนการคิดออกแบบ

3.1.1 บริบทของตัวอย่างวิจัย

การวิจัยนี้กำหนดบริบทของตัวอย่างวิจัยที่อิงภูมิหลังทางฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม โดยอ้างอิงผลการสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน โดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการและเศรษฐกิจแห่งชาติ ดังตาราง 12

ตาราง 12 ภูมิหลังของตัวอย่างวิจัย

ปี 2562	ทั่วราชอาณาจักร ไทย	กรุงเทพฯ ไม่รวมปริมณฑล	จังหวัด สิงห์บุรี
จำนวนครัวเรือน	21,568,570	4,666,790	67,880
รายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือนต่อเดือน (บาท)	26,018	39,460	24,682
เส้นความยากจน (ด้านรายจ่าย บาท/คน/เดือน)	2,763	3,276	2,701
สัดส่วนคนจน (ร้อยละ)	6.24%	0.59%	9.08%

รายได้ของครัวเรือน หมายถึง “เงินหรือสิ่งของ” ที่ครัวเรือนได้รับมาจากการทำงาน หรือผลิตเอง หรือจากทรัพย์สินหรือได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น

เส้นความยากจน (poverty line) เป็นเครื่องมือสำหรับใช้วัดภาวะความยากจน โดยคำนวณจากต้นทุนหรือมูลค่าในการได้มาซึ่งอาหาร (food) และสินค้าบริการในหมวดที่ไม่ใช่อาหาร (non-food) ที่เป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตขั้นต่ำของปัจเจกบุคคลเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคม

จำนวนครัวเรือนยากจน หมายถึง จำนวนครัวเรือนที่มีรายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคเฉลี่ยต่อคนต่อเดือน ต่ำกว่าเส้นความยากจน

สัดส่วนคนจน หมายถึง ร้อยละของประชากรที่มีรายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคเฉลี่ยต่อคนต่อเดือน ต่ำกว่าเส้นความยากจน

3.1.2 ตัวอย่างวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครอบคลุมบริบท นักวิจัยจึงใช้เกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่างวิจัยจากคุณลักษณะของตัวอย่างวิจัย ตัวอย่างวิจัยในระยะนี้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มผู้เรียน ที่เป็นผู้ปกครองของนักเรียนที่เป็นผู้สูงอายุและนักเรียน และ 2) กลุ่มนักปฏิบัติ ทั้งสองกลุ่มจัดกระทำ 2 ครั้ง มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่ม 1 ผู้ปกครองของนักเรียนที่เป็นผู้สูงอายุที่มีอายุ 60-69 ปีขึ้นไป และนักเรียนที่เป็นวัยเด็กมีอายุระหว่าง 10-12 ปี ทั้งสองกลุ่มย่อยมีมติเกี่ยวกับความเป็นเครือญาติ การคัดเลือกจะเลือกจากผู้ที่มีอาสาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมตัวอย่างวิจัยอาศัยอยู่ในจังหวัดสิงห์บุรี ในครอบครัวมีผู้อาศัย 3 รุ่น อาชีพหลักทำการเศรษฐกิจการเกษตร และรับจ้าง รายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือนต่อเดือนมีรายได้อยู่

ระหว่างเส้นความยากจนและรายได้เฉลี่ยของประชากรในจังหวัดสิงห์บุรี คือ ระหว่าง 27,000 – 25,000 บาท

กลุ่ม 2 นักปฏิบัติ เป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญหรือประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมครอบครัวให้แก่โรงเรียนมาก่อน โดยอาจมีความเกี่ยวข้องกับสถานศึกษาทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น ครู เจ้าหน้าที่ หรือเครือข่ายสถานศึกษาที่เคยได้รับมอบหมายหน้าที่ดำเนินกิจกรรมร่วมกับชุมชนมาก่อน จะเลือกตัวอย่างจากรายชื่อที่ผู้อำนวยการสถานศึกษาได้ระบุคุณสมบัติไว้ว่ามีความสอดคล้องกับประสบการณ์ที่นักวิจัยต้องการ รายละเอียดดังตาราง 13

ตาราง 13 ตัวอย่างวิจัยในการทดลองครั้งที่ 1 และ 2

สถานภาพของตัวอย่างวิจัย	ตัวอย่างวิจัยกลุ่ม	
	1	2
จำนวนผู้ปกครองที่เป็นผู้สูงอายุและนักเรียน (คู่)	10	11
จำนวนนักปฏิบัติ (คน)	3	5

ตัวอย่างวิจัยสำหรับการทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 1

ครอบครัวของตัวอย่างวิจัยอยู่ในอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ประกอบด้วยผู้เข้าร่วมโปรแกรมเป็นผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกันจำนวน 10 คู่ และนักปฏิบัติจำนวน 3 คน ช่วงเวลาการทดลองระหว่างเดือน ม.ค.-ก.พ. พ.ศ. 2564

ตัวอย่างวิจัยสำหรับการทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 2

ครอบครัวของตัวอย่างวิจัยอยู่ในอำเภอเมืองสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ประกอบด้วยผู้เข้าร่วมโปรแกรมเป็นผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกันจำนวน 11 คู่ และนักปฏิบัติจำนวน 5 คน ช่วงเวลาการทดลองระหว่างเดือน ม.ค.-มี.ค. พ.ศ. 2564 ดังตาราง 13

นอกจากนี้ การทดลองในระยษนี้ ใช้รูปแบบที่เป็นการทดสอบหลายครั้งกับตัวอย่างวิจัยหลายกลุ่มที่มีบริบทคล้ายกัน อธิบายตามหลักการของ สุวิมล ว่องวานิช (2561) ได้ดังนี้ คือ การทดลองนำต้นแบบขั้นต้นไปทดลองใช้กับตัวอย่างต่างกลุ่มที่มีบริบทคล้ายกันในช่วงเวลาที่ต่างกัน อธิบายได้ว่า การทดลองกระทำในจังหวัดสิงห์บุรี แม้การทดลองทั้งสองครั้งจะอยู่ต่างอำเภอกัน แม้จะต่างอำเภอแต่มีเศรษฐกิจสถานะไม่ต่างกันจึงถือเป็นบริบทเดียวกัน การทดลองมิได้ทำการศึกษาพร้อมกัน ข้อมูลป้อนกลับจากการทดลองครั้งก่อนหน้าจะนำมาปรับเป็นต้นแบบโปรแกรมในเวอร์ชันใหม่ และนำไปทดลองใช้กับตัวอย่างวิจัยกลุ่มใหม่คนละเวลากัน เนื้อหาโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีลักษณะเดิมแต่มีการปรับต้นแบบให้เวอร์ชันใหม่ที่เหมาะสมกับบริบทมากยิ่งขึ้น การสรุปสามารถนำไปอ้างอิงได้ในบริบทเดียวกันกับผู้เรียนและนักปฏิบัติในวิจัยนี้ ดังรายละเอียดในตาราง 14

ตาราง 14 รูปแบบการทดสอบหลายครั้งกับตัวอย่างวิจัยหลายกลุ่มที่มีบริบทคล้ายกัน

ตัวอย่างวิจัย	นักปฏิบัติ (Practitioner)	ผู้เรียน (Learner)	เนื้อหาโปรแกรม	เวลา (Time)	ต้นแบบ (Version)	การสรุปอ้างอิง
กลุ่ม 1	P1	L1	A1	T1	V1	สรุปอ้างอิงได้ในบริบทผู้เรียนและนักปฏิบัติ
กลุ่ม 2	P2	L2		T2	V2	

บทบาทตัวอย่างในระยยะทดลอง

ในระยยะทดลองกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย นักวิจัย ประกอบด้วย นักปฏิบัติ และผู้สูงอายุและเด็ก ต่างมีบทบาทของตัวอย่างในระยยะทดลอง นักปฏิบัติ ดังปรากฏในตาราง 15

ตาราง 15 บทบาทตัวอย่างในระยยะทดลอง

ขั้นตอนการดำเนิน	นักวิจัย	นักปฏิบัติ	ผู้สูงอายุและเด็ก
ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน 1. การเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม	1) ศึกษาบริบทของชุมชน เช่น ทำเลที่ตั้ง เศรษฐกิจท้องถิ่น และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ 2) สสำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท 3) นัดหมายคนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อเปิดเวทีความต้องการการเรียนรู้ระหว่างวัย 4) จัดทำคู่มือนักปฏิบัติล่วงหน้า		
2. การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย	1) จัดเวทีพบปะชุมชน สนทนาแลกเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ระหว่างวัย และแนวทางการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อกำหนดประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท 2) สัมภาษณ์กลุ่มผู้เรียนที่สนใจจะร่วมกิจกรรม เพื่อกำหนด		1) ให้ข้อมูลแก่นักวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมที่สนใจ

ขั้นตอนการดำเนิน	นักวิจัย	นักปฏิบัติ	ผู้สูงอายุและเด็ก
	ประเด็นและการออกแบบกิจกรรมรายกลุ่ม (คู่ผู้สูงอายุ เด็ก)		
3. การสรรหาและพัฒนานักปฏิบัติ	1) สรรหานักปฏิบัติที่เป็นคนในชุมชน มีความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับจากคนในชุมชน อย่างน้อย 2 คน 2) นัดวันการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ 3) พัฒนานักปฏิบัติ โดยการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ	4) เข้าร่วมฝึกอบรมตามที่นักวิจัยกำหนด	
ขั้นปฏิบัติงาน 1. การนัดพบกลุ่มครั้งที่ 1	1) ดำเนินกิจกรรมกลุ่ม ที่ประกอบด้วย กิจกรรมแนะนำกิจกรรม กิจกรรมสร้างความรู้จัก และกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 2) มอบหมายงานให้แก่นักปฏิบัติเพื่อทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่องในครอบครัว	3) เป็นผู้ช่วยนักวิจัยระหว่างการดำเนินกิจกรรมกลุ่มครั้งที่ 1 และในบางกิจกรรมที่มีการแบ่งหลายกลุ่ม นักปฏิบัติจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกคู่ขนานไปกับนักวิจัย 4) สังเกตและประเมินผลระหว่างนักวิจัยดำเนินกิจกรรม 5) เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน 6 ประเภท	6) ร่วมกิจกรรมตามขั้นตอนและบทบาทที่นักวิจัยกำหนด
2. การนัดพบกลุ่มครั้งที่ 2	1) นำเสนอผลสรุปการเรียนรู้ของบางกิจกรรมที่ทำสำเร็จในช่วงการนัดพบกลุ่มครั้งที่	4) อำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมสถานที่นำผลงานที่กระทำแล้วเสร็จติดลงบนบอร์ด	5) นำเสนอผลงานที่ยังไม่แล้วเสร็จในการพบกลุ่มครั้งที่ 1

ขั้นตอนการดำเนิน	นักวิจัย	นักปฏิบัติ	ผู้สูงอายุและเด็ก
	1 และสรุปเป็นผลการเรียนรู้ที่ได้รับ 2) สัมภาษณ์ผู้สูงอายุและเด็กเพิ่มเติมระหว่างการทำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง 3) สรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับหลังจากการสัมภาษณ์	เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงาน	และผลงานจากการเรียนรู้ต่อเนื่อง 6) ร่วมเฉลิมฉลองความสำเร็จ
ขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน 1) การสรุปผล	1) สรุปผลการดำเนินโปรแกรม	2) ให้ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงกิจกรรม	

เครื่องมือในการทำกิจกรรม

นักวิจัยพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรม ประกอบด้วย แบบบันทึกการสังเกต แบบประเมินความพึงพอใจในกิจกรรม และคู่มือนักปฏิบัติ ผ่านการนำเรียนอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ทำให้ได้เครื่องมือ ดังปรากฏในภาคผนวก โดยคู่มือนักปฏิบัตินำมาใช้ในขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการอบรมนักปฏิบัติ ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถครบถ้วนเพียงพอที่จะเป็นผู้อำนวยการขั้นตอน และให้การสนับสนุนโครงการจนแล้วเสร็จตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรม โดยคู่มือปฏิบัตินี้ มีเนื้อหาครอบคลุมความต้องการจำเป็นที่นักปฏิบัติควรได้รับการส่งเสริม ขั้นตอนการดำเนินงานรวมทั้งระยะเวลาในการดำเนินงานของแต่ละกิจกรรม องค์ประกอบในข้อคาดการณ์เชิงการออกแบบ เป้าหมายของกิจกรรม ซึ่งอธิบายได้ถึงตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง และบทบาทของนักปฏิบัติตั้งแต่ขั้นปฏิบัติงานจบจนขั้นทบทวนหลังปฏิบัติ มีรายละเอียดปรากฏในภาคผนวก และมีรูปลักษณ์ ดังนี้



ภาพ 16 หน้าปกคู่มือนักปฏิบัติ

3.1.3 การออกแบบแผนการทดลองใช้โปรแกรม

การทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยดำเนินการกับตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ที่อำเภออินทร์บุรี และ กลุ่มที่ 2 อำเภอเมืองสิงห์ จังหวัดสิงห์บุรี แต่แต่ละกลุ่มจะทำการทดลองใช้โปรแกรมที่แบ่งการดำเนินงานเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติการ ขั้นปฏิบัติงาน และขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน โดยขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้ง 2 กลุ่มในวันเดียวกัน ในวันที่ 5 มกราคม พ.ศ. 2564 ขั้นปฏิบัติงานประกอบด้วยกิจกรรมทั้งสิ้น 8 กิจกรรมระยะเวลาในการดำเนินการแต่ละกลุ่มแตกต่างกัน ส่วนกิจกรรมทบทวนหลังปฏิบัติงานทำการทดลองในวันเดียวกันกับกิจกรรมครั้งที่ 8 ดังตาราง 16

ตาราง 16 แผนการทดลองใช้โปรแกรมในตัวอย่างวิจัยกลุ่มที่ 1 และ 2

การทดลองใช้โปรแกรมในตัวอย่างวิจัยกลุ่มที่ 1 (ระหว่างเดือน ม.ค.-ก.พ. พ.ศ. 2564)								
กิจกรรมครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8
จำนวนผู้ปกครองและนักเรียน (คู่)	10	10	9	6	6	6	6	6
จำนวนนักปฏิบัติ (คน)	3	3	3	3	3	3	3	3
การทดลองใช้โปรแกรมในตัวอย่างวิจัยกลุ่มที่ 2 (ระหว่างเดือน ม.ค.-มี.ค. พ.ศ. 2564)								
กิจกรรมครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8
จำนวนผู้ปกครอง และนักเรียน (คู่)	11	11	11	11	11	11	11	11
จำนวนนักปฏิบัติ (คน)	5	5	5	5	5	5	5	5

หมายเหตุ : ตัวอย่างสูญหายระหว่างการทดลองกลุ่มที่ 1 เหลือ 6 ครอบครัว

3.1.4 เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม แบบสัมภาษณ์ แบบสำรวจความคิดเห็น แบบสำรวจความต้องการจำเป็น แบบวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยสร้างขึ้นเพื่อใช้กับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้ปกครองที่เป็นผู้สูงวัย นักเรียนที่เป็นเด็ก และนักปฏิบัติ ดังตาราง 17

ตาราง 17 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัย	ผู้ให้ข้อมูล
แบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรมตามอัธยาศัยของผู้สูงวัยและเด็ก	ผู้สูงวัยและเด็ก
แบบบันทึกการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต สำหรับเด็กเป็นผู้สัมภาษณ์	เด็ก
แบบบันทึกการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต สำหรับผู้สูงวัยเป็นผู้สัมภาษณ์	ผู้สูงวัย
แบบสำรวจความคิดเห็นสำหรับเด็ก	เด็ก
แบบสำรวจความคิดเห็นสำหรับผู้สูงวัย	ผู้สูงวัย
แบบสำรวจความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	นักปฏิบัติ
แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงวัยและเด็ก	นักวิจัย/นักปฏิบัติ
แบบสำรวจผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมเรียนรู้ระหว่างวัย	ผู้ปกครอง

3.1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในขั้นตอนนี้อาศัยหลักการของการวิจัยปฏิบัติการเพื่อการทดลองใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงวัยและเด็ก ตามแนวคิดและทฤษฎีที่พัฒนาขึ้นและวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้น แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ การทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 1 และการทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 2 รายละเอียด ดังนี้

การเก็บข้อมูลในวิจัยนี้ จัดกระทำขึ้นในช่วงเดือนมกราคม - มีนาคม พ.ศ. 2564 ซึ่งเป็นช่วงการแพร่ระบาดของ COVID-19 ในประเทศไทย เป็นเหตุให้นักวิจัยได้พิจารณาที่จะเปลี่ยนพื้นที่ลงปฏิบัติการจากจังหวัดกาญจนบุรีเป็นจังหวัดสิงห์บุรีที่มีสภาพบริบทเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่มีความคล้ายคลึงกับจังหวัดกาญจนบุรี และเป็นเหตุให้ไม่สามารถจัดเวทีพบปะชุมชนได้ตามเป้าหมาย จึงได้ทดแทนโดยทำการศึกษาจากงานวิจัยอื่นและค้นหาข้อมูลจากทางเว็บไซต์ของทางราชการและหน่วยงานที่น่าเชื่อถือ

การทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 1

ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงวัยและเด็ก ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติการ ขั้นปฏิบัติงาน และขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน รายละเอียดดังนี้

1) ขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติงาน เป็นการเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย และการสรรหาและพัฒนาักปฏิบัติ ที่อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี โดยใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 5 มกราคม พ.ศ 2564 ดำเนินการลงพื้นที่ 4 วัน และมี

การเว้นระยะเวลาเพื่อเตรียมการระหว่างชั้นประมาณ 3 สัปดาห์ รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ หลังจากนั้นเว้นระยะเพื่อเตรียมการสำหรับชั้นปฏิบัติงานอีก 2 สัปดาห์

2) ชั้นปฏิบัติงาน เป็นการดำเนินกิจกรรมต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยการพบกลุ่มทั้งสิ้น 2 ครั้ง โดยการพบกลุ่มครั้งที่ 1 ในวันที่ 14-15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ 1) แนะนำกิจกรรม (Introduction) 2) เกมสร้างความรู้จัก (Community game) 3) คาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Café) 4) จับคู่สนทนา (Pair Dialogue) 5) บันทึกทัศนศึกษา (Field Trip and Documentation) และ 6) การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน (Moderation Workshop) จากนั้นเป็นการเรียนรู้ต่อเนื่องที่ดำเนินการโดยนักปฏิบัติ ประกอบด้วย 1 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 7) การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning) หลังจากนั้นเว้นระยะเพื่อเตรียมการสำหรับการพบกลุ่มครั้งที่ 2 อีก 1 สัปดาห์ ในวันที่ 22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ประกอบด้วย 1 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 8) งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (Exhibition and Network Party)

3) ชั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน เป็นการสรุปผลการดำเนินโปรแกรมและการให้ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงกิจกรรมโดยนักปฏิบัติ โดยกระทำวันเดียวกันกับการพบกลุ่มครั้งที่ 2 ในวันที่ 22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

การทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 2

ดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กครั้งที่ 2 หลังจากการทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 1 เสร็จสิ้น และได้มีการปรับแก้การดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ชั้นทบทวนก่อนปฏิบัติการชั้นปฏิบัติงาน และชั้นทบทวนหลังปฏิบัติงานเช่นเดียวกันกับการทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 1 รายละเอียดดังนี้ ดังแสดงในตาราง 3.8

1) ชั้นทบทวนก่อนปฏิบัติงาน จัดกระทำที่อำเภอเมืองสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี โดยในขั้นนี้ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อเนื่องจากการทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 1 เนื่องจากอยู่ในจังหวัดเดียวกัน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2564 ดำเนินการลงพื้นที่ 4 วัน และมีการเว้นระยะเวลาเพื่อเตรียมการระหว่างชั้นประมาณ 3 สัปดาห์ รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ หลังจากนั้นเว้นระยะเพื่อเตรียมการสำหรับชั้นปฏิบัติงานอีก 2 สัปดาห์

2) ชั้นปฏิบัติงาน มีการพบกลุ่มทั้งสิ้น 2 ครั้ง เช่นเดียวกับการทดลองใช้โปรแกรมครั้งที่ 1 โดยพบกลุ่มครั้งที่ 1 ในวันที่ 24-25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน จากนั้นเป็น

การเรียนรู้ต่อเนื่องที่ดำเนินการโดยนักปฏิบัติ ในขั้นตอนการเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning) หลังจากนั้นเว้นระยะเพื่อเตรียมการสำหรับการพบกลุ่มครั้งที่ 2 อีก 2 สัปดาห์ ในวันที่ 12 มีนาคม พ.ศ. 2564 เพื่อดำเนินกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (Exhibition and Network Party)

3) ขึ้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน กระทำวันเดียวกันกับการพบกลุ่มครั้งที่ 2 ในวันที่ 12 มีนาคม พ.ศ. 2564 พ.ศ. 2564

ตาราง 18 การเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ชั้นของกิจกรรม	เครื่องมือวิจัย	แจก	เก็บคืน	ผู้ประเมิน
ทบทวนก่อนปฏิบัติงาน - สรรหาและพัฒนานักปฏิบัติ	0-คู่มือนักปฏิบัติ	ก่อนเริ่มการอบรม	หลังการทบทวนหลังปฏิบัติ	-
ขั้นที่ 1: แนะนำกิจกรรม	1-ใบลงทะเบียน	-	-	-
ขั้นที่ 2: เกมสร้างความรู้จัก	2-แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก	พร้อมคู่มือ	หลังกิจกรรมขั้นที่ 2	นักวิจัย/นักปฏิบัติ
ขั้นที่ 3: คาเฟ่เล่าเรื่อง	3-แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก	พร้อมคู่มือ	หลังกิจกรรมขั้นที่ 3	นักวิจัย/นักปฏิบัติ
ขั้นที่ 4: จับคู่สนทนา	4-แบบบันทึกการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต สำหรับเด็กเป็นผู้สัมภาษณ์	พร้อมคู่มือ	หลังกิจกรรมขั้นที่ 4	เด็ก
	4-แบบบันทึกการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต สำหรับผู้สูงอายุเป็นผู้สัมภาษณ์	ก่อนกิจกรรมขั้นที่ 4	หลังกิจกรรมขั้นที่ 4	ผู้สูงอายุ
	4-แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก	ก่อนกิจกรรมขั้นที่ 4	หลังกิจกรรมขั้นที่ 4	นักวิจัย/นักปฏิบัติ
ขั้นที่ 5: บันทึกทัศนคติ	5-แบบสำรวจความคิดเห็น สำหรับเด็ก	หลังกิจกรรมขั้นที่ 8	หลังกิจกรรมขั้นที่ 8	เด็ก
	5-แบบสำรวจความคิดเห็น สำหรับผู้สูงอายุ	หลังกิจกรรมขั้นที่ 8	หลังกิจกรรมขั้นที่ 8	ผู้สูงอายุ
ขั้นที่ 6: การประชุมเชิงปฏิบัติการการถ่วงดุล	6-แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก	พร้อมคู่มือ	หลังกิจกรรมขั้นที่ 6	นักวิจัย/นักปฏิบัติ
ขั้นที่ 7: การเรียนรู้ต่างตอบแทน	7-แบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรมตามอัยาศัยของผู้สูงอายุและเด็ก	ก่อนเริ่มกิจกรรมขั้นที่ 7	ก่อนเริ่มกิจกรรมขั้นที่ 7	ผู้สูงอายุและเด็ก

ชั้นของกิจกรรม	เครื่องมือวิจัย	แจก	เก็บคืน	ผู้ประเมิน
	7-แบบบันทึกการทำกิจกรรมต่าง ตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก	ก่อนร่วม กิจกรรม	หลังร่วม กิจกรรมชั้น ที่ 8	ผู้สูงอายุและ เด็ก
	7-แบบสำรวจพฤติกรรมของ ผู้สูงอายุก่อนและหลังร่วมกิจกรรม	หลังร่วม กิจกรรมชั้น ที่ 6	หลังร่วม กิจกรรมชั้น ที่ 8	ผู้ปกครอง
ชั้นที่ 8: งานแสดง นิทรรศการและปาร์ตี้ เครือข่าย	8-แบบสำรวจความคิดเห็นของนัก ปฏิบัติต่อโปรแกรมการเรียนรู้ ระหว่างวัย	หลังร่วม กิจกรรมชั้น ที่ 8	หลังร่วม กิจกรรมชั้น ที่ 8	นักปฏิบัติ
	8-แบบสำรวจผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ ได้รับจากกิจกรรมเรียนรู้ระหว่าง วัย	ก่อนเริ่ม กิจกรรมชั้น 3-7	หลังจบ กิจกรรมชั้น 3-7	

3.1.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ตัวแปรวิจัย

1. ตัวแปรทดลอง ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็ก

2. ตัวแปรตาม คือ ความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็ก

การวิเคราะห์ข้อมูลมีการดำเนินงานเพื่อนำผลไปใช้ในการสังเคราะห์หลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ใช้กับการวิเคราะห์ข้อมูลที่สะท้อนปัญหาที่พบ การปรับปรุงแก้ไข ผลที่ได้รับจากการปรับปรุงแก้ไข และสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่ควรเป็น พร้อมกับข้อเสนอแนะของนักปฏิบัติหลังการทบทวนกิจกรรม

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติเชิงบรรยาย (descriptive statistics) เพื่อคำนวณค่าสถิติพื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียน ได้แก่ จำนวน ค่าร้อยละ โดยอิงข้อมูลจากแบบสอบถาม ข้อมูลจากพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก ความพึงพอใจในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

3.2 การนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ที่สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้

ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยถอดบทเรียนจากการดำเนินงานมาสรุปเป็นหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กใหม่ (new design principle) โดยใช้หลักการระบุข้อคาดการณ์ตามหลักการของ Sandoval (2014) และนำเสนอเพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณา จากนั้นปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อสรุปเป็นหลักการออกแบบใหม่สำหรับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์สำหรับผู้สูงอายุและเด็ก ในรูปแบบที่เป็นความเรียงและรูปแบบที่เป็นขอมูลสารสนเทศที่ ประกอบด้วยหลักการออกแบบทั่วไปหลักการออกแบบทั่วไป (general design principles) และหลักการออกแบบเฉพาะ (local design principles)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย 2) เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก 3) เพื่อทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากบทเรียน

การนำเสนอข้อมูลในส่วนนี้ เป็นการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 ขั้นตอนที่ 1 ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย เพื่อนำผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นไปสู่ขั้นตอนที่ 2 การระบุปัญหาเพื่อระบุเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากนักปฏิบัติกิจกรรมครอบครัว (practitioners) ทั้ง 3 กลุ่ม คือ 1) ผู้จัดกิจกรรมชุมชน (community educators) 2) ผู้อำนวยการสถานศึกษาและครู (school principals and teachers) และ 3) ภูมิปัญญาชาวบ้านและวิทยากรท้องถิ่น (local wisdom and volunteers) นำเสนอออกเป็น 5 ตอน ตามข้อค้นพบ ดังนี้

- ตอนที่ 1 ความต้องการจำเป็นด้านการตระหนักรู้ในความสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย
- ตอนที่ 2 ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย
- ตอนที่ 3 ความต้องการจำเป็นด้านทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย
- ตอนที่ 4 ความต้องการจำเป็นด้านความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย
- ตอนที่ 5 การระบุปัญหาและการกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ตอนที่ 1 ความต้องการจำเป็นด้านการตระหนักรู้ในความสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย

การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของนักปฏิบัติเกี่ยวกับความตระหนักรู้ในความสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยดูจากการแสดงออกของนักปฏิบัติเกี่ยวกับ 2 ประเด็น คือ 1) ความตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทประกอบด้วย 5 ประเด็น และ 2) ตระหนักรู้ใน

ความจำเป็นของการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยในชุมชน ข้อมูลในส่วนนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากครูในสถานศึกษา ผู้ปกครอง และผู้จัดกิจกรรมในชุมชน จำนวนผู้ให้ข้อมูล 24 คน

1. ความตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท ประกอบด้วย 5 ประเด็น คือ

- 1) ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะห่างเหินมากขึ้น
- 2) ความเคารพที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่มีน้อยลง
- 3) คนในครอบครัวใช้เวลาด้วยกันน้อยลง
- 4) การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน
- 5) ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และ
- 6) การถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นมีน้อยลง สามารถอธิบายได้ดังนี้

1) ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะห่างเหินมากขึ้น

ผลการวิเคราะห์พบว่า นักปฏิบัติ 13 คน หรือร้อยละ 50.00 เห็นว่า ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวปัจจุบันนี้โดยมีความผูกพันระหว่างวัยมีน้อยลง เนื่องจากจากลูกหลานไม่ค่อยสนใจผู้สูงอายุ เนื่องจากสาเหตุคือรูปแบบของครอบครัวเปลี่ยนไป ในลักษณะที่เป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้นจึงเกิดความห่างเหินกับผู้สูงอายุ รวมถึงการปล่อยป้য়াตายายให้อยู่กันเองตามลำพัง นอกจากนี้ยังมีลักษณะที่ผู้สูงอายุต้องการที่จะอยู่คนเดียวมากยิ่งขึ้น

“...ถ้าความคิดเห็นของพี่ คิดว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กห่างกว่าเดิม เท่าที่เห็น บางทีอันดับแรกคือ ครอบครัวเด็กน้อยลง ไม่เหมือนสมัยก่อน ลูกเยอะ เดียวนี้ครอบครัวมี 1-2 คน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.10

นักปฏิบัติที่เหลืออีกร้อยละ 50.00 มองว่า มีความผูกพันระหว่างคนในครอบครัวไทยในปัจจุบันยังอยู่ในระดับดี ความสัมพันธ์ไม่ห่างเหิน เนื่องจากในบริบทสังคมไทย วัฒนธรรมประเพณีได้ปลูกฝังให้เด็กมีความเคารพต่อผู้สูงอายุ และผู้สูงอายุก็มีความรักและเมตตาให้กับลูกหลาน และรักลูกหลานมากกว่าลูกของตนเอง นอกจากนี้สำหรับคนในชุมชนชนบทซึ่งเป็นสังคมขนาดเล็ก คนยังมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน รวมถึงป้য়াตายายจะอยู่กับหลานมากขึ้นกว่าเดิมเนื่องจากต้องเป็นผู้ดูแลลูกหลานแทนพ่อแม่ เวลาพ่อแม่ไปทำงานจึงมีความสนิทสนมกัน และป้য়াตายายก็มีความเมตตาต่อหลานของตนเองเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เชื่อถือไว้วางใจกัน นอกจากนี้ นักปฏิบัติบางคนมองว่ามีความผูกพันดีมากจนอาจเกิดเป็นผลเสียเพราะผู้สูงอายุตามใจเด็กมากเกินไป หรืออาจสนิทเฉพาะในช่วงที่อยู่กับป้য়াตายาย

“...แน่นอนพี่ เห็นดีกว่าเดิม ผู้สูงอายุและเด็ก จะเห็นตอนมารับส่วนใหญ่ ป้য়াตายายมารับ พ่อแม่ทิ้งลูก ไม่มีเวลาให้ ยิ่งสังคมทุกวันนี้อาจจะมองว่าสังคมแบบนี้ทำให้ห่างกันมากขึ้น ผมว่าไม่จริง ถ้ามีหลานจะทริทหลานมากกว่าลูกตัวเอง เราสังจะสังเกตว่าพ่อแม่เราทริท

ลูกเราดีกว่าที่เขาทริทเรา สังคมเขาไม่มีใครแล้ว เงินทองไม่ต้องให้ลูกแล้วเขาเลี้ยงตัวเองได้ หลานสุดท้ายแล้ว เหงา พ่อแม่ทำงานตลอดเวลา ก็เลยกลายเป็นว่าดีขึ้น เลี้ยงหลานได้ดีขึ้น...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.1

“...ถ้าเด็กอยู่กับปู่ย่าตายาย บางทีปกป้องโดยไม่มีเหตุผล ส่วนใหญ่เป็นแบบนี้ ให้ทำย เด็กส่วนนี้จะมีปัญหาเรื่องเอาแต่ใจตัวเอง เวลามีปัญหาปู่ย่าตายายไม่รับฟังเหตุผล ฟังแต่หลานอย่างเดียว...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.6

“...ตอนเด็กพ่อแม่เด็กไปทำงานต่างจังหวัด เอาลูกหลานมาให้ปู่ย่าตายายเลี้ยง ก็มี ความสัมพันธ์แนบแน่น เด็กเรียกปู่ย่าตายายว่าเป็นพ่อแม่ได้เลย พอโตไปก็เริ่มรู้เรื่อง ป. 4-5 พ่อแม่เริ่มรับลูกไปอยู่ด้วยในพื้นที่ที่ทำงาน อาจมาเจออีกที ปิดเทอม ความสัมพันธ์ ในลักษณะเกรงใจหรือเคารพยังมีอยู่แต่ไม่เหมือนตอนที่ปู่ย่าตายายเลี้ยง ห่างเหินกัน ไป...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.8

2) ความเคารพที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่ลดลง

นักปฏิบัติ 13 คน หรือร้อยละ 50.00 เห็นว่าเด็กมีความเคารพต่อผู้ใหญ่ลดลง โดยนักปฏิบัติ 6 คน เห็นว่าเด็กมีความเคารพผู้ใหญ่ลดลง เช่น ขณะที่พูดคุยกันไม่หันมามองหน้า มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันน้อยลง และนักปฏิบัติอีก 6 คน มีความเห็นว่าเด็กไม่เคารพและเชื่อฟังผู้ใหญ่ เพราะคิดว่าตนเองมีความรู้มากกว่าผู้ใหญ่ ไม่ทักทายผู้ใหญ่ก่อน และมีนักปฏิบัติ 1 คน เห็นว่า เด็กจะเคารพผู้ใหญ่ก็ต่อเมื่อผู้ใหญ่มีผลประโยชน์ต่อตนเองเท่านั้น ในขณะที่นักปฏิบัติจำนวน 4 คน เห็นว่าเด็กยังคงมีความเคารพผู้ใหญ่เช่นเดิม

“...เด็กก็คิดว่าตัวเองมีความรู้มากกว่าผู้สูงอายุ คุณยายจบแค่ประถม ป.4 แต่เด็กมีความรู้มากกว่านั้น เริ่มคุยกันไม่รู้เรื่อง หลานถามยายตอบไม่ได้...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.3

“...ลูกเลิกเรียนก็ไปเข้ากวดวิชา เน้นวิชาการ พ่อแม่คิดว่าเด็กอยู่กับสิ่งพวกนี้มีประโยชน์มากกว่าที่จะไปอยู่กับคุณตาคุณยาย อยู่กับผู้ปกครองเฉพาะเวลาทานอาหารเย็น เวลานั้น จะไม่มีกิจกรรมอะไรมากมาย กิจกรรมระหว่างครอบครัวไม่ค่อยมี เวลาส่วนใหญ่อยู่ใน โรงเรียน และ โรงเรียนกวดวิชา...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.3

3) คนในครอบครัวใช้เวลาด้วยกันน้อยลง

นักปฏิบัติเกือบครึ่งหนึ่งจำนวน 12 คนจาก 26 คน หรือร้อยละ 46.15 หรือ เห็นว่า ผู้สูงอายุ และเด็กในปัจจุบันใช้เวลาด้วยกันน้อยลง โดยทั้งสองวัยไม่ค่อยมีเวลาให้กัน หรือมีเวลาใช้ร่วมกันน้อยลง เนื่องจากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เด็กใช้เวลาไปกับสื่อเทคโนโลยีมากขึ้น และพ่อแม่ให้ความสำคัญกับการเรียนกวดวิชาของเด็กมากกว่าการใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้สูงอายุ

“...เวลาให้กันก็น้อย การสื่อสารระหว่างกันน้อยลง มันมีโลกไอที มันเป็นคนละโลกกัน เลย จึงทำให้คนแก่มองว่า เด็กสมัยนี้เหมือนกัน ในห้องเรียนผู้สูงอายุก็จะพูดกันว่าที่บ้านไม่เคยคุยกัน ก็ได้แต่ไปรดน้ำต้นไม้ รดน้ำต้นไม้ทุกวัน มันมากี่มาดูมือถือไป รร. กลับมากี่มาดู ตื่นมากี่มาดูการ์ตูน เดี่ยวนี้ส่วนใหญ่ก็ดูในสมาร์ตโฟนหมดแล้ว...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.4

“...ลูกเล็กเรียนก็ไปเข้ากวดวิชา เน้นวิชาการ พ่อแม่คิดว่าเด็กอยู่กับสิ่งพวกนี้ประโยชน์มากกว่าที่จะไปอยู่กับคุณตาคุณยาย อยู่กับผู้ปกครองเฉพาะเวลาทานอาหารเย็น เวลานอน จะไม่มีกิจกรรมอะไรมากมาย กิจกรรมระหว่างครอบครัวไม่ค่อยมี เวลาส่วนใหญ่อยู่ใน โรงเรียน และ โรงเรียนกวดวิชา...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.3

4) การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน

นักปฏิบัติจำนวน 12 คนจาก 26 คน หรือร้อยละ 46.15 เห็นร่วมกันว่า ผู้สูงอายุและเด็กมีการสื่อสารที่ไม่เข้าใจกัน โดยนักปฏิบัติ 8 คน เห็นว่าพูดคนละภาษากันหรือพูดแล้วสื่อสารกันไม่รู้เรื่อง นักปฏิบัติ 2 คน กล่าวว่า ผู้สูงอายุและเด็กต่างคนต่างสื่อสารกันคนละช่องทาง หรือใช้วิธีการสื่อสารที่แตกต่างกัน เช่น ผู้สูงอายุนิยมสื่อสารกันแบบเผชิญหน้า ในขณะที่เด็กใช้การสื่อสารผ่านทางเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์ แอปพลิเคชันในโทรศัพท์ และนักปฏิบัติ 2 คน กล่าวว่า ในบางครอบครัวเด็กและผู้สูงอายุไม่สื่อสาร ไม่พูดคุยกัน รวมทั้ง เด็กจะไม่กล้าเล่าปัญหาให้ครอบครัวฟัง ในขณะที่นักปฏิบัติบางคนเห็นว่า เด็กกล้าที่จะสื่อสารกับผู้ใหญ่มากขึ้น และผู้สูงอายุยังคงสื่อสารโดยการบอกกล่าวตักเตือนเมื่อเห็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง

“...การสื่อสารคุยกันแบบธรรมดามากกว่า ถ้าเรื่องอื่นไม่มี คุยกันลำบาก สมัยที่เองคุยกับลูก ๆ รู้สึกว่าเราเข้าใจกัน วิธีการจะเป็นอีกแบบเลย...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.10

5) ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน

นักปฏิบัติจำนวนทั้งสิ้น 8 คน หรือร้อยละ 30.77 เห็นว่า ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน โดยจำนวน 6 คน เห็นว่าเด็กให้ความสนใจกับเทคโนโลยีเป็นอย่างมากและติดเกม นอกจากนี้ นักปฏิบัติ 1 คน มองว่าเด็กสนใจเข้าหาผู้ใหญ่เมื่อต้องการเข้ามาปรึกษาผู้ใหญ่เท่านั้น และนักปฏิบัติบางคนมองว่าเด็กสมัยนี้ต้องการพึ่งตนเองมากกว่าขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่

“...ความต้องการของเด็ก ความต้องการความเป็นตัวตน ความเป็นเรื่องของตัวเองรุ่น นี้คือความต้องการของเขา ต้องเข้าใจ เรื่องของเทคโนโลยี เด็ก ๆ ก็จะสนใจในเรื่องเทคโนโลยีต่าง ๆ บางที ผู้สูงวัยอาจไม่เข้าใจ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.4

“...เด็กก็จะอยู่กับทีวี อยู่กับโทรศัพท์มือถือ เกม ถ้ามองในมุมมองของครู คิดว่าเป็นลบมากกว่าบวก เพราะเด็กยังไม่มีวุฒิภาวะในการเลือกใช้ เขาจะเลือกตามใจที่เขาอยากใช้ เราไปห้ามไม่ได้ เคยมีปัญหาหลายครั้งเราขอร้องไม่ให้เอาโทรศัพท์มา เด็กจะสนใจแต่โทรศัพท์ คนที่ไม่มีก็จะไปรุ่นวายกับโทรศัพท์เพื่อน หายก็มีปัญหาอีก...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.6

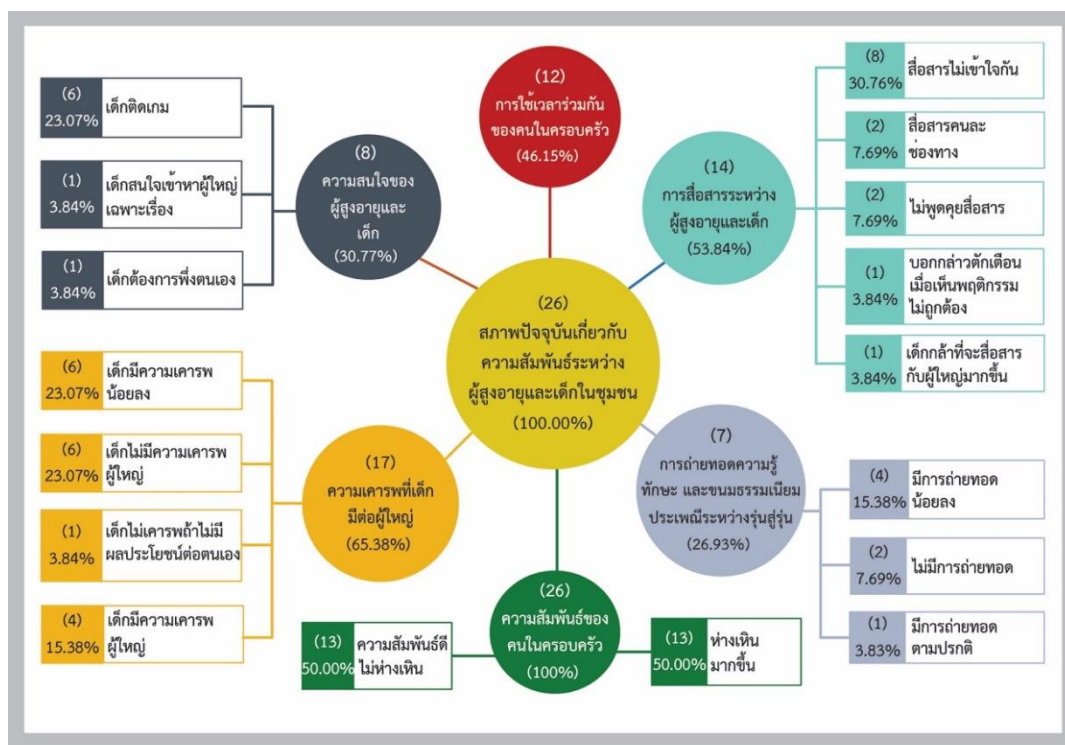
6) การถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง

นักปฏิบัติ 6 คนจาก หรือเท่ากับร้อยละ 23.07 กล่าวถึงเรื่องการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณี ภูมิปัญญาชาวบ้าน และอาชีพท้องถิ่นสู่ลูกหลานในรูปแบบการเรียนรู้ตามอัยศาสตร์ระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง รวมถึงไม่มีการถ่ายทอด ใดๆก็ตามที่นักปฏิบัติ 1 คน เห็นว่า ยังมีการถ่ายทอดความรู้ระหว่างกันอยู่เช่นเดิม

“...ผมว่าในปัจจุบันปู่ย่าตายายไม่ได้ถ่ายทอดทักษะอะไรให้กับคนรุ่นลูกหลาน เพราะปัจจุบันนี้มันเป็นอาหารสำเร็จ ทุกอย่างสำเร็จ อาหารสำเร็จ เป็นแพ็คเกจโดยการใช้เงินซื้อหมด แต่เมื่อก่อนมันต้องทำ ต้องปรุง ต้องช่วยกัน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.4

สรุปความคิดเห็นของนักปฏิบัติเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทเป็นฝั่งความคิดดังนี้



ภาพ 17 ผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน (n=26)

2. ความตระหนักรู้ในความจำเป็นของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในชุมชน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อความจำเป็นของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยให้กับชุมชนด้วยกิจกรรม พบว่า สามารถแบ่งความคิดเห็นของนักปฏิบัติได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อชุมชนมีความจำเป็นมาก 2) กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อชุมชนมีความจำเป็นปานกลางถึงน้อย และ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อชุมชนไม่มีความจำเป็น รายละเอียดดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อชุมชนมีความจำเป็นมาก นักปฏิบัติจำนวน 17 คน หรือร้อยละ 65.38 มีความเห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในชุมชนมีความจำเป็นมาก

“...ต้องถามกลับว่า เราอยากเห็นชุมชนแบบไหน เราอยากเห็นชุมชนที่มีความสุข เข้าอกเข้าใจกัน เรื่องนี้มีความจำเป็นมาก ถ้าเราอยากเห็นว่าใครอยากอยู่แบบไหนก็ได้ ยอมรับตามสภาพสังคมที่วิวัฒน์ขึ้นมาตอนนี้ ที่ถูกใครไม่รู้จากทั่วโลกเกิดแบบนี้ขึ้น ถ้ายอมรับแบบนี้ไม่ต้องทำอะไร แต่ถ้าเราต้องการเห็นความสุขร่วมกัน เห็นวิถีวัฒนธรรมดั้งเดิมของเรายังอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างพอดีกัน จำเป็นต้องทำตามนี้คือเราไม่ได้ปฏิเสธความเจริญทางเทคโนโลยี ทางวัตถุนิยมขณะนี้...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.3

“...จำเป็นมาก เพราะทำให้สิ่งเก่า ๆ กลับมา บรรยากาศที่ผู้ใหญ่เคยอยู่กับเด็กหรืออะไร ที่หายไปก็จะกลับมาอีกครั้งหนึ่ง ก็เลยจำเป็นมาก ทุกวันนี้เหมือนอะไรก็เป็นความคาดหวัง...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.3

“...มีความจำเป็นมาก ตอนนี้อยู่ในภาพรวมมีผู้สูงอายุมากขึ้น และในชุมชนมีผู้ช่วยติดเตียง ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.3

กลุ่มที่ 2 กล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อชุมชนมีความจำเป็นปานกลางถึงน้อย นักปฏิบัติกรรน้อยละ 23.08 กล่าวว่าแม้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยจะเป็นสิ่งที่ควรมี แต่เนื่องจากไม่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งทางภาครัฐ และเอกชน ดังนั้นจึงมองไม่เห็นความจำเป็นมากนัก

“...จำเป็น แต่ไม่จำเป็นมาก เพราะไม่มีใครทำ ภาครัฐไม่ทำ ถ้าภาครัฐไม่ทำเรายังทำไหม ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.9

กลุ่มที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต่อชุมชนไม่มีความจำเป็น นักปฏิบัติกรรน้อยละ 11.54 เนื่องจากผู้สูงวัยในชุมชน ไม่ค่อยมีเวลาว่าง เพราะต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัว และทั้งผู้สูงวัยและเด็ก ต่างฝ่ายต่างมีโลกส่วนตัว เด็กไม่อยากมาทำกิจกรรมร่วมกับผู้ใหญ่ นอกจากนี้ก็นักปฏิบัติยังเห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไม่สามารถทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างวัยได้

“...ผู้สูงวัยหาได้น้อยที่อยู่บ้านเฉย ๆ เพราะทำงาน ดิ้นรน ทำอาชีพ ซึ่งอาจไม่จำเป็น ส่วนมากไม่ค่อยมีเวลากัน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.8

“...ไม่มีความจำเป็น เพราะยังนึกไม่ออกว่ากิจกรรมอะไรที่เกิดความสัมพันธ์กันดี อย่างแต่ก่อนหลาน ๆ เด็ก ๆ มากก็สามารถสอนเลขเขาได้ สอนอะไรก็ได้เพราะความรู้เราเหนือกว่า เด็กจะเชื่อ ดนตรีเราก็สอนเขาได้ ถ้าเขาจะเรียน ส่วนใหญ่เด็กไม่ค่อยสนใจเรื่องพวกนี้เท่าไร...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.5

“...ไม่มีทางสำเร็จ เป็นไปไม่ได้ ผู้ใหญ่ก็มีโลกส่วนตัว เด็กก็มีโลกส่วนตัว เราจะไปจับเด็กกับผู้ใหญ่มาเรียนรู้ด้วยกันผมว่ายาก เขาไม่เรียนรู้กัน เขาไม่ใช่ญาติพี่น้อง ไม่มีทาง...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.1

เกณฑ์ในการพิจารณาความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมของงานวิจัยนี้ จะพิจารณาจากร้อยละของช่องว่างความรู้ที่มากกว่าหรือเท่ากับ 50 จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริม ดังนั้น การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมด้านการตระหนักรู้ในความสำเร็จของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยให้กับนักปฏิบัติ พบว่า นักปฏิบัติมีความต้องการจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้ตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทที่มีมากขึ้น เนื่องจากมีช่องว่างในการตระหนักรู้ 3 ใน 6 ปัญหาที่เกี่ยวกับ คนในครอบครัวใช้เวลาร่วมกันน้อยลง ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน แต่นักปฏิบัติมีการตระหนักรู้ในความสำเร็จของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย เนื่องจากนักปฏิบัติเกินครึ่งเห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในชุมชน ดังสรุปในตาราง 19

ตาราง 19 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมด้านการตระหนักรู้ในความสำเร็จของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย

ประเด็น	% เห็นด้วยของผู้ให้ข้อมูล 26 คน	ระดับการรับรู้ถูกต้องเหมาะสม	ระดับความต้องการจำเป็น
1. ความตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท			
1) ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะห่างเหินมากขึ้น	13 (50.00%)	ปานกลาง	ปานกลาง
2) ความเคารพที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่มีน้อยลง	13 (50.00%)	ปานกลาง	ปานกลาง
3) คนในครอบครัวใช้เวลาร่วมกันน้อยลง	12 (46.15%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
4) การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน	14 (53.85%)	ปานกลาง	ปานกลาง
5) ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน	8 (30.77%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
6) การถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง	6 (23.07%)	น้อยมาก	สูงมาก
2. ตระหนักรู้ในความสำเร็จของการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยในชุมชน			
มีความจำเป็นมากต้องสนับสนุน	17 (65.38%)	ส่วนใหญ่รับรู้ถูกต้อง	ค่อนข้างน้อย

% เห็นด้วย = 0%	หมายถึง	ผู้ตอบทุกคนไม่เห็นด้วย	ระดับความต้องการจำเป็นสูงสุด
% เห็นด้วย = 1-25%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนน้อยมาก	ระดับความต้องการจำเป็นสูงมาก
% เห็นด้วย = 25-49%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนค่อนข้างน้อย	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างสูง
% เห็นด้วย = 50-75%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนปานกลาง	ระดับความต้องการจำเป็นปานกลาง
% เห็นด้วย = 76-100%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนมาก	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างน้อย

ตอนที่ 2 ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กให้นักปฏิบัติประกอบด้วยเนื้อหาสาระที่นักปฏิบัติจำเป็นต้องรู้ 4 ประเด็น คือ 1) วัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก 2) รูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และ 3) การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ผลการสำรวจความรู้ความเข้าใจของนักปฏิบัติเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเมื่อเทียบกับวรรณกรรมต่างประเทศ พบว่า นักปฏิบัติทุกคน (ร้อยละ 100) ทราบว่า วัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยประการที่สำคัญที่สุด คือ เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สูงอายุกับเด็ก ตลอดจนเกิดความเข้าใจกันและกันอย่างลึกซึ้ง และเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน อันจะนำมาซึ่งความสุข

“... วัตถุประสงค์ข้อแรกคือเกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่ดี ต้องได้ความสุขทั้งสองวัย...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.8

“...เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยสองวัย ส่วนกิจกรรมต่าง ๆ คือเครื่องมือ วัตถุประสงค์หลักคือความสัมพันธ์วัตถุประสงค์รองคือเครื่องมือ กิจกรรมสำหรับการเรียนรู้ระหว่างวัย...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.

นอกจากนี้นักปฏิบัติจำนวน 14 คน หรือร้อยละ 53.85 กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอดองค์ความรู้และพัฒนาทักษะ ตลอดจนสร้างองค์ความรู้ใหม่แก่ผู้สูงอายุและเด็ก โดยเฉพาะในเรื่องที่ค่อนข้างยาก หรือต้องอาศัยประสบการณ์และคำแนะนำจากผู้มีประสบการณ์

“...อะไรที่เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ เด็กก็สามารถสอนผู้ใหญ่ได้...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.1

“...ส่วนเรื่องนำมาสอน คนแก่เอาภูมิปัญญาของคนรุ่นเก่ามาสอน เด็กรุ่นใหม่ก็อาจจะนำเทคโนโลยีหรืออะไรที่อยู่ในยุคเขาเข้ามาสอดแทรกผสมผสาน เกิดเป็นสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา ที่เรียกว่า คนรุ่นเก่ามีต้นทุน คนรุ่นใหม่เอาสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาบูรณาการ เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา เอามาเป็นมูลค่าได้ อาจจะเป็นแพ็คเกจใหม่ ๆ ขึ้นมาทำให้มีมูลค่าต่อยอด ทำให้สิ่งนั้น ๆ โดดเด่นขึ้นมา...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.3

นักปฏิบัติจำนวน 8 คน หรือร้อยละ 30.77 กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อการสืบสานวัฒนธรรม

“...ตัววัฒนธรรมเป็นแกนหลักเลย ต้องเกิดการเรียนรู้ที่ต้องเข้าใจกันก่อน ตัวผู้สูงอายุเอง ต้องถ่ายทอดวัฒนธรรมให้กับเด็ก ๆ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.8

“...เพื่อสืบสานวัฒนธรรมเก่าๆ เช่น เด็กอาจจะมองเอาในโลกปัจจุบัน แต่ในวัฒนธรรมไทยเราต้องให้ความเคารพ ให้ความเชื่อถือ หรือให้ความเกรงใจมันควรยังมีอยู่ แต่ไม่ใช่เชื่อทั้งหมด การพูดจากับผู้ใหญ่มันต้องดี มันก็เต็มไปด้วยความเคารพ ถึงแม้จะขัดแย้ง แต่พูดให้ดี อย่าไปต่อว่า...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.10

สำหรับบริบทไทย นักวิจัยพบว่า เมื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวรรณกรรมบริบทของประเทศไทยมีจุดเน้นที่แตกต่างด้านการกำหนดวัตถุประสงค์บางประการ โดยพบว่า นักปฏิบัติจำนวน 2 คน หรือเท่ากับร้อยละ 7.69 เห็นว่าวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อสร้างความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดหรือในชุมชนที่อาศัย ให้สังคมให้มีความน่าอยู่

“...หมายถึงว่า ในความเป็นประโยชน์แก่เด็กกลับหลอมเข้ามาสู่ความเป็นภาคภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดตัวเอง เพื่อสร้างพลังในการรักในถิ่นฐานบ้านเกิดของตัวเอง ตรงนี้สำคัญ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.4

นอกจากนี้ยังมีประเด็นต่าง ๆ ที่มีการกล่าวถึงน้อยมากหรือไม่มีการกล่าวถึงในหมู่นักปฏิบัติ ดังนี้ 1) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุ และเกิดความภาคภูมิใจในการช่วยเหลือสังคม มีผู้กล่าวถึงเพียง 3 คน หรือเท่ากับร้อยละ 11.54 และ 2) เพื่อแก้ไขปัญหาทางสังคม ผู้กล่าวถึงเพียง 3 คน หรือเท่ากับร้อยละ 11.54 เช่นเดียวกัน ส่วน 3) เพื่อพัฒนาสุขภาพกายและสุขภาพใจของผู้ร่วมกิจกรรมที่ไม่มีนักปฏิบัติกล่าวถึง

“...เวลานี้ผู้ใหญ่ที่เริ่มเกษียณไปแล้ว เขาคิดว่าเขาไม่มีคุณค่า แต่ถ้าเขาได้ออกมาทำอะไรออกไปบ้างให้เด็กได้รับฟัง เขารู้สึกว่าเขามีคุณค่าเขาพอใจแล้ว รู้สึกดีแล้ว...”

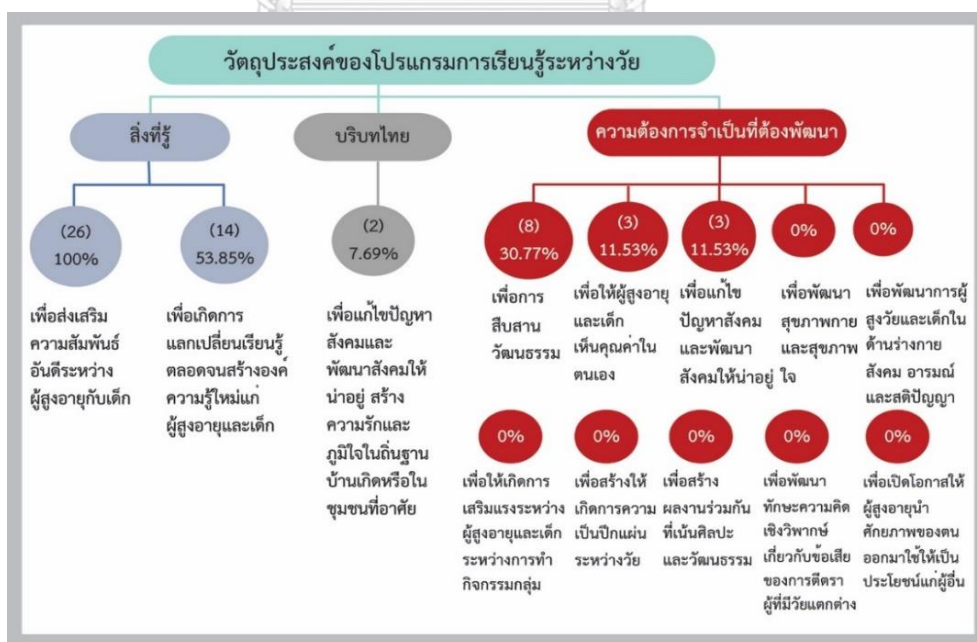
ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.10

“...นำไปสู่การพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ หรือการแก้ปัญหาอะไรต่าง ๆ ในการพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่หรือการแก้ปัญหาอะไรต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.4

นักวิจัยแสดงผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในภาพ 17 และนำผลมาวิเคราะห์หการวิเคราะห์จากตาราง 20

สรุปได้ว่า แม้นักปฏิบัติโดยส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่ตรงกับการศึกษารรณกรรม แต่ทว่าไม่ครอบคลุมทุกประเด็นสำคัญของวัตถุประสงค์ที่จำเป็นสำหรับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยจะเห็นว่ายังมีประเด็นที่สำคัญที่มีการกล่าวถึงน้อยและไม่กล่าวถึง เช่น เพื่อการสืบสานวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุและเด็กเห็นคุณค่าในตนเอง และเกิดความภาคภูมิใจในการช่วยเหลือสังคม เพื่อแก้ไขปัญหาทางสังคมและสังคมให้น่าอยู่ เพื่อพัฒนาสุขภาพกายและสุขภาพใจของผู้ร่วมกิจกรรม ดังนั้นนักปฏิบัติจึงมีความต้องการจำเป็นที่จะได้รับการส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของโปรแกรมได้อย่างกว้างขวางและครอบคลุม



ภาพ 18 ผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (n=26)

ตาราง 20 ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ประเด็น	% เห็นด้วยของ ผู้ให้ข้อมูล 26 คน	ระดับการรับรู้ ถูกต้อง เหมาะสม	ระดับ ความต้องการ จำเป็น
1) เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	26 (100.00%)	ทุกคนรับรู้ถูกต้อง	ไม่มี
2) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถ่ายทอดองค์ความรู้และพัฒนาทักษะตลอดจนสร้างองค์ความรู้ใหม่แก่ผู้สูงอายุและเด็ก	14 (53.85%)	ปานกลาง	ปานกลาง
3) เพื่อการสืบสานวัฒนธรรม	8 (30.77%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
4) เพื่อให้ผู้สูงอายุและเด็กเห็นคุณค่าในตนเอง	2 (7.69%)	น้อยมาก	ค่อนข้างสูงมาก
5) เพื่อแก้ไขปัญหาทางสังคมให้น่าอยู่	3 (11.54%)	น้อยมาก	ค่อนข้างสูงมาก
6) เพื่อพัฒนาสุขภาพกายและสุขภาพใจของผู้ร่วมกิจกรรม	0%	ทุกคนรับรู้ไม่ถูกต้อง	สูงสุด
7) เพื่อพัฒนาการผู้สูงอายุและเด็กในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา	0%	ทุกคนรับรู้ไม่ถูกต้อง	สูงสุด
8) เพื่อให้เกิดการเสริมแรงระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	0%	ทุกคนรับรู้ไม่ถูกต้อง	สูงสุด
9) เพื่อสร้างให้เกิดความเป็นปึกแผ่นระหว่างวัย	0%	ทุกคนรับรู้ไม่ถูกต้อง	สูงสุด
10) เพื่อสร้างผลงานร่วมกันที่เน้นศิลปะและวัฒนธรรม	0%	ทุกคนรับรู้ไม่ถูกต้อง	สูงสุด

% เห็นด้วย = 0%	หมายถึง	ผู้ตอบทุกคนไม่เห็นด้วย	ระดับความต้องการจำเป็นสูงสุด
% เห็นด้วย = 1-25%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนน้อยมาก	ระดับความต้องการจำเป็นสูงมาก
% เห็นด้วย = 25-49%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนค่อนข้างน้อย	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างสูง
% เห็นด้วย = 50-75%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนปานกลาง	ระดับความต้องการจำเป็นปานกลาง
% เห็นด้วย = 76-100%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนมาก	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างน้อย

2. รูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

การสำรวจความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเด็น คือ 1) การออกแบบโดยใช้ศาสตร์และศิลป์การสอนของผู้สูงอายุและเด็ก 2)

ใช้แนวความคิดการเรียนรู้แบบร่วมกัน 3) เน้นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทน รายละเอียดดังนี้

1. การออกแบบโดยใช้ศาสตร์และศิลป์การสอนของผู้สูงอายุและเด็ก

นักปฏิบัติส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวทางปฏิบัติสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักปฏิบัติจำนวน 17 คน หรือร้อยละ 65.38 สามารถออกแบบโดยใช้ศาสตร์การสอนผู้สูงอายุและเด็กร่วมกันได้ โดยมีการคำนึงถึงขีดจำกัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละวัย รวมทั้งเน้นการใช้ประสบการณ์เดิมเพื่อแบ่งปันประสบการณ์ มีทางเลือกที่หลากหลายค้ำจุนศักยภาพและความพร้อม และมีผู้อำนวยความสะดวกที่มีความพร้อมของกลุ่มเป้าหมาย และมีปฏิภาณไหวพริบที่สามารถดูแลคนในแต่ละวัยได้

“...เด็กก็จะทำแบบอย่างนี้ได้ใหม่ มีความคิดต่างในส่วนที่ผู้ใหญ่สอนเอามาบูรณาการ เป็นการเพิ่มเติมที่ผู้ใหญ่ได้เรียนรู้ หรือเป็นความคิดสมัยใหม่ เช่น แพ็คเค้กที่ไม่เป็นแบบเดิม เอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้ ห่ออีกแบบ ไม่ตามผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ทำ เด็กก็ทำคลิบ ครั้งต่อไปเปิดคลิบผู้ใหญ่ก็รู้สึกดีตัวเองได้อยู่ในจอ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.6

“...ประสบการณ์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ ก็จะนำประสบการณ์ในการใช้ที่ผ่านมาของชีวิตดึงมาเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการช่วยเหลือสังคมได้อย่างไร ประมาณนั้น...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.4

“...เน้นการลงมือทำ ถ้าเป็นกิจกรรมเราก็จะปล่อยให้เขาทำ เราให้ชิ้นงานเขาไป ให้เขามีความคิดสร้างสรรค์ ผู้สูงอายุมีความเชื่อของเขาตามขั้นตอนความเชื่อของตัวเอง แต่เด็กอาจคิดข้ามขั้นตอนแล้วแต่ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละวัย...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.8

“...ตัวกิจกรรมต้องเอาความสามารถของแต่ละกลุ่มออกมาแสดงให้เห็นก่อน เด็กก็โชว์ศักยภาพ ผู้ใหญ่ก็โชว์ศักยภาพ และก็เอาตัวชี้วัดของหลักสูตรที่มีอยู่มาทำเป็นบทเรียนเพื่อให้เรียนรู้ด้วยกัน เช่น กิจกรรมส่งเสริมสุขภาพทางใจ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.8

2. ใช้แนวความคิดการเรียนรู้แบบร่วมกัน นักปฏิบัติจำนวน 14 คน หรือร้อยละ 53.85 เห็นว่า

แนวทางปฏิบัติสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยควรใช้แนวคิดของการเรียนรู้แบบร่วมกัน โดยมีลักษณะของการจัดกิจกรรม 3 กลุ่มดังนี้

กลุ่ม 1 จัดกลุ่มให้ผู้สูงอายุและเด็กอยู่กลุ่มเดียวกัน ในการปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องใช้แนวคิดของการเรียนรู้แบบร่วมกันหนึ่งในวิธีการที่จะเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุและเด็ก ได้เรียนรู้แบบร่วมกันคือการจัดกลุ่มให้ผู้สูงอายุและเด็กอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ในขณะที่ทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการระดมความคิด ช่วยกันทำ ช่วยกันคิด และจัดสรรปันส่วนแบ่งงานกัน

“...ต้องเกิดการทำงานร่วมกัน คือถ้ามาทำกิจกรรมนี้ เอาปุ๋ยตารายมาทำงานร่วมกัน แบ่งงานกัน ทำด้วยกันเลย ช่วยกันคิด อยู่ที่ทริคของเรา ไม่ใช่มาลงมือต่างคนต่างทำ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.4

กลุ่ม 2 ใช้กิจกรรมเชิงบวก สามารถสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันกิจกรรมที่จัดขึ้นในขณะ การดำเนินกิจกรรมตามโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยจำเป็นต้องเป็นกิจกรรมเชิงบวก ที่ผู้ร่วมกิจกรรมมีความเต็มใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ใช้แนวคิดการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเน้นไปที่การสร้างสรรค์ ผลงานร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก เพื่อให้เกิดการปรึกษาหารือกัน เกิดระบบความคิด การ ออกแบบ และการวางแผนร่วมกันในการดำเนินงาน

“...เอายายกับหลานมาเรียนรู้ร่วมกัน พอเสร็จกิจกรรมเขาสามารถดัดแปลงทำออกตลาด ได้ เขาก็จะมีรายได้ ไม่คิดว่าตัวเองเป็นภาระ หลานเลี้ยงยายได้ ยายเลี้ยงหลานได้ เหมือนมีกิจกรรมร่วมกัน ในชุมชน ในบ้าน ในโรงเรียน เอาโรงเรียนหรือชุมชนมาเป็น สถานที่ให้คนสองกลุ่มมารวมกัน โดยที่มีวิทยากรมาบูรณาการกัน มาสอน มาประสานกัน ต่อยอดขึ้นไป...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.3

กลุ่ม 3 เน้นการระดมความคิดและวางแผนในการดำเนินงานและนำเสนอผลงานร่วมกัน นักการปฏิบัติที่เป็นนักจัดการศึกษาเพื่อชุมชน และผู้อำนวยการและครูในสถานศึกษาร้อยละ 28.57 กล่าวว่า การใช้แนวคิดของการเรียนรู้แบบร่วมกันต้องเน้นไปที่การระดมความคิดและวางแผน ในการดำเนินงานและนำเสนอผลงานร่วมกัน เช่น กรณีทำงานฝีมือการทำถุงผ้า เด็กจะเป็นคนวาด ลวดลาย ส่วนผู้ใหญ่จะเป็นคนปักตามลวดลายต่าง ๆ ลงบนถุงผ้า หลังจากนั้นต้องมีการนำเสนอ ผลงาน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่ม รวมทั้งร่วมกันวิพากษ์สิ่งที่นำเสนอ เพื่อนำไปสู่การจัดกิจกรรมต่อยอดต่อไป

“...จะมีตัวกิจกรรมที่เราให้ทั้งสองกลุ่มทำร่วมกัน อาจจะเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ การ แก้ปัญหา ระดมความคิดร่วมกัน และมีการ โฟกัสกรู๊ป นำเสนอ มีการวิพากษ์สิ่งที่ นำเสนอตรงนั้นร่วมกัน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.4

“...ต้องใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งสองฝ่าย เช่น กรณีทำงาน ฝีมือ ทำถุงผ้า ผู้ใหญ่ก็ปักได้เด็กก็วาดลายให้ผู้ใหญ่ สามารถสอนแนะนำเด็กได้ ร่วมมือกัน งานออกมาเป็น 1 ชิ้น ที่ทำด้วยกัน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.10

3. เน้นกิจกรรมที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

นักปฏิบัติจำนวน 10 คน หรือร้อยละ 38.46 เห็นว่า แนวทางปฏิบัติสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยควรเน้นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยสามารถแบ่งแนวทางปฏิบัติสำหรับการจัดกิจกรรมที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กได้

“...เป็นกิจกรรมซึ่งลากผู้สูงอายุออกมาจากในกุฏิ ที่บ้าน ให้ออกมาเป็นเวลาที่ไหนก็ได้ ที่โรงเรียน ที่ Day Care - Day Center หรือที่ไหนก็ตาม ซึ่งไม่ใช่ที่พักของท่าน เพื่อให้เปลี่ยนสิ่งแวดล้อม ออกมา และมีปฏิสัมพันธ์กับคนจำนวนเยอะ ๆ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.7

ในทางตรงกันข้ามนักปฏิบัติบางส่วนให้ความคิดเห็นที่ขัดแย้ง โดยนักปฏิบัติกลุ่มนี้กล่าวว่าไม่จำเป็นที่ผู้สูงอายุและเด็กต้องทำกิจกรรมร่วมกัน หรือทำกิจกรรมชนิดเดียวกันขอเพียงแค่เวลามาร่วมกิจกรรมต้องมาเป็นครอบครัวไม่ใช่ต่างคนต่างมา แต่ต้องให้อิสระกับทุกฝ่ายใครชอบกิจกรรมอะไรก็ไปร่วมกิจกรรมนั้น ๆ นอกจากนี้ผู้สูงอายุและเด็กบางคนอาจรู้สึกเขินอายที่ต้องทำกิจกรรมร่วมกัน

“...ถ้าแยกกลุ่มแยกเวลาได้เขาก็จะทำได้ทุกอย่าง เด็กกับผู้สูงอายุไม่จำเป็นต้องอยู่ด้วยกัน เวลาอาจจะครอบครัวมากก็ได้ ผู้ใหญ่กับเด็กมาด้วยกันก็ได้ ไม่ใช่ต่างคนต่างมาใครชอบอะไรก็เรียนอย่างนั้น...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.5

“...ไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน เป็นเรื่องของแต่ละบ้าน บางบ้านรักแม่จะตายแต่ไม่เคยกอดแม่เลย แต่เราอกตลุก เพราะเราคิดว่าพ่อแม่ไม่เคยกอดเราแบบนี้ อาจจะเขินอายกัน เพราะไม่เคยทำมาก่อน ในทางจิตวิทยาอาจจะเป็นอย่างนั้นก็ได้ อะไรที่ตัวเองไม่เคยทำให้ลูกทำหมด...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.1

4. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทน

แม้ว่านักปฏิบัติร้อยละ 84.61 เห็นพ้องร่วมกันว่า การเรียนรู้ระหว่างวัยเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก แต่มีนักปฏิบัติเพียง 8 คน หรือร้อยละ 30.77 เห็นว่าควรเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ในลักษณะต่างตอบแทน

“...เราจะได้เด็กที่มาสอนผู้ใหญ่ ก็สนุก ได้ทำกิจกรรม ได้สอน ผู้ใหญ่ก็ได้ตามในเรื่องเทคโนโลยี เกิดชมรม ใช้ไอแพดด้วยกัน โดยให้เด็กมาสอน เทคโนโลยีเป็นส่วนที่เด็ก

นำเข้ามาให้ผู้สูงอายุ ซึ่งผู้สูงอายุชอบ อย่านำอินเตอร์ ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยี และเด็กก็จะได้ Wisdom คือสิ่งที่มันกรองมาจากประสบการณ์ของผู้สูงวัย ที่อาจจะเป็นที่ปรึกษาเป็น mentor แนะนำอะไรต่าง ๆ ในเรื่องชีวิตต่าง ๆ ให้กับเด็ก...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.7

“...กิจกรรมที่ผู้ใหญ่และเด็กสามารถแลกเปลี่ยนทักษะการเรียนรู้ซึ่งกันและกันได้ เช่น กิจกรรมรำไทย ถ้าผู้สูงอายุมาสอนรำไทยกับเด็ก ถ้าจำไม่ได้ถ่ายรูป วิดีโอไว้ แล้วไปซ่อมหรือให้เด็กสอนถ่ายรูป อัดวิดีโอ ให้คุณยาย คือต่างคนต่างสอน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.6

นักปฏิบัติที่เหลือให้ความเห็นแตกต่างว่า การถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ควรเกิดจากผู้สูงอายุไปสู่เด็ก เช่น การถ่ายทอดภูมิปัญญา การถ่ายทอดเรื่องราวจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง การต่อยอดประสบการณ์ของผู้สูงอายุสู่เด็ก ซึ่งเด็กสามารถนำความรู้นั้นไปพัฒนาตนเองหรือต่อยอดอาชีพได้

“...เรื่องการต่างตอบแทนไม่จำเป็น คือการที่ให้ผู้สูงวัยมีโอกาสถ่ายทอดทั้งทางตรงและทางอ้อม เหมือนกับคนรุ่นใหม่พร้อมเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้มันจะอยู่ที่ตัวเรา อยู่ในตัวเรา คุณได้ความรู้ไปเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาอยู่แล้ว...”

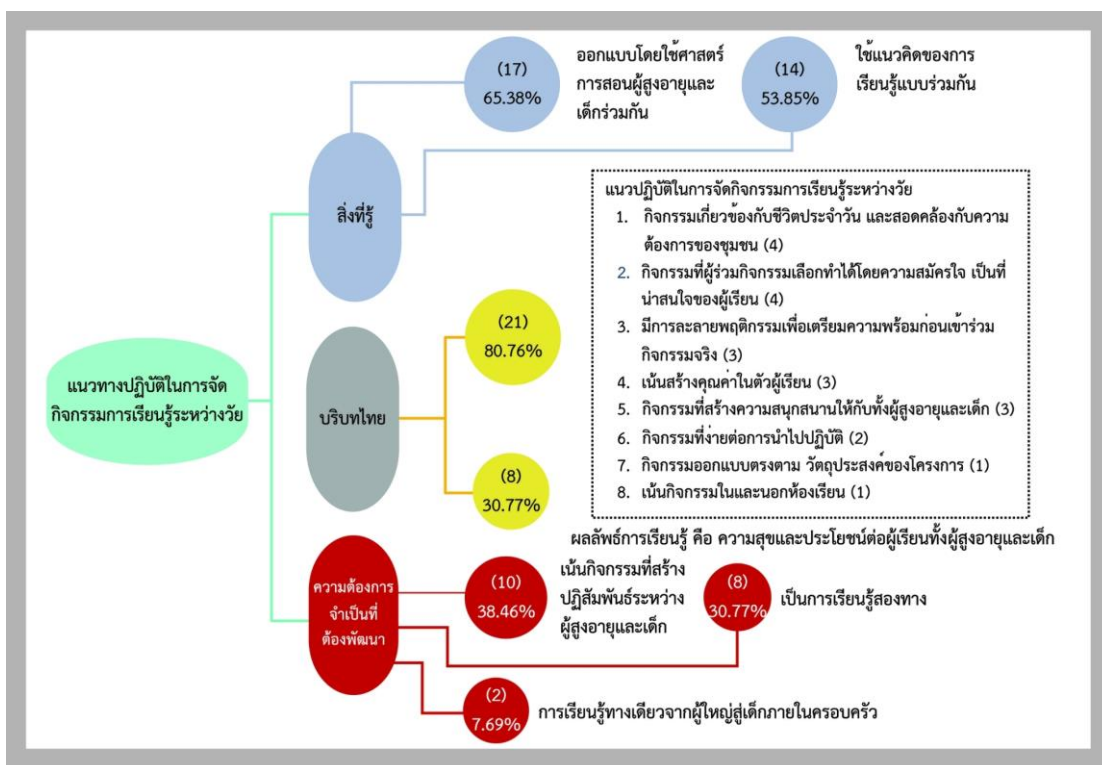
ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.5

“...อาจจะจัดแยกกลุ่ม แยกเวลากันก็ได้ เช่น ศิลปะ เกี่ยวกับการวาด การปั้น หรือดนตรี ถ้าวรรณกรรมที่เดียว บางคนอยากชอบหลายอย่าง บางคนชอบอย่างเดียว เขาก็เสียโอกาส ถ้าแยกกลุ่มแยกเวลาได้เขาก็จะทำได้ทุกอย่าง ใครชอบอะไรก็เรียนอย่างนั้น...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.5

ฝั่งความคิดของนักปฏิบัติที่เกี่ยวกับรูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ได้ดังภาพ 18 และนักวิจัยได้สรุปการผลวิเคราะห์ลงในตารางเพื่อหาช่องว่างความรู้ในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักปฏิบัติเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ระหว่างวัย ในตาราง 21

ผลการวิเคราะห์ที่ได้สรุปได้ว่า นักปฏิบัติโดยมากเข้าใจว่าแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้ศาสตร์และศิลป์ในการสอนผู้สูงอายุและเด็กร่วมกัน และการใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมกัน แต่ยังคงต้องได้รับการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวกับประเด็นทั้ง 2 คือ การเน้นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และกิจกรรมควรเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทนหรือการเรียนรู้สองทาง



ภาพ 19 ผังความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (n=26)



ตาราง 21 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจด้านรูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ประเด็น	% เห็นด้วยของ ผู้ให้ข้อมูล 26 คน	ระดับการรับรู้ ถูกต้องเหมาะสม	ระดับ ความต้องการ จำเป็น
1) ออกแบบโดยใช้ศาสตร์และศิลป์การสอน ผู้สูงอายุและเด็กร่วมกัน	17 (65.38%)	ปานกลาง	ปานกลาง
2) ใช้แนวทางการเรียนรู้แบบร่วมกัน	14 (53.85%)	ปานกลาง	ปานกลาง
3) เน้นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้สูงอายุและเด็ก	10 (38.46%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทน	8 (30.77%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
% เห็นด้วย = 0%	หมายถึง ผู้ตอบทุกคนไม่เห็นด้วย	ระดับความต้องการจำเป็นสูงสุด	
% เห็นด้วย = 1-25%	หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนน้อยมาก	ระดับความต้องการจำเป็นสูงมาก	
% เห็นด้วย = 25-49%	หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนค่อนข้างน้อย	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างสูง	
% เห็นด้วย = 50-75%	หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนปานกลาง	ระดับความต้องการจำเป็นปานกลาง	
% เห็นด้วย = 76-100%	หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนมาก	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างน้อย	

3. การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

การสำรวจความรู้ความเข้าใจในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยของนักปฏิบัติ มุ่งศึกษา 3 ประเด็น เกี่ยวกับ 1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ 2) มุมมองการประเมิน เช่น การประเมินด้านคุณค่า ความรู้ และมูลค่า และ 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ประเมิน

1) ประเด็นความจำเป็นในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ พบว่า นักปฏิบัติ 25 คน หรือเท่ากับร้อยละ 96.15 เห็นว่าจำเป็นต้องมีการประเมิน เนื่องจากจะได้ทราบผลอย่างเป็นรูปธรรมว่า ได้ผลการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ จำเป็นต้องปรับปรุงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนอย่างไร โดยใช้การประเมินตามสภาพจริง มีเพียงนักปฏิบัติ 1 คนเท่านั้นที่เห็นว่าไม่จำเป็นต้องประเมิน

“...ก็ต้องประเมิน ทุกโรงเรียนทราบดีว่า เมื่อมีการดำเนินการ มีแนวคิด มีวัตถุประสงค์ มีเป้าหมาย อาจจะเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.2

2) ประเด็นมุมมองการประเมิน พบว่า นักปฏิบัติจำนวน 10 คน หรือประมาณร้อยละ 38.46 เห็นว่า ควรประเมินด้านคุณค่าได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่ดีขึ้น ในขณะที่นักปฏิบัติ 3 คน หรือร้อยละ 11.53 ที่เน้นการประเมินด้านความรู้ความสามารถของผู้ร่วมกิจกรรมที่ได้หลังจากร่วมกิจกรรมไปใช้ปฏิบัติในชีวิตจริง เช่น หลังจากรที่เด็กได้เรียนรู้การทำขนมเด็กควรสามารถนำความรู้ที่ได้ไปทำขนมที่บ้านเองได้ และนักปฏิบัติ 3 คน หรือร้อยละ 11.53 เห็นว่าควรประเมินด้านมูลค่าหรือความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรม

“...หลังจากที่ได้เรียนรู้การทำขนม เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้ไปทำขนมที่บ้านเองได้...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.4

“...น่าจะประเมินดูว่าผลลัพธ์เป็นอย่างไร ดูจากการมาตรงเวลาไหม กระตือรือร้นไหม ถ้าฝึกไปหายไปทีละคนสองคนแสดงว่าไม่ได้ผล...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.7

3) ประเด็นเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน นักปฏิบัติจำนวน 18 คน หรือร้อยละ 69.23 เห็นว่า ควรประเมินโดยใช้การสังเกต โดยสังเกตความร่วมมือและพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมระหว่างการทำกิจกรรม คุณลักษณะความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นของผู้สูงอายุและเด็กในขนาดร่วมกิจกรรมและหลังร่วมกิจกรรม รวมไปถึงประเมินความตรงต่อเวลา ความกระตือรือร้น และความต่อเนื่องในการร่วมกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรม

“...น่าจะประเมินโดยการสังเกต เช่น พฤติกรรมของเด็กและผู้สูงอายุร่วมด้วย...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.5

นักปฏิบัติจำนวน 14 คนหรือร้อยละ 53.84 เห็นว่าควรใช้การสัมภาษณ์ เนื่องจากการสัมภาษณ์จะช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากกว่าการประเมินด้วยการสังเกตหรือแบบสอบถาม นอกจากนี้ขณะสัมภาษณ์ยังสามารถสังเกตกิริยาท่าทางของผู้ร่วมกิจกรรมได้ด้วย

“...ในการสัมภาษณ์ต้องประเมินด้วยการสังเกต พุดคุย อย่าไปประเมินว่า ข้อ 1. ได้ตรงนี้ไหม ข้อ 2. ได้ตรงนี้ไหม ไม่มีใครตอบหรอก แต่ถ้าจะประเมินว่า งานแฟร์ที่จัดเป็นอย่างไร ข้อ 1.ทุกคนยิ้ม 2.เขาจะคุยกันให้ได้ยิน แล้วเราเอาทั้งหมด มาสรุป...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.1

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นักปฏิบัติ 3 คน หรือร้อยละ 11.53 เห็นว่าควรประเมินโดยใช้แบบสอบถาม เพื่อความสะดวกในการรวบรวมข้อมูล และมีนักปฏิบัติจำนวน 6 คน หรือร้อยละ 23.07 เห็นว่าควรใช้การประเมินหลายรูปแบบและควรมีการประเมินอย่างต่อเนื่อง เช่น แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบสอบถามความคิดเห็น

“...ประเมินโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น หรือ แบบวัดความพึงพอใจ เพื่อประเมินผลลัพธ์จากการจัดกิจกรรม...”

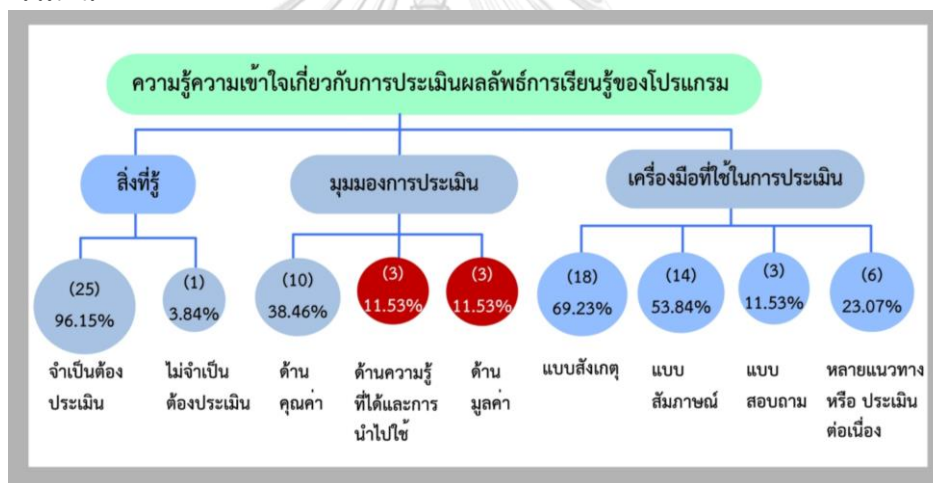
ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.3

นอกจากนี้ นักปฏิบัติร้อยละ 11.54 เห็นว่า การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัย นิยมประเมินโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และต้องประเมินตั้งแต่ขณะกำลังจัดกิจกรรมไปจนถึงหลังการจัดกิจกรรม เช่น การประเมินแบบ PDCA (Plan Do Check Act)

“...สิ่งแรกคือ สังเกตการณ์มาทำกิจกรรมร่วมกัน สิ่งที่สองคือ แบบสอบถามความพึงพอใจในการทำกิจกรรม สัมภาษณ์ สนทนาพูดคุย แบบไม่เป็นทางการ เราก็อประเมิน...”
 ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.4

ฝั่งความคิดของนักปฏิบัติที่เกี่ยวกับการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรม แสดงได้ดังภาพ 4.4 พื้นที่สีแดง แสดงถึง ประเด็นที่ควรได้รับการส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในด้านการประเมินความรู้และมูลค่าที่ยังมีนักปฏิบัติที่เข้าใจคลาดเคลื่อน

ตามหลักสากล นักวิชาการจำนวนมากเห็นว่าการเรียนรู้ระหว่างวัยไม่จำเป็นต้องมีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยเห็นว่าการศึกษาที่ผู้สูงอายุกับเด็กได้มีการปฏิสัมพันธ์กันถือว่าบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้แล้ว อย่างไรก็ตาม เมื่อต้องประเมิน แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยจะประเมินด้านคุณค่ามากกว่าความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้และการนำไปใช้ และไม่ปรากฏการประเมินด้านมูลค่า ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินมักจะใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายแนวทางและต่อเนื่อง เช่น การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม หรือใช้วิธีการประเมินหลายวิธีร่วมกัน



ภาพ 20 ฝั่งความคิดของนักปฏิบัติเกี่ยวกับการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรม (n=26)

สำหรับการประเมินความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมนักปฏิบัติให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ นักวิจัยเห็นว่าการจะประเมินหรือไม่ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้จัด นักปฏิบัติในบริบทไทยส่วนใหญ่ต้องทำตามกรอบที่ได้รับมอบหมาย และทุกโครงการจะเน้นให้มีการประเมินทั้งสิ้น นักวิจัยจึงไม่ต้องการระบุเป็นความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของนักปฏิบัติในส่วนนี้ ผลการวิเคราะห์สรุปว่า นักปฏิบัติควรได้รับการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินผลลัพธ์ของโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยเน้นการประเมินด้านคุณค่ามากกว่าการประเมินด้านความรู้ และใช้ในการประเมินควรมีความหลากหลายวิธีการอย่างต่อเนื่อง ดังปรากฏในตาราง 22

ตาราง 22 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรม

ประเด็น	% เห็นด้วยของ ผู้ให้ข้อมูล 26 คน	ระดับการรับรู้ ถูกต้องเหมาะสม	ระดับ ความต้องการ จำเป็น
1) ความจำเป็นในการประเมิน	25 (96.15%)	มาก	ค่อนข้างน้อย
2) มุมมองการประเมิน – ด้านคุณค่า	10 (38.46%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน – หลากหลาย และต่อเนื่อง	6 (23.07%)	น้อยมาก	สูงมาก

% เห็นด้วย = 0% หมายถึง ผู้ตอบทุกคนไม่เห็นด้วย ระดับความต้องการจำเป็นสูงสุด
 % เห็นด้วย = 1-25% หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนน้อยมาก ระดับความต้องการจำเป็นสูงมาก
 % เห็นด้วย = 25-49% หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนค่อนข้างน้อย ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างสูง
 % เห็นด้วย = 50-75% หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนปานกลาง ระดับความต้องการจำเป็นปานกลาง
 % เห็นด้วย = 76-100% หมายถึง ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนมาก ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างน้อย

กล่าวโดยสรุป การประเมินความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย พบว่า นักปฏิบัติควรได้รับการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ให้ครอบครัวและกว้างขวางยิ่งขึ้นนอกเหนือไปจากเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอดองค์ความรู้และพัฒนาทักษะ แต่ความครอบคลุมวัตถุประสงค์เพื่อการสืบสานวัฒนธรรม เพื่อแก้ไขปัญหาสังคม เพื่อพัฒนาสุขภาพกายและสุขภาพใจของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อพัฒนาการผู้สูงอายุและเด็กในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อให้เกิดการเสริมแรงระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก เพื่อสร้างให้เกิดความเป็นปึกแผ่นระหว่างวัย เพื่อสร้างผลงานร่วมกันที่เน้นศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาทักษะความคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับข้อเสียของการตีตราผู้มิวัยแตกต่าง และเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุนำศักยภาพของตนเองออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น

นอกจากนี้นักปฏิบัติควรได้รับการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในรูปแบบเฉพาะของการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัย ในส่วนที่เป็นการเน้นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และกิจกรรมควรเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทนหรือการเรียนรู้สองทาง และในส่วนที่เป็นการประเมินผลลัพธ์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ควรเน้นการประเมินด้านคุณค่ามากกว่าการประเมินด้านความรู้ และใช้ในการประเมินควรมีความหลากหลายวิธีการอย่างต่อเนื่องแต่ละระดับความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับมุมมองการประเมิน และเครื่องมือที่นำมาใช้ในการประเมิน

ตอนที่ 3 ความต้องการจำเป็นด้านทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย

ผลการวิเคราะห์ทักษะในการบริหารจัดการโปรแกรมการเรียนรู้ทั่วไปของนักปฏิบัติ (practitioners) ทั้ง 3 กลุ่ม เกี่ยวกับประสบการณ์ ปัญหา และอุปสรรคในการบริหารจัดการโปรแกรม

เรียนรู้ในอดีต พบว่า สามารถระบุปัญหาเกี่ยวกับทักษะในการบริหารจัดการโปรแกรมการเรียนรู้ทั่วไป ได้ 13 ประเด็น โดยพบว่า ทักษะที่นักปฏิบัติพบปัญหาเท่ากับร้อยละ 50.00 ขึ้นไป มีความต้องการจำเป็นในการรับการส่งเสริมมากที่สุด 4 ทักษะ ได้แก่ การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ และความเข้าใจในวิธีดำเนินงานกิจกรรม เนื่องจากประเด็นที่พบเจอปัญหามากที่สุด

รองลงมาเป็นปัญหาที่นักปฏิบัติพบระดับปานกลางที่ระดับร้อยละ 40-49 และอาจไม่จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริม 4 ทักษะ ได้แก่ การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ ความเข้าใจในวิธีดำเนินงานกิจกรรม การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการการขนส่ง

ส่วนทักษะที่ไม่มีความต้องการจำเป็นในการส่งเสริม ประกอบด้วย 5 ทักษะ ได้แก่ การสรรหาทุนในการดำเนินงาน การสร้างทีมงาน การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินงาน การประชาสัมพันธ์โปรแกรม และการระบุวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน เนื่องจากมีการพบปัญหาต่ำกว่าร้อยละ 40.00 รายละเอียดดังตาราง 23

ตาราง 23 ปัญหาที่นักปฏิบัติเคยประสบในการบริหารจัดการกิจกรรมเรียนรู้ทั่วไป

ประเด็น	% เห็นด้วยของ ผู้ให้ข้อมูล 26 คน	ระดับการรับรู้ ถูกต้อง เหมาะสม	ระดับ ความต้องการ จำเป็น
1. การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรม ของผู้ร่วมกิจกรรม	14 (53.85%)	ปานกลาง	ปานกลาง
2. การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม	14 (53.85%)	ปานกลาง	ปานกลาง
3. การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์	14 (53.85%)	ปานกลาง	ปานกลาง
4. ความเข้าใจในวิธีดำเนินงานกิจกรรม	13 (50.00%)	ปานกลาง	ปานกลาง
5. การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม	12 (46.15%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
6. การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม	11 (42.31%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
7. การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	11 (42.31%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
8. การบริหารจัดการการขนส่ง	11 (42.31%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
9. การสรรหาทุนดำเนินงาน	10 (38.46%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
10. การสร้างทีมงาน	8 (30.77%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
11. การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินงาน	8 (30.77%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
12. การประชาสัมพันธ์โปรแกรม	7 (26.92%)	ค่อนข้างน้อย	ค่อนข้างสูง
13. การระบุวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน	1 (3.85%)	น้อยมาก	สูงมาก

% เห็นด้วย = 0%

หมายถึง ผู้ตอบทุกคนไม่เห็นด้วย

ระดับความต้องการจำเป็นสูงสุด

% เห็นด้วย = 1-25%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนน้อยมาก	ระดับความต้องการจำเป็นสูงมาก
% เห็นด้วย = 25-49%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนค่อนข้างน้อย	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างสูง
% เห็นด้วย = 50-75%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนปานกลาง	ระดับความต้องการจำเป็นปานกลาง
% เห็นด้วย = 76-100%	หมายถึง	ผู้ตอบที่เห็นด้วยมีจำนวนมาก	ระดับความต้องการจำเป็นค่อนข้างน้อย

ทักษะที่นักปฏิบัติมีความต้องการจำเป็นในการส่งเสริม เนื่องจากพบปัญหา มาก มีรายละเอียดของปัญหา ดังนี้

1) การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรม

นักปฏิบัติร้อยละ 53.85 กล่าวว่า มีปัญหาในการรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะเมื่อเป็นกิจกรรมที่ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมมากกว่าครึ่งวัน หรือเป็นกิจกรรมที่จัดต่อเนื่องเป็นเวลาหลายวัน ซึ่งผู้ร่วมกิจกรรมบางกลุ่ม เช่น ผู้สูงอายุที่ทำหน้าที่หารายได้เลี้ยงครอบครัว หรือผู้สูงอายุที่ต้องเลี้ยงดูบุตรหลาน อาจมาร่วมกิจกรรมได้ครั้งละไม่นาน ไม่สามารถร่วมกิจกรรมได้จนจบโครงการ หรือจบโปรแกรม ทำให้ไม่สามารถจัดกิจกรรมที่ต้องใช้ระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมนานกว่าครึ่งวันได้

“...ระดับความร่วมมือของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีปัญหาอยู่แล้ว ผู้สูงอายุต้องรีบกลับไปเลี้ยงหลาน ต้องดูบริบทของเรา ทำได้เต็มที่อาจแค่ครึ่งวัน จะได้อะไรบ้าง ก็ชั่วโหม่ง ห้ามเกิน เพื่อให้เขาอยู่กับเราได้ต่อเนื่อง...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.8

นอกจากนี้ยังมีปัญหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในระหว่างการจัดกิจกรรม ดังต่อไปนี้ 1) มีการบริหารจัดการเรื่องข้อตกลงไม่ชัดเจน หรือมีการเปลี่ยนแปลงโดยผู้จัดในภายหลัง ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมบางคนออกจากการร่วมกิจกรรมกลางคัน 2) มีปัญหาที่ตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมเอง โดยนักปฏิบัติร้อยละ 7.69 กล่าวว่า เคยเจอปัญหาผู้ร่วมกิจกรรมติดภาระกิจจำเป็นเร่งด่วน 3) สำหรับกิจกรรมที่มีความต่อเนื่องมากกว่า 1 ครั้ง ผู้จัดกิจกรรมต้องให้ค่าตอบแทนแก่ผู้ร่วมกิจกรรมจึงจะสนใจร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และ 4) ในกรณีที่กิจกรรมไม่น่าสนใจ หรือไม่เป็นที่สนใจของผู้ร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะน้อยลงเรื่อย ๆ

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรม ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) มีการสำรวจความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมตั้งแต่ก่อนร่วมกิจกรรม 2) เลือกกิจกรรมที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน 3) มีการเช็คชื่อ สรุปเป็นรายงานการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ 4) มีการปรับกิจกรรมให้มีความน่าสนใจอยู่เสมอ 5) คัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีความสนใจในตัวกิจกรรมและมีอิสระในการเข้าร่วมกิจกรรม 6) มีการบำรุงขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และ 7) เลือกกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่นาน และไม่เน้นกิจกรรมที่ต้องจัดอย่างต่อเนื่อง

2) การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม

นักปฏิบัติร้อยละ 53.85 กล่าวว่า มีปัญหาในการสรรหาผู้ร่วมกิจกรรมในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรมที่ไม่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม โดยหน่วยงานบางหน่วยงาน ใช้

วิธีการบังคับคนเข้ามาร่วมกิจกรรม ทำให้ได้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ไม่มีความสมัครใจในการเข้าร่วมกิจกรรม แต่ต้องมาร่วมกิจกรรมเพราะถูกจัดสรร 2) กลุ่มเป้าหมายไม่มีเวลาเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ต้องจัดกิจกรรมได้แค่เฉพาะในวันหยุด 3) กลุ่มชาวบ้านไม่ค่อยสนใจร่วมกิจกรรมนักปฏิบัติแก้ปัญหาโดยการต้องให้ค่าตอบแทน จึงจะสามารถหาผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม 4) ความแตกต่างในด้านความรู้ความสามารถของผู้ร่วมกิจกรรม เนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมมีความคิด หรือความสามารถที่หลากหลายและไม่เท่ากัน ทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมได้ผู้ร่วมกิจกรรมไม่ครบตามจำนวนที่ต้องการ เนื่องจากไม่สามารถหาผู้ร่วมกิจกรรมที่มีความรู้ ความสามารถเพียงพอที่จะร่วมกิจกรรมได้ และ 5) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคุณสมบัติไม่ตรงกับที่ต้องการ หรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม

“...สรรหาผู้เข้าร่วมกิจกรรม ก็มีปัญหาถึงแม้ผู้สูงวัยเกษียณบางครั้งเขาไม่มีเวลา ก็เป็นปัญหาหนึ่งที่จะสรรหาผู้เข้าร่วมกิจกรรม...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.6

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) สร้างความเคารพ เชื่อถือ และศรัทธาในตัวผู้จัดกิจกรรม 2) สำรวจความต้องการของผู้ร่วมกิจกรรมก่อนเริ่มจัดกิจกรรม 3) ระบุประโยชน์ของกิจกรรมให้เด่นชัด 4) ใช้ระบบอาสาสมัคร 5) เตรียมการล่วงหน้าโดยใช้ฐานข้อมูลเดิมของผู้ที่สนใจ 6) ใช้โรงเรียนเป็นฐานในการสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม และ 7) ใช้เครือข่ายที่มีอยู่เดิมในการสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม

3) การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์

นักปฏิบัติส่วนใหญ่ร้อยละ 53.85 กล่าวว่า มีปัญหาในการประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ขาดความรู้เกี่ยวกับหลักการประเมินที่ถูกต้อง 2) การเลือกผู้ให้ข้อมูลไม่ถูกต้อง 3) ผู้ให้ข้อมูลตีความข้อคำถามในแบบประเมินไม่ถูกต้อง 4) ผู้วิเคราะห์ข้อมูลตีความข้อมูลที่รับผิดพลาด 5) การประเมินไม่ต่อเนื่อง 6) การเลือกวิธีประเมินไม่เหมาะสมกับข้อมูลที่ต้องการ และ 7) ผู้ให้ข้อมูลไม่ตั้งใจอ่านข้อคำถามในแบบประเมิน

“...การประเมินเป็นเอกสารมีเป็นมาตรฐานอยู่แล้ว ก็เอามาใช้ ส่วนการประเมินเพื่อต่อยอดให้งานสมบูรณ์ยังไม่มีข้อมูลที่ชัดเจน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.8

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) มีการประเมินตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 2) มีเครื่องมือที่มีคุณภาพในการวัดและประเมินผล และ 3) มีการวางแผนร่วมกันก่อนการประเมินผล

4) ความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม

นักปฏิบัติร้อยละ 50.00 กล่าวว่า มีปัญหาในความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม โดยเฉพาะเกี่ยวกับทีมสนับสนุนของผู้ปฏิบัติขาดความเข้าใจในการดำเนินงาน และผู้ร่วมกิจกรรมบางคน โดยเฉพาะผู้สูงอายุไม่เข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม

“...ก็มีบ้างนะ มันมีปัญหาในการทำงานบ้างนะ เพราะกิจกรรมของผู้สูงวัยเราไม่ได้บล็อกเหมือนหลักสูตร บางทีผู้สูงวัยบางคนก็อาจจะทำขาด ทำเกิน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.4

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในประเด็นความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) มีการประชุมและจัดอบรมแก่ผู้จัดกิจกรรมก่อนจัดกิจกรรม 2) มีผู้จัดกิจกรรมที่มีความรู้ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติเกี่ยวกับวิธีดำเนินกิจกรรมที่เหมาะสม 3) ผู้จัดกิจกรรมศึกษาและเตรียมตัวมาอย่างดีก่อนเริ่มทำกรรม 4) ผู้ร่วมทีม และผู้ร่วมกิจกรรมให้ความสนใจในการดำเนินงาน และมีความสนใจในตัวโครงการเป็นพื้นฐาน 5) มีการประชุมหารือและประเมินผลเป็นระยะ และ 6) มีการวางแผนที่ดีร่วมกันก่อนจัดกิจกรรม

ทักษะที่นักปฏิบัติอาจไม่มีความจำเป็นในการส่งเสริม เนื่องจากพบปัญหาในระดับปานกลาง มีรายละเอียด ดังนี้

1) การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม

นักปฏิบัติร้อยละ 46.15 กล่าวว่ามีปัญหาในการนิเทศผู้ร่วมกิจกรรมในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการนิเทศ 2) การขาดหายของผู้เข้าร่วมการนิเทศ 3) การขาดการวางแผนการดำเนินงานนิเทศ และขั้นตอนการดำเนินงานนิเทศไม่ชัดเจน 4) การนิเทศไม่ครอบคลุมผู้เข้าร่วมฟังทุกระดับ 5) การที่ผู้บริหารไม่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินงาน ทำให้ทีมงานขาดความกระตือรือร้นในการดำเนินกิจกรรม และ 6) จำนวนของการนิเทศไม่เพียงพอกับความต้องการ

“...ก็บางครั้งก็ขาดความสามารถในการนิเทศ ต้องเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ มาพูดให้ฟังแทน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.8

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) มีการเตรียมพร้อมบุคลากรเพื่อมุ่งสู่กระบวนการนิเทศ 2) มีการบริหารจัดการระบบการนิเทศที่มีประสิทธิภาพ 3) มีการติดตามผลการดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ 4) มีการสร้างข้อตกลงและความเข้าใจกับทุกภาคส่วนก่อนร่วมกิจกรรมอย่างเป็นระบบ 5) มีการวางโครงการและระบุกฎระเบียบที่ชัดเจน และ 6) มีทีมนักวิชาการและนักนิเทศที่มีประสิทธิภาพคอยสนับสนุน

2) การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม

นักปฏิบัติร้อยละ 42.31 กล่าวว่ามีปัญหาในการเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ขาดแนวทางในการคัดเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม 2) กิจกรรมไม่เป็นที่พึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม 3) ขาดความหลากหลายของกิจกรรม เนื่องจากข้อจำกัดในการหาวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ 4) ขาดไอเดียในการคิดกิจกรรมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ระหว่างวัย และ 5) กิจกรรมถูกกำหนดตามนโยบายของรัฐมากกว่าการพิจารณาตามความต้องการในบริบทพื้นที่

“...ยั้งนี้ก็ไม่ออกกว่ากิจกรรมอะไรที่เกิดความสัมพันธ์กันได้ อย่างแต่ก่อนหลาน ๆ เด็ก ๆ มากี่สามารถสอนเลขเขาได้ สอนอะไรก็ได้เพราะความรู้เราเหนือกว่า เด็กจะเชื่อ คนตรีเราก็สอนเขาได้ ถ้าเขาจะเรียน ส่วนใหญ่เด็กไม่ค่อยสนใจเรื่องพวกนี้เท่าไร...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.5

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ ดังนี้ 1) ผู้จัดกิจกรรมควรมีความเข้าใจพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละวัย จะช่วยให้สามารถวางแผนกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม 2) มีคนกลางที่ชำนาญเป็นผู้จัดและประสานงาน 3) มีผู้บริหารเอาใจใส่ในการดำเนินงาน 4) ร่วมประชุมวางแผนการจัดกิจกรรมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง 5) ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมตามตัวชี้วัดที่เป็นมาตรฐาน 6) เลือกกิจกรรมที่ตอบสนองผู้ที่มีความต้องการอย่างเด่นชัด และ 7) เลือกกิจกรรมที่สอดคล้องกับทุนดำเนินงาน

3) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

นักปฏิบัติร้อยละ 42.31 กล่าวว่ามีปัญหาในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ทีมงานใหม่มักมีปัญหาเรื่องการสื่อสารเนื่องจากขาดความเข้าใจ และไม่ได้รับการอบรมอย่างเพียงพอ 2) มีความแตกต่างของการใช้ภาษาสื่อสารของคนต่างวัย จำเป็นต้องใช้คนกลางในการไกล่เกลี่ย และ 3) เกิดปัญหาการสื่อสารระหว่างครูและผู้ปกครอง โดยมีการสื่อสารกันน้อยเกินทั้งก่อนระหว่าง และหลังร่วมกิจกรรม

“...มีปัญหาเรื่องการสื่อสาร ผู้สูงอายุบางครั้งก็เซ็นซิทีกับคำพูดของเด็กที่ไปทำกิจกรรม ให้ก็มี เด็กอาจจะวางตัวไม่ถูก บางทีก็มีคำพูดบางกริยาที่เขาไม่ชอบ แต่ขณะเดียวกัน ผู้สูงอายุบางคนก็มีกริยาที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก เช่น ไปพยายามสั่งสอนเด็ก...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.7

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) ใช้การสื่อสารเชิงบวก 2) ให้โอกาสทุกคนได้แสดงความคิดเห็น 3) ผู้บริหารมีจิตวิทยาในการสื่อสาร และสามารถควบคุมปัญหาได้ 4) มีแผนงานที่ชัดเจน และสามารถดำเนินงานตามแผนได้ 5) ในการจัดกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม ควรจัดกลุ่มที่มีขนาดเล็ก เพื่อช่วยลดปัญหาและจัดการปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ 6) ใช้เทคโนโลยีในการลดช่องว่างการสื่อสาร เช่น Line หรือ FB 7) พยายามจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้มีการสื่อสารกันบ่อยครั้ง เช่น การนัดหมาย

4) การบริหารจัดการการขนส่ง

นักปฏิบัติร้อยละ 42.31 กล่าวว่ามีปัญหาในการบริหารจัดการการขนส่งในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) สถานที่จัดกิจกรรมอยู่ไกลจากชุมชน 2) ขาดงบประมาณในการสนับสนุนค่าเดินทางแก่ผู้ร่วมกิจกรรม และ 3) หน่วยงานราชการไม่เปิดบริการรับ-ส่งในวันเสาร์อาทิตย์

“...ไม่มีรถรับ-ส่ง สำหรับวันหยุด หรือวันหยุดราชการ ตรงนี้เป็นปัญหา เรารับผิดชอบไม่ไหว ไม่มีงบประมาณ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.6

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการบริหารจัดการการขนส่ง ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ ดังนี้ 1) มีความสัมพันธ์ที่ดีกับหน่วยงานในท้องถิ่นที่จะสามารถสนับสนุนการเดินทางได้ 2) มีระบบจัดการสนับสนุนการเดินทางให้กับผู้ร่วมโครงการที่ดี 3) มีการอัดฉีดงบประมาณสำหรับเดินทางให้แก่ผู้ร่วมกิจกรรม 4) เลือกสถานที่ที่สะดวกต่อการเดินทางและใกล้ชุมชน 5) มีที่จอดรถเพียงพอต่อความต้องการ และ 6) มีการจัดหน่วยงานที่รับผิดชอบเรื่องการจัดการขนส่งโดยเฉพาะ

ทักษะที่ไม่มีความจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริม เนื่องจากพบปัญหาในระดับน้อย โดยจัดประเด็นที่มีร้อยละของปัญหาต่ำกว่าร้อยละ 40 อยู่ในกลุ่ม ประเด็นที่มีปัญหาน้อย รายละเอียดในแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

1) การสรรหาทุนดำเนินงาน

นักปฏิบัติร้อยละ 38.46 กล่าวว่ามีปัญหาในการสรรหาทุนดำเนินงานในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในตั้งงบประมาณเพื่อนำเสนอทุนแก่หน่วยงาน 2) ไม่สามารถหาผู้สนับสนุนทุนได้ 3) สรรหาทุนได้ไม่เพียงพอแก่การดำเนินงาน และ 4) ถูกตัดงบประมาณ ทำให้การดำเนินงานไม่ต่อเนื่อง

...บางทีเชิญมาเราต้องมีค่าตอบแทนให้เขา เราก็ต้องหางบประมาณ ถ้าไม่มีงบประมาณจะทำอะไรก็ยาก...

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.4

“...งบน้อย จัดได้แค่นี้ มากกว่านี้ไม่ได้อีกแล้ว ใช้เงินต้องจำกัดแค่นี้...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.7

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการสรรหาทุนดำเนินงาน ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) โครงการมีเจตนาารมณ์ต่อการสร้างประโยชน์ที่ชัดเจน 2) มีแหล่งผู้สนับสนุนเงินทุนที่มั่นคง 3) โครงการเป็นส่วนหนึ่งของแผนการดำเนินงานของผู้สนับสนุนทุน 4) ได้รับการจัดสรรเงินทุนจากรัฐบาล และ/หรือเทศบาล 5) ได้รับเงินสนับสนุนจากเครือข่ายต่าง ๆ เช่น ผู้ปกครอง 6) มีระบบการเบิกจ่ายทุนที่ชัดเจน เพื่อให้ได้รับความไว้วางใจจากผู้ให้ทุน 7) เลือกกิจกรรมที่ใช้งบประมาณในการดำเนินงานไม่มาก โดยใช้วัสดุที่หาได้จากท้องถิ่น 8) มีรายได้จากการดำเนินงานที่มั่นคง ช่วยสนับสนุนทุนดำเนินงาน

2) การสร้างทีมงาน

นักปฏิบัติร้อยละ 30.77 กล่าวว่ามีปัญหาเกี่ยวกับการสร้างทีมงานในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ขาดทีมงานที่มีคุณภาพ 2) ขาดความสามารถในการหล่อหลอมทีมให้มีคุณภาพ หรือความสามารถในการหล่อหลอมความคิดของผู้ร่วมทีมให้ไปในทิศทางเดียวกัน 3) ขาดการอบรมความรู้ให้แก่ทีม 4) ขาดตัวกลางในการประสานงานระหว่างผู้ปกครอง ครู และเด็ก 5) ขาดทีมงาน หรือวิทยากรที่มีความรู้ความสามารถตามที่ต้องการ และ 6) ขาดความเข้าใจในตัวของทีมงาน ไม่รู้ว่าทีมงานแต่ละคนมีความรู้และความถนัดในด้านใดบ้าง

“...จริง ๆ ปัญหาเกือบทุกอัน แต่อยู่ที่เรามอง จริง ๆ ตั้งแต่ทีมทำอย่างไรให้เป็นหนึ่ง เข้าใจ เหมือนกัน ทิศทางเดียวกัน ชุดความรู้เหมือนกัน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.3

“...ก็เราตอนนี้จำนวนกิจกรรมกับจำนวนบุคลากรที่มีอยู่ไม่แมทกัน ทำให้บางทีหลุด ๆ รั่ว ๆ บางทีหีบซ้าย มาขวา อย่างวันนี้ที่ผู้สูงอายุไปนันทบุรี จริง ๆ ที่ต้องไปทำอะไร หลายเรื่อง แต่บังเอิญมีเคสด่วนที่มาสัมภาษณ์ผู้บริหารก็เลยหยุดให้มือสองไปไม่รู้ว่าจะขนาดไหน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.9

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการสร้างทีมงาน ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) มีการแบ่งงานในทีมอย่างชัดเจน และเหมาะสมความสามารถของแต่ละคน 2) เปิดโอกาสให้ผู้ร่วมทีมแสดงความสามารถอย่างเต็มที่ 3) ไม่ลดคุณค่าในตัวผู้ร่วมงาน ให้ทีมงานเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง 4) ผู้บริหารให้ความใส่ใจในการจัดสรรพี่เลี้ยง 5) ทีมงานเห็นความสำคัญในงานที่ทำ 6) ทีมงานช่วยเหลือกันแบบพี่แบบน้อง 7) ทีมงานได้รับความช่วยเหลือและร่วมมือจากชุมชน 8) ทีมงานเข้มแข็งและมีความรับผิดชอบ

3) การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม

นักปฏิบัติร้อยละ 30.77 กล่าวว่าปัญหาเกี่ยวกับการเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรมในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) การเลือกใช้สิ่งที่มีเป็นตัวตั้ง ทำให้กระทบต่อรูปแบบการจัดกิจกรรม 2) แม้พื้นที่จะเหมาะสม แต่วัน และเวลาที่สามารถใช้พื้นที่ได้มีจำกัด เช่น สามารถใช้พื้นที่ได้แค่วันพุธกับวันพฤหัสบดี และ 3) กิจกรรมแต่ละกิจกรรมต้องการสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน แต่พื้นที่และงบประมาณไม่สามารถครอบคลุมความต้องการของแต่ละกิจกรรมได้ทั้งหมด

“...มีปัญหา เนื่องจากเราเลือกสิ่งที่เราเป็นตัวตั้ง แต่อาจจะกระทบต่อรูปแบบการจัดกิจกรรม เช่น เรื่องกีฬาฟุตบอล สนามไม่พร้อม เราก็ไม่ทำ เปลี่ยนเป็นอย่างอื่น...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.6

“...สภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม มีปัญหา เพราะกิจกรรมแต่ละกลุ่ม สภาพแวดล้อมต้องต่างกัน พื้นที่เราถูกจำกัดด้วยทุน เครื่องไม้เครื่องมือ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.8

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) มีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการจัดการพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ให้เหมาะสม 2) ได้รับการสนับสนุนเรื่องสถานที่จัดกิจกรรม จากชุมชน หรือสถานศึกษา 3) มีงบประมาณเพียงพอสำหรับการจัดการสภาพแวดล้อม

4) การประชาสัมพันธ์โปรแกรม

นักปฏิบัติร้อยละ 26.92 กล่าวว่ามีปัญหาในการประชาสัมพันธ์โปรแกรมในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ช่องทางการสื่อสารน้อยเกินไป 2) ความถี่ในการสื่อสารน้อยเกินไป 3) วิธีการสื่อสารไม่ตรงกลุ่มเป้าหมาย และ 4) การประชาสัมพันธ์ไม่มีประสิทธิภาพ

“...ประชาสัมพันธ์น้อยเกินไป บางทีสนใจไม่ได้ไป มารู้ทีหลังการประชาสัมพันธ์ไม่ใช้งบประมาณเท่าไร แต่ยังทำได้ไม่มีประสิทธิภาพ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.7

“...เมื่อก่อนใช้อีเมล ปัญหาคือ พ่อบ้านไม่ส่งต่อให้แม่บ้าน แม่บ้านก็คอยไป ลูกก็ไม่ได้รับถามแม่แม่ก็ไม่วู้ รู้จากเพื่อน พ่อโดนด่าเลย...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.5

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการประชาสัมพันธ์โปรแกรม ได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ ดังนี้ 1) มีการเตรียมการที่ดี 2) มีสื่อในมือที่เข้าถึงผู้คนได้ 3) มีการสื่อสารโดยตรงไปยังกลุ่มเป้าหมาย 4) ใช้การพูดคุยโดยตรงกับกลุ่มเป้าหมายโดยไม่ใช้วิธีบอกต่อ 5) มีการใช้การประชาสัมพันธ์ล่วงหน้า 6) มีการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลายช่องทาง และ 7) การใช้สื่อ Social Network ในการประชาสัมพันธ์ เช่น Line และ Facebook

5) การระบุดูประสงคในการดำเนินงาน

นักปฏิบัติร้อยละ 3.85 กล่าวว่ามีปัญหาในการระบุดูประสงคในการดำเนินงานในเรื่องของการไม่สามารถระบุความต้องการจำเป็นของผู้เรียนได้ จึงไม่สามารถระบุดูประสงคให้ตรงความต้องการของผู้เรียน หรือผู้ร่วมกิจกรรมได้

“...การระบุดูประสงคเป็นการระบุโดยใช้เกณฑ์เป็นตัวกำหนด ฉะนั้นวัดดูประสงคที่ได้มาไม่ตรงกับความต้องการ หลังจากทีรู้ว่าปัญหาที่ต้องมาทำโครงการใหม่โดยปรับวัดดูประสงคใหม่ให้เกี่ยวข้องกับงานที่ทำ...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.8

สำหรับนักปฏิบัติที่ไม่มีปัญหาในการระบุดูประสงคในการดำเนินงานได้ระบุแนวทางการปฏิบัติไว้ดังนี้ 1) รู้จักกระบวนการที่ได้มาซึ่งวัดดูประสงคที่ชัดเจน (กรณีต้องกำหนดวัดดูประสงคเอง) 2) ระบุดูประสงคที่ยืดหยุ่น และ 3) มีการระบุดูประสงคที่ชัดเจน

กล่าวโดยสรุป เมื่อระบุปัญหาที่นักปฏิบัติจำนวนเกินร้อยละ 50 ขึ้นไป นักปฏิบัติมีความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยมี 4 ทักษะ ได้แก่ การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม การประเมินผลตรงตามวัดดูประสงค และความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม

ตอนที่ 4 ความต้องการจำเป็นด้านความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย

ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับความพร้อมและเวลาสำหรับการพัฒนาและการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย พบว่า สามารถแบ่งความคิดเห็นของนักปฏิบัติได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) มีความพร้อมมาก 2) มีความพร้อมปานกลาง 3) มีความพร้อมน้อย และ 4) ไม่มีความพร้อมในการดำเนินการโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มีเหตุผลและรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 มีความพร้อมมากในการดำเนินการโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักปฏิบัติการจำนวน 11 คนจากจำนวน 24 คน หรือร้อยละ 45.80 เห็นว่า มีความพร้อมมาก เนื่องจากมีการดำเนินการไปแล้วอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีโครงการที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ได้รับมอบหมายมาจากหน่วยงานต่างๆ อยู่แล้ว รวมทั้งมีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เพราะอยากเห็นบรรยากาศที่ผู้สูงอายุและเด็กทำกิจกรรมร่วมกันซึ่งเป็นภาพแสดงถึงความอบอุ่นในครอบครัว และทำให้ตัวผู้จัดกิจกรรมรู้สึกอบอุ่นใจไปด้วย และเล็งเห็นถึงประโยชน์ที่มีต่อชุมชน

“...ตอนที่เรากลับมาที่นี่ให้เป็นที่หน่วยงานองค์กรชุมชน เรากลับมาให้เป็นองค์กรชาวบ้าน และเอาชาวบ้านที่มีความคิดคล้าย ๆ กันมาทำกิจกรรมร่วมกัน สถานะแบบนี้จะเติบโตไปได้เรื่อย ๆ เนื่องจากการเป็นชาวบ้าน เวลาที่มีพื้นที่กลางสำหรับทำกิจกรรม ก็จะมีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเปลี่ยนคนก็รุ่นก็ตาม แล้วก็รักษาสถานะของการเป็นพื้นที่กลางตรงนี้เอาไว้ มันอาจจะมีคนเข้ามาแล้วก็ถอยออกไป มีคนเข้ามาใหม่ มันจะเกิดวงล้อของมันเอง...”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.1

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“...พร้อมมาก ด้วยความยินดี เพราะอยากเห็นบรรยากาศที่เขาได้มาทำอะไรร่วมกัน มันเป็นอย่างที่อบอุ่น ไม่ใช่แค่อย่างเดียวที่อบอุ่น เราก็อบอุ่นไปด้วย คิดว่าทุกอย่างมันดี...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.3

กลุ่มที่ 2 มีความพร้อมปานกลางในการดำเนินการโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักปฏิบัติการจำนวน 6 คน จากจำนวน 24 คน หรือเท่ากับร้อยละ 25.00 เห็นว่า มีความพร้อมปานกลาง ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม และความเป็นไปได้ในการจัดกิจกรรม โดยต้องพิจารณาถึงงบประมาณ ความพร้อมของผู้จัดและชุมชน ตลอดจนความพร้อมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

“...มีความพร้อมระดับปานกลาง เพราะขึ้นอยู่กับแต่ละองค์กรที่เราไปทำว่าตรงนั้นเขาต้องการขนาดไหน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.10

กลุ่มที่ 3 มีความพร้อมน้อยในการดำเนินการโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักปฏิบัติเพียง 2 คน จากจำนวน 24 คน หรือเท่ากับร้อยละ 8.33 กล่าวว่า เนื่องจากภาระที่ได้จากงานประจำมีจำนวนมาก หากเป็นกิจกรรมที่นานๆ จะจัดขึ้นสักครั้ง ก็พอที่จะมีความพร้อม แต่หากต้องจัดกิจกรรมบ่อยๆ เกรงว่าจะไม่สามารถจัดกิจกรรมได้

“...เราต้องดูว่าช่วงเวลาหรือโอกาสในการจัดกิจกรรม ความถี่ กับความเป็นไปได้เราสามารถกระทำได้แค่ไหน แต่ความถี่อาจไม่ได้ถี่มาก ก็ครั้งต่อปี ต่อเดือน ต้องดูความเหมาะสม...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.4

“...ถ้าจัดกิจกรรมบางครั้งพอได้ นาน ๆ ที...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.5

กลุ่มที่ 4 ไม่มีความพร้อมในการดำเนินการโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย นักปฏิบัติจำนวน 5 คน จากจำนวน 24 คน หรือเท่ากับร้อยละ 20.80 กล่าวว่า ไม่พร้อมที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเนื่องจากไม่มีความรู้หรือความสามารถที่จะไปจัดกิจกรรม รวมทั้งไม่ได้รับความช่วยเหลือจากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งทางภาครัฐและเอกชน ขาดแรงจูงใจในการจัดกิจกรรม นอกจากนี้ยังมองว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัวเกินไปที่จะไปเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

“...ด้วยภารกิจงานเวลาน่าจะน้อยหน่อย เพราะภารกิจงานเราแยกกันอย่างชัดเจน...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.8

“...ตัวเรา ณ ตอนนี้องค์กรของเด็กเราห่างออกมา เรามาอยู่เดี่ยว ๆ อยู่ในสังคมผู้สูงอายุ อาวุโส ต้องมองว่ามีโครงการอะไรที่ทำให้ผู้สูงอายุกับวัยของเด็กมาทำกิจกรรมอะไรมากขึ้น หรือมีองค์กรหรือหน่วยงานทรัพยากรพัฒนามนุษย์ พัฒนาสังคมมาช่วยได้บ้าง ตอนนี้อยู่องค์กรเดียว ถ้ามีหน่วยงานมาช่วยก็มีความพร้อม เราไม่ใช่มีความพร้อมอย่างเดียว ต้องให้สังคมมีความพร้อมด้วย...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1.6

“...ตอนนี้ยังไม่พร้อม เนื่องจากครูเรามีภาระ นโยบายเข้ามาเยอะมาก แทบทุกกระทรวง
เลย ที่จะเข้ามาตอนนี้ เวลารวันหนึ่งมีจำนวนจำกัด...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2.3

“...ยังไม่มี ผมว่าทำตรงนี้ให้มันคงก่อนเดี๋ยวไปถึงตรงนั้นเอง จะให้ผมก้าวไปทำตรงนั้น
แล้วมาทำกับเด็กผมก็ทำได้แค่ป๋าย่าตายายเขามาดูแล้วผมก็เข้าไปช่วยอธิบายว่าเด็กเขา
ทำอะไรบ้าง สิ่งที่ผมทำได้คือให้เขาเชื่อไปเองยังไม่คิดจะจัดกิจกรรมกราบป๋าย่าตายาย
ผมว่ามันไกลไป เด็กเขาไปไม่ถึง...”

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3.1

กล่าวโดยสรุป นักปฏิบัติเกินกว่าครึ่งขาดความพร้อมในการปฏิบัติ ดังจะเห็นว่านักปฏิบัติที่
เห็นว่่านักปฏิบัติที่มีความพร้อมมากที่จะดำเนินโปรแกรมโดยทันทีมีน้อยกว่าร้อยละ 50 จึงมีความ
ต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความพร้อมให้แก่ักปฏิบัติ โดยเฉพาะการเพิ่มความพร้อมให้กับผู้มี
ความพร้อมในระดับปานกลางให้มีความพร้อมมากยิ่งขึ้น จะส่งผลให้มีจำนวนนักปฏิบัติที่มีความพร้อม
มากมากยิ่งขึ้น ปัจจัยที่สามารถเพิ่มความพร้อมได้ประกอบด้วยการให้หน่วยงานที่เป็นองค์กรกลางมี
นโยบายที่ชัดเจนและการสนับสนุนในทุกรูปแบบ

ตอนที่ 5 การระบุปัญหาเพื่อกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการระบุปัญหาเพื่อกำหนด
เป้าหมายของโปรแกรม โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การระบุปัญหา (define
problem definition) และ 2) การกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (program
goals)

1. การระบุปัญหา (define problem)

จากผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและ
เด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย ผู้วิจัยจำแนกปัญหาที่ต้องแก้ไข
ออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านนักปฏิบัติ และด้านปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ปัญหาด้านนักปฏิบัติ ด้านนักปฏิบัติถือเป็นบุคคลที่สุดในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้
ระหว่างวัยเนื่องจากเป็นผู้นำโปรแกรมลงสู่การปฏิบัติโดยตรงกับผู้เรียน มีประเด็นปัญหา ดังต่อไปนี้

1) ขาดการตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท ที่เกี่ยวกับ คนในครอบครัวใช้เวลาด้วยกันน้อยลง ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน

2) ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ที่เกี่ยวกับ

- ขาดการระบุวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยบางประการ เช่น การสร้างคุณค่าในตนเอง การสืบสานวัฒนธรรม การแก้ไขปัญหาสังคมและพัฒนาสังคมให้น่าอยู่ และการพัฒนาสุขภาพกายและใจ

- รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ที่ควรเน้นการทำกิจกรรมในลักษณะที่เน้นปฏิสัมพันธ์ (interactive activities) เน้นการเรียนรู้แบบต่างตอบแทน (reciprocal activities) มากขึ้น ทั้งยังต้องเน้นว่าการเรียนรู้ระหว่างวัยสามารถทำกับผู้สูงอายุต่างและเด็กต่างสายเลือด หรือคนนอกครอบครัวได้

- การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยต้องสร้างความเข้าใจว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไม่จำเป็นต้องมีการประเมิน เนื่องจากการที่ผู้สูงอายุและเด็กได้มาทำกิจกรรมร่วมกันถือเป็นความสำเร็จประการหนึ่งแล้ว ในกรณีที่ต้องการประเมินเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้จัด ควรเน้นประเมินคุณค่ามากกว่าประเมินความรู้ความสามารถ รวมทั้งไม่ควรประเมินความคุ้มค่าในเชิงการลงทุน และควรใช้การประเมินที่หลากหลายและต่อเนื่อง

3) ขาดทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย ที่ยังไม่สามารถจัดการเกี่ยวกับ การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ และความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม

4) ขาดความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย อาจหมายความว่าขาดแรงจูงใจในการจัดกิจกรรมโดยมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก รวมถึงการไม่ต้องการเพิ่มความรับผิดชอบ

ปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในบริบท

จากการสัมภาษณ์นักปฏิบัติ นักวิจัยพบการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธระหว่างวัยในบริบทไทย 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1) เกิดความเปราะบางในครอบครัวในลักษณะต่างๆ 19 ประการ คือ ครอบครัวหย่าร้างในครอบครัวเกิดครอบครัวในลักษณะพ่อแม่เลี้ยงเดี่ยว ผู้สูงอายุเป็นหัวหน้าครอบครัวหรือมีลักษณะ

ครอบครัวข้ามรุ่น ครอบครัวเกี่ยวข้องกับยาเสพติด เด็กติดเกมส์ ผู้สูงอายุถูกทอดทิ้งให้อยู่ตามลำพัง ครอบครัวไม่อยู่พร้อมหน้าพร้อมตา พ่อหรือแม่ไปทำงานต่างถิ่น ครอบครัวพ่อแม่วัยใส ครอบครัวไม่อบอุ่นไม่สูงสิ่งพูดคุยกัน พ่อแม่ให้ลูกอยู่ตามลำพังเลี้ยงลูกด้วยเงินตามใจเด็ก เด็กกำพร้าเทียมหรือไม่ได้พบพ่อแม่ ผู้สูงอายุไม่ได้รับความเคารพจากลูกหลานเนื่องจากไม่มีรายได้ ผู้สูงอายุเป็นผู้เลี้ยงดูหลาน พ่อแม่อยู่ด้วยแต่ไม่มีเวลาเลี้ยงลูก ครอบครัวเกี่ยวข้องกับการติดสุรา ครอบครัวเกี่ยวข้องกับการพนันหรืออบายมุข การทะเลาะเบาะแว้งในครอบครัว สภาพเศรษฐกิจในครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว ไม่มีการถ่ายทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่น และปัญหาอื่น ๆ ในครอบครัว

2) บทบาทของผู้สูงอายุในชุมชนลดลง จากเดิมที่มีบทบาทเป็นหัวหน้าครอบครัวทำหน้าที่หารายได้เลี้ยงครอบครัวและเป็นศูนย์รวมทางจิตใจ การเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรเป็นสังคมเมืองในปัจจุบันทำให้บทบาทในการหาเลี้ยงครอบครัวของผู้สูงอายุจึงลดลง

3) คุณค่าที่โดดเด่นของผู้สูงอายุในชุมชนลดลง จากเดิมที่ผู้สูงอายุมีคุณค่าที่โดดเด่นในชุมชนทั้งในด้านการสืบทอดวัฒนธรรมและประเพณี ด้านการสืบทอดวัฒนธรรมและประเพณี แต่ปัจจุบันผู้สูงอายุประมาณ 1 ใน 4 ไม่มีบทบาทใดๆ และถูกมองว่ามีคุณค่าลดลง จากการเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ประการนี้ ได้ก่อให้เกิดปัญหาด้านความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่ปรากฏในสังคมไทย

สรุปเป็นประเด็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไข ได้ทั้งสิ้น 6 ประการ คือ 1) ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะห่างเหินมากขึ้น 2) ความเคารพที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่มีน้อยลง 3) คนในครอบครัวใช้เวลาว่างร่วมกันน้อยลง 4) การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน 5) ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และ 6) การถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง

2. การกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (program goals)

นักวิจัยระบุเป้าหมายโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็ก ไว้ 2 ประการ คือ

1) เป้าหมายในการพัฒนานักปฏิบัติ ครอบคลุมวัตถุประสงค์เพื่อ

1.1) สร้างการตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท

1.2) สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัย ทั้ง 4 ประเด็น

คือ การระบุวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยให้มีความหลากหลาย รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ (interactive activities) การเรียนรู้แบบต่าง

ตอบแทน (reciprocal activities) และการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยเน้นการประเมินคุณค่ามากกว่าความรู้ความสามารถ และใช้การประเมินที่หลากหลายและต่อเนื่อง

1.3) เสริมสร้างทักษะในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย โดยเฉพาะเกี่ยวกับ การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ และความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม

1.4) สร้างทัศนคติในด้านความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย โดยการสร้างแรงจูงใจในการจัดกิจกรรมว่าเป็นสิ่งที่ไม่เกินตัว สามารถบริหารเวลาและความร่วมมือได้จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในบริบท

วิธีดำเนินการ ประกอบด้วย

1.1) การจัดทำคู่มือให้นักปฏิบัติที่ง่ายต่อความเข้าใจ โดยมีรายละเอียดในการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครบถ้วนที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ในการพัฒนา

1.2) มีการจัดอบรมให้แก่นักปฏิบัติก่อนการปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ในประโยชน์และความสำคัญอย่างเร่งด่วน โดยแสดงให้เห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ไกลตัว สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวการจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ (interactive activities) เน้นการเรียนรู้แบบต่างตอบแทน (reciprocal activities) ทั้งในผู้สูงอายุต่างและเด็กในครอบครัวและนอกครอบครัว สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไม่จำเป็นต้องมีการประเมินและมุมมองในการประเมินไม่ควรเป็นด้านองค์ความรู้หรือทักษะ แต่เป็นเรื่องความสัมพันธ์อันดีระหว่างวัย

2) เป้าหมายในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยระบุเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (program goal) ไว้ดังนี้ คือ

1.1) สร้างความผูกพันระหว่างวัย เพื่อลดช่องว่างของความห่างเหินในครอบครัว และสร้างโอกาสให้ผู้สูงอายุและเด็กใช้เวลาาร่วมกันมากยิ่งขึ้น

1.2) สร้างมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย เพื่อให้เด็กมีความเคารพต่อผู้ใหญ่มากขึ้น

1.3) สร้างการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย เพื่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจแม้ว่าแต่ละวัยจะมีความสนใจที่แตกต่างกัน

1.4) เพื่อสร้างให้เกิดการเรียนรู้ต่างตอบแทน โดยเน้นให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่น

- 1.5) สร้างการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก เพื่อลดการสื่อสารของผู้สูงอายุและเด็กที่มีความไม่เข้าใจกัน
- 1.6) สร้างความภาคภูมิใจร่วมกัน เพื่อสร้างความรักในถิ่นฐานบ้านเกิด และแก้ไขปัญหาสังคมร่วมกัน
- 1.7) สร้างความเชื่อถือไว้วางใจ เพื่อสร้างภาวะพึ่งพิงที่แต่ละวัยควรมีให้กันและกัน



บทที่ 5

หลักการออกแบบกิจกรรมและผลการนำสู่ปฏิบัติ

การนำเสนอข้อมูลในส่วนนี้ เป็นการแสดงผลการวิจัยในวัตถุประสงค์ที่ 2) เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และ วัตถุประสงค์ที่ 3) เพื่อทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากบทเรียนจากการวิจัย ครอบคลุมผลการวิจัยระยะที่ 2 ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความคิดใหม่เพื่อร่างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และผลการวิจัยระยะที่ 3 ขั้นตอนที่ 5 การทดลองปฏิบัติและประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และ ขั้นตอนที่ 6 การนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ที่สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน นำเสนอผลออกเป็น 4 ตอน ตามขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

- ตอนที่ 1 การสร้างความคิดใหม่เพื่อร่างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย
- ตอนที่ 2 การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
- ตอนที่ 3 การทดลองปฏิบัติและประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย
- ตอนที่ 4 การนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ที่สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้

ตอนที่ 1 การสร้างความคิดใหม่เพื่อร่างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ในขั้นตอนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อร่างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยในขั้นตอนนี้ นักวิจัยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ผลจากการระดมความคิดโดยทีมนักออกแบบ และร่างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ซึ่งเกิดจากการนำข้ออ้างอิงเชิงทฤษฎีจากแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยมาสังเคราะห์ร่วมกับผลการระดมความคิด มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผลจากการระดมความคิดโดยทีมนักออกแบบ (idea identification)

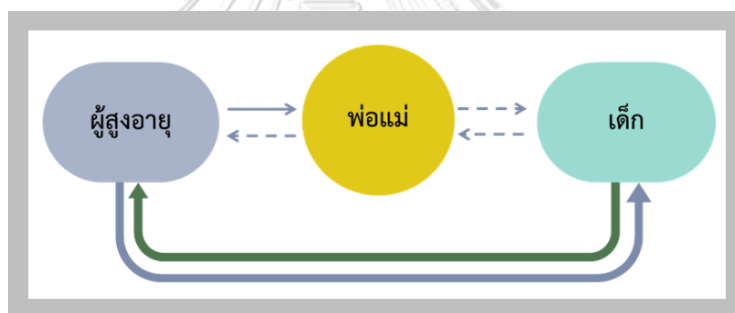
นักวิจัยนำผลการระบุปัญหาและกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็ก มาสรุปเป็นเอกสารประกอบการระดมความคิด นำส่งให้กับทีมนักออกแบบล่วงหน้าเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการระดมความคิด (idea identification) การระดมความคิดจัดขึ้นในวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ที่คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทีมนักออกแบบที่เข้าร่วมการระดมความคิดในครั้งนี้ ประกอบด้วย นักวิชาการศึกษาศึกษานิเทศก์ นักปฏิบัติกิจกรรมในชุมชน อดีตครูผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาเกี่ยวกับเด็ก ผู้บริหาร

สถาบันพัฒนาศักยภาพ นักออกแบบโปรแกรมการศึกษานอกระบบ และนักวิจัย รวมทั้งสิ้น 9 คน นำมาซึ่งผลสรุปจากการระดมความคิด 5 ประเด็น เกี่ยวกับ 1) แนวคิดพื้นฐานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 2) เป้าหมายกิจกรรม/ผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรม 3) คุณลักษณะและภาระงานที่ควรมีในกิจกรรม 4) สารการเรียนรู้ และ 5) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

1) แนวคิดพื้นฐานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

แนวคิดพื้นฐานการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก เป็นการจัดกระทำให้แก่ผู้สูงอายุและเด็ก แม้จะมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กที่อยู่ในลักษณะครอบครัวข้ามรุ่น หรือครอบครัว 3 รุ่น แต่จะต้องมีองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วน คือ ผู้สูงอายุ เด็ก และผู้ปกครอง โดยผู้ปกครองเป็นวัยกลางระหว่างสองวัย อาจมีส่วนร่วมในกิจกรรม แต่จะต้องเป็นผู้ให้การส่งเสริมและการสนับสนุนเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและไม่ว่าจะเป็นระดับใดก็ตาม จึงสรุปว่าแนวคิดพื้นฐานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยอาศัยความเห็นพ้องต้องกันในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุและเด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ดังแสดงในภาพ 21



ภาพ 21 ความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัว

นอกจากนี้ ทิศทางในการเดินทางหน้าของการออกแบบกิจกรรมที่จะนำมาซึ่ง ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก จะต้องประกอบด้วยแก่นความคิดที่จะต้องดำเนินการในลักษณะ ดังนี้คือ

- 1) สร้างให้เกิดการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน
- 2) สร้างความรักและศรัทธาในครอบครัว โดยเฉพาะผู้สูงอายุและเด็ก
- 3) สร้างให้ผู้สูงอายุเข้าใจและยอมรับเด็กในทุกด้าน เช่น เข้าใจกลุ่มเพื่อน เข้าใจความคิด

และพฤติกรรมเด็ก เข้าใจการใช้ศัพท์ ภาษา และการแสดงออก ในขณะเดียวกัน เด็กก็ต้องเข้าใจผู้สูงอายุในมุมมองเรื่องพฤติกรรมเช่นกัน

2) เป้าหมายกิจกรรม/ผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรม

ผลจากการระดมความคิด ทีมนักออกแบบได้ระบุผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรมที่สอดคล้องกับการระบุเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ไว้ทั้งสิ้น 16 ข้อ ด้วยกัน ดังนี้

- 1) ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง
- 2) เด็กเกิดความเคารพและศรัทธาต่อผู้ใหญ่
- 3) เข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย
- 4) เกิดความรู้สึกปลอดภัยและไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
- 5) รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน
- 6) เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่องระหว่างคนต่างวัย โดยใช้ภาษาที่แสดงมิตรไมตรีระหว่างกัน เช่น ขอบคุณ บอกรัก ขอร้อง ขอโทษ เป็นต้น
- 7) เกิดการเสริมแรงทางบวกระหว่างกันของผู้สูงอายุและเด็ก
- 8) เกิดบรรยากาศที่ดีในการอยู่ร่วมกัน
- 9) เรียนรู้จักกันตามอัธยาศัยมากขึ้น ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น
- 10) สามารถสร้างความรู้และทักษะใหม่ให้แก่กันและกัน
- 11) พัฒนาสุขภาพกายและใจของผู้สูงอายุและเด็ก
- 12) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
- 13) เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน
- 14) เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดและชุมชนที่อาศัย
- 15) แบ่งปันประสบการณ์ในชีวิต ฟังเรื่องราวและปัญหาของกันและกัน
- 16) สามารถแก้ไขปัญหาร่วมกันได้

3) คุณลักษณะและภาระงานที่ควรมีในกิจกรรม

ผลที่ได้จากการระดมความคิด นำมาซึ่งการระบุคุณลักษณะของกิจกรรมที่ใช้ในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยอันเหมาะสมกับบริบทไทยมีคุณลักษณะ 10 ประการ คือ

- 1) ให้ความรู้สึกปลอดภัยจากการตัดสินใจ

กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทยต้องทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนรู้สึกปลอดภัยจากการถูกตัดสินจากผู้อื่นระหว่างร่วมกิจกรรม
- 2) ง่ายและสนุก

กิจกรรมต่าง ๆ ที่ถูกบรรจุในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต้องเป็นกิจกรรมที่ไม่ยากเกินไป สำหรับทั้งเด็กและผู้สูงอายุเป็นไปอย่างสนุกสนาน สามารถสร้างรอยยิ้มและเสียงหัวเราะจากผู้ร่วมกิจกรรมได้

3) ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัย

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทยต้องสอดแทรกกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็ก โดยมุ่งเน้นไปที่ความแตกต่างทางด้านกายภาพและจิตใจ

4) พ่อแม่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อน

พ่อแม่ หรือผู้ปกครองของเด็กอันเป็นวัยกลางคน (middle generation) ซึ่งเป็นคนที่มีความใกล้ชิด สนับสนุนกับทั้งผู้สูงอายุและเด็ก หรือเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอำนวยความสะดวกต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของทั้งผู้สูงอายุและเด็ก ต้องมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยด้วย

5) ตอบสนองความต้องการของชุมชน (local needs)

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต้องตอบสนอง และสอดคล้องกับความต้องการของคนในชุมชน โดยกิจกรรมจะต้องสอดคล้องกับความต้องการที่จะได้รับการพัฒนาทั้งในด้านวัฒนธรรม และการเรียนรู้ของชุมชน

6) ทุกกิจกรรมพัฒนาขึ้นมาจากข้อเสนอของผู้สูงอายุและเด็ก

ทุก ๆ กิจกรรมที่ถูกบรรจุในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต้องเป็นกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมาจากข้อเสนอของทั้งผู้สูงอายุและเด็กที่อาศัยอยู่ในชุมชนนั้น ๆ เพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้สูงอายุและเด็กมากที่สุด เช่น การเล่าเรื่อง การเล่านิทานที่ตรงใจ หรือตรงประเด็นกับสถานการณ์

7) ใช้การสื่อสารเชิงบวก

ระหว่างการดำเนินกิจกรรมต้องใช้การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดแนวคิดเชิงบวก รวมทั้งภาษาที่แสดงมิตรไมตรีระหว่างกัน เช่น ขอบคุณ บอกรัก ขอร้อง ขอโทษ และการใช้วาจาอดอ้อน

8) ส่งเสริมให้เกิดความเชื่อถือไว้วางใจกัน

ทุกกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดความเชื่อถือไว้วางใจกัน และ/หรือทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง และบางกิจกรรมสามารถเกิดความเชื่อมโยงไปสู่ครอบครัวอื่นได้

9) มีเงื่อนไขและสถานการณ์ที่ทำให้ผู้สูงอายุและเด็กมาพบเจอกัน

กิจกรรมทุกกิจกรรมควรส่งเสริมให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการสัมผัสทางกาย เช่น การโอบกอด การแสดงความรักต่อกัน

10) ดำเนินกิจกรรมโดยนักปฏิบัติในพื้นที่ นักปฏิบัติควรเป็นบุคคลในพื้นที่เนื่องจากเป็นผู้เข้าใจบริบท ทำให้การสื่อสารที่เข้าใจและสั่นไหว นักวิจัยมีหน้าที่ในการอบรมและสร้างความเข้าใจในการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยให้นักปฏิบัติ โดยนักปฏิบัติควรมีคุณสมบัติ ดังนี้ สามารถหาข้อมูลจากพื้นที่โดยสามารถระบุความต้องการจำเป็นหรือช่องว่างของความต้องการและสิ่งที่เป็นอยู่

สามารถสัมภาษณ์ชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลได้ สามารถวิเคราะห์ สรุป และประมวลผล เพื่อนำมาใช้ในโปรแกรมได้ และมีความสามารถในการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบได้ อย่างไรก็ตามในวิจัยนี้เป็นการสร้างต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ผู้วิจัยจำเป็นต้องเข้าไปทดลองใช้และทำงานร่วมกับนักปฏิบัติและได้มาซึ่งหลักการออกแบบใหม่เสียก่อน

ภาระงานที่ควรมีในกิจกรรม

- 1) มีกิจกรรมที่จัดเพื่อให้ทำความรู้จักกันเกี่ยวกับนิสัย ความชอบ ข้อดี ข้อเสีย ประสบการณ์ และการใช้ชีวิตของคนต่างวัย
- 2) มีเวทีในการเปิดเผยความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัยเพื่อให้เกิดเข้าใจในความแตกต่าง
- 3) มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ เช่น การทำอาหาร การเล่นเกมบนโต๊ะที่บ้าน เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ แอปพลิเคชันใน LINE
- 4) มีกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมกันเพื่อร่วมกันสร้างสิ่งใหม่หรือหาทางในการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน
- 5) มีกิจกรรมที่ผู้สูงอายุนำประสบการณ์เดิมของตนมาเล่า และใช้ประโยชน์ในการสร้างความยอมรับจากเด็ก
- 6) มีกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน
- 7) มีกิจกรรมที่ผู้เรียนร่วมกิจกรรมทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม
- 8) ผู้สูงอายุใช้ความสามารถพิเศษในการช่วยออกแบบกิจกรรม
- 9) มีวิธีการทบทวนตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างวัยในช่วงก่อน ระหว่าง และหลังการร่วมกิจกรรม และแม้แต่ภายหลังที่งานวิจัยสิ้นสุดลง เพื่อเน้นความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนของชุมชน

4) สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้ ต้องมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับยุคสมัย และมีองค์ประกอบที่ครอบคลุมสาระย่อยหรือความรู้ ดังต่อไปนี้

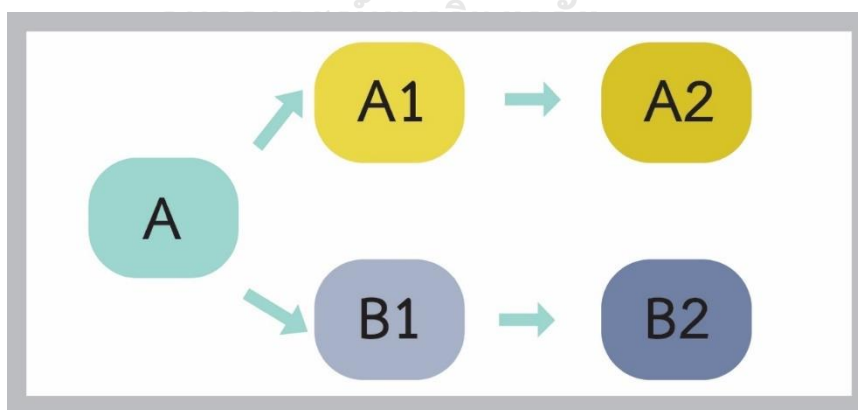
- 1) สารที่เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัย เช่น ประสบการณ์ ความแตกต่างในการใช้ร่างกาย และความสามารถในการเรียนรู้
- 2) สารที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือสถานที่สำคัญในท้องถิ่น เช่น การทำอาหาร การทำบายศรี โบราณสถาน สถานที่ท่องเที่ยวในชุมชน เป็นต้น
- 3) สารที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ
- 4) ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น เช่น การสานตระกร้า การทำโมบายปลาตะเพียน การทำไม้กวาด การประมงและการเลี้ยงสัตว์

- 5) ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ เช่น การทาสี การทำความสะอาด การปลูกต้นไม้
- 6) สาระที่เกี่ยวกับการพัฒนาและดูแลสุขภาพ เช่น การเดินแอโรบิค การเดิน การนวดแผนไทย
- 7) ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิงบวก หรือการรู้จักใช้ภาษาดอกไม้ เช่น การขอบคุณ การบอกรัก การขอร้อง การขอโทษ การอ้อน เป็นต้น

5) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย ควรประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน (before action review) ขั้นปฏิบัติงาน (action) และ ขั้นทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (after action review) โดยแบ่งเป็น 7 ขั้นตอนย่อย ดังต่อไปนี้

5.1) ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน (before action review - BAR) เป็นขั้นตอนที่ผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม คือ ผู้วิจัย ทำการทบทวนวัตถุประสงค์ แผนการปฏิบัติงาน เป้าหมาย และบทบาทหน้าที่ของผู้ร่วมกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน รวมทั้งศึกษาบริบทของชุมชนที่ต้องการนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้ก่อนการปฏิบัติงาน และพัฒนานักปฏิบัติเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยทำการทบทวนวัตถุประสงค์ แผนการปฏิบัติงาน กำหนดเป้าหมาย และระบุบทบาทหน้าที่ของผู้ร่วมกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนก่อนลงพื้นที่ปฏิบัติงาน โดย A คือ กิจกรรมที่นักวิจัยทำ และ B กิจกรรมที่นักปฏิบัติเป็นผู้ดำเนินงาน (กิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง หรือ กรต.) ดังภาพ 22 โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



ภาพ 22 การแบ่งกิจกรรมก่อนการปฏิบัติงานระหว่างวัย

1) การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษบริบทของกลุ่มเป้าหมายในชุมชน โดยสร้างเวทีทำความเข้าใจกับนักปฏิบัติ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และตัวแทนผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นคนในพื้นที่

โดยการให้เหตุผล และบอกประโยชน์ของกิจกรรม และรับฟังความคิดเห็น เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการกำหนดกรอบกิจกรรมที่เหมาะสมกับบริบท ให้เกิดการมีส่วนร่วมของแต่ละครอบครัว โดยกิจกรรมของแต่ละครอบครัวอาจแตกต่างกันได้ รวมไปถึงการพบปะพูดคุยกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informant)

2) สรรหาและพัฒนานักปฏิบัติ

- 2.1) สรรหานักปฏิบัติที่เป็นคนในชุมชน มีความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับจากคนในชุมชน อย่างน้อย 2 คน
- 2.2) พัฒนานักปฏิบัติ โดยการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ

5.2) **ขั้นปฏิบัติงาน (action)** เป็นขั้นตอนที่นักวิจัยและนักปฏิบัติดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติงาน

- 3) การดำเนินกิจกรรมต้นแบบโปรแกรมพบกลุ่มครั้งที่ 1 ที่สอดคล้องกับจุดเน้นของกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็ก ดำเนินงานโดยนักวิจัย
- 4) การเรียนรู้ต่อเนื่อง กิจกรรมเพื่อส่งเสริมอาชีพและวัฒนธรรมพื้นบ้านตามความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน ดำเนินงานโดยนักปฏิบัติ
- 5) การดำเนินกิจกรรมต้นแบบโปรแกรมพบกลุ่มครั้งที่ 2 เน้นการนำเสนอผลงานของกิจกรรมที่ค้างอยู่และผลงานกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง สรุปความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียนดำเนินงานโดยนักวิจัย

5.3) ขั้นทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (after action review - AAR)

- 6) การสรุปผลการดำเนินกิจกรรม ทำแบบประเมินการดำเนินงานวิจัย
- 7) การนำเสนอส่วนที่ควรปรับปรุง นักปฏิบัตินำเสนอข้อคิดเห็นและส่วนที่ควรปรับปรุง

2. ร่างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (draft of design principles)

ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยนำแนวคิดจากการศึกษาวรรณกรรม ร่วมกับข้อสรุปจากทีมที่นำออกแบบมา ทั้ง 5 ประเด็น มาทำเป็นร่างการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ตามหลักการออกแบบของ Sandoval (2014) และข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยในขั้นก่อนหน้า มีองค์ประกอบหลัก คือ ตัวแปรเหตุและตัวแปรผลลัพธ์ แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ในการออกแบบ สารในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย กระบวนการดำเนินงาน และข้อคาดการณ์ ดังนี้

1) ตัวแปรเหตุและตัวแปรผลลัพธ์

ในงานวิจัยครั้งนี้ “ตัวแปรเหตุ” คือ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ซึ่งจะส่งผลให้เกิด “ตัวแปรผลลัพธ์” คือ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ซึ่งมีคุณลักษณะระบุไว้ในผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการระดมความคิดโดยนักออกแบบ ในตอนที่ 1 ผลจากการระดมความคิดโดยทีมนักออกแบบที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายกิจกรรม/ผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรมที่มีระบุไว้ 14 ข้อย่อย

2) แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ในการออกแบบ

นำแนวคิดทฤษฎีหลักที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย และการจัดการศึกษานอกระบบ ประกอบกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตวิทยาภายในครอบครัว และจิตวิทยาระหว่างบุคคล มาใช้ในการระบุตัวแปรผลลัพธ์ที่คาดหวังย่อยที่ต้องเกิดจากการจัดกระทำโดยตัวแทรกแซง ซึ่งก็คือกิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ดังนี้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย อ้างอิงได้ว่า เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยจะเน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กเป็นหลัก โดยความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็กจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อคนต่างวัย (Hatton-Yeo and Ohsako, 2005) นอกจากนี้ Brubaker & Brubaker (1999) กล่าวว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยจะเกิดได้ ต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ หรือ 4R คือ การมีความรับผิดชอบต่อกันและกัน (Responsibility) การเคารพในความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกัน (Respect) ความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ร่วมกัน (Resiliency) และ การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อกัน (Reciprocity) ซึ่งนักวิจัยเห็นว่าตัวแทรกแซงแรกที่ต้องทำให้เกิด คือ การสร้างความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย เพื่อเป็นพื้นฐานให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้อื่น ๆ ตามมา

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการศึกษานอกระบบ กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยควรมีชุดของกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนต่างวัย (collaborative learning) และเกิดประโยชน์ต่างตอบแทน (reciprocal relations) แก่ผู้เรียนทั้งสองฝ่าย โดยใช้สาระการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อคนในสังคม (Hatton-Yeo and Ohsako, 2005) รวมทั้งวิธีการสอนและกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับความต้องการของคนทั้งสองวัย โดยบูรณาการศาสตร์และศิลป์ในการสอนเด็ก (pedagogy) และศาสตร์และศิลป์ในการสอนผู้ใหญ่ (Andragogy) เข้าด้วยกัน และมีการสร้างผลผลิตการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม (authentic work) (Loewen, 1996) แม้เป้าหมายการจัดการเรียนรู้จะเน้นการสร้างความสัมพันธ์เป็นหลัก แต่การสร้างผลงานร่วมกันเป็นความหมายเชิง

สัญลักษณ์จะช่วยให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน อันจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยให้ยั่งยืนในชุมชน (Hatton-Yeo and Ohsako, 2005) และช่วยแสดงผลสำเร็จให้ชุมชนเห็นซึ่งจะส่งผลดีต่อการประชาสัมพันธ์ผู้ร่วมสนับสนุนกิจกรรมในอนาคต (Loewen, 1996)

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตวิทยาภายในครอบครัว สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ (สสส.) กล่าวว่า ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัว จะต้องสร้างความผูกพันระหว่างกันโดยให้แต่ละวัยมีเวลาและแสดงความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน มีการสร้างความเข้าใจในความแตกต่างของกันและกัน เน้นให้แต่ละวัยใช้การสื่อสารเชิงบวกต่อกันและกัน (สุกัญญา รุ่งทองใบสุรีย์, 2558) ซึ่งนักวิจัยเห็นว่าตัวแทรกแซงต้องทำให้เกิดความผูกพันและการสื่อสารเชิงบวก

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตวิทยาระหว่างบุคคล พรทิพย์ เกยุรานนท์ (2552) กล่าวว่า ความไว้วางใจนั้น เป็นพื้นฐานของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะเป็น พ่อ แม่ ลูก คนรัก เพื่อน หัวหน้า หรือ ลูกน้อง นอกจากนี้ การสร้างความสัมพันธ์ต่อผู้อื่นจำเป็นต้องมีความเชื่อถือไว้วางใจ ซึ่งความไว้วางใจจะมีส่วนประกอบ 2 ประการ คือ ความรู้ความสามารถ และความดีโดยเนื้อแท้ โดยความดีโดยเนื้อแท้หมายถึงความตั้งใจที่จะทำสิ่งดีให้กันหรือให้ส่วนรวมด้วยความจริงใจ ซึ่งนักวิจัยเห็นว่าตัวแทรกแซงต้องทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ ความไว้วางใจด้วยเช่นกัน

ดังนั้น นักวิจัยจึงสรุปว่าสร้างตัวแทรกแซงที่ก่อให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก มีตัวแปรผลลัพธ์ย่อยหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย อันนำมาซึ่งทัศนคติที่ดีต่อคนต่างวัย 2) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย 3) ความผูกพันระหว่างวัย 4) ความภาคภูมิใจร่วมกัน 5) การสื่อสารเชิงบวก 6) ความเชื่อถือไว้วางใจ และ 7) การแก้ไขปัญหาร่วมกัน โดยกิจกรรมที่จัดจะมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันที่เน้นสาระที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชุมชน และมีการแสดงผลสำเร็จที่นำมาซึ่งความภาคภูมิใจร่วมกันของผู้เรียนและประจักษ์ต่อคนในชุมชน

นักวิจัยได้ทำตารางแสดงผลการจับคู่ระหว่างตัวแปรเหตุและตัวแปรผลลัพธ์ โดยได้นำข้อค้นพบที่ได้จากการกำหนดเป้าหมายจากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย ข้อเสนอจากการระดมความคิดที่เกี่ยวกับภาระงาน สาระการเรียนรู้ และผลลัพธ์ที่คาดหวังที่ควรมี และพร้อมกับการวิเคราะห์วรรณกรรมจากแนวคิดการศึกษานอกระบบโรงเรียน การเรียนรู้ระหว่างวัย จิตวิทยาในครอบครัว จิตวิทยาระหว่างบุคคล มาประกอบกับเป็นตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวังและรายละเอียดเพื่อนำไปออกแบบกิจกรรมในลำดับต่อไป ดังตาราง 24

ตาราง 24 ผลการสังเคราะห์ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยสำหรับการออกแบบตัวแทรกแซง

การกำหนดเป้าหมายจากความต้องการจำเป็นส่งเสริม	ภาระงานที่ควรมีจากการระดมความคิด	สาระการเรียนรู้จากการระดมความคิด	ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการระดมความคิด	ตัวแปรผลลัพธ์ที่คาดหวังจากวรรณกรรมและงานวิจัยนี้
- สร้างการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย	- ทำความรู้จักเกี่ยวกับการใช้ชีวิต นิสัย ความชอบ ข้อดี ข้อเสีย และประสบการณ์ของคนต่างวัย (1) - มีเวทีในการเปิดเผยความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัยเพื่อให้เกิดเข้าใจในความแตกต่าง (2)	- สาระที่เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัย (1) - สาระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือสถานที่สำคัญในท้องถิ่น (2)	- เข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย (3) - รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน (5)	1. ความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย
- สร้างความเชื่อถือไว้วางใจ	- มีกิจกรรมเรียนรู้ทักษะใหม่ที่ต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ เช่น การทำอาหาร การเล่นเกมบนคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ แอปพลิเคชันใน LINE (3) - มีกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมกัน ทำร่วมกัน สร้างสิ่งใหม่หรือหาทางในการแก้ไขปัญหาหารือร่วมกัน (4) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม (7)	- สาระที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ (3) - ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น (4) - ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ (5) - สาระที่เกี่ยวกับการพัฒนาและดูแลสุขภาพ (6) - ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิงบวก หรือการรู้จักใช้ภาษาดอกไม้ (7)	- เกิดความรู้สึกปลอดภัยและไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (4) - แบ่งปันประสบการณ์ในชีวิต ฟังเรื่องราวและปัญหาของกันและกัน (15) - สามารถแก้ไขปัญหาร่วมกันได้ (16)	2. ความเชื่อถือไว้วางใจระหว่างกัน
- สร้างมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย	- มีเวทีในการเปิดเผยความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัยเพื่อให้เกิดเข้าใจในความแตกต่าง (2) - ผู้สูงอายุนำประสบการณ์เดิมของตนมาเล่า และใช้ประโยชน์ในการสร้างความยอมรับจากเด็ก (5)	- สาระที่เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัย เช่น ประสบการณ์ (1) - ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิงบวก หรือการรู้จักใช้ภาษาดอกไม้ (7)	- ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง (1) - เด็กเกิดความเคารพและศรัทธาต่อผู้ใหญ่ (2)	3. มุมมองเชิงคุณค่า
- สร้างการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	- ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม (7)	- ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิงบวก หรือการรู้จักใช้ภาษาดอกไม้ (7)	- เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่องระหว่างคนต่างวัย โดยใช้ภาษาที่แสดงมิตรไมตรีระหว่างกัน (6) - เกิดการเสริมแรงทางบวกระหว่างกันของผู้สูงอายุและเด็ก (7) - เกิดบรรยากาศที่ดีในการอยู่ร่วมกัน (8)	4. การสื่อสารเชิงบวก
- สร้างความผูกพันระหว่างวัย	- มีกิจกรรมเรียนรู้ทักษะใหม่ที่ต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ เช่น การทำอาหาร การเล่นเกมบนคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เรียนรู้การใช้	- สาระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือสถานที่สำคัญในท้องถิ่น (2) - สาระที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ (3)	- เรียนรู้จักกันตามอัธยาศัยมากขึ้น ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น (9)	5. ความผูกพันระหว่างกัน

การกำหนดเป้าหมายจากความต้องการจำเป็นส่งเสริม	ภาระงานที่ควรมีจากการระดมความคิด	สาระการเรียนรู้จากการระดมความคิด	ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการระดมความคิด	ตัวแปรผลลัพธ์ที่คาดหวังจากวรรณกรรมและงานวิจัยนี้
	เทคโนโลยีใหม่ๆ แอปพลิเคชันใน LINE (3) - มีกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมกัน ทำร่วมกัน สร้างสิ่งใหม่หรือหาทางในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (4) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม (7)	- ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น (4) - สาระที่เกี่ยวกับการพัฒนาและดูแลสุขภาพ (6)	- สามารถสร้างความรู้และทักษะใหม่ให้แก่นักเรียน (10) - พัฒนาสุขภาพกายและใจของผู้สูงอายุและเด็ก (11) - เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่าง ผู้สูงอายุและเด็ก (12)	
- สร้างความภาคภูมิใจร่วมกัน	- มีกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน (6) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม (7) - ผู้สูงอายุใช้ความสามารถพิเศษในการช่วยออกแบบกิจกรรม (8)	- สาระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือสถานที่สำคัญในท้องถิ่น (2) - ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น (4) - ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ (5)	- เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน (13) - เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดและชุมชนที่อาศัย (14)	6. ความภาคภูมิใจร่วมกัน
- สร้างให้เกิดการเรียนรู้ต่างตอบแทน	- มีกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน (6) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม (7)	- สาระที่เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัย (1) - ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ (5)	- เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน (13) - เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดและชุมชนที่อาศัย (14) - สามารถแก้ไขปัญหา ร่วมกันได้ (16)	7. การแก้ไขปัญหา ร่วมกัน

นักวิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง มาศึกษาวรรณกรรมเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้เป็นข้ออ้างอิงเชิงเหตุผลที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ที่อาจส่งผลทำให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง อันเป็นที่มาของการออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ดังตาราง 25

ตาราง 25 แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยที่นำมาใช้ในการสร้างตัวแทรกแซง

ปัญหาที่พบ	แนวคิดว่าเรียนรู้ระหว่างวัย	ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง
ผู้สูงอายุและเด็กขาดความเข้าใจในข้อจำกัดทางด้านกายภาพและการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน รวมทั้งมีมุมมองเชิงลบต่อภาพลักษณ์ของคนต่างวัย (personality view)	การเล่าเรื่องจากประสบการณ์ชีวิต storytelling technique) ร่วมกับ เทคนิคสกาฟาแฟ (world café technique) ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความรู้ ต่อยอดประสบการณ์ และความคิดเห็นในประเด็นที่กลุ่มได้กำหนดไว้ภายใต้บรรยากาศแห่งมิตรไมตรี (Marx & Goff, 2005; Marx & Roman, 2002; McIntyre et al., 2003)	ความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย
บทบาทและคุณค่าของผู้สูงอายุในมุมมองของเด็กลดลง ขาดโอกาสในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ต่อกัน ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น	“การปริทัศน์ชีวิต” (life review) หรือ “การสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต” (life review interview) ช่วยให้ผู้เล่าเรื่องชีวิตของตนเองชัดเจนมากขึ้นและมีความพึงพอใจต่อชีวิตมากขึ้น ส่วนผู้ฟังมีมุมมองในชีวิตที่แตกต่างออกไป เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในอดีตเชิงบวกต่อกัน Mimi Jenko et al. (2007)	มุมมองเชิงคุณค่า
ผู้สูงอายุและเด็กต่างมีมุมมองตามยุคสมัยที่ต่างกัน โดยเฉพาะในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้น มุมมองและความสนใจของคนแต่ละช่วงวัยจึงมีความแตกต่างกันมากขึ้น เป็นผลให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น โอกาสในการสร้างความรู้จักกันตามอัธยาศัยจึงมีน้อยลง	การบอกเล่าสถานที่ที่ชอบหรือสถานที่ที่ประทับใจ สามารถสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้ที่ชื่นชอบ ทำให้ผู้อื่นเรียนรู้ตัวตนของบุคคลผ่านความประทับใจในสถานที่ของบุคคลนั้น การไปเยี่ยมชมสถานที่โปรดพร้อมกัน จะช่วยให้เกิดความประทับใจและสร้างสัมพันธ์ตามอัธยาศัย นอกจากนี้ การเยี่ยมชมสถานที่ในชุมชนทำให้คนต่างวัยรู้จักชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเองมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดความรักความผูกพันในสถานที่ชุมชนที่อยู่อาศัยร่วมกัน และรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของร่วมกัน	ความผูกพันระหว่างกัน ความภาคภูมิใจร่วมกัน
เด็กมักถูกสอนให้เชื่อฟังผู้ใหญ่ ทำให้เด็กไม่กล้าคิดหรือแสดงความคิดเห็นต่าง เกรงว่าผู้ใหญ่จะไม่พอใจ จึงมักจะทำตามผู้ใหญ่ชี้แนะ จึงยากที่ทั้งผู้สูงอายุและเด็กจะมีการเรียนรู้แบบร่วมกัน สร้างสิ่งใหม่หรือหาทางในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน	การประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาพร้อมกัน (Moderation technique workshop) มีการออกแบบให้ผู้เรียนที่เป็น passive learners มีปฏิสัมพันธ์ต่อกิจกรรมกลุ่มมากยิ่งขึ้น ให้สามารถร่วมกันวิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาพร้อมกันตามแนวทางประชาธิปไตย เพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการสื่อสารร่วมกัน (Yi Byung Jun, 2019)	การแก้ไขปัญหาพร้อมกัน
ผู้สูงอายุและเด็กขาดปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และทำกิจกรรมร่วมกันน้อยลง เด็กมองว่าองค์ความรู้จากผู้สูงอายุล้าสมัย โอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามอัธยาศัยจึงลดลง เป็นผลให้ทุนทางสังคมลดลง โอกาสในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะทางอาชีพ วัฒนธรรม ธรรมเนียมและประเพณีจากรุ่นสู่รุ่นลดน้อยลง	การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่จะช่วยทำให้เกิดการถ่ายทอดทางทักษะระหว่างวัย ช่วยให้เกิดการส่งผ่านวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น และช่วยให้เกิดการสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างวัย (Hatton-Yeo A. & Ohsako T., 1999)	<ul style="list-style-type: none"> - ความผูกพันระหว่างวัย - มุมมองเชิงคุณค่า - ความภาคภูมิใจร่วมกัน - การสื่อสารเชิงบวก - ความเชื่อถือไว้วางใจ - การแก้ไขปัญหา ร่วมกัน

3) สารระโนโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

นักวิจัยนำผลการระดมความคิดของนักออกแบบ มาสร้างเป็น “สารระของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” ผลการสังเคราะห์เนื้อหาสรุปประเด็นสารระที่จำเป็นต้องมีในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยดังนี้

1. สารระที่เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัย เช่น ภาพลักษณ์เชิงบวก เชิงลบของคนต่างวัย ประสบการณ์ ความแตกต่างในการใช้ร่างกาย และความสามารถในการเรียนรู้
2. สารระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือสถานที่สำคัญในท้องถิ่น เช่น การทำอาหาร การทำบายศรี โบราณสถาน สถานที่ท่องเที่ยวในชุมชน เป็นต้น
3. สารระที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ
4. ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น เช่น การสานตระกร้า การทำโมบายปลาตะเพียน การทำไม้กวาด การประมงและการเลี้ยงสัตว์
5. ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ เช่น การทาสี การทำความสะอาด การปลูกต้นไม้
6. สารระที่เกี่ยวกับการพัฒนาและดูแลสุขภาพ เช่น การเดินแอโรบิก การเดิน การนวดแผนไทย
7. ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิงบวก หรือการรู้จักใช้ภาษาดอกไม้ เช่น การขอบคุณ การบอกรัก การขอร้อง การขอโทษ การอ้อน เป็นต้น

4) กระบวนการดำเนินงาน

นักวิจัยนำผลการสังเคราะห์ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยสำหรับการออกแบบตัวแทรกแซง และแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยที่นำมาใช้ในการสร้างตัวแทรกแซง รวมทั้งประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ของนักวิจัย มาเรียงลำดับสร้างเป็นกระบวนการดำเนินงาน โดยเรียงลำดับกิจกรรมตามความเหมาะสมก่อนและหลัง โดยคาดเดาผลที่จะเกิดขึ้นจากกิจกรรมก่อนหน้าที่จะส่งผลไปยังกิจกรรมต่อไป และท้ายที่สุดส่งผลไปยังผลลัพธ์รวมของโปรแกรม นอกจากนี้ยังได้มีการจัดลำดับกิจกรรมให้เหมาะสมกับขั้นตอนการปฏิบัติงานที่ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนทวนก่อนการปฏิบัติงาน ขั้นปฏิบัติงาน และขั้นตอนทวนหลังการปฏิบัติงาน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนทวนก่อนปฏิบัติงาน

- 1) การศึกษาบริบทและพัฒนานักปฏิบัติ

ขั้นปฏิบัติงาน

- 2) กิจกรรมแนะนำกิจกรรม : แนะนำกิจกรรมและภาพรวมของโปรแกรม เพื่อปูพื้นฐานความเข้าใจ และทัศนคติที่ดีต่อการเข้าร่วมโปรแกรม

3) กิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก : สร้างความรู้จักระหว่างผู้เรียนและนักปฏิบัติ โดยเน้นการละลายพฤติกรรมเพื่อลดความเขินอายและเตรียมพร้อมที่สำหรับการทำกิจกรรมในขั้นตอนต่อไปที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

4) กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง : สร้างมุมมองที่แตกต่างและเกิดการเรียนรู้ภาพลักษณ์เชิงบวกและลบของวัยตนเองและคนต่างวัย ผ่านการรับฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์หรือความคิดเห็นที่บุคคลอื่นมีต่อวัยตนเองและคนต่างวัย

5) กิจกรรมจับคู่สนทนา : สร้างความรู้จักและยอมรับกันและกันในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับนิสัย ความชอบ ข้อดี ข้อเสีย ประสบการณ์ และการใช้ชีวิตของคนต่างวัยในลักษณะการเล่าและสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตของคู่สนทนา เพื่อนำมาซึ่งมุมมองเชิงคุณค่าของคนต่างวัย

6) กิจกรรมบันทึกทัศนคติ : สร้างความผูกพันและภาพจำที่ตีร่วมกัน ผ่านการท่องเที่ยวในสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก

7) กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน : สร้างการสื่อสารเชิงบวกและความภาคภูมิใจในการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกันในหัวข้อ “การสื่อสารระหว่างวัย” เพื่อได้มาซึ่งขั้นตอนในการแก้ปัญหาคือการสื่อสารระหว่างวัยร่วมกัน

8) กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน : สร้างการเรียนรู้แบบร่วมกัน ผ่านการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในลักษณะต่างตอบแทน โดยต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับความรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ทั้ง 6 ประการ ประกอบด้วย สาระที่เกี่ยวกับความเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัย วัฒนธรรมและความเป็นอยู่ เทคโนโลยีสมัยใหม่ การดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น การพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ และการพัฒนาและดูแลสุขภาพ

9) กิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย : ทำการทบทวนตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างวัยในช่วงก่อน ระหว่าง และหลังการร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนทบทวนหลังปฏิบัติงาน

10) การประเมินผลโปรแกรมและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของนักปฏิบัติ

11) นักวิจัยทำการถอดหลักการออกแบบ

เมื่อนำองค์ประกอบตามหลักการออกแบบของ van den Akker (1999) ซึ่งมียุทธศาสตร์ประกอบคือ ตัวแปรเหตุ ตัวแปรผลลัพธ์ จุดเน้นเชิงสาระ จุดเน้นเชิงกระบวนการ และข้ออ้างเชิงเหตุผล มาประกอบเป็นโมเดลทางความคิดตามแนวคิดของ สุวิมล ว่องวานิช (2563)

5) ข้อคาดการณ์

นักวิจัยใช้ แนวคิดของ Sandoval (2014) มากำหนดสมมติฐานที่อธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรเหตุที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรผลลัพธ์ เพิ่มเติมจากแนวคิดของ van den Akker (1999) โดย

ระบุข้อคาดการณ์ขั้นสูงอันเป็นสมมติฐานหลักที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่เชื่อมโยงไปยังผลลัพธ์ และข้อคาดการณ์อีก 2 ประเภท คือ ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบซึ่งแสดงกระบวนการส่งผ่านตัวแปรเหตุไปยังผลลัพธ์ที่คาดหวัง และข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎีซึ่งแสดงส่วนประกอบของตัวแปรที่เชื่อมโยง มีรายละเอียด ดังนี้

5.1) ข้อคาดการณ์ขั้นสูง

ทฤษฎีการเรียนรู้ระหว่างวัย โดย Hatton-Yeo A. & Ohsako T. (1999) กล่าวว่า การเรียนรู้ระหว่างวัยช่วยทำให้เกิดประโยชน์หลายประเด็น ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างวัย การส่งผ่านวัฒนธรรม การถ่ายทอดทักษะระหว่างวัยในลักษณะต่างตอบแทน การแบ่งปันทรัพยากรระหว่างคนต่างวัย ช่วยลดประเด็นปัญหาทางสังคม และช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในงานวิจัยนี้ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างวัยจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย มีมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย เกิดความผูกพันระหว่างวัย ใช้การสื่อสารเชิงบวก เกิดความเชื่อถือไว้วางใจ และสามารถแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

5.2) ข้อคาดการณ์ นักวิจัยระบุข้อคาดการณ์ในกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 2 ประเภท คือ ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี และข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ รายละเอียดเรียงตามกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง

ร่างหลักการออกแบบตัวแทรกแซง “กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง” ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบกิจกรรม ลักษณะการร่วมกิจกรรม แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร และมีเครื่องมือและสื่อการสอน จะทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่าน และผลลัพธ์การเรียนรู้

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี

1. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- 1) การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)
- 2) มุมมองเชิงคุณค่าของคนต่างวัย (Y2)

2. ผลผลิตที่ระบุว่าจะต้องทำสำเร็จและทำได้หลังจากกิจกรรมดำเนินแล้วเสร็จ:

แผนผังทางความคิด (mind map) ที่แสดงผลสรุปความคิดเห็นของผู้เรียนทุกคนเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวก

1 แผ่น และภาพลักษณ์เชิงลบ 1 แผ่น ที่เกิดการยอมรับจากผู้เรียนทุกคนโดยปราศจากข้อโต้แย้ง

3. ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ

- 1) ความสามารถในการจำแนกภาพลักษณะเชิงบวกและเชิงลบที่มีต่อคนต่างวัย
- 2) การเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณะเชิงบวกและเชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัยจากคำบอกเล่าในเรื่องราวของผู้อื่น

ภาพแสดงความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซงในลักษณะที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการส่งผ่านตัวแปรเหตุในลักษณะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ และผลผลิตที่ต้องสำเร็จได้ ดังแสดงในภาพ 23



ภาพ 23 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง

ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ

1. **รูปแบบกิจกรรมและภาระงาน:** การแสดงมุมมองเกี่ยวกับภาพลักษณะเชิงบวก และภาพลักษณะเชิงลบที่มีต่อคนต่างวัย
2. **ลักษณะการร่วมกิจกรรม:** แบ่งผู้ร่วมกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มละผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากต่างครอบครัวกัน กลุ่มแรกแสดงมุมมองเกี่ยวกับภาพลักษณะเชิงบวกของคนต่างวัย และกลุ่มที่ 2 เกี่ยวกับภาพลักษณะเชิงลบของคนต่างวัย เมื่อเสร็จให้วนไปทำกิจกรรมให้ครบทั้ง

สองกลุ่ม มีการบันทึกความคิดเห็นของแต่ละคนในลักษณะ mind map และร่วมรับฟังผลสรุปการสรุปข้อค้นพบ

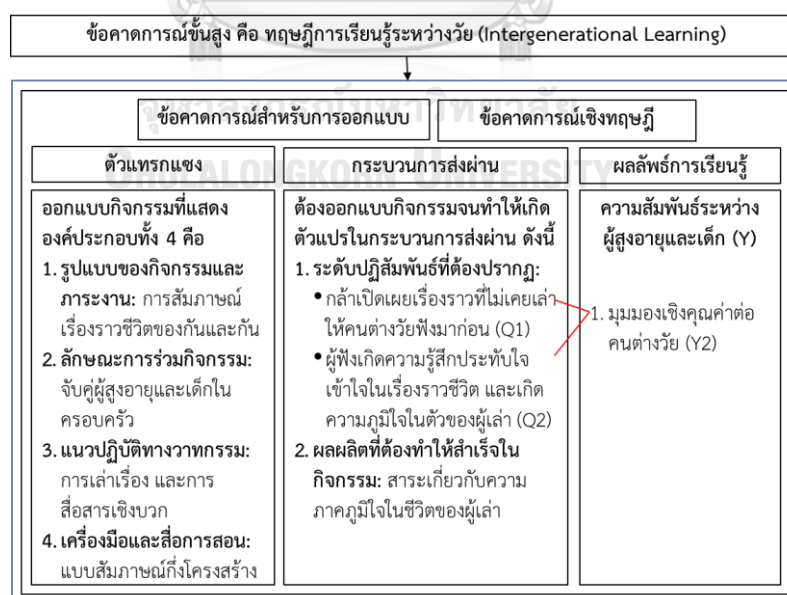
3. แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร: การแสดงมุมมองเชิงลบและเชิงบวกที่มีต่อคนต่างวัยตามหลักของการสุนทรียสนทนา โดยผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนจะต้องเป็นผู้พูดและผู้ฟังที่ดี ผู้พูดกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างตรงมาตรงไป โดยปราศจากความกังวลที่จะแสดงความคิดเห็นและไม่ก้าวร้าว ในขณะที่ผู้ฟัง ฟังโดยปราศจากอคติ ฟังให้จบ ไม่พูดแทรก และคิดตามสิ่งที่ผู้พูดพูด

4. เครื่องมือและสื่อการสอน: สื่อการสอนสำหรับทำแผนผังความคิด (mind map) ประกอบด้วย กระดาษขาวขนาดใหญ่จำนวน 2 แผ่น ปากกาเคมีหัวใหญ่ 2 แห่ง ป้ายกระดาษเขียนหัวข้อประจำกลุ่มขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น ประกอบด้วย ภาพลักษณะเชิงบวกของคนต่างวัย และภาพลักษณะเชิงลบของคนต่างวัย

กิจกรรมจับคู่สนทนา

ร่างหลักการออกแบบตัวแทรกแซง “กิจกรรมจับคู่สนทนา” ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบกิจกรรม ลักษณะการร่วมกิจกรรม แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร และมีเครื่องมือและสื่อการสอน จะทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่าน และผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังนี้

ภาพแสดงความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซงในลักษณะที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการส่งผ่านตัวแปรเหตุในลักษณะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ และผลผลิตที่ต้องสำเร็จได้ ดังแสดงในภาพ 24



ภาพ 24 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมจับคู่สนทนา

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี

1. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2)

2. ผลผลิตที่ระบุว่าต้องทำสำเร็จและทำได้หลังจากกิจกรรมดำเนินแล้วเสร็จ: เข้าใจในวิธีการดำเนินชีวิตของผู้ถูกสัมภาษณ์ เกิดความประทับใจในเรื่องราวที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เล่า และมองเห็นคุณค่าในตัวผู้สัมภาษณ์

3. ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ:

- 1) กล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน
- 2) ผู้ฟัง เกิดความรู้สึกประทับใจ เข้าใจเรื่องราวชีวิต และเกิดความภาคภูมิใจในตัวของผู้เล่า

ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ

1. รูปแบบกิจกรรมและภาระงาน: การปริทัศน์ชีวิตหรือการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิตของผู้ถูกสัมภาษณ์ที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต ที่ประกอบด้วย ประวัติส่วนบุคคล ครอบครัว สถานการณ์ที่สำคัญในชีวิต หรือการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน รวมถึงเหตุการณ์ที่ผู้เล่าเกิดความภาคภูมิใจที่สุดในชีวิต

2. ลักษณะการร่วมกิจกรรม: แบ่งผู้เรียนออกเป็นคู่ ประกอบด้วย ผู้สูงอายุและเด็ก กลุ่มละ 2 คน ที่มาจากครอบครัวเดียวกัน โดยผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนจะต้องเป็นผู้สัมภาษณ์ และผู้ถูกสัมภาษณ์

3. แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร: ดำเนินการตามหลักการสำคัญ 3 ประการคือ

1) ใช้การสัมภาษณ์แบบเล่าเรื่องราว (narrative interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง มีคำถามเป้าหมายเกี่ยวกับความภาคภูมิใจที่มีในอดีตของผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่ผู้สัมภาษณ์สามารถถามคำถามเพิ่มเติมที่สนใจได้ 2) ใช้หลักการสุนทรียสนทนา โดยผู้สัมภาษณ์ต้องตั้งใจฟัง ให้เกียรติผู้ถูกสัมภาษณ์ ไม่แทรกแซงที่ผู้ถูกสัมภาษณ์กำลังเล่า และ 3) ใช้หลักการจัดบรรยากาศที่ทำให้เกิดความผ่อนคลาย ปลอดภัย ตามแนวการจัดการศึกษาจากระบบ

4. เครื่องมือและสื่อการสอน: แบบสัมภาษณ์ และ แบบบันทึกการสัมภาษณ์เชิงเล่าเรื่อง (narrative interview form)

กิจกรรมบันทึกทัศน

ร่างหลักการออกแบบตัวแทรกแซง “กิจกรรมบันทึกทัศน” ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบกิจกรรม ลักษณะการร่วมกิจกรรม แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร และมีเครื่องมือและสื่อการสอน จะทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่าน และผลลัพธ์การเรียนรู้

ภาพแสดงความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซงในลักษณะที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการส่งผ่านตัวแปรเหตุในลักษณะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ และผลผลิตที่ต้องสำเร็จได้ ดังแสดงในภาพ 25



ภาพ 25 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมบันทึกทัศน

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี

1. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- 1) การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)
- 2) ความผูกพันระหว่างวัย (Y3)
- 3) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)

2. ผลผลิตที่ระบุว่าจะต้องทำสำเร็จและทำได้หลังจากกิจกรรมดำเนินแล้วเสร็จ (participant artefacts): รูปโปสการ์ดของผู้เรียนทุกคนติดอยู่บนแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่

3. **ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ:** 1) ความใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน 2) การเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน และ 3) ความภาคภูมิใจในสถานที่ในชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเอง

ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ

1. **รูปแบบของกิจกรรมและภาระงาน:** การเดินทางไปยังสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกคนละ 1 สถานที่

2. **ลักษณะการร่วมกิจกรรม:** จับคู่ผู้สูงอายุและเด็กจากครอบครัวเดียวกัน เยี่ยมชมสถานที่ที่แต่ละคนเลือกไว้ ระหว่างเดินทางให้ไปพร้อมกันและคอยช่วยเหลือกัน โดยให้ต่างฝ่ายต่างช่วยกันถ่ายรูปเดี่ยวในสถานที่โปรดของตัวเอง จากนั้นเด็กช่วยส่งรูปให้แก่นักปฏิบัติเพื่อพิมพ์ออกมาเป็นภาพขนาดโปสการ์ด ให้แต่ละคนเขียนคำบรรยายใต้ภาพเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้นสั้น ๆ ติดลงในแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่

3. **แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร:** การแสดงตัวตนผ่านภาพถ่ายและเขียนบรรยายใต้ภาพเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้น รวมทั้งการออกมาเล่าถึงความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้น และความรู้สึกที่ได้ไปพร้อมกับผู้สูงอายุ

4. **เครื่องมือและสื่อการสอน:** กล้องถ่ายรูปหรือโทรศัพท์ที่ถ่ายรูปได้ เครื่องพิมพ์สี และแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่

กิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน

ร่างหลักการออกแบบตัวแทรกแซง “การประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน” ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบกิจกรรม ลักษณะการร่วมกิจกรรม แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร และมีเครื่องมือและสื่อการสอน จะทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่าน และผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังนี้

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี

1. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- 1) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)
- 2) การสื่อสารเชิงบวก (Y5)
- 3) ความเชื่อใจไว้วางใจ (Y6)
- 4) การแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7)

2. ผลผลิตที่ระบุว่าต้องทำสำเร็จและทำได้หลังจากกิจกรรมดำเนินแล้วเสร็จ:

กระบวนการแก้ไขปัญหาคือการสื่อสารระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบท

3. ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ: 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยในครอบครัว 2) ความสามารถสังเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหาและแสดงลำดับขั้นในกระบวนการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทของตน 3) ผู้เรียนทุกคนยอมรับในข้อสรุปถึงกระบวนการแก้ปัญหา และต้องการที่จะนำสู่การปฏิบัติจริง

ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ

1. รูปแบบของกิจกรรมและภาระงาน: ใช้รูปแบบกิจกรรมที่มีเทคนิคเฉพาะที่เรียกว่า moderation technique เพื่อสังเคราะห์แนวทางแก้ปัญหาาร่วมกันในประเด็น “การสื่อสารระหว่างวัย”

2. ลักษณะการร่วมกิจกรรม: กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่มที่เน้นการสำรวจความคิดเห็น การออกเสียง และการอธิบายเหตุผลสนับสนุนการออกเสียงอย่างเสมอภาคในทุกขั้นตอน กิจกรรมเริ่มจากการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากรอบครัวเดียวกัน โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 5 ขั้นตอนหลัก คือ 1) ขั้นเตรียมการ 2) ขั้นสำรวจความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย 3) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด 4) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา และ 5) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา โดยผู้นำกิจกรรมกลุ่มทำหน้าที่เป็น moderator ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสำคัญในการผู้ขับเคลื่อนกิจกรรม สำหรับการวิจัยนี้ นักวิจัยจะทำหน้าที่เป็น moderator ในอนาคตนักปฏิบัติที่ดำเนินกิจกรรมนี้จะต้องผ่านการอบรมและฝึกดำเนินกิจกรรมมาก่อน

3. แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร: การสื่อสารในกิจกรรมนี้แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม และการตอบข้อซักถามจาก moderator ในประเด็นที่ต้องการให้อธิบายเหตุผลสนับสนุนการลงความเห็นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น

4. เครื่องมือและสื่อการสอน: กระดาษขาวแผ่นใหญ่/ สติกเกอร์วงกลมขนาดเล็กละสี คนละ 10 ดวง/ กระดาษสีอ่อนคละสีขนาด A5 จำนวนคนละ 10 แผ่น/ ปากกา marker กระดาษกา/ คอมพิวเตอร์/ เครื่องฉายวิดีโอทัศน์

ภาพแสดงความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซงในลักษณะที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการส่งผ่านตัวแปรเหตุในลักษณะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ และผลผลิตที่ต้องสำเร็จได้ ดังแสดงในภาพ 26



ภาพ 26 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน

กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

ร่างหลักการออกแบบตัวแทรกแซง “การเรียนรู้ต่างตอบแทน” ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบกิจกรรม ลักษณะการร่วมกิจกรรม แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร และมีเครื่องมือและสื่อการสอน จะทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่าน และผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังนี้

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี

1. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- 1) ความผูกพันระหว่างกัน (Y3)
- 2) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)
- 3) การสื่อสารเชิงบวก (Y5)
- 4) ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6)

2. ผลผลิตที่ระบุว่าต้องทำสำเร็จและทำได้หลังจากกิจกรรมดำเนินแล้วเสร็จ: ได้ทำกิจกรรมร่วมกันสำเร็จทั้ง 6 กิจกรรม แม้ผลงานอาจจะออกมาไม่เสร็จสมบูรณ์ แต่มีหลักฐานว่าได้ทำงานร่วมกัน เช่น ภาพถ่ายระหว่างร่วมกิจกรรม ส่วนผลสำเร็จได้จากแบบสำรวจพฤติกรรมจากคนในครอบครัว ว่าต่างฝ่ายต่างมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันมากยิ่งขึ้น และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ทำร่วมกัน

3. ระดับปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ: 1) ความสุขระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน 2) ความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน 3) ความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน 4) การแสดงตนเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับในลักษณะต่างตอบแทน และ 5) ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย

ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ

1. รูปแบบของกิจกรรมและภาระงาน: การเรียนรู้ร่วมกันตามอัธยาศัยระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยการทำกิจกรรม 6 ประเภท คือ กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรม หรืออาชีพในชุมชน กิจกรรมเกี่ยวกับการทำอาหาร กิจกรรมการเล่าเรื่อง กิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี กิจกรรมเกี่ยวกับเกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน และกิจกรรมเกี่ยวกับสุขภาพ

2. ลักษณะการร่วมกิจกรรม: มีการร่วมกิจกรรมเป็นคู่ของผู้สูงอายุและเด็กในครอบครัวเดียวกัน โดยแบ่งบทบาทหน้าที่ในการสลับเป็นผู้สอน โดยผู้สูงอายุเป็นผู้สอน 3 กิจกรรม และเด็กเป็นผู้สอน 3 กิจกรรม ตามความเหมาะสมของทักษะที่แต่ละฝ่ายมี ภายในระยะเวลาที่กำหนดให้ โดยมีนักปฏิบัติเป็นผู้ดูแล อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำและประสานงานเพื่อให้กิจกรรมเสร็จสิ้นโดยสมบูรณ์ โดยปฏิบัติตามขั้นตอนกิจกรรมที่ระบุไว้ด้านล่าง ผู้สูงอายุและเด็กจะวางแผนทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแบ่งงานกันทำเพื่อให้เกิดผลผลิตที่ทำร่วมกันจนแล้วเสร็จ มีการถ่ายภาพการร่วมกิจกรรมโดยบุคคลในครอบครัวเป็นหลักฐานการร่วมกิจกรรม

3. แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสาร: การสื่อสารตามอัธยาศัยในครอบครัว มีการวางแผนและลงมือปฏิบัติพร้อมกัน

4. เครื่องมือและสื่อการสอน: อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมทั้ง 6 ประเภท แบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก (นักปฏิบัติเป็นผู้สอบถามผู้สูงอายุและเด็กก่อนทำ

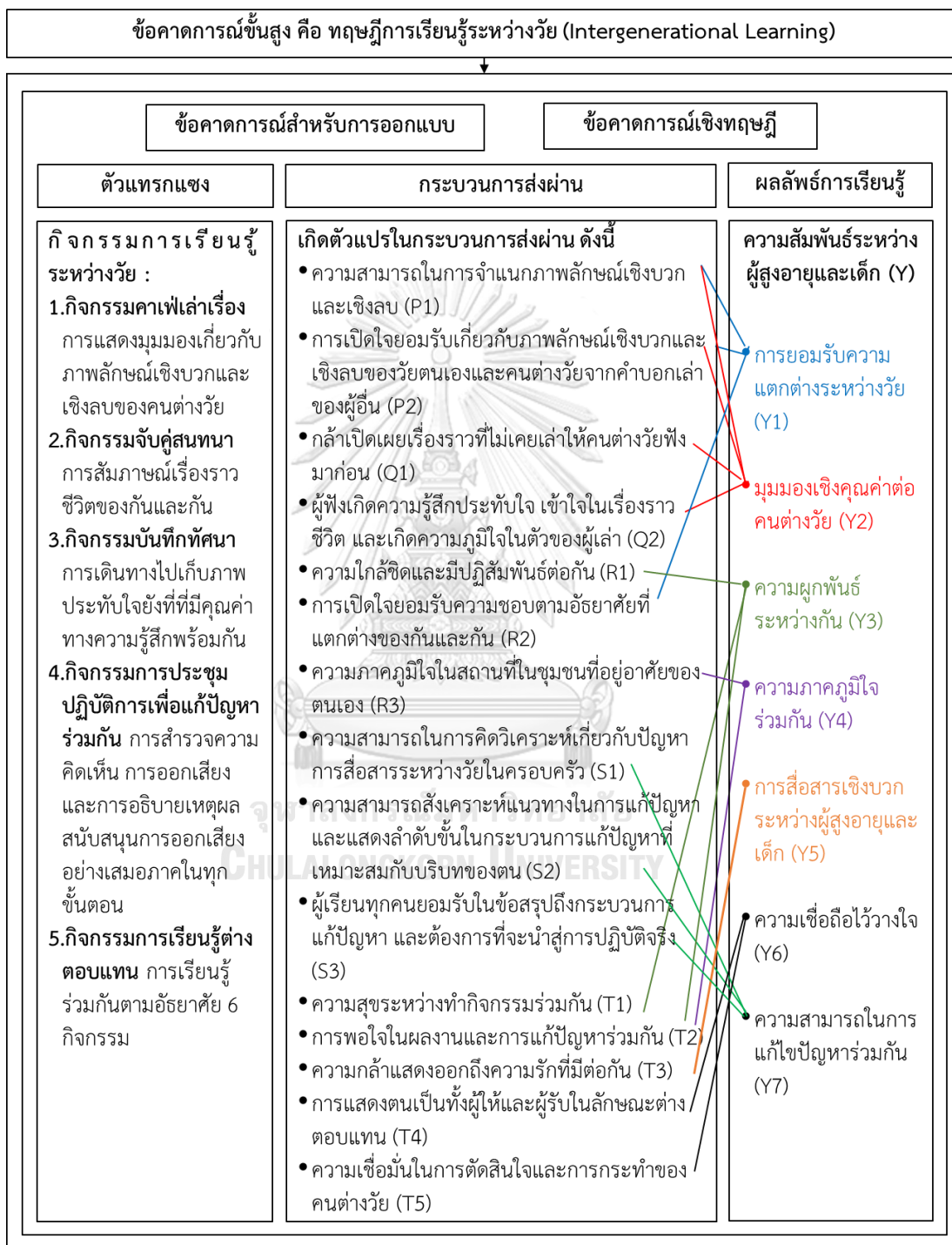
กิจกรรม) และแบบสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก (โดยผู้ปกครองเป็นผู้สำรวจระหว่างและหลังทำกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก)

ภาพแสดงความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซงในลักษณะที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการส่งผ่านตัวแปรเหตุในลักษณะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต้องปรากฏ และผลผลิตที่ต้องสำเร็จ ดังแสดงในภาพ 27



ภาพ 27 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

จากข้อคาดการณ์ของกิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก นักวิจัยได้สรุปข้อคาดการณ์สำหรับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไว้ดังภาพ 28



ภาพ 28 ข้อคาดการณ์สำหรับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ตอนที่ 2 การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยนำร่างหลักการออกแบบที่ได้สร้างในขั้นต่อนก่อนหน้ามาสร้างเป็นต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยมีการระบุรายละเอียดเพื่อเหมาะสมต่อการนำไปใช้ที่ประกอบด้วย บทนำ วัตถุประสงค์ของโปรแกรม ผู้เกี่ยวข้องในโปรแกรม ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรม และขั้นตอนการดำเนินโปรแกรม ดังนี้

ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

บทนำ

การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยอย่างก้าวกระโดดในช่วงโลกาภิวัตน์ ก่อให้เกิดวาทกรรมปัจจุบันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีและด้านสังคมเป็นอย่างมาก ส่งผลให้วิถีการดำรงชีวิตของคนในครอบครัวเปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งความสัมพันธ์ใกล้ชิดของคนในครอบครัวลดน้อยลง ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบการวิจัยเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของความสัมพันธ์ในครอบครัวในบริบทไทยโดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน ที่ระบุสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน ได้ 6 ประเด็น คือ ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะห่างเหินมากขึ้น ความเคารพที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่ลดลง คนในครอบครัวใช้เวลาร่วมกันน้อยลง การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง

แนวคิดและทฤษฎีการศึกษาตลอดชีวิต มีจุดเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้บุคคลทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้และเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดชีวิต และพัฒนาต่อเนื่องไปให้เต็มศักยภาพของแต่ละบุคคล ซึ่งครอบคลุมการจัดการศึกษาสำหรับคนทุกวัย และทุกรูปแบบทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาแบบไม่เป็นทางการ จากทุกแหล่งความรู้ในชุมชนและสังคม และเกิดขึ้นได้ทุกที่โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

โดยพบว่าผู้สูงอายุที่มีส่วนร่วมทำกิจกรรมในสังคมอย่างมีความสุขและมีความสุขและเป็นอยู่ที่ดี การชักชวนให้ผู้สูงอายุมาทำกิจกรรมร่วมกับคนในสังคมอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาตลอดชีวิตที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดในการนำการศึกษาตลอดชีวิตมาใช้ในการเรียนรู้จักและยอมรับความแตกต่างระหว่างคนสองรุ่น โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่จะเข้าใจและอยู่ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผู้ซึ่งจะมีบทบาทในการเลี้ยงดูผู้สูงอายุในอนาคต ได้ถูกพัฒนาในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ภายใต้ชื่อที่เรียกว่า “การเรียนรู้ระหว่างวัย” โดยมี

การนำไปใช้ในหลายรูปแบบ และเรียกต่างกันไป มีวิธีปฏิบัติที่แตกต่างตามบริบท แต่มีวัตถุประสงค์ที่คล้ายคลึงกัน คือ การนำคนต่างรุ่นมาปฏิสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมที่ได้ออกแบบและทำอย่างต่อเนื่อง เกิดประโยชน์ต่างตอบแทนตามระดับวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (intergenerational activity) โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (intergenerational program) และแนวปฏิบัติเชิงนโยบายการเรียนรู้ระหว่างวัย (intergenerational practice)

จากการศึกษารวบรวมของภาครัฐและภาคเอกชนทั้งในและต่างประเทศ พบว่า คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุและเด็กจะดีขึ้นเมื่อมีการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กันแม้จะไม่ใช่ การปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวก็ตาม โดยที่ผู้จัดกิจกรรมจะต้องมีความเข้าใจและพัฒนา กิจกรรมที่มีความเหมาะสมต่อกลุ่มประชากรทั้งสองวัย ซึ่งกิจกรรมที่จัดจะต้องทำให้เกิดความเข้าใจใน ความแตกต่างของกันและกัน เกิดการเรียนรู้ และได้ประโยชน์ต่างตอบแทนกันทั้งสองวัย (Rosebrook, 2001) & (Loewen, 1996)

นอกจากนี้ “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก” ถือเป็นเครื่องมือทางสังคมที่มุ่งสร้างให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สูงวัยและเด็กใน ครอบครัวไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างมุมมองเชิงคุณค่าในตัวผู้เรียนทั้งสองวัยให้ยอมรับในความแตกต่างระหว่างกัน ผ่านกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะต่างตอบแทนที่เน้นการ สื่อสารเชิงบวก และสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชน ส่งผลให้เกิดการใช้เวลาร่วมกันมากขึ้นและ เกิดการสื่อสารที่ดี นำมาซึ่งความใกล้ชิด ความเชื่อถือว่าไว้วางใจ ซึ่งแสดงออกโดยเด็กให้ความเคารพ ผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่เปิดใจรับฟังความคิดเห็นเด็ก ทั้งนี้ต้องมีนักปฏิบัติที่มีความตระหนักรู้ ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ที่ดีพร้อมในการปฏิบัติได้จริง

โปรแกรมนี้เป็นต้นแบบโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนที่นำเสนอหลักการออกแบบ โปรแกรมผ่านการวิจัยอิงการออกแบบที่ง่ายต่อการนำไปใช้ นักปฏิบัติสามารถนำไปประยุกต์ใช้ตามได้ อย่างเหมาะสมตามบริบทของตน โดยสามารถนำไปใช้ได้กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น ผู้สูงอายุ และเด็กในครอบครัว ชุมชน โรงเรียน วัด องค์กรรัฐและเอกชน เป็นต้น มีการใช้ตัวแปรจัดกระทำผ่าน กิจกรรมที่หลากหลาย (intergenerational interventions) ที่สอดคล้องและตรงกับความต้องการ ของผู้สูงอายุและเด็กในบริบท เพื่อมุ่งให้เกิดความสัมพันธ์และการเรียนรู้สองทางระหว่างผู้สูงอายุและ เด็ก (two-way transmission of learning) และเกิดการเรียนรู้ต่างตอบแทน (reciprocal learning) ในอันที่จะทำให้เด็กมีภาพและมุมมองที่ดีต่อผู้สูงอายุ เข้าใจและศรัทธาในคุณค่าของผู้สูงอายุ ได้เห็น คุณค่าของตนเอง ได้รับการส่งต่อวัฒนธรรมประเพณีจากรุ่นสู่รุ่น ในขณะที่วัยผู้สูงอายุก็จะได้เห็น คุณค่าของตนเอง มีสุขภาพกายใจที่ดี ได้เรียนรู้และเข้าใจรูปแบบกของการดำเนินชีวิตของคนรุ่นใหม่ ทำให้เกิดความเชื่อถือว่าไว้วางใจและการสื่อสารที่ดีต่อกัน อันจะนำมาสู่การพัฒนาสังคมที่ยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของโปรแกรม

เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Intergenerational relations)

ผู้เกี่ยวข้องในโปรแกรม

1. นักวิจัย หมายถึง ผู้ออกแบบการวิจัยหรือเป็นผู้ที่นำหลักการออกแบบไปปรับปรุงและทดลองใช้ในบริบทที่ต้องการศึกษา
2. นักปฏิบัติ หมายถึง บุคคลในชุมชนที่มีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของชุมชน เป็นกำลังหลักในการขับเคลื่อนโปรแกรม มีความสามารถในการนำกิจกรรมภายใต้วัตถุประสงค์ของนักวิจัย และสามารถดำเนินกิจกรรมจนบรรลุผลสำเร็จ
3. ผู้เรียน หมายถึง ผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนที่มาจากครอบครัวเดียวกัน จำนวน 12 คู่ โดยเด็กมีอายุระหว่าง 10-12 ปี ผู้สูงอายุมีอายุ 60 ปีขึ้นไป หรือแล้วแต่วัตถุประสงค์การวิจัยในอนาคตที่ต่างไป
4. ผู้จัด หมายถึง ผู้สนับสนุนหลักที่ช่วยให้เกิดการขับเคลื่อนโปรแกรมจนบรรลุผลสำเร็จ ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งนักวิจัย หน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน หรือหัวหน้าชุมชนก็ได้
5. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของชุมชน หมายถึง ผู้ที่อาศัยในชุมชน ได้รับผลประโยชน์โดยตรงและโดยอ้อมต่อการมีความสัมพันธ์ที่ดีของคนในชุมชน

ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรม

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน ขั้นปฏิบัติงาน และขั้นทบทวนหลังการปฏิบัติงาน หรือแบ่งเป็น 7 ขั้นตอนย่อย โดยขั้นตอนที่ 1 – 2 เป็นการเชื่อมโยงกับบริบทของชุมชนและการสรรหานักปฏิบัติ ขั้นตอนที่ 3 - 6 เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์ และขั้นตอนที่ 7 เป็นการนำเสนอผลงานและสรุปผลการดำเนินกิจกรรม การดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยใช้ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรมทั้งสิ้น 7-8 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็นระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 6 วัน (47 ชั่วโมง 55 นาที) กิจกรรมนอกเวลา 9 ชั่วโมง และเว้นระยะเพื่อเตรียมการ 6-8 สัปดาห์ ดังปรากฏในตาราง 26

ตาราง 26 ขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ขั้นตอน	การดำเนินงาน	ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการ	ผู้จัดกระทำ/ผู้ร่วมกิจกรรม
ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน (Before action review - BAR)			
1. การเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม	1) ศึกษาบริบทของชุมชน เช่น ทำเลที่ตั้ง เศรษฐกิจท้องถิ่น และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ 2) สำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัย 3) นัดหมายคนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อเปิดเวทีความต้องการการเรียนรู้ระหว่างวัย 4) จัดทำคู่มือนักปฏิบัติ เครื่องมือ: แบบสำรวจรายการบริบทของชุมชน	1 วัน	1. นักวิจัย 2. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เริ่มต้นประสานงานครั้งแรก (อย่างน้อย 1-2 คน)
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 1 สัปดาห์			

ขั้นตอน	การดำเนินงาน	ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการ		ผู้จัดทำ/ผู้ร่วมกิจกรรม
2. การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย	3) จัดเวทีพบปะชุมชน สนทนาแลกเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ระหว่างวัย และแนวทางการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อกำหนดประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท 4) สัมภาษณ์กลุ่มผู้เรียนที่สนใจจะร่วมกิจกรรม เพื่อกำหนดประเด็นและการออกแบบกิจกรรมรายกลุ่ม (คู่ ผู้สูงอายุ เด็ก) เครื่องมือ: แบบสำรวจรายการ ประกอบด้วย ประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท กิจกรรมที่สนใจ แบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง (กรต.)	1 วัน	-	1. นักวิจัย 2. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด 3. ผู้สูงอายุและเด็ก 10-20 คน
3. การสรรหาและพัฒนานักปฏิบัติ	5) สรรหานักปฏิบัติที่เป็นคนในชุมชน มีความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับจากคนในชุมชน อย่างน้อย 2 คน 6) นัดวันการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ เครื่องมือ: แบบสัมภาษณ์และเกณฑ์การให้คะแนนนักปฏิบัติ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	1 วัน	-	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติที่เป็นคนในชุมชน
	เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 1-2 สัปดาห์			
	7) พัฒนานักปฏิบัติ โดยการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ เครื่องมือ: คู่มือนักปฏิบัติ	1 วัน	-	
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 2 สัปดาห์				
ขั้นปฏิบัติงาน (Action)				
4. การนัดพบกลุ่มครั้งที่ 1	1) ดำเนินกิจกรรมที่ทำในช่วง A โดยนักวิจัย ครอบคลุมการแนะนำโปรแกรมและกิจกรรมสำหรับเป้าหมายที่สร้างความรู้และความเข้าใจระหว่างวัย เช่น ชั้นที่ 1: กิจกรรมแนะนำกิจกรรม ชั้นที่ 2: กิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก ชั้นที่ 3: กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง ชั้นที่ 4: กิจกรรมจับคู่สนทนา ชั้นที่ 5: กิจกรรมบันทึกทัศนคติ ชั้นที่ 6: กิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหา ร่วมกัน เครื่องมือ: แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก แบบสำรวจการเรียนรู้ของผู้สูงอายุและเด็ก แบบบันทึกการสัมภาษณ์ แบบสำรวจความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็ก		40 นาที 60 นาที 100 นาที 80 นาที 240 นาที* 300 นาที	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้เรียน อย่างน้อย 10 คู่
	2) ผู้วิจัย/นักปฏิบัติ มอบหมายงาน/กิจกรรมให้กลุ่มเป้าหมายทำกิจกรรมต่อเนื่องในครอบครัวเป็นการเรียนรู้ตามอรรถาัยหรือการเรียนรู้ต่อเนื่อง (กรต.)		60 นาที*	
5. การเรียนรู้ต่อเนื่อง	3) ดำเนินกิจกรรมที่ทำช่วง B โดยนักปฏิบัติ ครอบคลุมเป้าหมายที่สร้างทักษะระหว่างวัย ชั้นที่ 7: กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน เครื่องมือ: แบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรมตามอรรถาัยของผู้สูงอายุและเด็ก แบบสำรวจความพึงพอใจกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก และแบบสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและหลังกิจกรรมโดยผู้ปกครอง		360 นาที*	1. นักปฏิบัติ 2. ผู้เรียน อย่างน้อย 10 คู่ (กลุ่มเดิม)
	เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 1-2 สัปดาห์			
6. การนัดพบกลุ่มครั้งที่ 2	นำเสนอผลงาน (exhibition) และพิธีปิด ชั้นที่ 8: กิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้ เครือข่าย (รวมการนำเสนอกิจกรรมบันทึกทัศนคติ 60 นาที การเรียนรู้ต่างตอบแทน 60 นาที และจับคู่สนทนา 40 นาที) รับประทานอาหารร่วมกัน		180 นาที	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้เรียน อย่างน้อย 10 คู่ (กลุ่มเดิม)

ขั้นตอน	การดำเนินงาน	ระยะเวลาที่ใช้ ดำเนินการ	ผู้จัดกระทำ/ ผู้ร่วมกิจกรรม
		60 นาที*	4. ผู้มีส่วนได้ส่วน เสีย
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 1-2 สัปดาห์			
ขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review)			
7. การสรุปผล	2) สรุปผลการดำเนินโปรแกรม 3) ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงกิจกรรม เครื่องมือ: แบบสำรวจความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม	60 นาที 60 นาที	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้มีส่วนได้ส่วน เสีย
ขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติงาน : 4 วัน ขั้นปฏิบัติงาน : ในเวลา 880 นาที (14 ชั่วโมง 40 นาที) / นอกเวลา 660 นาที (11 ชั่วโมง) ขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน : 120 นาที (2 ชั่วโมง) เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 5-9 สัปดาห์ รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินโปรแกรม: 4 วัน + 27 ชั่วโมง 40 นาที + เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 5-9 สัปดาห์			

* กิจกรรมนอกเวลา

ขั้นตอนการดำเนินโปรแกรม

การดำเนินกิจกรรมในแผนการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญ 8 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้ 1) แนะนำกิจกรรม (Introduction) 2) เกมสร้างความรู้จัก (community game) 3) คาเฟ่เล่าเรื่อง (storytelling café) 4) จับคู่สนทนา (pair dialogue) 5) บันทึกทัศนศึกษา (field trip and documentation) 6) การประชุมเชิงปฏิบัติการกลั่นกรอง (moderation Workshop) 7) การเรียนรู้ต่างตอบแทน (reciprocal Learning) และ 8) งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (exhibition and network party) รายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 แนะนำกิจกรรม

เป้าหมายของกิจกรรม (activity goals): เพื่อแนะนำทีมงานซึ่งประกอบด้วย นักวิจัย/นักปฏิบัติ รวมทั้งแนะนำที่มาของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ประโยชน์ของโปรแกรม ขั้นตอนโปรแกรม กำหนดการแนวทางในการบรรลุผลโปรแกรม และสร้างความร่วมมือและความต่อเนื่องในการร่วมโปรแกรม

ข้ออ้างเชิงเหตุผล (argument): นักปฏิบัติหรือนักวิจัยต้องถื่นผู้มีความเข้าใจบริบทของตนเอง นำหลักการออกแบบที่มีก่อนหน้าจากบริบทอื่นหรือจากต้นแบบโปรแกรมมาทำการตรวจสอบความใช้ได้ ปรับปรุงให้เหมาะสม และเป็นผู้นำไปใช้ในบริบทของตนเอง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ตาราง 27 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมแนะนำกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักวิจัย	1) นักวิจัย/นักปฏิบัติกล่าวต้อนรับเข้าสู่โปรแกรม และแนะนำตนเอง	10 นาที	1. คอมพิวเตอร์
2. นักปฏิบัติ	2) นักวิจัย/นักปฏิบัติกล่าวถึงความจำเป็นของโปรแกรม ที่มาของโปรแกรม และประโยชน์ของโปรแกรม	10 นาที	2. Power Point
3. ผู้เรียนและครอบครัว		3) นักวิจัย/นักปฏิบัติแนะนำขั้นตอนโปรแกรม กำหนดการ และแนวทางความร่วมมือเพื่อบรรลุผล โปรแกรม	20 นาที
4. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของชุมชน			
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 40 นาที			

ขั้นที่ 2 เกมสร้างความรู้จัก (Community Game)

เป้าหมายของกิจกรรม (activity goals): เพื่อสร้างความคุ้นเคยในกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม ลดความเคอะเขิน เสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร และเตรียมพร้อมกับการทำกิจกรรมในขั้นตอนต่อไป

ข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล (argument): ความเชื่อ/ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการนัดพบกัน การทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม ช่วยลดภาวะปิดกั้นทางอารมณ์ที่แต่ละฝ่ายที่มีต่อกัน เนื่องจากก่อให้เกิดความสนุกสนาน และสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร เกมสละลายพฤติกรรมถูกนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนหรือมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน ได้รู้จักสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ร่วมกันผ่านกิจกรรมกลุ่มที่ผู้จัดได้วางแผนไว้ได้อย่างไม่เคอะเขิน สามารถร่วมมือกันทำงานได้อย่างแนบแน่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Health Outreach Partners, 2011; Mind Tools, 2011)

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ตาราง 28 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักวิจัย	1) นักปฏิบัติ กล่าวแนะนำตนเองและกล่าวต้อนรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5 นาที	ไม่ระบุ
2. นักปฏิบัติ 1 คน	2) นักปฏิบัติ แนะนำชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่าน Name Game 1 - 2 เกม	25 นาที	● หนังสือพิมพ์
3. ผู้เรียน 24 คน		15 นาที	● ผ้าห่ม
	3) นักปฏิบัติ นำเกมละลายพฤติกรรมที่เด็กชอบ 1 เกม	15 นาที	● ลังกระดาษ
	4) นักปฏิบัติ นำเกมละลายพฤติกรรมที่ผู้สูงอายุชอบ 1 เกม	15 นาที	● หนังสือพิมพ์
			● ของรางวัล
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 60 นาที			

ตาราง 29 ตัวอย่างเกมสร้างความรู้จัก

เกมส์	วิธีดำเนินการกิจกรรม
Name Game	
1. จำกันได้บ๊	<ol style="list-style-type: none"> 1) สมาชิกแต่ละคนแนะนำชื่อเล่นหรือชื่อจริง จนครบทุกคน 2) ทุกคนปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง และตบขาตัวเอง 2 ครั้ง (เป็นจังหวะที่เท่า ๆ กัน 4 จังหวะ) ไปเรื่อย ๆ 3) ผู้นำเริ่มขานชื่อเล่นหรือชื่อจริงของตัวเองในจังหวะปรบมือที่ 1 และขานชื่อของผู้อื่น ในจังหวะที่ 2 ปรบมือ จังหวะที่ 3 ตบขา และจังหวะที่ 4 ไม่ต้องขานชื่อ 4) ผู้ที่ถูกขานชื่อขานชื่อตัวเองในจังหวะปรบมือที่ 1 และขานชื่อของผู้อื่น ๆ ในจังหวะปรบมือที่ 2 จังหวะปรบมือที่ 3 ปรบมือ และจังหวะที่ 4 ไม่ต้องขานชื่อ 5) ทำวนตั้งแต่ข้อ 3 และ 4 โดยให้ครบทุกคน เพื่อให้สมาชิกจำชื่อกันเองได้คล่อง
2. ผ่าท่มซ่อนตัว	<ol style="list-style-type: none"> 1) สมาชิกแต่ละคนแนะนำชื่อตนเอง 2) แบ่งผู้เล่นเป็นสองทีมหันหน้าเข้าหากัน โดยมีนักปฏิบัติถือผ้าท่มไม่ให้เห็นสองทีมเห็นหน้ากัน 3) แต่ละทีมส่งตัวแทนมานั่งหน้าผ้าท่ม 4) ตัวแทนต้องเรียกชื่อของตัวแทนทีมตรงข้าม ใครเร็วกว่าชนะ
3. หนังสือพิมพ์ (อาจไม่เหมาะกับผู้สูงอายุ)	<ol style="list-style-type: none"> 1) สมาชิกแต่ละคนแนะนำชื่อตนเอง 2) นั่งเป็นวงกลมล้อมกัน และให้คนหนึ่งอยู่กลางวงพร้อมกับกระดาษหนังสือพิมพ์ม้วน 3) ให้คนที่นั่งล้อมวง 1 คนพูดชื่อเพื่อน 4) คนตรงกลางต้องรีบใช้หนังสือพิมพ์แตะขาเพื่อนคนที่ถูกเรียกชื่อ อย่างรวดเร็วก่อนที่คนที่ถูกเรียกชื่อจะเรียกชื่อคนอื่นต่อไป 5) ถ้าคนที่ถูกเรียกชื่อพูดซ้ำ ถูกแตะ ก็จะต้องมายืนกลางวงแทน
เกมละลายพฤติกรรม	
1. บก น้ำ อากาศ	<ol style="list-style-type: none"> 1) ให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม 2) ถ้าคนนำชี้ใครแล้วบอกว่า "บก" ให้พูดสัปดาห์มาหนึ่งชนิด • "น้ำ" ให้พูดสัตว์น้ำมาหนึ่งชนิด • "อากาศ" ให้พูดสัตว์ปีกมาหนึ่งชนิด 3) ใครพูดซ้ำหรือผิด ให้ขึ้นมาเป็นคนนำเกมต่อไป
2. ใครแม่นกว่าใคร	<ol style="list-style-type: none"> 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ เท่า ๆ กัน 2) แจกกระดาษหนังสือพิมพ์เก่า ๆ 1 ฉบับ 3) ให้ทุกกลุ่มฉีกกระดาษหนังสือพิมพ์ขยำเป็นลูกกลม ๆ 4) ส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มมาโยนกระดาษหนังสือพิมพ์ให้ลงถึง ซึ่งตั้งห่างออกไป 3 เมตร ในเวลาที่เท่ากัน กลุ่มไหนโยนลงถึงมากที่สุดชนะ
3. ผีงแตกริง (อาจไม่เหมาะกับผู้สูงอายุ)	<ol style="list-style-type: none"> 1) ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เล่นจับกลุ่มกัน 5 คน 2) กลุ่ม 5 คน จะต้องเป็นริง 4 คน เป็นผีง 1 คน 3) เมื่อผู้เล่นจับกลุ่มตามที่ผู้นำกำหนดให้แล้ว ผู้เล่นที่เป็นริงให้จับมือกันไว้ทั้งสองข้าง 4) ผู้เล่นที่เป็นผีงจะอยู่ระหว่างผู้เล่นที่เป็นริงทั้ง 4 คน คืออยู่ตรงกลางอ้อมแขนที่อบอุ่น 5) คำสั่งที่ผู้นำกิจกรรมบอกผู้เล่น มีดังนี้ • เปลี่ยนริง • ย้ายริง • ริงแตก เปลี่ยนริง หมายถึง ผู้ที่เป็นผีงเปลี่ยนไปอยู่ริงอื่น ผู้ที่เป็นริงให้อยู่กับที่ ย้ายริง หมายถึง ผู้ที่เป็นริงเปลี่ยนไป ผู้ที่เป็นผีงให้อยู่กับที่ ริงแตก หมายถึง สร้างริงกันใหม่ ใครจะเป็นผีงหรือริงก็ได้ แต่ต้องไม่ให้ข้่ากลุ่มเดิม

ขั้นที่ 3 คาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Cafe)

ข้อค้นพบ (findings) :

ผู้สูงอายุและเด็กขาดความเข้าใจในข้อจำกัดทางด้านกายภาพและการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน รวมทั้งมีมุมมองเชิงลบต่อภาพลักษณ์ของคนต่างวัย (personality view)

ข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล (argument):

การรับฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์หรือความคิดเห็นที่บุคคลอื่นมีต่อคนต่างวัยทั้งด้านดีและไม่ดีผ่านคำบอกเล่าของบุคคลอื่นที่มีมุมมองแตกต่าง นำไปสู่การยอมรับเกี่ยวกับมุมมองเชิงลบต่อภาพลักษณ์ของคนต่างวัย และการกระตุ้นให้เห็นมุมมองเชิงบวกของคนต่างวัย การส่งต่อเรื่องราวไปยังกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำเทคนิคสากาแฟ (world café technique) และเทคนิคการเล่าเรื่องจากประสบการณ์ชีวิต (storytelling technique) มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน โดยเทคนิคสากาแฟเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความรู้ ต่อยอดประสบการณ์ และความคิดเห็นในประเด็นที่กลุ่มได้กำหนดไว้ ภายใต้บรรยากาศแห่งมิตรไมตรี (Marx & Goff, 2005; Marx & Roman, 2002; McIntyre et al., 2003) โดยมุ่งเน้นไปที่ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์เชิงลบและเชิงบวกของคนต่างวัย นำมาสู่การสร้างข้อสรุปร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจและการยอมรับในอัตลักษณ์เชิงลบและเชิงบวกของคนต่างวัย ส่วนเทคนิคการเล่าเรื่อง เป็นการสื่อสารแนวคิดจากประสบการณ์ส่วนตัว ความเชื่อ และบทเรียนชีวิต (Groce, 2004) ผ่านการเล่าเรื่องที่ชวนให้ผู้ฟังประทับใจ ทำให้ผู้ฟังสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ซับซ้อนและหลากหลายมิติของผู้พูด นำมาซึ่งความเข้าใจพื้นฐานความคิดและสาเหตุที่มีต่อการกระทำต่าง ๆ ของผู้พูด (Bellingham, 1998) การนำทั้งสองเทคนิคมาใช้ร่วมกัน ผู้วิจัยเรียกว่าเป็นกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่องในวิจัยนี้

เป้าหมายของกิจกรรม (activity goals): เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเองจากมุมมองของคนต่างวัย และสร้างความเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย อันนำไปสู่มุมมองที่มีต่อกันในเชิงคุณค่า และความเชื่อไว้วางใจต่อกัน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ตาราง 30 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมกาแฟเล่าเรื่อง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 2 คน ขึ้นไป ตามจำนวนกลุ่ม 3. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ กลุ่มละ 2-3 คน (ถ้ามี) 4. ผู้เรียน 24 คน	1) จัดกลุ่มให้ผู้วิจัยหรือนักปฏิบัติเป็น “เจ้าบ้าน” และผู้ช่วยนักปฏิบัติเป็น “ผู้ช่วยเจ้าบ้าน” แต่ละกลุ่ม ตามจำนวนประเด็นคำถาม ในที่นี้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) ภาพลักษณ์เชิงบวกของคนต่างวัย และ 2) ภาพลักษณ์เชิงลบของคนต่างวัย	5 นาที	ไม่ระบุ
	2) แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กกลุ่มละ 6 คน ที่ไม่ได้มาจากครอบครัวเดียวกัน จากนั้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม ผู้สูงอายุนั่งสลับกับเด็ก	5 นาที	<ul style="list-style-type: none"> ● กระดาษขาวขนาดใหญ่ จำนวน 2 แผ่น ● ปากกาเคมี หัวใหญ่ 2 แท่ง ● อุปกรณ์สำหรับทำป้ายชื่อกลุ่มขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น
	3) กลุ่มที่ 1 เข้าทำกิจกรรมร่วมกับเจ้าบ้านกลุ่มที่ 1 เพื่อเล่าประสบการณ์ที่ได้รับ จนก่อให้เกิด “ภาพลักษณ์เชิงบวกต่อคนต่างวัย” และกลุ่มที่ 2 เข้าทำกิจกรรมร่วมกับเจ้าบ้านกลุ่มที่ 2 ในประเด็น “ภาพลักษณ์เชิงลบต่อคนต่างวัย”		
	4) เจ้าบ้านกล่าวต้อนรับลูกบ้าน และบอกกติกาการเป็นผู้พูดและผู้ฟังตามหลักการของสุนทรียสนทนา ดังนี้ 1) ผู้เล่า เล่าโดยอิสระจากประสบการณ์จริงของตนเอง โดยระหว่างที่เล่าให้มองไปที่ตรงกลาง ไม่มองที่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง เป็นระยะเวลา 3 – 5 นาที 2) ผู้ฟัง ฟังอย่างตั้งใจ ไม่มีการพูดแทรกโต้แย้งระหว่างที่ผู้พูดกำลังพูด ฟังอย่างปราศจากอคติ ไม่คิดโต้แย้งในใจ และมีความเมตตาและเห็นอกเห็นใจผู้พูด โดยไม่วิจารณ์หรือตัดสินว่าถูกหรือผิด รวมทั้งไม่นำข้อมูลที่รับฟังมาไปบอกเล่าให้กับผู้อื่นที่อยู่นอกวงสนทนาฟังต่อ 3) ผู้ช่วยเจ้าบ้านเขียนประเด็นสำคัญตามที่เจ้าบ้านและกลุ่มช่วยกันสรุปประเด็นจากสิ่งที่ได้รับฟังจากผู้พูดแต่ละคน ลงไปบน Flow Chart ในรูปแบบ Mind Map		
	5) กลุ่มที่ 1 เริ่มกิจกรรม พร้อมๆ กับกลุ่มที่ 2 และสรุปประเด็นที่ได้จากการเล่าประสบการณ์ของคนในกลุ่ม	30 นาที	
	6) กลุ่มที่ 1 และ 2 เปลี่ยนกลุ่มไปยังเจ้าบ้านถัดไป จากนั้นเจ้าบ้านกล่าวต้อนรับ และอ่านผลสรุปจากการเล่าประสบการณ์ของกลุ่มก่อนหน้าให้ฟัง	15 นาที	
	7) กลุ่มที่ 1 และ 2 เล่าประสบการณ์เพิ่มเติมจากประเด็นที่ได้รับฟัง และร่วมกันสรุปประเด็นเพิ่มเติม	30 นาที	
	8) ผู้วิจัยหรือนักปฏิบัติเรียกรวมทั้ง 2 กลุ่ม และสรุปภาพรวมภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของคนแต่ละวัย และเก็บกระดาษ Flip Chart ไว้สำหรับแสดงในวัน Exhibition Day	15 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 100 นาที			

ขั้นที่ 4 จับคู่สนทนา (Pair Dialogue)

ข้อค้นพบ (findings):

บทบาทและคุณค่าของผู้สูงอายุในมุมมองของเด็กลดลง ขาดโอกาสในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ต่อกัน ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น

เป้าหมายของกิจกรรม (activity goals):

เพื่อนำประสบการณ์ชีวิตที่มีมาเป็นเครื่องมือในการปรับทัศนคติที่ผู้ฟังมีต่อผู้เล่าในเชิงคุณค่า เกิดความภาคภูมิใจและมุมมองที่ดีต่อตัวเองยิ่งขึ้น รวมทั้งเปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล (argument):

“การปริทัศน์ชีวิต” (life review) หรือ “การสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต” (life review interview) ได้รับพัฒนามาจากถ่ายทอดประสบการณ์มนุษย์ผ่านการเล่าเรื่อง Mimi Jenko at al. (2007) นิยาม “การปริทัศน์ชีวิต หรือ Life Review” ว่า คือ กระบวนการสองขั้นตอนที่เกี่ยวกับการคัดเลือกเหตุการณ์ในชีวิตจากความทรงจำที่มี และการประเมินค่าชีวิตตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน และอนาคต Adler กล่าวว่า การย้อนรำลึกถึงความหลังของผู้สูงวัยไว้ว่าช่วยให้เกิดการแบ่งปันประสบการณ์และข้อมูลเชิงลึกกับผู้อื่น การช่วยให้คนมองชีวิตของตนเองชัดเจนมากขึ้น หรือมีมุมมองในชีวิตที่แตกต่างออกไป ผู้สูงวัยที่มีการย้อนนึกถึงความหลังจะมีความพึงพอใจต่อชีวิตมากขึ้น การถ่ายทอดเรื่องราวช่วยให้ความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้สูงวัยและผู้ฟังดียิ่งขึ้น “การปริทัศน์ชีวิต” เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในอดีตเชิงบวกต่อกัน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ตาราง 31 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมจับคู่สนทนา

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักวิจัย	1. จับคู่ผู้สูงอายุ และเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน	5 นาที	● แบบสัมภาษณ์ของเด็กและผู้สูงอายุ ● ดินสอหรือปากกา
2. นักปฏิบัติ 2 คน	2. เด็กสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	30 นาที	
3. ผู้เรียน 24 คน	1) คำถามหลัก: ช่วยเล่าเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว/ครอบครัว/การดำเนินชีวิต ในอดีตให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ 2) คำถามเพิ่มเติม: ถามในประเด็นที่ผู้ฟังสนใจฟังเพิ่มเติม ตัวอย่าง เช่น เมื่อสักครู่คุณกล่าวถึง ช่วยเล่ารายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ		

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	3) คำถามเป้าหมาย: ช่วยเล่าเรื่องที่ภูมิใจที่สุดในชีวิตให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ		
	3. ผู้สูงอายุสัมภาษณ์เด็ก 1) คำถามหลัก: ช่วยเล่าเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบและไม่ชอบให้ฟังหน่อยหน่อยค่ะ/ครับ 2) คำถามเพิ่มเติม: ตัวอย่าง เช่น เมื่อสักครู่กล่าวถึง A, B, C, ช่วยเล่ารายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ 3) คำถามเป้าหมาย: ช่วยเล่าเรื่องที่ภูมิใจที่สุดในชีวิตให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ	30 นาที	
	4. มอบหมายงาน “ภาพถ่ายสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึก” พร้อมคำบรรยายสั้นๆ	15 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 80 นาที			

ขั้นที่ 5 บันทึกทัศนศึกษา (Field Trip and Documentation)

ข้อค้นพบ (findings):

ผู้สูงอายุและเด็กต่างมีมุมมองตามยุคสมัยที่ต่างกัน โดยเฉพาะในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้น มุมมองและความสนใจของคนแต่ละช่วงวัยจึงมีความแตกต่างกันมากขึ้น เป็นผลให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น โอกาสในการสร้างความรู้จักกันตามอัธยาศัยจึงมีน้อยลง

เป้าหมายของกิจกรรม (activity goals):

เพื่อเรียนรู้จักกันตามอัธยาศัยจากคำบอกเล่าเกี่ยวกับสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึก และได้ใช้เวลาาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น รวมถึงให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย เกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากยิ่งขึ้น

ข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล (argument): ความเชื่อ/ทฤษฎี

การบอกเล่าสถานที่ที่ชอบหรือสถานที่ที่ประทับใจสามารถสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้ที่ชื่นชอบ ทำให้ผู้อื่นเรียนรู้ตัวตนของบุคคลผ่านความประทับใจในสถานที่ของบุคคลนั้น การไปเยี่ยมชมสถานที่โปรดพร้อมกัน จะช่วยให้เกิดความประทับใจและสร้างสัมพันธ์ตามอัธยาศัย นอกจากนี้ การเยี่ยมชมสถานที่ในชุมชนทำให้คนต่างวัยรู้จักชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเองมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดความรักความผูกพันในสถานที่ชุมชนที่อยู่อาศัยร่วมกัน และรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของร่วมกัน

ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม

ตาราง 32 ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรมสำหรับกิจกรรมบันทึกทัศนศึกษา

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักปฏิบัติ 1 คน 2. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ 2-3 คน 3. ผู้เรียน 24 คน 4. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ถ้ามี)	1) นักปฏิบัติจัดกลุ่มผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากบ้านเดียวกันให้อยู่กลุ่มเดียวกัน ในลักษณะคู่ 2) นักปฏิบัติให้แต่ละคนพาคู่ของตนไปเยี่ยมชมสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก 1 คน ต่อ 1 สถานที่ โดยสถานที่ที่ไปของแต่ละคู่ไม่ควรซ้ำกัน ให้คู่ของตนถ่ายรูปภาพเดี่ยวของตนกับสถานที่เลือกอย่างน้อย 1 ภาพ หรืออาจมีการถ่ายรูปคู่เพิ่มเติมตามอัธยาศัย 3) พิมพ์ภาพถ่ายของแต่ละคนออกมาให้มีขนาดเท่าโปสการ์ด พร้อมเขียนบรรยายใต้ภาพเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสถานที่ที่เลือก	นอกเวลา 3 ชม.	● กล้องถ่ายภาพและเครื่องพิมพ์สี
	4) นักปฏิบัติและผู้ช่วยนักปฏิบัติเตรียมพื้นที่ และแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ 5) ผู้เรียนแต่ละคนนำภาพถ่ายสถานที่พร้อมชื่อภาพและคำบรรยายใต้ภาพติดลงบนแผนที่	นอกเวลา 1 ชม.	● แผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ (big map)
	6) ในงานแสดงนทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย ผู้เรียนแต่ละคนออกมายืนหน้าแผนที่ พร้อมนำเสนอความประทับใจในสถานที่ที่เลือกและที่ตั้ง ในหัวข้อ “ทำไมต้องสถานที่นี้” คนละ 2-3 นาที	90 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 90 นาที และนอกเวลา 4 ชั่วโมง			

ขั้นที่ 6 การประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน (Moderation Technique Workshop)

ข้อค้นพบ :

ปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่เกิดกับบุคคล 2 วัย คือ ผู้สูงอายุ และเด็ก มีความหลากหลายที่แตกต่างในแต่ละครอบครัวและชุมชน การแก้ไขปัญหาจึงควรให้ผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนเป็นผู้แสดงความคิดเห็นและหาทางออกร่วมกัน แต่ในบริบทไทย เด็กมักถูกสอนให้เชื่อฟังผู้ใหญ่ ทำให้เด็กไม่กล้าคิดหรือแสดงความคิดเห็นต่าง เกรงว่าผู้ใหญ่จะไม่พอใจ จึงมักจะทำตามผู้ใหญ่ชี้แนะ จึงยากที่ทั้งผู้สูงอายุและเด็กจะหาทางออกร่วมกันอย่างแท้จริง

เป้าหมายของกิจกรรม :

สร้างความเชื่อถือว่าว่างใจระหว่างกัน (เป้าหมาย 1) ผู้สูงอายุและเด็กจับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถแก้ไขปัญหาพร้อมกันได้ (y3)

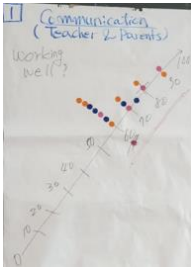


ข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล :


การประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ไขปัญหาพร้อมกัน (moderation technique workshop) ถูกนำมาใช้ในกิจกรรมกลุ่มเพื่อการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ (experiential learning) ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ใหม่จากการลงมือปฏิบัติ (transformation of experience) เพราะเป็นการสร้างความรู้และทักษะให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้มากกว่าการนั่งเรียนผ่านการบรรยายจากผู้สอน (process-based skills) นอกจากนี้ยังมีการออกแบบให้ผู้เรียนที่เป็น passive learners มีปฏิสัมพันธ์ต่อกิจกรรมกลุ่มมากยิ่งขึ้น และลดความสำคัญต่อผู้เรียนที่เน้นความรุนแรง (extreme) หรือผู้เรียนที่มักจะชักจูงทางความคิดของผู้อื่นให้มีความคิดเอียงโน้มเอียงไปในทางเดียวกับตน ให้สามารถร่วมกันวิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาพร้อมกันได้ตามแนวทางประชาธิปไตย คือ ทุกคนต้องมีส่วนร่วมทุกกระบวนการ และมีสิทธิมีเสียงในการโหวตเท่ากัน (Garaj, 2010) สำหรับบริบทไทย เด็กมักถูกสอนให้เชื่อฟังผู้ใหญ่ ทำให้เด็กไม่กล้าคิดหรือแสดงความคิดเห็นต่าง และเป็นฝ่ายทำตามผู้ใหญ่ที่ผู้ใหญ่ชี้นำ ดังนั้น เพื่อแก้ปัญหาคือความสัมพันธ์ให้ผู้สูงอายุและเด็กที่มีเด็กเป็นส่วนประกอบที่สำคัญให้เกิดมีความรักและผูกพันต่อกันยิ่งขึ้น จำเป็นต้องฟังความคิดเด็ก เพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการสื่อสารร่วมกัน กระบวนการ Moderation technique จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัย

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ตาราง 33 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ไขปัญหาพร้อมกัน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักวิจัย ในฐานะ Moderator 2. นักปฏิบัติ 1 คน 3. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ ตามจำนวนการจัดกลุ่ม 3-4 คน 4. ผู้เรียน 24 คน 5. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ถ้ามี)	กิจกรรมนี้แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน 1. ขั้นตอนเตรียมการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาที่มีอยู่ <ul style="list-style-type: none"> ● Moderator เตรียมสื่อการสอนล่วงหน้า ● Moderator อธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมคร่าว ๆ ขอความร่วมมือให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน ● นักปฏิบัติแบ่งผู้ร่วมกิจกรรมออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกัน 	10 นาที	<ul style="list-style-type: none"> ● ปากกา Marker เท่าจำนวนผู้เรียน ● กระดาษสีอ่อน ขนาด A5 สำหรับผู้เรียนคนละ 10 แผ่น ● สติกเกอร์วงกลม สำหรับผู้เรียนคนละ 10 ดวง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	<p>2. ขั้นสำรวจความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Moderator ดัดกระดาษขาวหัวข้อ “การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก พร้อมวาด barometer scale 0-100 โดยเพิ่มทีละ 10 ต่อ scale ● นักปฏิบัติแจกสติ๊กเกอร์ 1 ดวง เพื่อให้ผู้เรียนไปติดลงบนเส้น barometer scale ตามความคิดเกี่ยวกับสถานการณ์ของการสื่อสารระหว่างวัย โดย 0 แปลว่า น้อยสุด และ 100 แปลว่า มากที่สุด ● ผู้เรียนทุกคนแสดงความคิดเห็นว่าเหตุใดจึงเลือกระดับนี้ 	30 นาที	<ul style="list-style-type: none"> ● กระดาษขาว ● กระดาษขาวแผ่นใหญ่ 10 แผ่น ● กระดาษ Post it เท่ากับ 4 เท่าของจำนวนผู้เรียน 
	<p>3. ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Moderator ดัดกระดาษขาวลงบนกำแพง และเขียนหัวว่า “ปัญหาการสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก” ไว้ล่วงหน้า ● นักปฏิบัติแจกกระดาษเท่าที่ผู้เรียนต้องการโดยไม่จำกัด แจก marker ให้ผู้เรียนคนละ 1 แท่ง และสติ๊กเกอร์คนละ 3 ดวง ● นักปฏิบัติให้ผู้เรียนเขียนปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยในครอบครัวตนเอง หรือปัญหาที่เคยพบเห็นในครอบครัวอื่นลงในกระดาษเป็น keywords สั้น ๆ เขียนปัญหาเรื่องละ 1 แผ่น ก็ปัญหาก็ได้ และนำปัญหาไปติดรวมกันไว้บนกำแพง ● ผู้เรียนไปพัก แต่ Moderator และนักปฏิบัติร่วมกันจัดกลุ่มปัญหา และเรียงกลุ่มปัญหาเดียวกันไว้ในช่องเดียวกันพร้อมเขียน topic ให้กับแต่ละกลุ่มปัญหา 	90 นาที	 

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	<ul style="list-style-type: none"> ● Moderator ให้ผู้เรียนแต่ละคนอธิบายลักษณะของปัญหาที่ตนเขียน ถ้าไม่มีเวลาเลือกอธิบาย topic ละ 1 เคส ถ้ามีเวลาควรทำให้ครบทุกคน ● นักปฏิบัติแจกสติ๊กเกอร์ให้ผู้เรียนคนละ 3 ดวง เพื่อนำมาใช้ในการระบุความสำคัญของแต่ละปัญหาที่อยู่บนบอร์ด โดยการให้แต่ละคนมาติดสติ๊กเกอร์ 2 ดวง สำหรับปัญหาที่ตนเองเห็นว่าสำคัญที่สุด และ 1 ดวงสำหรับปัญหาที่สำคัญรองลงมา ● Moderator เลือกประเด็นปัญหาที่มีจำนวนสติ๊กเกอร์มากที่สุด 4 อันดับสำหรับมาเป็นประเด็นสำหรับกิจกรรมขั้นต่อไป 		
	<p>4. ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Moderator กระจายปัญหาทั้ง 4 ให้แต่ละกลุ่ม ตามความสมัครใจ ● นักปฏิบัติแจกกระดาษสีขาวใหญ่ให้ทุกกลุ่ม กลุ่มละ 2 แผ่น เขียนหัวว่า แนวทางแก้ปัญหเกี่ยวกับ ● แต่ละกลุ่มระดมความคิดเกี่ยวกับวิธีที่ทำให้ปัญหาเหล่านั้นหายไปที่เป็นไปได้ทั้งหมด (solutions) และนำเสนอข้อที่มีความเป็นเอกลักษณ์ในการแก้ไขเท่านั้น ● กลุ่มส่งตัวแทนมานำเสนอแนวทางแก้ปัญห ● ผู้เรียนแต่ละคนเข้าโหวตวิธีการแก้ปัญหของแต่ละกลุ่ม โดยใช้สติ๊กเกอร์ ติด solution ที่ตนเองสนใจที่สุด 2 ดวง และ solution ที่ชอบรองลงมา 1 ดวง ● เลือกปัญหาที่มีสติ๊กเกอร์จำนวนมากที่สุดของแต่ละกลุ่มไปใช้ในขั้นตอนต่อไป 	100 นาที	
	<p>5. ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา</p>	70 นาที	

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	<ul style="list-style-type: none"> ● นักปฏิบัติแจกกระดาษขาวแผ่นใหญ่ให้แต่ละกลุ่ม โดยเขียนหัวข้อว่า “กระบวนการแก้ปัญหาเกี่ยวกับ” หรือ สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการพิมพ์ได้ ● Moderator กระจายกระบวนการแก้ปัญหาตามแนวทางแก้ปัญหาที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากขั้นตอนก่อนหน้า ทั้ง 4 ให้แต่ละกลุ่ม ตามความสนใจ ● แต่ละกลุ่มระดมสมองเพื่อหาขั้นตอนในการดำเนินงาน แนวทางการเขียนให้แบ่งเป็นข้อแต่ละข้อให้เขียนรูปประโยคที่มีประธาน (ลงรายละเอียด) + กริยาแสดงอาการ (action verb) + อย่างไร + เมื่อไร บ่อยแค่ไหน ● แต่ละกลุ่มนำเสนอกระบวนการทำงาน (action steps) หรือถ้าเขียนลงใน computer ก็สามารแสดงผ่าน projector ได้ ● นักปฏิบัติสามารถช่วยปรับปรุงแก้ไขขั้นตอนให้สามารถเกิดขึ้นได้จริง 		
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 5 ชั่วโมง			

ขั้นที่ 7 การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning)

ข้อค้นพบ :

เด็กยุคใหม่มักจะติดเกมส์ ผู้สูงอายุและเด็กขาดปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และทำกิจกรรมร่วมกันน้อยลง เด็กมองว่าองค์ความรู้จากผู้สูงอายุล้าสมัย โอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามอัธยาศัยจึงลดลง ทักษะทางสังคมจึงลดลงเนื่องจากสังคมขาดโอกาสในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะทางอาชีพ วัฒนธรรม ธรรมเนียมและประเพณีจากรุ่นสู่รุ่น

เป้าหมายของกิจกรรม :

เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดและชุมชนที่อาศัย รวมทั้งเกิดเกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน

ข้ออ้างอิงเชิงเหตุผล :


การศึกษาตามอัธยาศัย เกิดได้ทุกช่วงวัยของชีวิต (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2538) ซึ่งบุคคลได้เสริมสร้าง เจตคติค่านิยม ทักษะ และความรู้ต่างๆ ในสภาพแวดล้อม การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยไม่มีรูปแบบการศึกษา หรือการเรียนรู้ที่ตายตัว ไม่มีหลักสูตรเป็นตัวกำหนดกรอบกิจกรรมหรือขอบข่ายสาระการเรียนรู้ การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความต้องการ และแรงจูงใจใฝ่รู้อของแต่ละบุคคล (อาชัญญา รัตนอุบล, 2544) การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่จะช่วยให้เกิดการถ่ายทอดทางทักษะระหว่างวัย ช่วยให้เกิดการส่งผ่านวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น และช่วยให้เกิดการสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างวัย (Hatton-Yeo A. & Ohsako T., 1999)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ตาราง 34 ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
<ul style="list-style-type: none"> ● นักปฏิบัติ 1 คน ● ผู้ช่วยนักปฏิบัติ 2-3 คน ● ผู้เรียน 20-24 คน ● ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ถ้ามี) 	<p>ขั้นเตรียมงาน</p> <p>1) นักวิจัยอธิบายเกี่ยวกับเกี่ยวกับวิธีดำเนินงานต่างตอบแทน ในส่วนที่เป็นวิธีการและขอบเขตด้านเวลา โดยใช้แบบสอบถามความต้องการทำกิจกรรมต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็กเป็นแนวทางการดำเนินงานให้แก่นักปฏิบัติก่อนที่จะดำเนินงาน</p> <p>2) นักปฏิบัติสำรวจความต้องการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กรายคู่ ตามขั้นตอนที่ปรากฏอยู่ในแบบสอบถามความต้องการทำกิจกรรมต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก จากนั้นช่วยเหลือให้มีการวางแผนงานในการปฏิบัติกิจกรรม นัดหมายโดยบันทึกรายละเอียดกิจกรรมรายคู่ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้เรียนว่าแต่ละคู่มีความสัมพันธ์กันอย่างไร มีบุคคลใดในครอบครัวเป็นผู้สังเกตและประเมินระดับความสัมพันธ์ (ส่วนที่ 1 และ 2) ● สำรวจความสนใจกิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กสนใจจะทำร่วมกันในแต่ละหมวด (ส่วนที่ 3) และสรุปทำกิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กสนใจมีความสนใจตรงกันในแต่ละหมวด หากมีความสนใจต่างกันหรือทั้งคู่ประสงค์ที่จะเปลี่ยนแปลง 	<p>นอกเวลา</p> <p>30 นาที</p> <p>นอกเวลา</p> <p>60 นาที</p>	<p>ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กเป็นผู้เลือก</p>

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	<p>ประเภทของกิจกรรมไม่ตรงตามในรายการ ให้นักปฏิบัติเป็นผู้เป็นผู้ตัดสินใจ และโดยระบุกิจกรรมที่จะทำทดแทนลงในส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะ</p> <p>3) นักปฏิบัติเข้าแนะนำวิธีการรอกแบบบันทึกรอกทำกิจกรรมต่างทดแทนให้แก่ผู้สูงอายุและเด็กรายคู่ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำกิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมจะต้องระบุรายละเอียด ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ชื่อกิจกรรม ระบุชื่อผลงานที่จะทำ เช่น กิจกรรม ศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน ระบุสิ่งประดิษฐ์ที่จะทำ เช่น ปลาตะเพียนขยายหลาน กิจกรรมอาหารระบุชื่อเมนูที่จะทำ เช่น แกงส้มคุณยาย ● รายละเอียดกิจกรรม เช่น ตัดใบลานมาตากแห้ง แล้วนำมาสานเป็นตัวปลา จากนั้นทาสีปลา นำเชือกมาผูกติดตัวปลา และผูกเชือกอีกด้านเข้ากับไม้เพื่อใช้ถือไปมาได้ ● การแบ่งงาน เช่น ผู้สูงอายุมีหน้าที่ทำใบลาน และสอนเด็กสานปลาตะเพียน ส่วนเด็กมีหน้าที่ระบายสีปลา และผูกเชือก ● วัสดุ / อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้ เช่น การทำปลาตะเพียน 2 ตัว ใบบิลาน 6 ใบ สีโปสเตอร์ 1 ขวด เชือกป่านหรือเอ็นใส ยาว 12 นิ้ว และตะเกียบไม้ 2 แท่ง ● ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ เช่น รูปถ่ายที่ยายกำลังสอนหลานสานปลาตะเพียน อย่างน้อย 1 รูป เมื่อสำเร็จให้ติดภาพลงในใบงาน ● วันและเวลาที่จะทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น วันที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 เวลา 16:00 น. ● งบประมาณที่ใช้ ค่าสีและพู่กัน ราคา 50 บาท ค่าเชือก และวัสดุอื่นๆ 15 บาท 	นอกเวลา 60 นาที	
	<p>ขั้นปฏิบัติ ขั้นตอนนี้ให้นักปฏิบัติมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนแต่ละคู่ ทำหน้าที่ดูแลและให้คำแนะนำให้ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ คอยตรวจสอบและ</p>	นอกเวลา 360 นาที	

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	<p>ประสานงานเพื่อให้กิจกรรมในแต่ละหมวดเสร็จสิ้นโดยสมบูรณ์ โดยแบ่งประเภทกิจกรรมออกเป็น 6 หมวด เป็นกิจกรรมที่ผู้สูงอายุเป็นผู้สอน จำนวน 3 หมวด และกิจกรรมที่เด็กเป็นผู้สอน จำนวน 3 หมวด และจะต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด</p> <p>กิจกรรมที่ผู้สูงอายุเป็นผู้สอน ประกอบด้วย 3 หมวด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) กิจกรรมที่ 1 : กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรม หรืออาชีพในชุมชน 2) กิจกรรมที่ 2 : กิจกรรมเกี่ยวกับการทำอาหาร 3) กิจกรรมที่ 3 : กิจกรรมการเล่าเรื่อง <p>กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้สอน ประกอบด้วย 3 หมวด</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) กิจกรรมที่ 4 : กิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี 5) กิจกรรมที่ 5 : กิจกรรมเกี่ยวกับเกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน 6) กิจกรรมที่ 6 : กิจกรรมเกี่ยวกับสุขภาพ 	(ตาม อัยาศัย ภายใน 1-2 สัปดาห์)	
	<p>ชั้นนำเสนอผลงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) นักปฏิบัตินำแบบบันทึกที่ติดรูปภาพกิจกรรมในแต่ละหมวด ติดลงบนบอร์ดแสดงผลงาน จัดกลุ่มเป็นรายครอบครัว ครอบครัวละ 6 แผ่น ให้แล้วเสร็จก่อนวันนำเสนอผลงาน 2) ในงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย ผู้สูงอายุและเด็กรายคู่ออกมานำเสนอออกมานำเสนอผลงานที่ทำร่วมกัน โดยให้ผู้สูงอายุกล่าวถึงกิจกรรมที่ตนเป็นผู้สอนก่อน และตามด้วยกิจกรรมที่เด็กเป็นผู้สอน ทั้งคู่กล่าวถึงความรู้สึกที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน 3) เมื่อเสร็จการนำเสนอ นักปฏิบัตินำเสนอแบบบันทึกนี้ และแบบแบบสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กที่สำรวจโดยบุคคลในครอบครัว กลับคืนให้นักวิจัยเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป พร้อมนำส่งรูปที่มีนำเสนอให้นักวิจัยทางอีเมล หรือทางไลน์ 	นอกเวลา 60 นาที 60 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 60 นาที และนอกเวลา 9 ชั่วโมง 30 นาที			

ขั้นที่ 8 งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (Exhibition Day and Network Party)

ข้อค้นพบ (findings):

สังคมไทยยังขาดเวทีแสดงความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และการปลูกจิตสำนึกในการพึ่งพาอาศัยกันและกันอย่างเป็นทางการ โดยทั่วไปความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัวมักเกิดตามอสังคัยในครอบครัวขาดแบบแผนการพึ่งพาอาศัยที่ชัดเจน

เป้าหมายของกิจกรรม:

เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในแนวทางสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยและมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน รวมทั้งให้ผู้สูงอายุและเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีเวทีเฉลิมฉลองและแสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน

ข้ออ้างเชิงเหตุผล (argument): การจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเปรียบเสมือนเป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุและเด็กได้เรียนรู้ และพัฒนาทักษะที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ที่มีต่อกันให้ดียิ่งขึ้น การจัดงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย ถือเป็นเวทีที่ดึงชุมชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เข้ามามีส่วนร่วมในการรับรู้ปัญหาเกี่ยวกับปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัย ช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการให้ความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างวัย และนำข้อค้นพบในการแก้ไขปัญหาที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปต่อยอดในการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน อันจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนในหลายแง่มุมและก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ตาราง 35 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมสำหรับกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 1 คน 3. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ 2-3 คน 4. ผู้เรียน 24 คน 5. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ถ้ามี)	1) นักวิจัย/นักปฏิบัติ กล่าวต้อนรับผู้ร่วมงาน 2) นักวิจัย/นักปฏิบัติ นำเสนอผลลัพธ์การเรียนรู้ในรูปแบบนิทรรศการ จากกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง โดยนำเสนอเป็นแผนผังทางความคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของคนต่างวัย 3) นักวิจัยนำเสนอกระบวนการแก้ไขปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยของแต่ละกลุ่ม (action plan) ที่ได้จากกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน	20 นาที	1. แผนผังความคิด (mind map)
	4) ผู้เรียนแต่ละคู่ออกมานำเสนอผลลัพธ์การเรียนรู้ - กิจกรรมบันทึกทัศนคติ โดยกล่าวถึงความประทับใจที่ได้เรียนรู้ตามอสังคัยในสถานที่ที่มีคุณค่า	60 นาที	2. แผนที่ชุมชนขนาด

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	<p>ทางจิตใจของตนเองและผู้อื่นโดยใช้แผนที่ขนาดใหญ่ ประกอบการนำเสนอ นักวิจัย/นักปฏิบัติออกมาสรุปภาพรวม และกล่าวปิดท้ายว่า “สักวันหนึ่งเราจะไปด้วยกัน” เพื่อให้เกิดความรักในถิ่นฐานบ้านเกิด</p> <ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน โดยกล่าวถึงความสุขระหว่างทำกิจกรรม ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน และความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย - กิจกรรมจับคู่สนทนา โดยพูดเกี่ยวกับความประทับใจ/คุณค่าที่มีต่อคนต่างวัย และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย คนละ 2-3 นาที 	60 นาที	ใหญ่ (big map) 3. ใบ กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน
	<p>5) นักปฏิบัตินำเสนอแบบประเมินให้แก่ นักวิจัย</p> <p>6) รับประทานอาหารร่วมกัน</p>	10 นาที นอกเวลา	อาหารหวาน คาว และผลไม้
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 180 นาที และนอกเวลา 60 นาที			

ตอนที่ 3 การทดลองปฏิบัติและประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

นักวิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนที 3 ออกเป็น 2 ส่วน ตามจำนวนครั้งในการทดลองโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยการทดลองในครั้งที่ 1 เป็นการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่โรงเรียนวัดโสมสีตาราม และการทดลองครั้งที่ 2 เป็นการจัดการกระทำซ้ำที่โรงเรียนวัดประโชติการาม นอกจากนี้ ในการทดลองแต่ละครั้ง นักวิจัยแบ่งการแสดงรายละเอียดเป็น 3 ส่วน ตามขั้นตอนการดำเนินโปรแกรม ได้แก่ **ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติ** (before action review – BAR) **ขั้นปฏิบัติงาน** (action) และ **ขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน** (after action review – AAR) โดยในขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน นักวิจัยได้ทำการประเมินผลรายกิจกรรม และประเมินผลภาพรวมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผลการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครั้งที่ 1

1. ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติ

ในขั้นตอนนี้เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนลงมือปฏิบัติ นักวิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนคือ การเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย และการสรรหานักปฏิบัติ

การเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม พบว่า นักวิจัยเป็นผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีความพร้อมในการใช้ต้นแบบโปรแกรม โดยนักวิจัยได้เข้าสำรวจประเด็นปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัย และทำการนัดหมายผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งสนทนาแลกเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ระหว่างวัย และแนวทางการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่ประกอบด้วย ชุมชน ผู้เรียน และ นักปฏิบัติ

การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ทำเลที่ตั้งของอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี เป็นที่ราบลุ่ม แบ่งเขตการปกครองย่อยออกเป็น 10 ตำบล มีแม่น้ำเจ้าพระยาไหลผ่านกลางพื้นที่ มีหลักฐานประวัติตั้งแต่สมัยอาณาจักรสุโขทัย และมีการก่อตั้งชื่อเมืองตั้งแต่อาณาจักรอยุธยา โดยทิศเหนือและทิศตะวันตกมีดินแดนติดกับจังหวัดชัยนาท ทิศตะวันออกติดกับจังหวัดลพบุรี สำหรับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน พบว่าประชากรในพื้นที่ทำอาชีพเกษตรกรรม เน้นการปลูกข้าวและประมงน้ำจืด การทำสวนและนา ผลิตภัณฑ์พื้นบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น มีอาชีพในครัวเรือนที่โดดเด่น เช่น ด้านการทำดอกไม้ประดิษฐ์ การทำปลาช่อนแดดเดียว การทำขนมเปียะ การผลิตและจำหน่ายข้าวกล้องไรซ์เบอร์รี่ การทำตระกร้าสาน เตียบ เครื่องปั้นดินเผา และกุนเชียงปลา เป็นต้น

ในด้านประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย อ้างอิงถึงบทสัมภาษณ์ในงานวิจัยของนักวิจัยก่อนหน้า นักวิจัยได้เคยเข้าสัมภาษณ์ผู้อำนวยการสถานศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาจำนวน 2 คน ได้แก่ โรงเรียนวัดท่าอิฐ อำเภออินทร์บุรี สังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และโรงเรียนวิจิตรศึกษา อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน พบว่า ครอบครัวนักเรียนในชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีผู้สูงอายุมีฐานะเป็นผู้ปกครองเด็กเกินร้อยละ 30 เนื่องจากบิดามารดาต้องประกอบอาชีพต่างถิ่น สถานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวมีฐานะปานกลางถึงยากจน ผู้สูงอายุและเด็กโดยมากมีความสัมพันธ์ที่ห่างเหิน เนื่องจากจากความเชื่อและการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกัน ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีความเห็นตรงกันว่าเห็นด้วยกับการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนในรูปแบบต่างๆ โดยมองว่า ความสัมพันธ์ระหว่างวัยเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ผู้สูงอายุเป็นผู้มีภูมิปัญญา เป็นแหล่งเรียนรู้ เป็นห้องสมุดเคลื่อนที่ ที่สามารถศึกษาหาความรู้ได้ การที่ให้ท่านได้มาถ่ายทอดความรู้หรือสืบสานประเพณีต่าง ๆ เป็นสิ่งที่สมควรทำ ถ้าไม่นำผู้สูงอายุมาทำกิจกรรมร่วมกับเด็ก ผู้สูงอายุอยู่บ้านก็จะเหงา บางคนไม่มีลูกหลานยิ่งจำเป็นต้องเชิญมาร่วมกิจกรรม กิจกรรมที่เหมาะสมทำร่วมกันระหว่างเด็กและผู้สูงวัย ควรมีลักษณะเป็นพวกร่วมประดิษฐ์ งานบ้าน หรืองานเกษตร ที่ทำได้โดยง่าย ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมนี้ โรงเรียนควรต้องจัดให้มีการประชุมครูเพื่อทำความเข้าใจก่อน โดยปัจจัยแห่งความสำเร็จ คือ การประชุมผู้ปกครองก่อนเพื่อสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญว่าการเรียนรู้ร่วมกับเด็กจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและยินดีให้การสนับสนุน

การสรรหานักปฏิบัติ พบว่า นักปฏิบัติที่เหมาะสมกับการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มีคุณสมบัติครบถ้วนมีจำนวนทั้งสิ้น 3 คน ทั้งหมดเป็นผู้ที่มีความคุ้นเคยกับบริบท มีบุคลิกที่สนุกสนาน มีไหวพริบและชั้นเชิงในการสร้างบรรยากาศ มีทักษะด้านสนทนาการมาก่อนเท่านั้น มีจิตวิทยาในการทำงานร่วมกับเด็กและผู้สูงอายุ เคยเป็นผู้อำนวยความสะดวก คัดเลือกจากคุณครูที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกับเด็กและบุคคลภายนอกมาก่อน

นักวิจัยได้นัดวันการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือแก่นักปฏิบัติแก่นักปฏิบัติ โดยมีผู้อำนวยการสถานศึกษาและศึกษานิเทศก์ได้เข้าร่วมอบรมและร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย ใช้เวลา 1 วันทำการ หรือประมาณ 6 ชั่วโมง พบว่า นักปฏิบัติเข้าใจ เรียนรู้เร็ว และให้ความร่วมมืออย่างเต็มความสามารถ

2. ชั้นปฏิบัติงาน

นักวิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลขั้นตอนนี้ออกเป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อม กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และกิจกรรมนำเสนอผลงานซึ่งในทุกประเภทกิจกรรมมีการรายงานผลที่เกิดขึ้นในลักษณะรายคู่หรือกลุ่มแล้วแต่ลักษณะการร่วมกิจกรรมรวมถึงการวิเคราะห์การบรรลุเป้าหมายที่คาดหวังในแต่ละกิจกรรม ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

กิจกรรมเตรียมความพร้อม

กิจกรรมเตรียมความพร้อม เป็นกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องตัวแปรผลลัพธ์ แต่มีความสำคัญในลักษณะที่ช่วยเตรียมพร้อมก่อนการเรียนรู้ระหว่างวัย ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมขั้นที่ 1 การแนะนำกิจกรรมและกิจกรรมขั้นที่ 2 เกมสร้างความรู้จัก แม้กิจกรรมเตรียมความพร้อมจะไม่ถูกนำไปถอดหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย แต่นักวิจัยพบว่ามีความสำคัญเนื่องจากการศึกษานอกระบบโรงเรียนให้ความสำคัญต่อการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อบริบท หากไม่สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม จะเกิดผลกระทบต่อความสำเร็จของกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในขั้นต่อไป

กิจกรรม 1 การแนะนำกิจกรรม

ขั้นเริ่มต้น นักวิจัยเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมหน้าชั้นเรียน โดยใช้ ppt ประกอบการแนะนำ กล่าวถึง ประโยชน์ ที่มา กำหนดการ และแนวทางความร่วมมือเพื่อบรรลุผล

เป้าหมายของกิจกรรม

เพื่อแนะนำทีมงานซึ่งประกอบด้วย นักวิจัย/นักปฏิบัติ รวมทั้งแนะนำที่มาของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ประโยชน์ของโปรแกรม ขั้นตอนโปรแกรม กำหนดการแนวทางในการบรรลุผล โปรแกรม และสร้างความร่วมมือและความต่อเนื่องในการร่วมโปรแกรม

ผลที่เกิดขึ้น

ผู้เรียนไม่ค่อยสนใจฟังในสิ่งที่นักวิจัยนำเสนอเท่าที่ควร เด็กบางคนเล่นโทรศัพท์มือถือ ส่งไลน์หาเพื่อนเพื่อหยอกล้อกัน ผู้สูงอายุหลายคนมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา จึงทำให้มองเห็น ppt ไม่ชัดเจน นอกจากนี้ รายละเอียดที่นักวิจัยนำเสนอเน้นไปในทางวิชาการ ผู้สูงอายุและเด็กจึงไม่เข้าใจในสิ่งที่นักวิจัยนำเสนอ นอกจากนี้ยังพบว่า กิจกรรมในชั้นนี้มีความสำคัญ แม้จะไม่ส่งผลโดยตรงต่อตัวแปรผลลัพธ์ แต่ผลจากความเข้าใจอันดีในชั้นตอนนี้ ส่งผลต่อการให้ความร่วมมือของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมจนแล้วเสร็จ

กิจกรรม 2 เกมสร้างความรู้จัก

ในชั้นนี้ มีการนำกิจกรรมย่อยมาใช้ 2 วัตถุประสงค์ คือ 1) กิจกรรมแนะนำตัว และ 2) กิจกรรมละลายพฤติกรรม ในส่วนที่เป็นกิจกรรมแนะนำตัว ใช้เกมจำกันได้บ้างและเกมผ้าห่มซ้อนตัว และกิจกรรมละลายพฤติกรรม ใช้เกมใครแน่นกว่าใคร

เป้าหมายของกิจกรรม

เพื่อสร้างความคุ้นเคยในกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม ลดความเคอะเขิน เสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร และเตรียมพร้อมกับการทำกิจกรรมในชั้นตอนต่อไป

ผลที่เกิดขึ้น

เกมจำกันได้บ้าง เป็นการประมอเข้าจังหวะในและเอ่ยชื่อตนเองและชื่อเพื่อนออกมานั้น ไม่เหมาะสมกับทั้งผู้สูงอายุและเด็กจำนวนเกินกว่าร้อยละ 50 เนื่องจากผู้สูงอายุไม่สามารถประมอเข้าจังหวะได้ และผู้สูงอายุและเด็กบางคนไม่กล้าเปล่งชื่อตัวเอง บางคนเปล่งเสียงเบาเกินกว่าที่เพื่อนในฝั่งตรงข้ามจะได้ยิน บางคนที่มีชื่อพยางค์เดียวไม่สามารถต่อคำนำเพื่อให้ออกกับจังหวะประมอได้ เช่น ‘แกละ’ เป็น ‘ตา-แกละ’ ‘พี’ เป็น ‘น้อง-พี’ เป็นต้น ในการทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยตัดกิจกรรมนี้ออกและปรับเป็นการพูดคุยเพื่อแนะนำตัว

เกมผ้าห่มซ้อนตัวมีความเหมาะสมในการนำมาใช้ เพราะใช้วิธีการเลือกตัวแทนเด็กสลับกับผู้สูงอายุมาเอ่ยชื่อฝ่ายตรงข้ามทันทีที่หุบผ้าห่มลงโดยฝ่ายไหนตอบได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ ในเกมนี้ ผู้สูงอายุรู้สึกผ่อนคลายที่ไม่ถูกบังคับให้เปล่งเสียง ผู้ที่เดินได้คล่องจะเสนอตนเองมาเล่นเกม และคนที่ไม่ได้ออกมาเล่นยังได้มีโอกาสช่วยบอกชื่อผู้ที่อยู่ฝ่ายตรงข้ามอีก สามารถเรียกเสียงหัวเราะได้อย่างครื้นเครง

เกมใครแม่นกว่าใคร เป็นการแข่งขันระหว่าง 2 กลุ่มที่ประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เพื่อโยนหนังสือพิมพ์เข้ากล่องในระยะไกล กลุ่มใดโยนเข้ามากกว่าในเวลาที่กำหนดก็จะเป็นผู้ชนะ พบว่า ได้รับความนิยมนมากในทุกครั้งที่ทดลอง สามารถสร้างความรู้สึกร่วม ทำงานเป็นทีม และเรียกเสียงหัวเราะได้ดี ดังนั้น ในการทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยให้ผู้สูงอายุเป็นฝ่ายเลือกที่จะร่วมกิจกรรมหรือไม่ก็ได้

นอกจากนี้ยังพบว่า นักวิจัยไม่มีทักษะด้านสันตนาการมาก่อน จึงทำให้บรรยากาศไม่สนุกสนานเท่าที่ควร ดังภาพ 29



ภาพ 29 กิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก การทดลองครั้งที่ 1

กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยประกอบด้วย กิจกรรมขั้นที่ 3 – 7 เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์ มีความสำคัญในลักษณะที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และถูกนำไปใช้ในการถอดหลักการออกแบบ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ปรากฏในแต่ละกิจกรรมได้มาจากการประเมินผลโดยผู้เรียนโดยตรงว่าเกิดความรู้ใหม่จากกิจกรรมในประเด็นใดบ้าง โดยเกณฑ์ที่นำมาใช้ระบุผลลัพธ์ที่เกิด ดูจากความเห็นพ้องของผู้สูงอายุและเด็กจากการจัดกระทำทั้งสองครั้ง มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 70

กิจกรรม 3 คาเฟ่เล่าเรื่อง

กิจกรรมนี้เป็นขั้นตอนแรกของกิจกรรมเรียนรู้ระหว่างวัย มีความสำคัญในการปูพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นต่อไป

เป้าหมายของกิจกรรม

เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของคนแต่ละวัย และเพื่อสร้างความเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย อันนำไปสู่มุมมองเชิงคุณค่าที่มีต่อกันใน

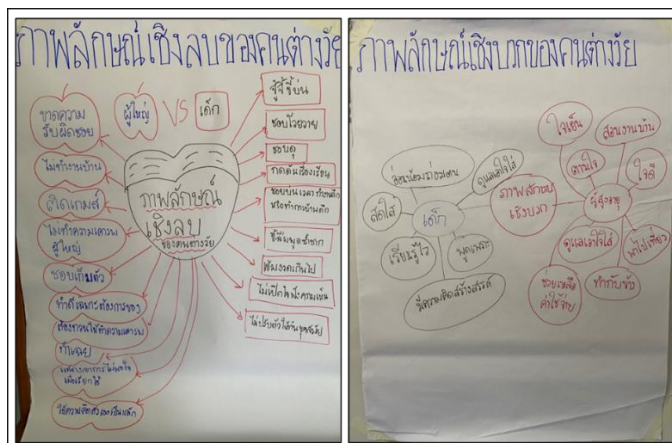
ผลที่เกิดขึ้น

ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า พฤติกรรมของผู้สูงอายุมีความแตกต่างกัน 3 กลุ่ม กลุ่มแรกซึ่งมีจำนวนประมาณกึ่งหนึ่ง มีความสัมพันธ์เห็นห่างกับเด็กแต่ไม่มีอคติรุนแรง กลุ่มที่สองมีลักษณะที่มีอคติกับหลานโดยจะไม่ฟังเวลาที่ผู้อื่นพูดแต่หันไปพูดคุยกับเพื่อนที่นั่งใกล้กันเกี่ยวกับหลานตนเองในเชิงตำหนิให้ผู้สูงอายุท่านอื่นฟัง และกลุ่มสุดท้ายจะมีความสัมพันธ์อันแนบแน่นกับหลานโดยมักจะบอกว่าไม่มีภาพลักษณ์เชิงลบกับบุตรหลานใด ๆ

ด้านพฤติกรรมของเด็ก พบว่า เด็กโดยมากไม่เข้าใจคำว่าภาพลักษณ์ และเด็กกว่าร้อยละ 70 ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาตายายของตนเองแม้จะอยู่คนละกลุ่มกัน เพราะกลัวว่าผู้สูงอายุในกลุ่มจะนำไปฟ้องปู่ย่าตายายของตนเอง และเด็กกึ่งหนึ่งกังวลเรื่องการเตรียมคำตอบเพราะไม่เคยคิดเกี่ยวกับประเด็นนี้มาก่อน จึงเสียสมาธิไม่ฟังข้อมูลจากผู้อื่น ดังภาพ 30 และ ภาพ 31



ภาพ 30 กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง การทดลองครั้งที่ 1



ภาพ 31 ภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบที่มีต่อคนต่างวัย การทดลองครั้งที่ 1

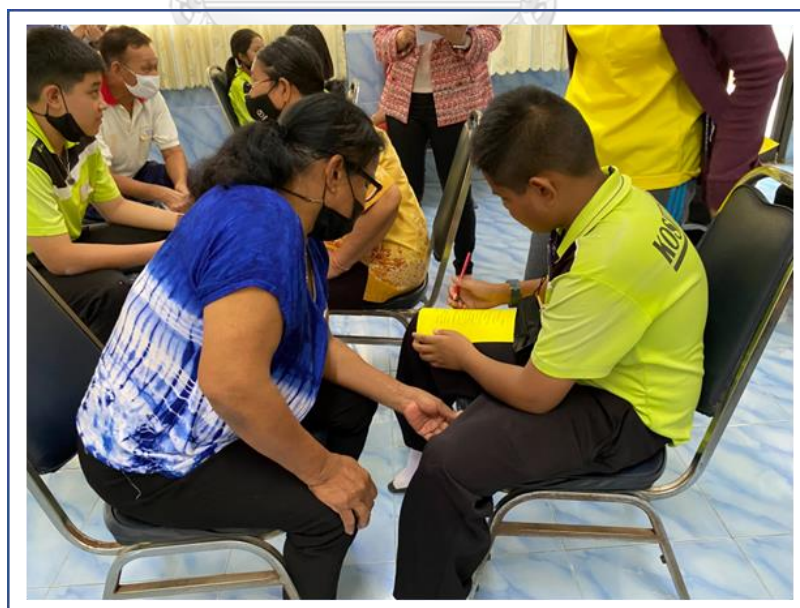
กิจกรรม 4 เกมจับคู่สนทนา

เป้าหมายของกิจกรรม

เพื่อนำประสบการณ์ชีวิตที่มีมาเป็นเครื่องมือในการปรับทัศนคติที่ผู้ฟังมีต่อผู้เล่าในเชิงคุณค่า
ผลที่เกิดขึ้น

ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า พฤติกรรมของทั้งผู้สูงอายุและเด็กส่วนใหญ่มีความเหมือนกันสองประการ คือ มีความเห็นอายุที่จะสัมพันธ์กัน และขาดทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้สัมพันธ์ที่ดี นอกจากนี้ผู้สูงอายุส่วนมากมีปัญหาด้านการตีความ “ความภูมิใจ” ว่าเป็นความภูมิใจในตัวหลานแทนที่จะเป็นความภูมิใจในตนเอง และนึกถึงความภูมิใจในตนเองไม่ออก และเด็กส่วนใหญ่นึกประเด็นการเล่าที่เกี่ยวกับภาคภูมิใจในตนเองไม่ได้ ทำให้ผู้เล่าทั้งสองวัยมีการแสดงออกถึงความภูมิใจในขณะเล่าและมีการเล่าอย่างเป็นขั้นเป็นตอนในระดับต่ำ นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้สูงอายุและเด็กเกินร้อยละ 50 แม้จะอยู่บ้านเดียวกัน ทำกิจกรรมประจำวันร่วมกัน แต่ไม่ค่อยจะได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้สึกใด ๆ ต่อกัน การถามเปิดเผยเรื่องราวชีวิตจึงเป็นเรื่องที่ไม่เคยทำมาก่อน

นอกจากนี้ ในประเด็นเกี่ยวกับการจัดสภาพแวดล้อม ผู้สูงอายุไม่มีใครจะอายุที่จะเผยข้อมูลให้แก่คนในวัยเดียวกันรับทราบ ไม่ว่าจะเป็นกับนักวิจัย นักปฏิบัติ หรือกับผู้เรียนคนอื่น ทำให้ประเด็นเรื่องการจัดสถานที่เพื่อรักษาความลับเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิต น่าจะเป็นประเด็นรอง การจัดนักปฏิบัติเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนข้อมูลแม้จะดูว่าเป็นการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้แก่บุคคลภายนอก แต่ให้ประโยชน์ในการเรียนรู้ที่สำคัญกว่าในบริบทนี้ ดังภาพ 32



ภาพ 32 การแบ่งกิจกรรมก่อนการปฏิบัติงานระหว่างวัย

กิจกรรม 5 เกมบันทึกทัศนာ

เป้าหมายของกิจกรรม

เพื่อเรียนรู้จักกันตามอัธยาศัยจากคำบอกเล่าเกี่ยวกับสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึก และได้ใช้เวลาาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น รวมถึงให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย เกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด

ผลที่เกิดขึ้น

การดำเนินกิจกรรมนี้แบ่งเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงมอบหมายงาน ช่วงเดินทางไปเยี่ยมชมสถานที่ ซึ่งเป็นช่วงที่นักปฏิบัติเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยดูแล และช่วงนำเสนอการเรียนรู้ในวันปาร์ตี้เครือข่าย

ในช่วงมอบหมายงาน นักวิจัยได้นำสื่อการสอนที่เตรียมไว้มาแสดงแก่ผู้เรียนเพื่อเป็นตัวอย่างงานที่ผู้เรียนจะต้องนำมาส่งในวันที่นำเสนอผลงาน ประกอบด้วย ตัวอย่างโปสการ์ดที่แสดงสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกและการบรรยายใต้ภาพแสดงความรู้สึกต่อสถานที่นั้น ดังภาพ 33 และแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ของโรงเรียนที่นักวิจัยได้จัดทำขึ้นตามคำแนะนำของศึกษานิเทศก์และผู้อำนวยการสถานศึกษาทั้งสองซึ่งมีลักษณะเป็นแผ่นไว้นิลเจาะห่วงที่มุม ขนาด 1.5x2.5 เมตร และมีรายละเอียดแสดงที่ตั้งสถานที่สำคัญครอบคลุมอาณาเขตการเดินทางที่เป็นไปได้ของคนในชุมชน ดังแสดงในภาพ

34



ภาพ 33 ตัวอย่างโปสการ์ดสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกและความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้น



ภาพ 34 แผนที่ชุมชนอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในช่วงเดินทางไปเยี่ยมชมสถานที่ และช่วงนำเสนอการเรียนรู้ พบว่ามีปัญหา 4 ประการ ดังนี้

ประการแรกคือ ผู้สูงอายุและเด็กโดยมากไม่เข้าใจว่าสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกคืออะไร ทำไมต้องมีสถานที่นี้ เพราะไม่คิดว่าแต่ละคนสามารถมีสถานที่เช่นนี้ได้ ระหว่างการทดลองครั้งที่ 1 นักวิจัยจึงได้อธิบายว่าสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก หมายถึง ที่ใดที่หนึ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย โปร่งผ่านคลายเมื่อได้มาเยือน มีความทรงจำที่ดีกับสถานที่นี้ หรือทำให้เกิดสมาธิในการทำงาน ความสำคัญของการไปสถานที่โปรดด้วยกันสามารถช่วยให้เรารู้จักตัวตนของผู้อื่นตามอัธยาศัยและช่วยให้ได้เรียนรู้จักชุมชนของดียิ่งขึ้น

ประการที่ 2 ผู้เรียนเกิดอุปสรรคในการเดินทางไปยังสถานที่ที่เลือกอันเนื่องมาจากข้อจำกัดด้านเวลาและงบประมาณที่ใช้ในการเดินทาง เนื่องจากกิจกรรมนี้บางช่วงอยู่ระหว่างการเรียนรู้ ต่อเนื่องภายใต้การดูแลของนักปฏิบัติ นักวิจัยจึงสามารถล่วงรู้ถึงปัญหาได้จนกว่ากิจกรรมจะแล้วเสร็จ และเนื่องจากปัญหาของแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน ทำให้นักวิจัยไม่สามารถคาดเดาปัญหา ระหว่างการทดลองทั้งสองครั้งได้ ในการทดลองครั้งที่ 1 แม้ผู้เรียนจะเกิดอุปสรรคในการเดินทางแต่นักปฏิบัติช่วยอำนวยความสะดวกโดยขับรถพาผู้เรียนแต่ละคู่ไปยังสถานที่ที่ตนเลือก ทำให้ผู้เรียนได้ไปในสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก แต่ด้วยเวลาที่จำกัดผู้สูงอายุและเด็กส่วนมากได้นำเสนอสถานที่เป็นที่เดียวกัน และไปเพียงที่เดียว

ประการที่ 3 เกี่ยวกับความเขินอายที่จะนำเสนอความรู้สึกที่มีต่อสถานที่ ซึ่งพบประเด็นในการทดลองทั้งสองครั้ง เนื่องจากการนำเสนอความคิดเห็นของตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความชอบตามอัธยาศัยของกันและกัน การให้ผู้เรียนเปิดเผยความรู้สึกและการรับรู้ถึงสถานที่ที่ตั้งจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง นักวิจัยพบว่า ระหว่างการทดลองครั้งที่ 1 ผู้เรียนกึ่งหนึ่งไม่กล้าเล่าเรื่องราวใด ๆ

ประการที่ 4 ผู้สูงอายุร้อยละ 20 ไม่สามารถอ่านเขียนได้ ซึ่งเป็นผลให้การเขียนบรรยายได้ภาพได้ถูกกว้างเว้นไว้

กิจกรรม 6 การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน

เป้าหมายของกิจกรรม

สร้างความเชื่อถือไว้วางใจระหว่างกัน รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถแก้ไขปัญหาร่วมกันได้

ผลที่เกิดขึ้น

กิจกรรมนี้มีรูปแบบเฉพาะและประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาที่มีอยู่ ซึ่งนักวิจัยได้ระบุ “ปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย” ในการทำกิจกรรมนี้ 2) ขั้นสำรวจความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย 3) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด 4) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา และ 5) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา รายละเอียดดังนี้

(1) ขั้นสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย

ลักษณะกิจกรรม นักวิจัยได้แจกสติ๊กเกอร์ให้ผู้เรียนคนละดวงเพื่อแสดงความคิดเห็นลงบน barometer ที่มีสเกลของระดับปัญหา 0-100 ผลการวิจัย ไม่พบปัญหาที่ต้องการปรับปรุง ผู้เรียนลุกขึ้นไปติดสติ๊กเกอร์พร้อมกัน ทำให้การระบุปัญหาเป็นไปตามธรรมชาติ โดยระบุความพึงพอใจเฉลี่ยในการสื่อสารระหว่างวัยที่ระดับร้อยละ 70 โดยมีระดับต่ำสุดร้อยละ 40 สูงสุดที่ร้อยละ 90 ดังภาพ 35



ภาพ 35 Barometer ในการทดลองครั้งที่ 1

(2) ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด

ลักษณะกิจกรรม นักวิจัยแจกกระดาษให้ผู้เรียนแต่ละคนเขียนประเด็นปัญหาที่พบในครอบครัวที่เกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างวัย ปัญหาละ 1 แผ่นโดยไม่จำกัดจำนวนปัญหา หลังจากนั้นให้แต่ละคนนำปัญหาทั้งหมดที่มีมาติดลงบนกระดาน พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบที่มาของปัญหาละปัญหา จากนั้นนักวิจัย/นักปฏิบัติทำการจัดกลุ่มปัญหาเดียวกันไว้ด้วยกัน จากนั้นให้ผู้เรียนทุกคนทำการโหวตว่าปัญหาใดในแต่ละกลุ่มที่นักวิจัยได้จัดกลุ่มแล้วผู้เรียนให้ความสำคัญมากที่สุด โดยการแจกสติ๊กเกอร์ให้แก่ผู้เรียนจำนวนเท่ากันเพื่อนำไปติดให้กับปัญหาที่ตนโหวต ปัญหาที่มีสติ๊กเกอร์มากที่สุดถือเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุด

ผลการวิจัย พบว่า เด็กไม่เข้าใจคำว่า “ปัญหา” ไม่รู้ว่าปัญหามีอยู่จึงไม่สามารถระบุปัญหาที่เกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างวัยได้ นักวิจัยจึงแก้ปัญหานี้โดยการยกตัวอย่าง หลังจากนั้นพบว่ากลุ่มผู้เรียนส่วนมากระบุปัญหาได้ เป็นผลให้มีการระบุปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยที่มีความหลากหลายใกล้เคียงกับความจริง นอกจากนี้ยังพบว่า นักปฏิบัติขาดความชำนาญในการจัดกลุ่มและระบุประเด็นปัญหาภายใต้เวลาที่จำกัด ซึ่งเป็นประเด็นที่ต้องนำมาพิจารณาถึงความเหมาะสมของกิจกรรม และ/หรือทักษะในการคิดวิเคราะห์ของนักปฏิบัติที่มีต่อกิจกรรมในขั้นนี้ อย่างไรก็ตามนักวิจัยสามารถจัดกลุ่มปัญหาออกเป็น 2 ประเด็นคือ ปัญหาเกี่ยวกับความต่างวัย และปัญหาเกี่ยวกับการไม่ให้ความสำคัญแก่กันและกัน และปัญหาที่มีผู้สนใจต้องการหาแนวทางแก้ปัญหามากที่สุด คือ ปัญหาเกี่ยวกับ “ช่องว่างระหว่างวัย” (มีความถี่สติ๊กเกอร์ 12 ดวง) และปัญหา “มีปัญหาแล้วไม่ปรึกษา” (มีความถี่สติ๊กเกอร์ 5 ดวง) ดังแสดงในภาพ 36



ภาพ 36 การระบุปัญหาและการจัดกลุ่มปัญหา การทดลองครั้งที่ 1

(3) ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา

ลักษณะกิจกรรม นักวิจัยแบ่งกลุ่มผู้เรียนเท่ากับจำนวนประเด็นปัญหาที่จัดกลุ่มไว้ในขั้นตอนก่อนหน้า และนำประเด็นปัญหาย่อยของแต่ละกลุ่มที่ได้รับการโหวตสูงสุดในขั้นตอนก่อนหน้ามาเป็นหัวข้อเพื่อระดมความคิดของแต่ละกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มเขียนแนวทางที่เป็นไปได้ในการขจัดปัญหาเหล่านี้ให้หมดไปลงบนแผ่นกระดาษ หลังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมานำเสนอ

ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนไม่เข้าใจคำว่า “แนวทาง” แต่นำเสนอในลักษณะที่เป็นสิ่งที่ควรทำ ในลักษณะรายละเอียดปลีกย่อย เช่น ควรจะต้องพูดเพราะ ควรจะต้องตั้งใจฟัง เป็นต้น การปรับปรุงระหว่างการทดลอง นักวิจัยอธิบายใหม่ว่าเป็น “วิธีการที่แตกต่างหลายวิธีที่จะสามารถลดปัญหานั้น ๆ ได้” พร้อมยกตัวอย่าง นักวิจัย พบว่า เป็นเรื่องยากของผู้เรียนทั้งผู้สูงอายุและเด็กที่จะนึกถึงวิธีการที่แตกต่างหลากหลายได้ ดังภาพ 37



ภาพ 37 การระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ปัญห การทดลองครั้งที่ 1

(4) ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา

นักวิจัยให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มเดิมจากขั้นตอนก่อนหน้าเพื่อระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ไขปัญหากจากแนวทางแก้ปัญหที่ได้รับการโหวตสูงสุดจากขั้นตอนก่อนหน้า พบว่า ปฏิกริยาของผู้เรียนจากการทดลองไม่ต่างจากขั้นตอนก่อนหน้า คือ ผู้เรียนและนักปฏิบัติส่วนใหญ่ไม่สามารถสังเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหได้ และมีแต่นักปฏิบัติบางคนเท่านั้นที่สามารถนำตัวอย่างที่นักวิจัยให้ไปปรับใช้กับหัวข้อของตนได้ ทำให้ข้อค้นพบที่ได้จากแต่ละกลุ่มมีความคล้ายคลึงกัน

ข้อค้นพบเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญห “ช่องว่างระหว่างวัย” โดยใช้วิธี “การยอมรับเทคโนโลยีในการเรียนรู้สื่อสารกัน” มีกระบวนการ ดังนี้ 1) จดเบอร์โทรศัพท์ของกันและกัน 2) เพิ่มเพื่อนใน FaceBook และ Line ไว้ติดต่อกัน (กรณีผู้ปกครองทำไม่เป็นเราต้องสอนทำให้เป็น) 3) กำหนดเวลาติดต่อกันให้รู้ความเคลื่อนไหว ตัดปัญหาความห่วงใย เพิ่มความสบายใจ เช่น หลังเลิกเรียน และ 4) โทรถามเป็นระยะที่เหมาะสม เพื่อแสดงความรัก ความห่วงใยซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้ ข้อค้นพบเกี่ยวกับกระบวนการการแก้ปัญหา “มีปัญหาแล้วไม่ปรึกษา” โดยใช้วิธี “การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของคนในครอบครัว” มีกระบวนการ ดังนี้ 1) ทำความเข้าใจภาระงาน ของกันและกัน 2) แบ่งหน้าที่ภาระงานตามความเหมาะสมตามวัยให้กับทุกคนในครอบครัว 3) ปฏิบัติ หน้าที่ของตนเองและคอยสังเกตเพื่อช่วยเหลือสมาชิกครอบครัว 4) ให้กำลังใจขณะทำงานและหลัง ทำงานเสร็จ โดยใช้คำพูดที่แสดงออกถึงความรัก และปฏิบัติหน้าที่ภาระงานที่ได้รับมอบหมายอย่าง สม่ำเสมอ ดังแสดงในภาพ 38



ภาพ 38 การระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา การทดลองครั้งที่ 1

กิจกรรม 7 การเรียนรู้ต่างตอบแทน มหาวิทยาลัย

เป้าหมายของกิจกรรม

เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดและชุมชนที่อาศัย รวมทั้งเกิดเกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน

ผลที่เกิดขึ้น

กิจกรรมนี้เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่องโดยนักปฏิบัติในแต่ละชุมชนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นผู้อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน นักวิจัยได้นำแบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กมอบให้แก่ักปฏิบัติเป็นผู้ทำการสำรวจก่อนเริ่มกิจกรรม และมอบหมายให้อำนวยความสะดวกจนกิจกรรมแล้วเสร็จ โดยให้งบประมาณในการทำกิจกรรมกิจกรรมละ 100 บาท ให้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ แต่ละกิจกรรมผู้เรียนสามารถเลือกทำกิจกรรมใดก็ได้ก่อนหลังตามสะดวกและโอกาส เมื่อทำกิจกรรมแล้วผู้เรียนส่งรูปกิจกรรมที่ทำร่วมกันครบทุกด้าน

ให้นักปฏิบัติเพื่อให้นักปฏิบัติพิมพ์ติดลงในส่วนที่ 5 เกี่ยวกับรายละเอียดของกิจกรรมต่างตอบแทน ในแบบสอบถามความต้องการทำกิจกรรมต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก นักปฏิบัติจะเป็นผู้ติดลงบนบอร์ดในวันกิจกรรมปาร์ตี้เครือข่าย และในวันนำเสนอผู้เรียนทุกคนจะต้องออกมาเล่าเกี่ยวกับกิจกรรมร่วมกัน

ผลสำรวจความต้องการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมทั้ง 6 ด้าน โดยมีรายละเอียด และปรากฏในตาราง 36 ดังนี้

ตาราง 36 กิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กมีความสนใจ

1. กิจกรรมที่ผู้สูงอายุเป็นผู้นำกิจกรรม		
ศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน/อาชีพ	อาหาร	นิทาน
<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมของใส่บาตร (7) - เลี้ยงปลา (4) - พิธีผูกสวนครัว (2) - ทำปลาแดดเดียว (2) - ทำถั่วคั่วขาย - ค้าขายของชำ 	<ul style="list-style-type: none"> - เมนูไข่ต่างๆ (10) - แกงส้ม (2) - ไก่ทอด (2) - หมูทอด (2) - ปลาทอด - แกงมะขามเทศ - ต้มข่าไก่ - ญี่ปลาทู - ข้าวผัด - ผัดกระเพรา - เกี้ยวทอด ไชนกกระทา 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่านิทานพื้นบ้าน (5) - เล่าเรื่องลึกลับ เรื่องผี (3) - เล่าประวัติชุมชน ความเป็นมาของหมู่บ้าน (3) - เล่าประวัติส่วนตัวของผู้สูงอายุ (2) - เล่าประวัติครอบครัว (2) - เล่าเรื่องวัดบุดดา - เล่าประวัติวัดพระนอนจักรสีห์
2. กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้นำกิจกรรม		
เทคโนโลยี	เกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน	สุขภาพ
<ul style="list-style-type: none"> - สอนเล่น Facebook (10) - สอนเล่น Line (4) - สอนถ่ายรูป (2) - สอนเล่น YouTube (2) 	<ul style="list-style-type: none"> - ปลุกต้นไม้ (4) - ซักผ้าถูบ้าน (4) - รดน้ำต้นไม้ ลงปุ๋ย (2) - เก็บขยะ (2) - ทำความสะอาดพื้นถนน (2) - ปลุกต้นพริก - ทำความสะอาดศาลา กวาดหยากไย่ - ล้างจาน 	<ul style="list-style-type: none"> - นวดตัว นวดขา (8) - เต้น Tik Tok (2) - เดิน วิ่งช้าๆ (2) - เต้นแอโรบิก - สอนยืดเส้น - เล่นแบดมินตัน

จากตารางข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้สูงอายุและเด็กมีความสนใจทำกิจกรรม ทั้ง 6 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน/อาชีพ กิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจสอนและเรียนมากที่สุด คือ การเตรียมของใส่บาตร รองลงมาคือ การเลี้ยงปลา การปลูกพืชผักสวนครัว และการค้าขาย ตามลำดับ
- 2) ด้านอาหาร กิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจสอนและเรียนมากที่สุด คือ การทำอาหารเมนูโปรด รองลงมาคือ การชวนกินอาหาร และการทำอาหารใส่บาตร ตามลำดับ
- 3) ด้านการเล่าเรื่อง กิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจสอนและเรียนมากที่สุด คือ การเล่านิทานพื้นบ้าน รองลงมาคือ การเล่าเรื่องลึกลับ การเล่าประวัติชุมชน การเล่าประวัติสถานที่ การเล่าประวัติส่วนตัวของผู้สูงอายุ และการเล่าประวัติครอบครัว ตามลำดับ
- 4) ด้านเทคโนโลยี กิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจสอนและเรียนมากที่สุด คือ การใช้ Facebook รองลงมาคือ การใช้ Line การสอนถ่ายรูป และการดู YouTube ตามลำดับ
- 5) ด้านเกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน กิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจทำมากที่สุด คือ กิจกรรมทำความสะอาดพื้นที่สาธารณะ รองลงมาคือ กิจกรรมปลูกต้นไม้
- 6) ด้านสุขภาพ พบว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจทำมากที่สุด คือ การนวด รองลงมาคือ การเต้น Tik Tok การเดินหรือวิ่ง การสอนยืดเส้น และการเล่นแบดมินตัน ตามลำดับ

ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน ในวันปาร์ตี้เครือข่าย พบว่าผู้เรียนแต่ละคู่มิมีความเขินอายในการออกมานำเสนอผลงาน

ก่อนจบกิจกรรมปาร์ตี้เครือข่าย นักวิจัยได้ให้ผู้เรียนประเมินความคิดเห็นดังกล่าวซ้ำเพื่อโดยใช้แบบประจักษ์ตรวจสอบความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ต่างตอบแทน เพื่อวิเคราะห์ภาพรวมและจัดลำดับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนในแต่ละด้าน ดังแสดงในตาราง 37

ตาราง 37 ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1			
	(n=6)			
	ผู้สูงอายุ		เด็ก	
	M	S.D.	M	S.D.
ศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน/อาชีพ				
ความสุจริตระหว่างทำกิจกรรม	4.17	0.75	4.33	0.82
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาพร้อมกัน	4.17	0.41	4.67	0.52
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย	4.67	0.52	4.33	0.52
อาหาร				
ความสุจริตระหว่างทำกิจกรรม	4.33	0.52	4.67	0.52

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=6)			
	ผู้สูงอายุ		เด็ก	
	M	S.D.	M	S.D.
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน	4.50	0.55	4.00	0.63
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย	4.50	0.55	4.50	0.55
นิทาน				
ความสุระหว่างทำกิจกรรม	4.67	0.52	4.83	0.41
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน	4.00	0.00	3.83	0.41
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย	4.33	0.82	4.17	0.75
เทคโนโลยี				
ความสุระหว่างทำกิจกรรม	4.17	0.75	4.00	0.63
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน	4.33	0.82	4.00	0.63
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย	4.67	0.52	3.83	0.41
เกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน				
ความสุระหว่างทำกิจกรรม	4.00	0.63	4.33	0.52
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน	4.50	0.84	4.33	0.52
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย	4.33	0.52	4.67	0.52
สุขภาพ				
ความสุระหว่างทำกิจกรรม	4.67	0.82	4.67	0.52
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน	4.17	0.75	4.00	0.63
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย	3.83	0.75	3.83	0.41

จากตาราง 37 เมื่อพิจารณาผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมแต่ละด้าน พบว่า ด้านความสุข กิจกรรมที่ผู้สูงอายุมีความสุขมากที่สุดเมื่อดูจากการทดลองทั้ง 2 ครั้ง คือ กิจกรรมด้านสุขภาพ (4.65) รองลงมาเป็นกิจกรรมการเล่นนิทาน (4.59) กิจกรรมที่เด็กมีความสุขมากที่สุดเมื่อได้ทำกิจกรรมฟังนิทาน (4.71) รองลงมาเป็นกิจกรรมสุขภาพ (4.65) เป็นที่น่าสังเกตว่า กิจกรรมด้านสุขภาพที่ผู้เรียนทำมากที่สุด คือ กิจกรรมการนวดโดยมีเด็กเป็นลงมือกระทำ และกิจกรรมเล่นนิทานโดยมีผู้สูงอายุเป็นลงมือกระทำ ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวทั้ง 2 กิจกรรมเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ต่างฝ่ายต่างแสดงออกถึงความรักและความภาคภูมิใจที่มีต่อกันได้โดยตรง

ด้านความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน พบว่า กิจกรรมที่ผู้สูงอายุมีความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกันมากที่สุด คือ กิจกรรมทำอาหาร (4.59) ซึ่งผู้สูงอายุเป็นผู้สอน รองลงมาเป็น รองลงมาเป็นกิจกรรมเกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน (4.47) ซึ่งเด็กเป็นผู้สอน ในขณะที่

กิจกรรมที่เด็กมีความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาพร้อมกันมากที่สุด คือ กิจกรรมศิลปะวัฒนธรรม
พื้นบ้าน/อาชีพ (4.59) ซึ่งผู้สูงอายุเป็นผู้สอน รองลงมาเป็น รองลงมาเป็นกิจกรรม (4.35) ซึ่งเด็กเป็น
ผู้สอน

ด้านความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย พบว่า กิจกรรมที่ผู้สูงอายุมี
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัยมากที่สุด คือ กิจกรรมเทคโนโลยี (4.65) ซึ่ง
เด็กเป็นผู้สอน รองลงมาเป็นกิจกรรมอาหาร (4.41) ซึ่งผู้สูงอายุเป็นผู้สอน ในขณะที่กิจกรรมที่เด็กมี
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัยมากที่สุด คือ กิจกรรมเกษตรกรรม/พัฒนา
ชุมชน (4.59) ซึ่งผู้สูงอายุเป็นผู้สอน รองลงมาเป็น รองลงมาเป็นกิจกรรมอาหาร (4.53) ซึ่งผู้สูงอายุ
เป็นผู้สอน

อย่างไรก็ตาม เมื่อคุณภาพรวมของกิจกรรมทุกด้านแล้ว พบว่า กิจกรรม ศิลปะวัฒนธรรม
พื้นบ้าน/อาชีพด้านให้ผลลัพธ์การเรียนรู้เฉลี่ยในทุกด้านระดับสูงที่สุด คือ ไม่ต่ำกว่า 4.29 และ
รองลงมาเป็นกิจกรรมด้านอาหารที่ให้ผลลัพธ์การเรียนรู้เฉลี่ยในทุกด้านไม่ต่ำกว่า 4.1

นอกจากการประเมินความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน
แต่ละด้านดังกล่าวข้างต้นแล้ว เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน
สามารถประเมินได้จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพัฒนาการด้านความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็ก
ก่อนและหลังกิจกรรมต่างตอบแทน ที่ประเมินผ่านการสังเกตการณ์โดยบุคคลใกล้ชิดในครอบครัว ซึ่ง
โดยมากเป็นผู้ปกครองของเด็กหรือญาติที่อาศัยอยู่บ้านเดียวกัน โดยได้ทำการรวบรวมข้อมูลในวันจัด
กิจกรรมปาร์ตี้เครือข่าย ดังปรากฏในตาราง 38

ตาราง 38 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและหลังร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน
(n=6)

รายการ	ก่อน		หลัง		M diff
	M	S.D.	M	S.D.	
1. ผู้สูงอายุเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย	3.33	1.03	4.33	0.52	1.00
2. เด็กเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย	3.17	0.98	4.83	0.41	1.67
3. ผู้สูงอายุเห็นคุณค่าของเด็ก	3.50	0.55	4.83	0.41	1.33
4. เด็กเห็นคุณค่าของผู้สูงอายุ	2.83	0.75	4.17	0.75	1.33
5. ผู้สูงอายุและเด็กแสดงออกถึงความผูกพันและใช้เวลาพร้อมกัน	3.17	0.41	4.67	0.52	1.50
6. ผู้สูงอายุและเด็กมีความพอใจต่อผลงานและสามารถแก้ปัญหา ร่วมกัน	3.33	0.52	4.67	0.52	1.33
7. การสื่อสารทางวาจาที่ดีระหว่างกัน เช่น พูดชมเชย	3.67	1.03	4.67	0.52	1.00

รายการ	ก่อน		หลัง		M diff
	M	S.D.	M	S.D.	
8. การสื่อสารทางกายที่ติดต่อกัน เช่น กอด หอมแก้ม ยิ้มให้กัน หรือ ลูบศรีษะ	3.67	0.52	4.50	0.55	0.83
9. ผู้สูงอายุและเด็กมีความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย	3.83	0.75	4.67	0.52	0.83
10. ผู้สูงอายุและเด็ก กล้าเปิดเผยความรู้สึกต่อกัน	3.17	0.41	4.17	0.75	1.00

จากตารางพบว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของพฤติกรรมก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนจากการทดลองทั้งสองครั้งมีค่าที่มากขึ้นทุกรายการ โดยค่าเฉลี่ยที่มีความแตกต่างมากที่สุดทุกรายการและมีค่าไม่ต่ำกว่า 1 คือ ผู้สูงอายุเห็นคุณค่าของเด็ก รองลงมาเป็นผู้สูงอายุเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย และผู้สูงอายุและเด็กกล้าเปิดเผยความรู้สึกต่อกัน และรายการที่มีค่าความเปลี่ยนแปลงที่น้อยที่สุด คือ การสื่อสารทางกายที่ติดต่อกัน เช่น กอด หอมแก้ม ยิ้มให้กัน หรือลูบศรีษะ ซึ่งอธิบายได้ว่าทั้งสองวัยยังคงมีความเขินอายที่จะแสดงความรักต่อกันโดยมีการแสดงออกถึงการสื่อสารทางวาจาที่ตีระหว่างกันมากกว่า รองลงมาเป็นผู้สูงอายุและเด็กมีความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างดำเนินกิจกรรมไม่เอื้อต่อการแสดงออกถึงความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัยเท่าที่ควร นอกจากนี้การประเมินจากความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน ยังสามารถนำไปสู่ข้อสรุปถึงผลสัมฤทธิ์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยได้อีกด้วย เนื่องจากเป็นกิจกรรมสุดท้ายที่ผ่านกระบวนการทดลองจากกิจกรรมก่อนหน้า ซึ่งจะนำสรุปเป็นผลสัมฤทธิ์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงานควบคู่ไปกับการประเมินผลการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยของนักปฏิบัติ

กิจกรรมนำเสนอผลงาน

กิจกรรม 8 งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย

เป้าหมายของกิจกรรม

เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในแนวทางสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยและมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน รวมทั้งให้ผู้สูงอายุและเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีเวทีเฉลิมฉลองและแสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน

ผลที่เกิดขึ้น

การดำเนินงานในขั้นตอนนี้กวีวิจัยได้ประสานงานกับนักปฏิบัติให้มีการนำเสนอผลงานไว้บนบอร์ดอย่างเป็นหมวดหมู่รอบบริเวณที่จัดกิจกรรมก่อนเริ่มงาน โดยกิจกรรมที่นำเสนอจะมีเฉพาะ

กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยทุกกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง กิจกรรมจับคู่สนทนา กิจกรรมบันทึกทัศนคติ กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนทั้งสองวัย ไม่กล้านำเสนอ หรือไม่สามารถนำเสนอประเด็นสำคัญได้อย่างครบถ้วน นักวิจัยจึงใช้วิธีการถามตอบเพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมตามลำดับขั้น หลังจากจบกิจกรรมมีผู้ปกครอง 3 คนเดินเข้ามาทักทายถามขอบคุนแก่นักวิจัย โดยบอกถึงประโยชน์ที่ได้รับและความประทับใจที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมพร้อมกับหลาน

ตาราง 39 การบรรลุเป้าหมายของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม

กิจกรรม ผู้เรียน	กิจกรรม 1	กิจกรรม 2	กิจกรรม 3	กิจกรรม 4	กิจกรรม 5	กิจกรรม 6	กิจกรรม 7	กิจกรรม 8
คู่ที่ 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
คู่ที่ 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
คู่ที่ 3	✓	✓		✓	✓		✓	✓
คู่ที่ 4	✓	✓			✓		✓	✓
คู่ที่ 5	✓						✓	✓
คู่ที่ 6	✓	✓						
คู่ที่ 7		✓						
คู่ที่ 8		✓						
คู่ที่ 9								
คู่ที่ 10								

ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในแต่ละกิจกรรมในดังตาราง 39 พบว่า 1) กิจกรรมขั้นแนะนำกิจกรรมมีผลต่อการให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมจนครบ แต่ไม่ได้ครอบคลุมถึงการบรรลุเป้าหมายในแต่ละกิจกรรม 2) กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในกิจกรรมก่อนหน้าเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ระหว่างวัยในกิจกรรมขั้นถัดไป แม้ว่ากิจกรรมก่อนหน้ายังไม่บรรลุเป้าหมาย แต่ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่กระจ่างชัดยิ่งขึ้น 3) กิจกรรมที่ 6 เป็นกิจกรรมที่มีผู้เรียนบรรลุเป้าหมายน้อยที่สุดเนื่องจากต้องใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง 4) กิจกรรมที่มีรูปแบบการเล่าสัมภาษณ์และการเล่าเรื่องเป็นอุปสรรคในการส่งผ่านข้อมูลระหว่างวัย จึงทำให้มีผู้เรียนบรรลุเป้าหมายจำนวนน้อย นักวิจัยสามารถสรุปการบรรลุหรือไม่บรรลุเป้าหมายของผู้เรียนแต่ละคู่ที่มีต่อแต่ละกิจกรรม

3. ขั้นตอนทบทวนหลังปฏิบัติงาน

การทบทวนหลังปฏิบัติงาน กระทำหลังจากจบกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย นักวิจัยและนักปฏิบัติได้ร่วมประชุมทบทวนหลังปฏิบัติงาน โดยนักปฏิบัติเป็นผู้ประเมินรายกิจกรรมและภาพรวมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย รวมทั้งเสนอแนวทางปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับการทดลองครั้งที่ 2 สำหรับการประเมิน นักวิจัยได้เลือกประเมินเฉพาะกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยตัดการประเมินในส่วนที่เป็นกิจกรรมแนะนำตัวออก ในขั้นนี้นักวิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ออกออกเป็น 2 ส่วนคือ ผลการประเมินรายกิจกรรม และผลการประเมินภาพรวมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยมีเกณฑ์พิจารณาตัดสินการประเมิน ดังนี้

ช่วงคะแนน	ความหมาย
1.00-1.49	น้อยที่สุด
1.50-2.49	น้อย
2.50-3.49	ปานกลาง
3.50-4.49	มาก
4.50-5.00	มากที่สุด

ผลการประเมินรายกิจกรรม

การประเมินรายกิจกรรมจะประเมินโดยนักปฏิบัติ ครอบคลุมเฉพาะกิจกรรมเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ประกอบด้วย กิจกรรมขั้นที่ 2 “เกมส์สร้างความรู้จัก” กิจกรรมขั้นที่ 3 “กาแฟเล่าเรื่อง” กิจกรรมขั้นที่ 4 “จับคู่สนทนา” กิจกรรมขั้นที่ 5 “บันทึกทัศนคติ” กิจกรรมขั้นที่ 6 “การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน” กิจกรรมขั้นที่ 7 “การเรียนรู้ต่างตอบแทน” และกิจกรรมขั้นที่ 8 “งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย” มีรายละเอียดดังนี้

ผลการประเมินกิจกรรมเกมส์สร้างความรู้จัก

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมเกมส์สร้างความรู้จัก พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่าการกิจกรรมมีความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนทั้งสองวัยต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสร้างให้เกิดความพร้อมที่จะก้าวสู่กิจกรรมขั้นต่อไป และช่วยให้สูงอายุและเด็กสามารถจำชื่อผู้เรียนร่วมได้ และสร้างให้เกิดความรู้สึกคุ้นเคยต่อกันรวมทั้งกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย และกิจกรรมมีการใช้เวลาเหมาะสมในระดับมาก ดังตาราง 40

ตาราง 40 ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “เกมสร้างความรู้จัก”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมมีความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนทั้งสองวัยต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสร้างให้เกิดความพร้อมที่จะก้าวสู่กิจกรรมขั้นต่อไป	4.00	0.00	มาก
2. กิจกรรมช่วยให้สูงอายุและเด็กสามารถจำชื่อผู้เรียนร่วมได้ และสร้างให้เกิดความรู้สึกคุ้นเคยต่อกันและกัน	4.00	0.00	มาก
3. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	1.00	มาก
4. กิจกรรมมีการใช้เวลาเหมาะสม	4.33	0.58	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเอง ช่วยสร้างความเข้าใจผู้สูงอายุและเด็กเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย ช่วยให้เกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย ช่วยให้เกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย ช่วยให้เกิดการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในระดับมาก รวมทั้งกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย และมีการใช้เวลาที่เหมาะสมในระดับมาก ดังตาราง 41

ตาราง 41 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “คาเฟ่เล่าเรื่อง”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเองมากขึ้น	4.33	0.58	มาก
2. กิจกรรมช่วยสร้างความเข้าใจผู้สูงอายุและเด็กเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัยมากขึ้น	4.00	0.00	มาก
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย	3.67	0.58	มาก
4. กิจกรรมช่วยให้เกิดการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	3.67	0.58	มาก
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.33	0.58	มาก
6. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.00	1.00	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมกิจกรรมเกมจับคู่สนทนา

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมจับคู่สนทนา พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กมองเห็นคุณค่าต่อกันและกัน ช่วยให้เกิดมุมมองที่ดีต่อตัวเอง ช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในระดับมาก รวมทั้งกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย และกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัยในระดับมาก ดังตาราง 42

ตาราง 42 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “จับคู่สนทนา”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กมองเห็นคุณค่าต่อกันและกันมากยิ่งขึ้น	4.33	0.58	มาก
2. กิจกรรมช่วยให้เกิดมุมมองที่ดีต่อตัวเองยิ่งขึ้น	3.80	0.84	มาก
3. กิจกรรมช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้สูงอายุและเด็กยิ่งขึ้น	4.00	1.00	มาก
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	0.00	มาก
5. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.33	0.58	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมการบันทึกทัศนคติ

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมบันทึกทัศนคติ พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้จักกันตามอัธยาศัย และได้ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกัน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย เกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย เกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากในระดับมาก และกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัยในระดับมาก แต่นักปฏิบัติมีความเห็นว่ากิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสมในระดับปานกลาง ดังตาราง 43

ตาราง 43 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “บันทึกทัศนคติ”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้จักกันตามอัธยาศัย และได้ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น	3.80	0.45	มาก

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
2. กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย และเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากยิ่งขึ้น	4.00	0.00	มาก
3. ผู้สูงอายุและเด็กภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากยิ่งขึ้น	4.00	0.71	มาก
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	0.71	มาก
5. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	2.60	0.55	ปานกลาง

ผลการประเมินกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถแก้ไขปัญหาคือสื่อสารระหว่างวัยร่วมกันได้ ช่วยสร้างความเชื่อใจไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก มีการใช้เวลาที่เหมาะสม และมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัยในระดับมาก ดังแสดงในตาราง 44

ตาราง 44 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถแก้ไขปัญหาคือสื่อสารระหว่างวัยร่วมกันได้	4.20	0.84	มาก
2. กิจกรรมช่วยสร้างความเชื่อใจไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	4.33	0.58	มาก
3. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	3.67	0.56	มาก
4. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.00	0.00	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกันในระดับมากที่สุด นอกจากนี้กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย ช่วยให้เกิดการสืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจใน

ถิ่นฐานบ้านเกิด มีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย และมีการใช้เวลาที่เหมาะสมในระดับมาก ดังตาราง 45

ตาราง 45 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การเรียนรู้ต่างตอบแทน”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	5.00	0.00	มากที่สุด
2. กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย	4.33	0.58	มาก
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดการสืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด	4.33	1.16	มาก
4. กิจกรรมช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน	4.67	0.58	มากที่สุด
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.33	1.16	มาก
6. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.33	0.58	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามารู้ในแนวทางสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัย และน่าจะมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนอย่างยั่งยืน ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีเวทีเฉลิมฉลองและแสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกันในระดับมาก รวมทั้งกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย และมีการใช้เวลาที่เหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด ดังตาราง 46

ตาราง 46 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามารู้ในแนวทางสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัย และน่าจะมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนอย่างยั่งยืน	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
2. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีเวทีเฉลิมฉลองและแสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.67	0.58	มากที่สุด
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.33	0.58	มาก
5. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.33	0.58	มาก

ผลการประเมินภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

การประเมินภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กถูกประเมินโดยนักปฏิบัติและผู้ปกครอง โดยการประเมินของผู้ปกครองจะใช้เป็นผลการประเมินเดียวกันกับความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและหลังร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน อันเป็นกิจกรรมสุดท้ายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยก่อนเข้าสู่กิจกรรมนำเสนอผลงาน ซึ่งถือว่าสามารถสะท้อนถึงความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยได้

เมื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักปฏิบัติที่มีต่อโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในภาพรวมโดยนักปฏิบัติ พบว่า นักปฏิบัติมีความพึงพอใจตั้งแต่ระดับมากในทุกตัวแปรผลลัพธ์ ยกเว้นตัวแปรผลลัพธ์ “โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัยมากยิ่งขึ้น” (Y2) นักปฏิบัติมีความพึงพอใจตั้งแต่ระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยนี้ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กให้ดีขึ้น รายละเอียดดังตาราง 47

ตาราง 47 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อระดับความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y1)	4.00	0.00	มาก
2. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y2)	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการ	การทดลองครั้งที่ 1 (n=3)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
3. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความผูกพันระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y3)	4.33	0.58	มาก
4. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความภาคภูมิใจร่วมกันมากยิ่งขึ้น (Y4)	3.67	0.58	มาก
5. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการสื่อสารเชิงบวกมากยิ่งขึ้น (Y5)	4.33	0.58	มาก
6. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความเชื่อใจไว้วางใจมากยิ่งขึ้น (Y6)	4.33	0.58	มาก
7. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กแก้ไขปัญหาร่วมกันได้ดีขึ้น (Y7)	4.00	0.58	มาก

3.2 ผลการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครั้งที่ 2

1. ขั้นตอนก่อนการปฏิบัติ

ในขั้นตอนนี้เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนลงมือปฏิบัติเช่นเดียวกับการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครั้งที่ 1 เนื่องจากตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองทั้ง 2 ครั้งอยู่ในบริบทเดียวกัน ในการเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย และการสรรหานักปฏิบัติ จึงทำไปพร้อม ๆ กับการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครั้งที่ 1 รายละเอียดดังต่อไปนี้

การเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม พบว่า นักวิจัยยังคงเป็นผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยเริ่มจากการเข้าสำรวจประเด็นปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัย และทำการนัดหมายผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สนทนาแลกเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ระหว่างวัย และแนวทางการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเช่นเดียวกับในการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครั้งที่ 1

การศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า อำเภอเมืองสิงห์บุรีแบ่งเขตการปกครองย่อยออกเป็น 8 ตำบล ทำเลที่ตั้งของอำเภอเมืองสิงห์บุรีตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกตอนกลางของจังหวัด ทิศเหนือ ติดต่อกับอำเภออินทร์บุรี และอำเภอบ้านหมี่ จ.ลพบุรี ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอบ้านหมี่ และอำเภอท่าม่วง จ.ลพบุรี ทิศใต้ ติดต่อกับอำเภอพรหมบุรี อำเภอท่าช้าง และอำเภอค่ายบางระจัน และทิศตะวันตก ติดต่อกับอำเภอค่ายบางระจัน อำเภอบางระจัน และอำเภออินทร์บุรี

สำหรับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน พบว่าประชากรในพื้นที่ทำอาชีพเกษตรกรรม เน้นการปลูกสัตว์และประมงน้ำจืด การทำสวนและนา เนื่องจากเป็นแหล่งพื้นที่ด้านเกษตรกรรม ระบบชลประทานทั่วถึง นอกจากนี้ยังมีทุนทางสังคมด้านพุทธศาสนาจำนวนมาก มีวัด พระที่มีชื่อเสียงด้านวิปัสสนา

ในด้านประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย อ้างอิงถึงบทสัมภาษณ์ในงานวิจัยของนักวิจัยก่อนหน้า พบว่าคล้ายกับข้อมูลที่ได้ในการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครั้งที่ 1

การสรรหานักปฏิบัติ พบว่า นักปฏิบัติที่เหมาะสมกับการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มีคุณสมบัติครบถ้วนมีจำนวนทั้งสิ้น 5 คน คัดเลือกจากคุณครูที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกับเด็กและบุคคลภายนอกมาก่อน นักวิจัยได้นัดวันการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติแก่นักปฏิบัติ โดยมีผู้อำนวยการสถานศึกษาและศึกษานิเทศก์ได้เข้าร่วมอบรมและร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย ใช้เวลา 1 วันทำการ หรือประมาณ 6 ชั่วโมง พบว่า นักปฏิบัติมีความตั้งใจ เข้าใจเรียนรู้เร็ว และให้ความร่วมมืออย่างดี

2. ชั้นปฏิบัติการงาน (Action)

นักวิจัยผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยครั้งที่ 2 ออกเป็น **กิจกรรมเตรียมความพร้อม กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และกิจกรรมนำเสนอผลงาน** ซึ่งในทุกประเภทกิจกรรมมีการรายงานผลที่เกิดขึ้นในลักษณะรายคู่หรือกลุ่มแล้วแต่ลักษณะการร่วมกิจกรรมรวมถึงการวิเคราะห์การบรรลุเป้าหมายที่คาดหวังในแต่ละกิจกรรม ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

กิจกรรมเตรียมความพร้อม

กิจกรรม 1 การแนะนำกิจกรรม

ประเด็นการปรับกิจกรรม

กิจกรรมนี้ควรเริ่มต้นจากการให้ผู้มีอำนาจสูงสุดของชุมชนหรือหน่วยงานนั้นซึ่งเป็นผู้ที่ผู้เรียนเชื่อถือและเกรงใจเป็นผู้กล่าวเปิดงาน นักวิจัยจึงปรับให้ผู้ผู้อำนวยการสถานศึกษาเป็นผู้กล่าวเปิดงาน เนื่องจากวัฒนธรรมไทยให้ความสำคัญแก่ผู้มีอำนาจสูงสุดในหน่วยงานหรือองค์กร คำพูดของผู้นำองค์กรจึงมีน้ำหนักให้ผู้ใต้บังคับบัญชาปฏิบัติตาม รวมทั้งกล่าวถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการเข้าร่วมโปรแกรมแทนนักวิจัย พร้อมเน้นย้ำให้เข้าร่วมกิจกรรมจนแล้วเสร็จ

ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาการแนะนำกิจกรรมที่ดำเนินการโดยนักวิจัย นักวิจัยใช้เวลาในตอนต้นชวนพูดคุยเรื่องทั่ว ๆ ไปจนสังเกตได้ว่าผู้เรียนเกิดความเป็นกันเองกับนักวิจัยในระดับหนึ่งจึงค่อยเข้าสู่เนื้อหา ระหว่างการดำเนินกิจกรรมใช้ภาษาพูดที่เป็นกันเอง เข้าใจง่ายแต่มีความสุภาพหลีกเลี่ยงศัพท์

ทางวิชาการ นอกจากนี้ นักวิจัยได้ปรับปรุงสื่อการสอนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยได้ปรับเนื้อหาใน power point ที่หลีกเลี่ยงเนื้อหาวิชาการ เน้นการใช้รูปภาพขนาดใหญ่ประกอบการบรรยายแทนตัวหนังสือ และปรับภาพให้มีขนาดใหญ่ พบว่าผู้สูงอายุและเด็กให้ความสนใจในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น การปรับแก้กิจกรรมที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1 รายละเอียดดังตาราง 48

ตาราง 48 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขั้นแนะนำกิจกรรม

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
<p>ในการทดลองครั้งที่ 1 นักวิจัยเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมหน้าชั้นเรียนตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรม โดยใช้ ppt ประกอบการแนะนำ กล่าวถึงประโยชน์ ที่มา กำหนดการ และแนวทางการร่วมมือเพื่อบรรลุผลทำการแนะนำตัวอย่างเป็นทางการ และนำเสนอเนื้อหาเรียงตามหลักวิชาการ</p>	<p>1. ปัญหาเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้ดำเนินกิจกรรม พบว่าผู้สูงอายุและเด็กมีการความเกรงใจและไม่กล้าซักถาม เด็กไม่ค่อยสนใจฟัง</p>	<p>ผู้อำนวยการโรงเรียนเป็นผู้เปิดงานรวมทั้งเป็นผู้กล่าวถึงประโยชน์ที่จะได้รับการเข้าร่วมโปรแกรมแทนนักวิจัย พร้อมเน้นย้ำให้เข้าร่วมกิจกรรมจนแล้วเสร็จ และระบุข้อห้ามในลักษณะขอความร่วมมือ เช่น การไม่ใช้โทรศัพท์มือถือถือระหว่างร่วมกิจกรรม ส่วนนักวิจัยแนะนำตัวอย่างไม่เป็นทางการ ชวนพูดคุยเรื่องทั่ว ๆ ไปก่อนเริ่มกิจกรรม โดยใช้ภาษาพูดที่เป็นกันเอง เข้าใจง่าย แต่มีความสุข</p>
	<p>2. ปัญหาทางกายภาพ การเรียนรู้และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ส่วนใหญ่มีปัญหาด้านสายตาหรืออ่านหนังสือไม่ออก จึงไม่เข้าใจเนื้อหาที่ปรากฏใน Power Point ● ไม่เข้าใจศัพท์วิชาการ และไม่กล้าแสดงความเป็นกันเองต่อนักวิจัย ● ผู้สูงอายุมีความกังวลเกี่ยวกับภาระกิจที่ต้องรับผิดชอบเมื่อลงทะเบียนเสร็จแล้วรีบกลับหรือแอบกลับช่วงพักเบรก 	<ul style="list-style-type: none"> ● สื่อ Power Point ปรับเน้นการใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ ปรับใช้รูปภาพขนาดใหญ่ แทนตัวหนังสือให้มากที่สุด ● ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นต่อการรับรู้ของผู้เรียนให้สั้นลง โดยเฉพาะในส่วนที่เป็นที่มา คำจำกัดความ และขั้นตอนโปรแกรมมีเนื้อหาที่ยาวเกินไป ใช้ภาพและการเล่าในการสื่อความ เล่าให้สนุกยกตัวอย่างจากชีวิตประจำวัน และอธิบายกิจกรรมที่จะทำเป็นช่วงสั้น ๆ ● กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของการอยู่ร่วมกิจกรรมจนแล้วเสร็จ และสร้างข้อกำหนดมิให้ร่วมกิจกรรมแบบไม่ต่อเนื่อง โดยไม่อนุญาตให้เข้า

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
		ร่วมกิจกรรมเฉพาะในตอนต้นและตอนท้าย
	3. ปัญหาทางความสนใจของเด็ก ทุกคนมีมือถือ เล่นมือถือ ส่งข้อความหยอกล้อกัน ระหว่างนักวิจัยกำลังพูด	สร้างข้อกำหนดก่อนเริ่มกิจกรรมว่าห้ามใช้มือถือร่วมกิจกรรม ยกเว้นกรณีที่มีความจำเป็น

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับปรุงกิจกรรม

ผู้สูงอายุเข้าใจในสิ่งที่นักวิจัยต้องการสื่อมากขึ้น มองภาพใน Power Point มากขึ้น ตั้งใจฟังและพูดคุยกัยตอบกับนักวิจัยมากขึ้น และอยู่ร่วมจนครบทุกกิจกรรม ในขณะที่เด็กตั้งใจฟังมากยิ่งขึ้น ไม่เล่นโทรศัพท์มือถือระหว่างร่วมกิจกรรม และบรรยากาศในการร่วมไม่เป็นทางการมากเกินไปและผู้เรียนแสดงออกถึงความผ่อนคลายและเป็นกันเองกับนักวิจัยมากยิ่งขึ้น

กิจกรรม 2 เกมสร้างความรู้จัก

ประเด็นการปรับกิจกรรม

การทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยได้มอบหมายให้นักปฏิบัติที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม สันทนาการมาเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมแทน พบว่า สามารถสร้างบรรยากาศได้ดีกว่าเดิม การปรับแก้กิจกรรมที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1 รายละเอียดดังตาราง 49

ตาราง 49 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นเกมสร้างความรู้จัก

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
นักวิจัยเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมย่อย 2 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมแนะนำตัว ใช้เกมจำกันได้บ่ ที่มีลักษณะนั่งเป็นวงกลม และการสร้างจังหวะมือและเปล่งชื่อตนเองทีละคน และเกมผ้าห่มซ่อนตัว แบ่งเป็น 2 ทีมที่ประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็ก เพื่อแข่งกันบอกชื่อของทีมตรงตาม ทีมใดบอกชื่อได้เร็วกว่าจะเป็นผู้ชนะ และ 2) กิจกรรมละลายพฤติกรรม โดยแบ่ง	1. ปัญหาเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้ดำเนินกิจกรรม พบว่า มีบุคลิกเป็นนักวิชาการ ไม่มีทักษะในการนำกิจกรรมสันทนาการ	ทดแทนด้วยนักปฏิบัติที่มีความคุ้นเคยกับชุมชน และมีทักษะด้านสันทนาการมาเป็นผู้นำกิจกรรม ส่วนนักวิจัยเป็นผู้สังเกตการณ์
	2. ปัญหาเกี่ยวกับความเหมาะสมของกิจกรรม ● กิจกรรมแนะนำตัว พบว่ากิจกรรมจูงใจให้ผู้เรียนแสดงออกมากเกินไป ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ปรบมือไม่ตรงจังหวะ และไม่สามารถจำชื่อสมาชิกได้ง่าย	● ยกเลิกกิจกรรมปรบมือ ใช้เป็นกิจกรรมชวนคุยเพื่อแนะนำตัว ● เน้นอาสาสมัครเล่นเกม โดยใช้รางวัลเป็นเครื่องจูงใจ ให้ผู้สูงอายุนั่งอยู่กับที่หรือเดินให้น้อยที่สุด

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
ผู้เรียนเป็น 2 ทีม แต่ละทีมมีสมาชิกเป็นผู้สูงอายุและเด็กทุกคนต้องออกมาร่วมแข่งขันปาหนังสือพิมพ์ลงกล่อง ทีมใดได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมละลายพฤติกรรมพบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ไม่ชอบเคลื่อนไหวที่ สับเปลี่ยนที่นั่ง หรือเปลี่ยนรูปแบบการนั่งทำกิจกรรมบ่อย ๆ 	
	3. ปัญหาเกี่ยวกับความเหนื่อยของผู้ร่วมกิจกรรม พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กส่วนใหญ่ไม่กล้าแสดงออก หรือเปล่งเสียง	<ul style="list-style-type: none"> ใช้วิธีการพูดคุย สร้างความคุ้นเคยตามอัธยาศัยก่อนเข้าสู่กิจกรรมกลุ่มเพื่อแข่งขันแบบง่าย

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับปรุงกิจกรรม

ผู้เรียนทั้งสองวัยรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้นเมื่อไม่ถูกบังคับ เด็ก ๆ อาสาสมัครร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ช่วยกันบอกชื่อเพื่อนในฝั่งตรงข้ามเพื่อล่ารางวัลที่ผู้วิจัยเตรียมไว้ให้ ทำให้บรรยากาศในการทำกิจกรรมเป็นไปด้วยความสนุกสนาน และผู้เรียนต่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันยิ่งขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างประกอบด้วย กิจกรรมขั้นที่ 3 – 7 เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์ มีความสำคัญในลักษณะที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และถูกนำไปใช้ในการถอดหลักการออกแบบ มีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรม 3 คาเฟ่เล่าเรื่อง

ประเด็นการปรับกิจกรรม

ในการทดลองครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้แยกผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มไม่ให้อยู่ใกล้กัน และขอความร่วมมือผู้สูงอายุในกลุ่มไม่ไปเล่าต่อ ก่อนเริ่มกิจกรรมกลุ่ม อธิบายความหมาย พร้อมกับยกตัวอย่างภาพลักษณะเชิงบวก เชิงลบให้เข้าใจ และให้เวลาทุกคนนั่งคิดก่อนเริ่มกิจกรรม โดยให้นักประสบการณ์ทั้งนอกและในครอบครัว เมื่อเข้ากลุ่มให้เด็กนั่งสลับกับผู้สูงอายุ ให้ผู้สูงอายุเป็นผู้แสดงความคิดเห็นก่อนเพื่อให้เด็กดูเป็นตัวอย่าง และกล่าวย้ำให้ทุกคนฟังอย่างตั้งใจ ไม่ลอกเลียนแบบกันและกัน ปัญหาการปรับแก้กิจกรรมที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1 รายละเอียดดังตาราง 50

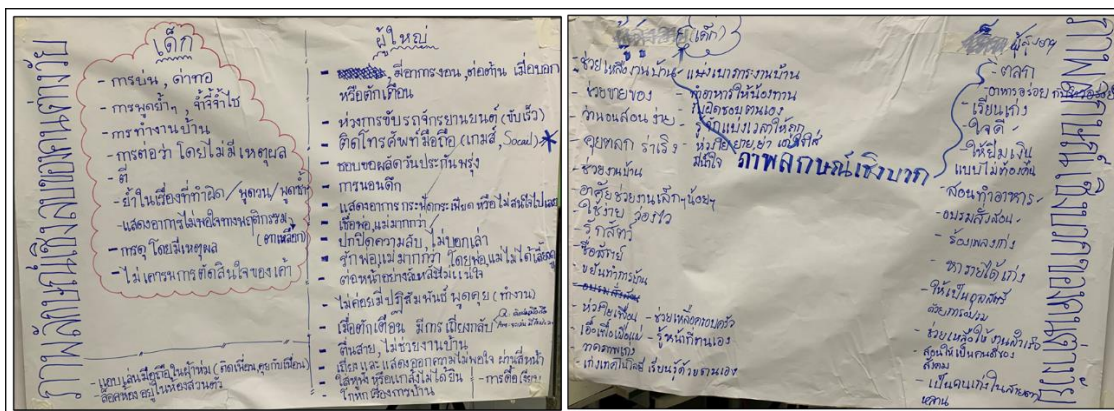
ตาราง 50 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขั้นคาเฟ่เล่าเรื่อง

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
การเรียนรู้ภาพลักษณ์เชิงบวกและลบ แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้สูงอายุและ	1. ปัญหาผู้สูงอายุไม่ตั้งใจฟัง พบว่า ผู้สูงอายุบางคน ไม่ฟังเวลาที่ผู้อื่นพูด โดยหันไปพูดคุย	นักวิจัย/นักปฏิบัติปรับการจัดที่นั่งให้ผู้สูงอายุและเด็กนั่งสลับกัน และดึงจุดความสนใจผู้สูงอายุที่ไม่ฟังด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น การกล่าวซ้ำ

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
เด็กที่ไม่ได้มาจากครอบครัวเดียวกัน จากนั้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม ผู้สูงอายุนั่งสลับกับเด็ก กลุ่มที่ 1 เข้าทำกิจกรรมร่วมกับที่บ้านกลุ่มที่ 1 เพื่อเล่าประสบการณ์ที่ได้รับ จนก่อให้เกิด “ภาพลักษณ์เชิงบวกต่อคนต่างวัย” และกลุ่มที่ 2 เข้าทำกิจกรรมร่วมกับที่บ้านกลุ่มที่ 2 ในประเด็น “ภาพลักษณ์เชิงลบต่อคนต่างวัย”	เกี่ยวกับหลานตนเองในเชิงตำหนิ ให้ผู้สูงอายุท่านอื่นฟัง	ในประเด็นที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่แตกต่างกัน
	2. ปัญหาความไม่เข้าใจความหมายของคำว่าภาพลักษณ์ พบว่า เด็กบางคนไม่เข้าใจคำว่าภาพลักษณ์เชิงบวกเชิงลบ และสามารถจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบได้	เปลี่ยนไปใช้คำว่า “ภาพที่ปรากฏ” แต่สายตาและความรู้สึก ทั้งด้านดีและด้านไม่ดีของคนต่างวัย และพร้อมยกตัวอย่าง
	3. ปัญหาความไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นตามจริง พบว่า เด็กร้อยละ 60 ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาตายายของตนเอง	เขยิบให้สองกลุ่มแยกห่างจากกันมากยิ่งขึ้น และนำฉากมาขึ้นเพื่อที่จะให้ได้ยินเสียงแสดงความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากรอบครัวเดียวกัน
	4. ปัญหาความกังวลในการแสดงคำตอบ พบว่า กังวลเรื่องการเตรียมคำตอบเพราะไม่เคยคิดเกี่ยวกับประเด็นนี้มาก่อน จึงกังวลและไม่ฟังข้อมูลจากผู้อื่นบ้างก็ลอกเลียนคำตอบของเพื่อน	จัดกลุ่มวัยเดียวกันให้ได้หรือเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของคนต่างวัยก่อนที่จะเข้ากิจกรรมกลุ่มที่มีคนต่างวัย เพื่อจะได้มีความเข้าใจอย่างถ่องแท้และได้ออเดียนามาปรับใช้เมื่อต้องรวมกลุ่มกับคนต่างวัย

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับกิจกรรม

1. ปัญหาผู้สูงอายุไม่ตั้งใจฟัง พบว่า หลังจากจัดที่นั่งสลับหว่างแล้ว ผู้สูงอายุทุกคนหยุดพูดคุยกัน และตั้งใจฟังคำบอกเล่าเรื่องราวของคนวัยเดียวกันและคนต่างวัยอย่างตั้งใจ
2. ปัญหาความไม่เข้าใจความหมายของคำว่าภาพลักษณ์ พบว่า ผู้เรียนเข้าใจความหมายและสามารถแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสามารถในการจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบได้
3. ปัญหาความไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นตามจริง พบว่า เด็กกล้าแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัยมากขึ้น และพูดเสริมในประเด็นที่แตกต่าง ทำให้ได้รับรู้ความคิดเห็นที่ผู้อื่นมีต่อตนเองมากยิ่งขึ้น แต่ยังมีเด็กร้อยละ 30 ยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง
4. ปัญหาความกังวลในการแสดงคำตอบ พบว่า เด็กลอกเลียนคำตอบกันและกันน้อยลงมาก แม้จะยังมีประเด็นที่ซ้ำกับเพื่อนก่อนหน้าบ้าง พยายามนำเสนอความคิดเห็นของตนเองอย่างเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น



ภาพ 39 ภาพลักษณ์เชิงบวก ภาพลักษณ์เชิงลบที่มีต่อคนต่างวัย การทดลองครั้งที่ 2

โดยสรุป หลังปรับกิจกรรม ผู้เรียนได้รับรู้ความคิดเห็นที่ผู้อื่นมีต่อวัยตนเองมากยิ่งขึ้น และเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและลบของวัยตนเองและคนต่างวัย เด็กตั้งใจฟังผู้อื่นมากขึ้น และพูดเสริมในประเด็นที่แตกต่าง ทำให้ได้รับรู้ความคิดเห็นที่ผู้อื่นมีต่อตนเองมากยิ่งขึ้น แต่ยังมีเด็กร้อยละ 30 ยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง มีการรับฟังที่ตีมากยิ่งขึ้น รวมทั้ง สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัยจากคำบอกเล่าของผู้อื่น

กระบวนการส่งผ่านที่ส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์

นักวิจัยเห็นว่าประเด็นดังกล่าวข้างต้นทำให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ จึงได้มีการปรับแก้ระหว่างการทดลองครั้งที่ 1 และการทดลองซ้ำในครั้งที่ 2 และสะท้อนเป็นกระบวนการส่งผ่านที่ต้องปรากฏ ดังนี้

1) ความสามารถในการจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบ

นักวิจัยพบว่าความสามารถในการจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบ เป็นความเข้าใจขั้นพื้นฐานก่อนที่จะก่อให้เกิดการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัยซึ่งยังขาดในผู้เรียนวัยเด็กแต่ไม่เกิดปัญหากับผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทดลองครั้งที่ 2 ปรับให้ผู้สูงอายุเป็นผู้แสดงความคิดเห็นก่อนเพื่อให้เด็กดูเป็นตัวอย่าง ทำให้เด็กมีความเข้าใจในความหมายของภาพลักษณ์มากขึ้นในการทดลองครั้งที่ 2 เด็กได้แสดงความคิดเห็นในการแยกแยะภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบได้อย่างถูกต้อง

2) การเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัยจากคำบอกเล่าของผู้อื่น

นักวิจัยพบว่าหากผู้เรียนไม่เปิดใจยอมรับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัย จะส่งผลให้ไม่เกิดการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กไม่สามารถคิดได้ด้วยตนเองจึงจำเป็นต้องได้รับฟังจากคำบอกเล่าของผู้อื่น รวมทั้งผู้สูงอายุบางกลุ่มที่มีความเชื่อว่าตนเองทำถูกทุกอย่าง และมักจะมีอคติกับหลานทำให้ไม่เปิดใจมองสิ่งที่ดีในตัวหลาน การฟังผู้อื่นพูด

ถึงภาพลักษณ์เชิงบวกช่วยให้เกิดการฉุกคิดที่จะมองหลานในมุมบวก และการฟังผู้อื่นพูดถึงภาพลักษณ์ตนเองน่าเชิงลบจะได้เห็นข้อเสียของตนเองอันนำไปสู่การเปิดใจยอมรับและปรับแก้พฤติกรรม

3) ความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย

แม้ว่าข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎีในต้นแบบโปรแกรมนักวิจัยมิได้คาดการณ์ว่าเป็นกระบวนการส่งผ่านหนึ่งที่สำคัญต่อตัวแปรผลลัพธ์ อย่างไรก็ตามระหว่างการศึกษาทดลอง นักวิจัยพบว่าหากเด็กไม่กล้าพูดความจริงโดยเฉพาะภาพลักษณ์เชิงลบของผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุก็จะไม่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในวัยตนเอง เป็นที่เห็นชัดเจนว่าเด็กขาดความกล้าเพราะ 2 สาเหตุหลัก คือ ความเกรงกลัวและ/หรือความเกรงใจผู้สูงอายุ และความกังวลเรื่องการเตรียมคำตอบ ในการทดลองครั้งที่ 1 แม้ว่านักวิจัยได้พยายามปรับสร้างบรรยากาศให้ผ่อนคลายยิ่งขึ้นแต่เด็กก็ยังขาดความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น เด็กร้อยละ 60 ไม่พูดในสิ่งที่ตนเองคิด นักวิจัยจึงปรับย้ายที่ตั้งของทั้งสองกลุ่มมิให้อยู่ใกล้กันและเพิ่มฉากกั้นมิให้เห็นกัน เพื่อให้เด็กมีความกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น แต่พบว่าเด็กกึ่งหนึ่งยังแสดงความคิดเห็นคล้ายตามเพื่อน ดังนั้นในการทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยให้แต่ละกลุ่มอยู่คนละห้องกันและใช้เวลาผู้เรียนทุกคนนั่งคิดก่อนเริ่มกิจกรรม โดยให้นักประสบการณ์ทั้งนอกและในครอบครัว และให้แสดงความเห็นเฉพาะในประเด็นที่แตกต่าง พบว่าเด็กทุกคนตั้งใจฟังผู้อื่นมากขึ้น เด็กร้อยละ 60 แสดงความคิดเห็นเฉพาะในประเด็นที่แตกต่างได้มากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าเด็กโดยมากมีความเข้าใจในแตกต่างระหว่างวัย ดังนั้น หลังการทดลองครั้งที่ 1 และ 2 นักวิจัยได้ปรับเพิ่มกระบวนการส่งผ่าน “ความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย” (P3) ที่จะส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์การเรียนรู้

กิจกรรม 4 เกมจับคู่สนทนา

ประเด็นการปรับกิจกรรม

ก่อนเริ่มกิจกรรม นักวิจัยและนักปฏิบัติร่วมแสดงบทบาทสมมติสาธิตการเล่าและสัมภาษณ์ ก่อนเริ่มกิจกรรมต่อมา โดยนักวิจัยยกตัวอย่าง ประเด็นความภาคภูมิใจของตนเองแม้จะเป็นเรื่องเล็กน้อย เช่น ได้รับรางวัล ทำกับข้าวเก่ง มีฝีมือด้านการถักทอ ชายของเก่ง ประเด็นความภาคภูมิใจของตัวเองเด็กเปลี่ยนเป็นการเล่าอาชีพในฝัน และสาธิตการเล่าว่าตอนเด็กมีสิ่งใดที่ชอบทำ ทำได้ดี หรือมีอาชีพในฝันอะไรบ้าง หลังจากนั้นกระจายนักปฏิบัติ 1 คน ดูแลผู้เรียน 2-3 คู่ โดยนักปฏิบัติเป็นผู้สัมภาษณ์แทนกรณีที่ผู้เรียนมีความเขินอายที่จะสัมภาษณ์กัน และกระตุ้นให้เกิดการเล่าเรื่องให้ตรงประเด็น การปรับแก้กิจกรรมที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1 ดังตาราง 51

ตาราง 51 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ชั้นจับคู่สนทนา

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
จับคู่ผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน ผลัดกันเป็นผู้สัมภาษณ์และผู้เล่า นักวิจัยเตรียมแบบสัมภาษณ์ ครอบคลุม 3 ประเด็น คือ 1) คำถามหลัก เล่าเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว/ครอบครัว/การดำเนินชีวิตในอดีต 2) คำถามเพิ่มเติม เล่าในประเด็นที่สัมภาษณ์สนใจฟังเพิ่ม และ 3) คำถามเป้าหมาย เล่าเรื่องความภูมิใจที่สุดในชีวิตของผู้ถูกสัมภาษณ์ การจัดสภาพแวดล้อมให้แต่ละคู่มีระยะห่างต่อกัน 3 เมตรขึ้นไป	1. ปัญหาความเขินอายต่อกัน พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กไม่กล้าที่จะสัมภาษณ์กัน บางคู่บอการู้แล้วไม่จำเป็นต้องถาม	อธิบายประโยชน์ว่ากิจกรรมนี้เป็นนาที่ทองที่จะสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ต่างฝ่ายต่างไม่เคยรู้มาก่อน ทำให้รู้จักกันดียิ่งขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน และโน้มน้าวให้เกิดความกล้าที่จะเปิดเผยเรื่องราว โดยซักถามถึงข้อมูลคร่าว ๆ แนะนำมาพูดคุยให้ดูสนุกสนานและน่าตื่นเต้นเมื่อได้ยินเรื่องราวจากผู้สูงอายุและเด็ก
	2. ปัญหาการขาดทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้สัมภาษณ์ที่ดี พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กมักจะเงียบ และถามคำตอบคำ และมักอ่านคำถามตามแบบสัมภาษณ์ ไม่มีการสร้างคำถามเพิ่มเติม	นักวิจัย/นักปฏิบัติคอยเดินดูว่าคูไหนต้องการความช่วยเหลือ ในคูที่เงียบให้นักปฏิบัติเป็นผู้ถามแทนเพื่อให้เกิดการส่งผ่านข้อมูลที่สำคัญระหว่างกัน
	3. ปัญหาความเข้าใจคลาดเคลื่อนในประเด็นคำถาม พบว่า ผู้สูงอายุตีความ “ความภูมิใจ” ผิด โดยเข้าใจว่าเป็นความภูมิใจในตัวหลานแทนความภูมิใจในตนเอง	อธิบายคำว่า “ภาคภูมิใจ” หมายถึง สิ่งที่ผู้สูงอายุได้ฟันฝ่าจนสำเร็จ หรือมีความเชี่ยวชาญ ที่อยากให้อุทิศให้ลูกหลานได้รับรู้ พร้อมยกตัวอย่างก่อนเริ่มกิจกรรม
	4. ปัญหาการขาดความภาคภูมิใจในตนเอง ผู้สูงอายุและเด็กบางคู่นึกประเด็นในการเล่าเกี่ยวกับความภาคภูมิใจของตนไม่ได้	สอบถามสิ่งที่ผู้สูงอายุทำในอดีตและปัจจุบัน นักวิจัย/นักปฏิบัติพูดให้เห็นถึงคุณค่าและความน่าภาคภูมิใจในสิ่งที่ เป็นอยู่ ส่วนเด็กเปลี่ยนหัวข้อการเล่าของเด็กในเรื่องความภาคภูมิใจเป็น “อาชีพในฝัน”

ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนโดยนักปฏิบัติต่อการทำกิจกรรมจับคู่สนทนา พบว่า ทั้งผู้สูงอายุและเด็ก ไม่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน และผู้สูงอายุแสดงออกถึงความภูมิใจในตนเองน้อยกว่าเด็ก และผู้สูงอายุตั้งใจฟังเด็กเล่าเรื่องราวมากกว่า ในการทดลองครั้งที่ 2 ผู้เรียนทั้งสองวัยรู้สึกผ่อนคลายและกล้าแสดงออกถึงความภูมิใจในการเล่ามากกว่าในการทดลองครั้งที่ 1

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับกิจกรรม

ปัญหาความเขินอายต่อกัน พบว่า ผู้เรียนมีความกล้าและรู้สึกผ่อนคลายที่จะเปิดเผยเรื่องราวของตนเองมากยิ่งขึ้น เพลิดเพลินกับการรับฟังเรื่องราวของกันและกัน บางคู่มีส่วนร่วมและเพิ่มเติมข้อมูลให้กันและกันจนสมบูรณ์

1. ปัญหาการขาดทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้สัมภาษณ์ที่ดี พบว่า นักปฏิบัติมีความคุ้นชินกับบริบท จึงมีความเข้าใจและทำให้การส่งผ่านข้อมูลเป็นไปได้อย่างราบรื่น ทักษะการเป็นผู้เล่าและผู้สัมภาษณ์ไม่สามารถปรับได้ในระยะเวลาอันสั้นการใช้นักปฏิบัติเป็นผู้ส่งผ่านข้อมูลจึงมีความสำคัญยิ่ง
2. ปัญหาความเข้าใจคลาดเคลื่อนในประเด็นคำถาม พบว่า การยกตัวอย่างของนักวิจัยเป็นสิ่งจำเป็น นอกจากจะสามารถจุดประกายการเล่าเรื่องให้แก่ผู้เรียนแล้ว ยังสามารถชี้ประเด็นความเข้าใจที่ถูกต้องด้วย ดังจะเห็นได้จากเรื่องราวของนักวิจัยได้รับความสนใจจากผู้เรียนทุกคน บางคนยกมือถามเพิ่มเติม และบางคนบอกว่ามีเรื่องราวที่คล้ายคลึงกันกับเรื่องที่นักวิจัยเล่า
3. ปัญหาการขาดความภาคภูมิใจในตนเอง พบว่า เด็กคล้อยตามกับสิ่งที่ผู้สูงอายุนำเสนอ และเห็นคุณค่าที่ได้ยื่นหยัดฝ่าฟันอุปสรรคมาจนถึงปัจจุบัน สังเกตได้ว่าเด็กมีความประทับใจและภูมิใจในตัวผู้สูงอายุ เด็กส่วนใหญ่มีความเข้าใจเรื่องการตั้งเป้าหมายในชีวิต มีการกล่าวถึงอาชีพในฝันทำให้ผู้สูงอายุแสดงออกว่าประทับใจในตัวหลาน ส่วนเด็กบางคนยังขาดอาชีพในฝัน ผู้สูงอายุได้กล่าวถึงความสามารถพิเศษในตัวหลานด้านต่าง ๆ มีการแนะนำอาชีพที่สอดคล้องกับความถนัดทำให้บรรยากาศเต็มไปด้วยความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจกัน

กระบวนการส่งผ่านที่ส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์

1. ทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีหรือเกิดการส่งผ่านข้อมูลที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี (Q1)

นักวิจัยพบว่า ทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีเป็นกระบวนการส่งผ่านที่สำคัญที่สุดในกิจกรรมนี้ซึ่งนักวิจัยมิได้คาดการณ์ครอบคลุมในประเด็นนี้มาก่อน เพราะหากการเล่าไม่ประสบความสำเร็จแล้วจะไม่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้สูงอายุและเด็ก

นักวิจัยจึงได้ทำการปรับปรุงกิจกรรมระหว่างการทดลองครั้งที่ 1 ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเขินอายที่จะสัมภาษณ์กันและขาดทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้สัมภาษณ์ที่ดี โดยกระตุ้นให้เกิดการสัมภาษณ์กันมากขึ้น เช่น การอธิบายคำถามเพิ่มหลายรอบและคอยตรวจตราเมื่อเห็นคู่ใดไม่สัมภาษณ์กันก็จะให้นักปฏิบัติมาช่วยคอยช่วยกระตุ้น

อย่างไรก็ตาม ผลจากการปรับยังไม่เป็นที่น่าพอใจเนื่องจาก ผู้สูงอายุจำนวนหนึ่งได้กล่าวว่า ตนและหลานมีความคุ้นชินกันดีอยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องสัมภาษณ์กัน นักวิจัยจึงอธิบายเพื่อให้เข้าใจถึงความสำคัญของกิจกรรมในลักษณะที่เป็นในการเปิดใจ และควรเล่าเรื่องหลานอาจไม่เคยรู้มาก่อน ช่วย

ให้เกิดการเห็นคุณค่าของกันและกัน แม้จะพบว่าผู้สูงอายุและเด็กจะพยายามสัมภาษณ์กันมากขึ้น แต่ด้วยการทดลองครั้งที่ 1 มีจำนวนนักปฏิบัติมีเพียง 2-3 คน (นักปฏิบัติบางคนมีหน้าที่ที่ต้องไปทำ จึงอยู่ไม่ต่อเนื่อง) การช่วยกระตุ้นจึงทำได้ไม่ทั่วถึง

สำหรับการทดลองครั้งที่ 2 มีจำนวนนักปฏิบัติอยู่อย่างต่อเนื่องจำนวน 5 คน ก่อนดำเนินการกิจกรรมจึงได้วางแผนให้นักปฏิบัติ 1 คน รับผิดชอบผู้สูงอายุและเด็กจำนวน 2 คู่ และก่อนการเริ่มการสัมภาษณ์ นักวิจัยและนักปฏิบัติได้ร่วมแสดงบทบาทสมมติ สาธิตการสัมภาษณ์และการเล่าเป็นตัวอย่างเพื่อให้ผู้สูงอายุและเด็กเข้าใจบทบาทของตนยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม พบว่ามีเพียงร้อยละ 30 ที่สามารถทำการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง อีกร้อยละ 70 ขยับเคลื่อนได้ด้วยความช่วยเหลือของนักปฏิบัติ จนในที่สุด ในคู่ที่ต้องการความช่วยเหลือ นักวิจัยได้ปรับให้นักปฏิบัติเป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์แทนทั้งหมดโดยมีผู้เรียนเป็นผู้ตอบคำถามและเป็นผู้ฟัง พบว่า การเล่าเรื่องเกิดความสิ้นไหลและมีการส่งผ่านข้อมูลได้อย่างครบถ้วนแม้จะมีได้เป็นการสัมภาษณ์กันเอง ในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า ในกรณีที่ผู้เล่าขาดทักษะในการเป็นผู้เล่าที่ดีจะต้องมีตัวช่วยเพื่อให้เกิดการส่งผ่านข้อมูลที่สำคัญไปยังผู้ฟังให้ได้

2. ผู้เล่ามีความภูมิใจในการดำเนินชีวิตของตนเอง และกล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน (Q2)

นักวิจัยพบว่า เนื้อหาในการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่คาดหวัง การปรับเปลี่ยนทัศนคติไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากเนื้อหาที่สื่อสารผิดประเด็นไปจากที่ต้องการให้สื่อสาร ในประเด็นของผู้สูงอายุที่เกี่ยวกับการตีความ “ความภูมิใจ” ว่าเป็นความภูมิใจในตัวหลานแทนที่จะเป็นความภูมิใจในตนเอง

การเล่าเรื่องจึงมักเริ่มต้นด้วยความภูมิใจที่มีในตัวตนในด้านต่าง ๆ เช่น หลานเรียนดี หลานวาดรูปสวย เป็นต้น ในการทดลองครั้งที่ 1 เกือบทุกคู่พูดถึงความภูมิใจในตัวตน แม้นักปฏิบัติจะได้ยินก็ยังมีได้ทักท้วง มองว่าพูดถึงความภูมิใจของฝ่ายใดก็ได้ นักวิจัยจึงได้หยุดการสัมภาษณ์ชั่วคราวและอธิบายผ่านเครื่องกระจายเสียงให้ทุกคู่สัมภาษณ์ใหม่อีกครั้งโดยให้ผู้สูงอายุเล่าความภาคภูมิใจในตนเองแทน โดยอธิบายว่า “ภาคภูมิใจ” ที่ควรแบ่งปันให้ลูกหลานได้รับทราบ เป็นเรื่องราวที่ผู้สูงอายุได้ฟันฝ่าจนสำเร็จหรือมีความเชี่ยวชาญ เพื่อให้หลานเกิดความรักและเห็นคุณค่าในตัวปู่ย่าตายาย แม้กระนั้นก็ตาม ผู้สูงอายุบางคนกล่าวว่าตนไม่มีเรื่องราวที่น่าภาคภูมิใจ โดยมองว่าความสามารถของตนเป็นเรื่องปกติที่ใคร ๆ ก็ทำได้ เช่น ทุกคนทำการเกษตรเป็นเหมือนกัน นักวิจัยจึงได้ยกตัวอย่างว่า แม้จะทำได้เหมือนกันแต่ความมุ่งมั่นอดสาหัสที่ท่านได้เลี้ยงลูกหลานมาก็เป็นสิ่งที่น่าภาคภูมิใจ และเพิ่มทางเลือกว่าเป็นความเชี่ยวชาญใด ๆ ที่ทั้งคนรอบข้างหรือตนเองรู้สึกว่าได้ดี

จากการอธิบายพบว่า ผู้สูงอายุและนักปฏิบัติมีความเข้าใจและพูดได้ตรงประเด็นยิ่งขึ้น การทดลองครั้งต่อมา นักวิจัยแสดงบทบาทสมมติโดยยกตัวอย่างในการเล่าเรื่องของตนเองร่วมกับนัก

ปฏิบัติในการสัมภาษณ์และเล่าเรื่อง และเน้นย้ำให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้เรียนและนักปฏิบัติจนมั่นใจว่า ทุกฝ่ายเข้าใจจึงเริ่มกิจกรรม ผลการทดลองครั้งที่ 2 พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กส่วนใหญ่เล่าได้ตรงประเด็นและมีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้นกว่าครั้งแรก ผู้สูงอายุยินยอมเปิดเผยให้ผู้อื่นฟัง ใช้เวลาในการเล่าได้ครบ และเล่าด้วยความภูมิใจ

เช่นเดียวกับกับผู้สูงอายุ พฤติกรรมของเด็กที่พบ คือ นึกประเด็นในการเล่าเกี่ยวกับความภาคภูมิใจในตนเองไม่ออก นักวิจัยจึงได้เพิ่มทางเลือกหัวข้อระหว่างการทดลองครั้งที่ 1 เป็นอาชีพในฝัน เพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจความคิดและความฝันของเด็กได้ พบว่า เด็กสามารถเล่าเรื่องได้มากขึ้น มีเพียงเด็กร้อยละ 20 ที่ยังไม่สามารถนึกถึงอาชีพในฝันได้ โดยบอกว่านึกไม่ออกว่าโตขึ้นอยากเป็นอะไร การทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยได้ขยายแสดงตัวอย่างระหว่างการทำบทบาทสมมติ โดยการเล่าต่อนักวิจัยเป็นเด็กว่ามีสิ่งใดที่ชอบทำบ้าง มีอาชีพในฝันอย่างไร แม้ว่าโตขึ้นมาเราอาจจะเปลี่ยนแปลงความคิดไป แต่การมีเป้าหมายในชีวิตก็ทำให้ดำเนินชีวิตอย่างมีทิศทาง พบว่า ในการทดลองครั้งที่ 2 การเล่าของเด็กมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ยินยอมเปิดเผยความฝันและบอกเล่าความคิดของตนเองมากขึ้น นักวิจัยสังเกตว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่แสดงภูมิใจในเรื่องราวที่เด็กเล่ามากขึ้น เด็กบางคนบอกว่าชอบเรียนวิชาทำอาหาร บางคนบอกว่าอยากช่วยย่าทำการเกษตร บางคนเล่าว่าอยากเป็นนักแคสเกม และบางคนอยากวาดรูปอนิเมะ ซึ่งคุณย่าสนใจที่จะถามต่อว่ามันคืออะไร ทำให้เกิดเรื่องสนทนากันอย่างสนุกสนาน

3. ผู้ฟังเกิดความรู้สึกประทับใจ เข้าใจในเรื่องราวชีวิต และเกิดความภูมิใจในตัวของผู้เล่า (Q3)

นักวิจัยเห็นว่า กระบวนการส่งผ่านนี้สำคัญอย่างยิ่ง เพราะแม้ว่าผู้เล่าจะเล่าประเด็นความภูมิใจและกล้าเปิดเผยเรื่องราวของตนเองอย่างน่าสนใจ หากผู้ฟังไม่เกิดความประทับใจ เข้าใจ และภูมิใจ ก็ไม่อาจส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการเห็นคุณค่าของคนต่างวัยได้ นักวิจัยสังเกตเห็นว่ากิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนร้อยละ 80 มีรอยยิ้มและแสดงออกถึงความประทับใจและภูมิใจในตัวผู้เล่า

ดังนั้น หลังการทดลองครั้งที่ 1 และ 2 นักวิจัยได้ปรับเพิ่มกระบวนการส่งผ่าน “ทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีหรือเกิดการส่งผ่านข้อมูลที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี” และจัดลำดับให้กระบวนการส่งผ่านใหม่นี้เป็น (Q1) รวมทั้งปรับกระบวนการส่งผ่านที่มีมาแต่เดิมอีก 2 ตัวเป็น Q2 และ Q3 ตามลำดับที่เกิดขึ้นก่อนหลัง

กิจกรรม 5 การบันทึกทัศนคติ

ประเด็นการปรับกิจกรรม

นักวิจัยได้ลดปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายในการเดินทางก่อนการจัดการทดลองครั้งที่ 2 โดยเตรียมงบประมาณสำหรับการเดินทางไว้ล่วงหน้า และคาดหวังว่าในครั้งนี้อันผู้เรียนแต่ละคนสามารถเยี่ยมชมได้ ทั้ง 2 สถานที่ดังเป้าหมาย และได้เน้นย้ำต่อนอมอบหมายงานว่าการเลือกสถานที่ไม่ควรเป็นที่เดียวกัน อย่างไรก็ตาม ในการทดลองครั้งที่ 2 พบว่านักปฏิบัติมิได้อำนวยความสะดวกในการเดินทางแต่อย่างใด และผู้สูงอายุเกินกึ่งหนึ่งไม่มียานพาหนะของตนเองทำให้ไม่สามารถเดินทางไปด้วยตนเองแม้จะมีงบประมาณไว้ล่วงหน้าก็ตาม เป็นผลให้การเลือกสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกถูกปรับเปลี่ยนไปเป็นสถานที่สำคัญในชุมชนที่สามารถเดินเท้าไปได้ และทั้งสองวัยจะไปในสถานที่เดียวกัน เช่น วัด หลังโรงเรียน หรือร้านขายของในละแวกบ้านเป็นต้น และบางคู่เลือกถ่ายภาพในบางมุมของบ้านเป็นสถานที่โปรด อย่างไรก็ตามนักวิจัยพบว่า แม้การไปเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวจะมีได้เป็นดังคาดหวัง แต่ผู้เรียนกลับรู้สึกสนุกสนานที่ได้ไปสถานที่ใดก็ได้พร้อมกัน การนำเสนอหรือการตอบคำถามได้แสดงให้เห็นถึงความผูกพันที่ทั้งคู่มีให้กัน

นักวิจัยจึงได้ปรับรูปแบบเป็นการสัมภาษณ์ผู้เรียนแต่ละคนแทนเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความภูมิใจที่ได้แนะนำสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกต่อคนต่างวัยได้รู้จัก ความสนุกระหว่างการเยี่ยมชมสถานที่กับคนต่างวัย การเรียนรู้ความชอบของคนต่างวัยจากการไปสถานที่ที่คนต่างวัยชอบ การยอมรับว่าแต่ละคนย่อมมีความชอบที่แตกต่างกัน และความภูมิใจในชุมชนของตนเองมากยิ่งขึ้น พบว่าการเปลี่ยนรูปแบบจากการเล่าเป็นการสัมภาษณ์โดยนักปฏิบัติไม่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้จักกันตามอัธยาศัย เนื่องจากทั้งผู้ฟังและผู้ถูกสัมภาษณ์ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างน่าประทับใจครบถ้วนตามเป้าหมายของกิจกรรม ก่อนเริ่มการทดลองทั้ง 2 นักวิจัยได้กระตุ้นความมั่นใจก่อนการนำเสนอโดยได้จัดให้ผู้เรียนเป็นผู้ติดต่อไปสการตกลงในแผนที่ชุมชนด้วยตนเอง ระก่อนการนำเสนอ โดยไม่ให้มีการติดไว้ล่วงหน้าเช่นเดียวกันกับการทดลองครั้งที่ 1 และให้เล่าว่าสถานที่ที่ตนไปเยี่ยมชมอยู่บริเวณใดในชุมชน เมื่อเดินทางจากโรงเรียนจะใช้เวลาานเท่าใด พบว่าจากการปรับระหว่างการทดลอง ผู้เรียนมีความประหม่าน้อยลงนักวิจัยสังเกตเห็นรอยยิ้มและความภูมิใจในการเล่าถึงสถานที่ระหว่างการนำเสนอและผู้เรียนอื่นก็มีส่วนร่วมในการสนับสนุนข้อมูลเพิ่มเติมด้วย

เนื่องจากในการทดลองครั้งที่ 1 ผู้สูงอายุร้อยละ 20 ไม่สามารถอ่านเขียนได้ ซึ่งเป็นผลให้การเขียนบรรยายได้ภาพได้ถูกกว้างแว่นไว้ นักวิจัยได้แก้ปัญหาโดยให้ผู้เรียนที่เป็นเด็กช่วยเขียนจากความคิดเห็นของผู้สูงอายุที่เขียนไม่ได้ ถือเป็นการเพิ่มกิจกรรมที่ทำด้วยกันและใกล้ชิดและสร้างความสัมพันธ์ยิ่งขึ้น จึงไม่เห็นเป็นข้อจำกัดเพียงแต่ต้องใช้เวลาในกิจกรรมมากขึ้น เมื่อการเขียนบรรยายได้ภาพครบทุกคนแล้วกิจกรรมสามารถดำเนินได้ตามปกติ ทุกคนสามารถมาเยี่ยมชมการ

นำเสนอได้หลังกิจกรรม การปรับแก้กิจกรรมที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1
รายละเอียดดังตาราง 52

ตาราง 52 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขั้นการบันทึกทัศนคติ

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
จัดกลุ่มผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากบ้านเดียวกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน ในลักษณะคู่ แต่ละคนพาคู่ของตนไปเยี่ยมชมสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก 1 คน ต่อ 1 สถานที่ โดยสถานที่ที่ไปของแต่ละคู่ไม่ควรซ้ำกัน ให้คู่ของตนถ่ายรูปภาพเดี่ยวของตนกับสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกอย่างน้อย 1 ภาพ หรืออาจมีการถ่ายรูปคู่เพิ่มเติมตามอัธยาศัย	1. ปัญหาความไม่เข้าใจใน ความหมายและคุณค่าของสถานที่ ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก พบว่า ทั้งผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจว่าสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก คือ อะไร แม้จะแสดงภาพประกอบและตัวอย่างแล้ว และไม่เข้าใจว่าทำไมต้องมีสถานที่เหล่านี้	นักวิจัยอธิบายความหมายและความสำคัญของการเรียนรู้สถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก และปรับปรุงตัวอย่างที่มีภาพและคำบรรยายได้ภาพให้มีขนาดใหญ่และชัดเจนยิ่งขึ้น
จากนั้น พิมพ์ภาพถ่ายของแต่ละคนออกมาให้มีขนาดเท่าโปสการ์ด พร้อมเขียนบรรยายได้ภาพเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสถานที่ที่เลือก ผู้เรียนแต่ละคนนำภาพถ่ายสถานที่ พร้อมชื่อภาพ และ คำบรรยายได้ภาพติดลงบนแผนที่ พร้อมนำเสนอความประทับใจในสถานที่ที่เลือกและที่ตั้ง ในหัวข้อ “ทำไมต้องสถานที่นี้” คนละ 2-3 นาที	2. ปัญหาข้อจำกัดในการเดินทาง และเวลาร่วมกิจกรรม พบว่า ร้อยละ 50 ติดขัดเรื่องเวลาและการเดินทางไปยังสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก เช่น ขาดงบประมาณ ไม่มียานพาหนะเป็นของตนเอง	ในการทดลองครั้งที่ 1 นักปฏิบัติแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการช่วยอำนวยความสะดวกในการเดินทางแก่ผู้เรียน ทำให้ไม่พบปัญหาในการเดินทาง ต่อมา นักวิจัยได้เตรียมงบประมาณในการเดินทางล่วงหน้าแก่ผู้เรียนรายคู่ก่อนเริ่มกิจกรรมเพื่อให้สามารถเดินทางได้ด้วยตนเอง
	3. ปัญหาความไม่สามารถแสดง ความรู้สึกต่อสถานที่และไม่สามารถ นำเสนอได้ตรงประเด็น พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กเงินอายุที่จะนำเสนอสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก หรือไม่สามารถเล่าได้ว่ามีความประทับใจในสถานที่อย่างไร	ให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวล่วงหน้า โดยเป็นผู้นำโปสการ์ดไปติดลงบนแผนที่ด้วยตนเอง และใช้การสัมภาษณ์หน้าชั้นเรียนเพื่อช่วยดึงประเด็นที่เปิดเผยตัวตนและความภาคภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด
	4. ปัญหาข้อจำกัดในการเขียน บรรยายความรู้สึกต่อสถานที่ พบว่า ผู้สูงอายุร้อยละ 30 มีข้อจำกัดด้านการรู้หนังสือ หรือการไม่สามารถเขียนบรรยายความรู้สึกได้	นักปฏิบัติเตรียมตัวล่วงหน้า โดยแจ้งผู้เรียนล่วงหน้าว่าต้องช่วยกันเขียนบรรยายความรู้สึกก่อนถึงวันแสดงนิทรรศการ โดยให้นักปฏิบัติช่วยเหลือเนื้อหาก่อนนำเสนอให้มีลักษณะเป็นการบรรยายความรู้สึก เพื่อใช้เป็นแนวทางในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน



ภาพ 40 แผนที่ชุมชนอำเภอเมืองสิงห์ จังหวัดสิงห์บุรี

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับกิจกรรม

1. ปัญหาความไม่เข้าใจในความหมายและคุณค่าของสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก พบว่า มีความเข้าใจความหมายและคุณค่าของสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกมากยิ่งขึ้น แต่เด็กก็ยังนึกสถานที่ไม่ค่อยออกเนื่องจากไม่เคยรับรู้เกี่ยวกับความรู้สึกนี้มาก่อน

2. ปัญหาข้อจำกัดในการเดินทางและเวลาร่วมกิจกรรม พบว่า แม้รูปแบบการจัดกิจกรรมทั้งสองครั้งจะเป็นแนวทางเดียวกัน แต่เนื่องจากการทดลองเป็นคนละกลุ่มและนักวิจัยไม่ได้ควบคุมบริบท ปัจจัยแทรกซ้อนที่เกิดขึ้นจากตัวอย่างทดลองจึงส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ไม่เท่ากัน ในกรณีนี้พบว่า ความพร้อมในการอำนวยความสะดวกเรื่องการเดินทางของนักปฏิบัติในการทดลองครั้งที่ 1 มากกว่านักปฏิบัติในการทดลองครั้งที่ 2 เป็นผลให้การทดลองครั้งแรกไม่พบปัญหาในเรื่องการเดินทาง อย่างไรก็ตาม ในการทดลองครั้งที่ 2 ถึงแม้ผู้เรียนจะได้งบประมาณค่าเดินทางไปล่วงหน้า แต่ก็ไม่สามารถเดินทางด้วยตนเองได้ ผู้เรียนในการทดลองครั้งที่ 2 จึงเลือกไปยังพื้นที่ที่เดินทางทำได้หรือใช้บ้านตนเองแทนที่จะเป็นสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกที่แท้จริง และสถานที่ที่เดินทางไปก็เป็นสถานที่ซ้ำกันของทั้งผู้สูงอายุและเด็ก ทำให้ข้อมูลที่ได้ไม่สะท้อนข้อเท็จจริง เป็นผลให้การทดลองครั้งที่ 2 ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้จักกันตามอธยาศัยจากคำบอกเล่าเกี่ยวกับสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึก แม้จะได้ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น

3. ปัญหาความไม่สามารถแสดงความรู้สึกต่อสถานที่และไม่สามารถนำเสนอได้ตรงประเด็น พบว่า การสัมภาษณ์โดยนักปฏิบัติช่วยให้เกิดการส่งผ่านข้อมูลที่ดีแม้ผู้เรียนจะเงินอายุที่จะกล่าวออกไป นอกจากนี้การสัมภาษณ์ยังช่วยมุ่งประเด็นในการสร้างความภาคภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดได้อย่างดี

4. ปัญหาข้อจำกัดในการเขียนบรรยายความรู้สึกต่อสถานที่ พบว่า ผู้เรียนมีการบรรยายความรู้สึกในสถานที่ที่มีคุณค่าทางจิตใจครบทุกคน แม้จะไม่ได้เขียนได้ตนเองแต่ก็มีประโยชน์ในเชิงการเล่าหน้าชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเนื่องจากได้กลั่นกรองความคิดผ่านตัวอักษรมาก่อน

กล่าวโดยสรุป ในวันนำเสนอผลงาน ผู้เรียนมีการเขียนบรรยายได้ภาพและออกมานำเสนอครบทุกคน ผู้เรียนทั้งสองวัยได้เรียนรู้จักกันตามอัธยาศัยผ่านการช่วยสัมภาษณ์จากนักวิจัย พบว่า ผู้เรียนเปิดใจรับฟังรู้ความชอบที่แตกต่างของผู้เรียนคนอื่นมากยิ่งขึ้น และผู้เรียนต่างครอบครัวมีส่วนร่วมในการสนับสนุนข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวกับประวัติชุมชน

กระบวนการส่งผ่านไปยังตัวแปรผลลัพธ์

1) ความใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กับคนต่างวัย (R1)

นักวิจัยพบว่า อุปสรรคเกี่ยวกับการเดินทางความเหนื่อย และการไม่รู้หนังสือ สามารถจัดการได้ผ่านความช่วยเหลือจากผู้เรียนด้วยกันและนักปฏิบัติ สิ่งที่สำคัญระหว่างการทำกิจกรรมนี้คือการที่ผู้เรียนต้องมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างการเยี่ยมชมสถานที่เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของความสัมพันธ์ระหว่างวัย (Y3)

2) การเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน (R2)

หากผู้จัดต้องการต่อย้ำให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) อีกครั้งหนึ่งเพิ่มเติมจากกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่องซึ่งเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) เช่นเดียวกัน จะต้องแสดงให้เห็นถึงการเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน (R2) ผ่านการเยี่ยมชมสถานที่ที่แตกต่างกันของคนทั้งสองวัย ในกิจกรรมนี้กระบวนการส่งผ่านที่ต้องเกิดคือการเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัย ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ว่าคนแต่ละวัยมีมุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวแตกต่างกันได้และพร้อมเปิดรับความชอบที่แตกต่างในแง่มุมอื่นต่อไป โดยผู้จัดจะต้องจัดการปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการเดินทางไปเยี่ยมชมสถานที่ให้ได้ อย่างไรก็ตามหากผู้จัดต้องการปรับลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการดำเนินกิจกรรมก็สามารถปรับลดการเยี่ยมชมสถานที่ที่เหลือเพียงที่เดียว ผู้จัดจะต้องเน้นความสำเร็จในกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่องให้มากยิ่งขึ้นเพื่อให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ Y1 ที่ชัดเจน

3) ความภาคภูมิใจในสถานที่ในชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเอง (R3)

การได้เรียนรู้จักกันตามอัธยาศัยจากคำบอกเล่าเกี่ยวกับสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของผู้เรียนแต่ละคนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเอง และนำมาซึ่งความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนเอง นักวิจัยพบว่า ปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวกับการไม่รู้หนังสือไม่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ในส่วนนี้ ระหว่างดำเนินกิจกรรมหากนักปฏิบัติมีการสัมภาษณ์หรือเล่าเกี่ยวกับความน่าสนใจของสถานที่ที่เยี่ยมชมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม จะเกิดกระบวนการส่งผ่านเป็นความภาคภูมิใจในสถานที่ในชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเองและเกิดเป็นผลลัพธ์

การเรียนรู้ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4) สังเกตได้จากการร่วมด้วยช่วยกันของผู้เรียนทั้งสองวัยที่ช่วยอธิบายความสำคัญและที่มาของสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกของผู้เรียนแต่ละคนให้แก่นักวิจัยและนักปฏิบัติเพิ่มมากขึ้น ด้วยใบหน้าที่ยิ้มแจ่มใส พร้อมกับการแนะนำว่าแต่ละที่มีอะไรโดดเด่นและเดินทางไปอย่างไร

กิจกรรม 6 การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในกิจกรรม 6 ออกเป็น 4 ประเด็นตามขั้นตอนในกิจกรรม คือ 1) ขั้นตอนเตรียมการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาที่มีอยู่และสำรวจความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย 2) ขั้นตอนระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด 3) ขั้นตอนระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา และ 4) ขั้นตอนระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา รายละเอียดดังนี้

(1) ขั้นตอนเตรียมการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาที่มีอยู่และสำรวจความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย

ประเด็นการปรับกิจกรรม

เนื่องจากนักวิจัยไม่พบปัญหาในขั้นสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย ในการทดลองครั้งที่ 2 จึงมิได้ทำการปรับปรุงใด ๆ ดังแสดงในตาราง 53

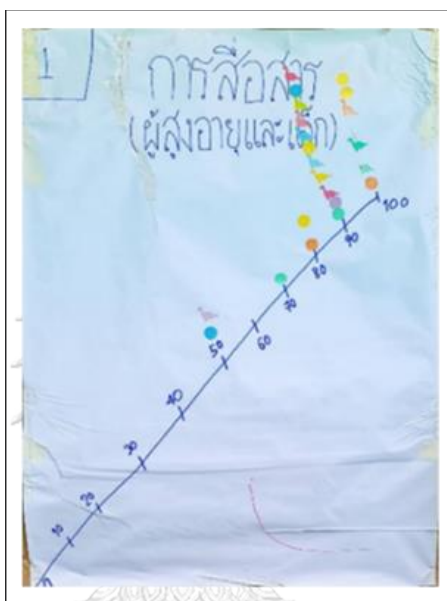
ตาราง 53 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขั้นตอนเตรียมการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาจากการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
นักวิจัยได้แจกสติ๊กเกอร์ให้ผู้เรียนคนละดวงเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับ “การสื่อสารระหว่างวัย” ลงบน barometer ที่มีสเกลของระดับปัญหา 0-100 ผู้เรียนลูกติดสติ๊กเกอร์เพื่อลงคะแนนปัญหาอย่างพร้อมเพียงกัน	ไม่พบปัญหา	ไม่ต้องปรับปรุง เพราะการลงคะแนนปัญหาเป็นไปตามธรรมชาติ ได้ผลสอดคล้องกับความเป็นจริง

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับกิจกรรม

ในการทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยพบสิ่งที่เกิดขึ้นโดยมิได้คาดหมาย ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนค่อย ๆ ลุกไปที่ละคนอย่างเป็นระเบียบมิได้ลุกไปพร้อม ๆ กันเช่นเดียวกับการทดลองครั้งที่ 1 สิ่งที่เกิดขึ้นก็คือ ผู้เรียนคนที่อยู่ด้านหลังเห็นการระบุระดับปัญหาของคนก่อนหน้าทำให้มีการระบุปัญหาหลีกเลี่ยงกัน รวมทั้งไม่กล้าแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างออกจากเพื่อน เป็นผลให้คะแนนกระจุกตัวในระดับที่ 90 -100 ซึ่งหมายถึงการสื่อสารระหว่างวัยอยู่ในภาวะที่ไร้ปัญหาซึ่งไม่ตรงกับข้อเท็จจริง ดังนั้นนักวิจัย

สิ่งหยุดพักการลงคะแนนชั่วคราว และปรับหันกระดานโหวตเข้าหากำแพงเพื่อมิให้ผู้ที่อยู่ด้านหลังเห็นคะแนนที่ผู้เรียนแต่ละคนลง รวมทั้งมีการเรียกให้ผู้เรียนที่ลงไปแล้วสามารถกลับมาแก้คะแนนใหม่ได้ อย่างไรก็ตามพบว่า ไม่มีผู้เรียนคนใดที่ลุกขึ้นไปปรับแก้ ซึ่งอาจเป็นเพราะการปรับแก้จะเป็นที่สังเกตได้ ดังนั้น การระบุปัญหาในการทดลองครั้งที่ 2 จึงไม่น่าเชื่อถือเมื่อเทียบกับการทดลองครั้งแรก ทำให้บริบทที่ 2 ปรากฏสภาวะไร้ปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อขั้นตอนกิจกรรมนี้ในระดับต่อไป ดังปรากฏในภาพ 41



ภาพ 41 Barometer ในการทดลองครั้งที่ 2

(2) ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด ประเด็นการปรับกิจกรรม

ในการทดลองครั้งที่ 1 นักวิจัยพบปัญหาผู้เรียนขาดความสามารถในการวิเคราะห์และรับรู้ปัญหา และปัญหานักปฏิบัติขาดความชำนาญในการจัดกลุ่มและระบุชื่อปัญหา ในด้านผู้เรียน นักวิจัยได้ทำการปรับโดยการอธิบายพร้อมยกตัวอย่างเกี่ยวกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริง สำหรับด้านนักปฏิบัติ ดังแสดงในตาราง 54

ตาราง 54 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขึ้นการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
นักวิจัยแจกกระดาษให้ผู้เรียนแต่ละคนเขียนประเด็นปัญหาที่พบในครอบครัวที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระหว่างวัย ปัญหาละ 1 แผ่นโดยไม่จำกัดจำนวนปัญหา หลังจากนั้นให้แต่ละคนนำปัญหาทั้งหมดที่มีมาติด	1. ปัญหาผู้เรียนขาดความสามารถในการวิเคราะห์และรับรู้ปัญหา พบว่า เด็กโดยมากไม่เข้าใจคำว่า “ปัญหา” และไม่รู้ว่าปัญหามีอยู่ จึงไม่สามารถระบุ	ยกตัวอย่างปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง และอธิบายผลที่อาจจะได้รับหากไม่ได้รับการแก้ปัญหา เพื่อ

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับแก้
<p>ลงบนกระดาน พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบที่มาของปัญหาละปัญหา จากนั้น นักวิจัย/นักปฏิบัติทำการจัดกลุ่มปัญหาเดียวกันไว้ด้วยกัน จากนั้นให้ผู้เรียนทุกคนทำการโหวตว่าปัญหาใดในแต่ละกลุ่มที่นักวิจัยได้จัดกลุ่มแล้ว ผู้เรียนให้ความสำคัญมากที่สุด โดยการแจกสติ๊กเกอร์ให้แก่วัดผู้เรียนจำนวนเท่ากันเพื่อนำไปติดให้กับปัญหาที่ตนโหวต ปัญหาที่มีสติ๊กเกอร์มากที่สุดถือเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุด</p>	<p>ปัญหาที่พบเจอได้ เช่น การไม่พูดคุยสื่อสารกัน การคุยกันคนละภาษา เป็นต้น</p>	<p>สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการรับรู้ปัญหา</p>
	<p>2. ปัญหานักปฏิบัติขาดความชำนาญในการจัดกลุ่มและระบุชื่อปัญหา พบว่า นักปฏิบัติขาดความชำนาญในการจัดกลุ่มปัญหาย่อย และระบุชื่อภาพรวมของปัญหาภายใต้เวลาที่จำกัด</p>	<p>นักวิจัยเพิ่มเวลาในการปฏิบัติงาน และคัดเลือกนักปฏิบัติที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนเริ่มกิจกรรม ให้ความช่วยเหลือนักปฏิบัติในการจัดกลุ่มปัญหา</p>

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับกิจกรรม

1. **ปัญหาสถานะไร้ปัญหา** พบว่า ข้อผิดพลาดในขั้นตอนก่อนหน้าเป็นผลให้การทดลองในขั้นนี้เกิดสถานะไร้ปัญหาซึ่งทำให้ยากแก่การระบุปัญหา

2. **ปัญหาผู้เรียนขาดความสามารถในการวิเคราะห์และระบุปัญหา** พบว่า แม้นักวิจัยได้ทำการอธิบายความหมายของปัญหาเพิ่มเติมเช่นเดียวกับการทดลองครั้งที่ 1 แต่ผู้เด็กส่วนใหญ่ขาดความสามารถในการวิเคราะห์ว่าสิ่งใดเป็นปัญหาจึงไม่สามารถระบุปัญหาได้ ทำให้เด็กครึ่งหนึ่งมักเลียนแบบการระบุปัญหาของกันและกัน เป็นผลให้ปัญหาขาดความหลากหลาย มีซ้ำกันจำนวนมาก เช่น การพูดแล้วไม่ฟัง เรียกแล้วไม่ได้ยิน ซอบตุ เป็นต้น หรือถ้าดูความสอดคล้องกับชั้นสำรวจความรู้สึของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการแสดงถึงสถานะไร้ปัญหา ก็เป็นไปได้ว่าในบริบทนี้ไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างวัยให้สามารถระบุได้

3. **ปัญหานักปฏิบัติขาดความชำนาญในการจัดกลุ่มและระบุชื่อปัญหา** พบว่า ผลจากขาดความหลากหลายในการระบุปัญหาทำให้การจัดกลุ่มปัญหาทำได้ยากด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ แม้นักวิจัยจะทำการคัดเลือกนักปฏิบัติที่ดูว่ามีหน่วยก้านดี มีความฉะฉานและรวดเร็วในการอำนวยความสะดวกในขั้นตอนก่อนหน้า แต่ก็พบว่าเมื่อลงปฏิบัติจริงนักปฏิบัติยังขาดความชำนาญในการจัดกลุ่มปัญหาแม้จะใช้เวลาให้นักปฏิบัติเพิ่มเติมแล้วก็ตาม การคัดเลือกนักปฏิบัติไว้ล่วงหน้าไม่สามารถยืนยันการแก้ปัญหาด้านศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ของนักปฏิบัติที่เหมาะสมกับในกิจกรรมนี้ได้ เป็นผลให้การเลือกผู้ดำเนินกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการอย่างเหมาะสมเป็นไปได้ด้วยข้อจำกัด ในการทดลองครั้งที่ 2 นี้ นักวิจัยได้เป็นผู้ดำเนินการจัดกลุ่มและระบุชื่อปัญหาด้วยตนเอง โดยทำการจัดกลุ่มปัญหาออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ใช้ภาษาต่างวัย (พูดคนละภาษา) เพิกเฉยต่อการสื่อสาร และการสื่อสารเชิงลบ

และพบว่าปัญหาที่มีผู้สนใจโหวตว่าต้องการหาแนวทางแก้ปัญหามากที่สุด เป็นปัญหาเกี่ยวกับ “พูดไม่รู้เรื่อง” (12) “เรียกแล้วเมินเฉย” (11) และ ขี้บ่นและชอบดุด่า (11) ดังแสดงในภาพ 42



ภาพ 42 ปัญหาและการคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุดของการทดลองครั้งที่ 2

(3) ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา

ประเด็นการปรับกิจกรรม

นักวิจัยปรับคำว่า “แนวทางการแก้ปัญหาคือ” เป็น “วิธีการแก้ปัญหาคือ” โดยเน้นว่าการแก้ปัญหาคือหนึ่ง ๆ สามารถทำได้หลายวิธีพร้อมยกตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับสภาพปัญหาในบริบทจริง นอกจากนี้ยังได้จัดให้นักปฏิบัติอยู่ประจำแต่ละกลุ่มเพื่อคอยแนะนำช่วยเหลือผู้เรียนในกรณีที่ไม่สามารถคิดวิธีการแก้ปัญหาคือได้อย่างน้อย 1 คน ต่อกลุ่ม ดังสรุปในตาราง 55

ตาราง 55 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาคือ

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาพบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
นักวิจัยแบ่งกลุ่มผู้เรียนเท่ากับจำนวนประเด็นปัญหาที่จัดกลุ่มไว้ในขั้นตอนก่อนหน้า และนำประเด็นปัญหาย่อยของแต่ละกลุ่มที่ได้รับการโหวตสูงสุดในขั้นตอนก่อนหน้ามาเป็นหัวข้อเพื่อระดมความคิดของแต่ละกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มเขียนแนวทางที่เป็นไปได้ใน	1. ปัญหาไม่เข้าใจความหมายของคำว่าแนวทางแก้ไขปัญหาคือ พบว่า ผู้สูงอายุเด็ก และนักปฏิบัติไม่เข้าใจความหมายของ “แนวทางแก้ไขปัญหาคือ” ซึ่งสามารถเกิดได้หลายแนวทาง ผู้เรียนส่วนใหญ่นำเสนอเป็นข้อควรทำซึ่งมักเป็นเกร็ดเล็กประเด็นน้อย มากกว่าแนวทางแก้ไข	อธิบายตัวอย่าง และปรับคำมาใช้เป็น “วิธีการ” ในการแก้ไขปัญหาคือ

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาพบในการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
การจัดปัญหาเหล่านี้ให้หมดไป ลงบนแผ่นกระดาษ หลังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมานำเสนอ	2. ปัญหาขาดความสามารถสังเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาพบว่า ผู้สูงอายุ เด็ก และนักปฏิบัติ แม้จำเข้าใจคำว่าแนวทางแล้ว ยังไม่สามารถในการสังเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาได้ มักจะนำตัวอย่างที่นักวิจัยให้มาใช้ และคิดเพิ่มเติมด้วยตนเองไม่ได้ แนวทางในแต่ละกลุ่มจึงมีความซ้ำซ้อนกัน ขาดความหลากหลาย	ยกตัวอย่างเพิ่มเติม และให้นักปฏิบัติลงช่วยในแต่ละกลุ่ม ในอัตราส่วน นักปฏิบัติ 1 คนต่อ 1 กลุ่ม

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับแก้

จากการทดลองครั้งที่ 2 พบว่า กิจกรรมมีความยากเกินความสามารถของผู้เรียนและนักปฏิบัติ จะเห็นได้จาก การไม่สามารถคิดแนวทางการแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ โดยทุกกลุ่มมักจะนำตัวอย่างจากนักวิจัยมาใช้ปัญหาเกี่ยวกับการใช้ภาษาต่างวัย (พูดคนละภาษา) ในประเด็น “พูดไม่รู้เรื่อง” ผู้เรียนต้องการใช้วิธี “สร้างข้อตกลงร่วมกันเวลาไม่เข้าใจกัน” เป็นวิธีการในการแก้ปัญหา ปัญหาเกี่ยวกับการเพิกเฉยต่อการสื่อสารในประเด็น “เรียกแล้วเมินเฉย” ผู้เรียนต้องการใช้วิธี “สร้างข้อตกลงร่วมกัน” เป็นวิธีการแก้ปัญหา และปัญหาเกี่ยวกับการสื่อสารเชิงลบในประเด็น “ขี้บ่นและชอบดุด่า” ผู้เรียนต้องการใช้วิธี “สร้างข้อตกลงร่วมกัน” เป็นวิธีการแก้ปัญหา ดังภาพ 43



ภาพ 43 การระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา การทดลองครั้งที่ 2

(4) ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ไข้ปัญหา

ประเด็นการปรับกิจกรรม

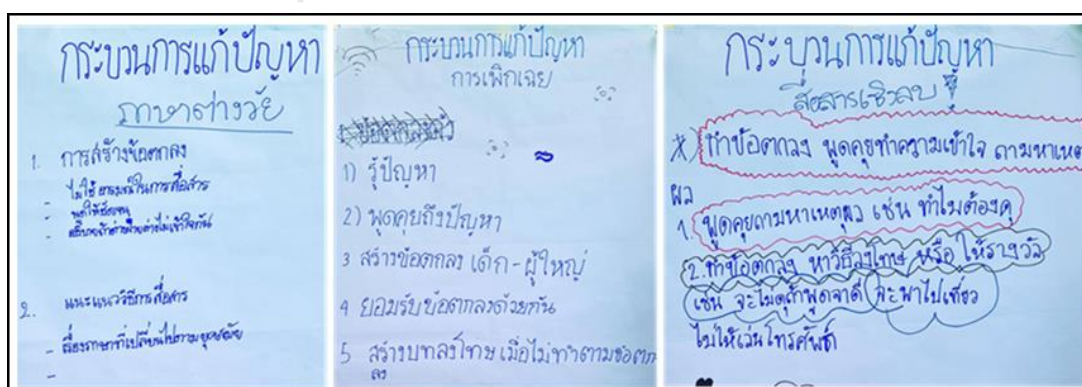
นักวิจัยได้ยกตัวอย่างและให้นักปฏิบัติกระจายอยู่แต่ละกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดไอเดียในการวิเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหา ดังปรากฏในตาราง 56

ตาราง 56 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ไข้ปัญหา

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
นักวิจัยให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มเดิมจากขั้นตอนก่อนหน้าเพื่อระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ไข้ปัญหาจากแนวทางแก้้ปัญหาที่ได้รับการโหวตสูงสุดจากขั้นตอนก่อนหน้า	ปัญหาเกี่ยวกับข้อจำกัดความสามารถในการวิเคราะห์พบว่า ผู้สูงอายุและเด็ก ส่วนใหญ่ไม่สามารถสังเคราะห์กระบวนการแก้้ปัญหาได้ นักปฏิบัติบางคนเท่านั้นที่จะสามารถให้คำแนะนำเกี่ยวกับกระบวนการแก้้ปัญหาได้	นักปฏิบัติเข้าช่วยเหลือในแต่ละกลุ่ม ในอัตรานักปฏิบัติ 1 คน ต่อ 1 กลุ่ม

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับแก้

จากการทดลองครั้งที่ 2 พบว่า ปฏิบัติการของผู้เรียนจากการทดลองซ้ำทั้ง 2 ครั้งไม่ต่างจากขั้นตอนก่อนหน้า คือ ผู้เรียนและนักปฏิบัติส่วนใหญ่ไม่สามารถสังเคราะห์กระบวนการแก้้ปัญหาได้ และมีแต่นักปฏิบัติบางคนเท่านั้นที่สามารถนำตัวอย่างที่นักวิจัยให้ไปปรับใช้กับหัวข้อของตนได้ ทำให้ข้อค้นพบที่ได้จากแต่ละกลุ่มมีความคล้ายคลึงกัน โดยข้อค้นพบเกี่ยวกับกระบวนการแก้้ปัญหา “มีปัญหาแล้วไม่ปรึกษา” ใช้วิธี “การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของคนในครอบครัว” มีกระบวนการ ดังนี้ 1) ทำความเข้าใจภาระงานของกันและกัน 2) แบ่งหน้าที่ภาระงานตามความเหมาะสมตามวัยให้กับทุกคนในครอบครัว 3) ปฏิบัติหน้าที่ของตนเองและคอยสังเกตเพื่อช่วยเหลือสมาชิกครอบครัว 4) ให้กำลังใจขณะทำงานและหลังทำงานเสร็จ โดยใช้คำพูดที่แสดงออกถึงความรัก และปฏิบัติหน้าที่ภาระงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสม่ำเสมอ ดังแสดงในภาพ 44



ภาพ 44 การระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้้ปัญหา การทดลองครั้งที่ 2

จากผลการวิเคราะห์ นักวิจัยสรุปว่า กิจกรรมนี้ไม่มีความเหมาะสมต่อกลุ่มผู้เรียน โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีอายุน้อยเนื่องจากจำเป็นต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์และสังเคราะห์รายบุคคลในระดับสูง

กิจกรรมนี้น่าจะเหมาะกับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายขึ้นไป จึงเห็นควรว่าถ้ากลุ่มผู้เรียนขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์ในระดับสูงและมีเวลาในการจัดกิจกรรมที่ค่อนข้างจำกัด (กิจกรรมนี้มีลักษณะเฉพาะ มีขั้นตอนดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอนย่อย ใช้เวลาดำเนินกิจกรรมไม่ต่ำกว่า 6 ชั่วโมง) สามารถเลือกที่จะไม่ทำก็ได้ เนื่องจากไม่ส่งผลกระทบต่อตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง โดยเฉพาะผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4) และความเชื่อถือนใจ (Y6) และความสามารถแก้ไขปัญหาาร่วมกัน (Y7) สามารถได้รับผลลัพธ์การเรียนรู้จากกิจกรรมอื่นได้เช่นกัน เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน และหากผู้จัดคงกิจกรรมนี้ไว้สำหรับผู้เรียนที่เหมาะสม ก็จะได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ ความสามารถแก้ไขปัญหาาร่วมกัน (Y7) ที่แสดงผลผลิตเป็นลายลักษณ์อักษร เกี่ยวกับการระดมความแก้ไขปัญหาาร่วมกันอย่างเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน

กระบวนการส่งผ่านต่อตัวแปรผลลัพธ์

กิจกรรมนี้สามารถสะท้อนเป็นกระบวนการส่งผ่านที่ก่อให้เกิดต่อตัวแปรผลลัพธ์ ดังนี้

1) การรับรู้ถึงสภาพปัญหาปัจจุบันเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างวัยในบริษัท (S1)

จากข้อค้นพบในขั้นสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย กลุ่มผู้เรียนที่ไม่สามารถระบุปัญหาในสภาพจริงได้จะไม่สามารถดำเนินกิจกรรมในขั้นต่อไปได้อย่างประสบความสำเร็จ เพราะในขั้นตอนต่อ ๆ ไป จะต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นและเกี่ยวเนื่องและต่อยอดจากขั้นตอนนี้ การใช้ทักษะวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยในครอบครัวจึงถือเป็นกระบวนการส่งผ่านขั้นพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องสามารถแสดงออกได้เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

2) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยในครอบครัว (S2)

กระบวนการส่งผ่านนี้จะต้องเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้เรียนได้ระบุปัญหาเป็นที่เรียบร้อยแล้วเพื่อหาสาเหตุของปัญหาว่ามีประเด็นใดบ้างที่ผู้เรียนส่วนมากเห็นว่าสมควรได้รับการแก้ไขก่อน หากผู้เรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์ได้ก็จะเกิดการลอกเลียนความคิดเห็นของกันและกัน ได้ข้อมูลที่ไม่สะท้อนข้อเท็จจริงไม่สามารถนำไปสู่การแก้ไขปัญหาาร่วมกัน ดังปรากฏในการทดลองครั้งที่ 2

3) ความสามารถสังเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหาและแสดงลำดับขั้นในกระบวนการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทของตน (S3)

ความสามารถสังเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหาและแสดงลำดับขั้นในกระบวนการแก้ปัญหา ถือเป็นกระบวนการส่งผ่านที่สำคัญต่อเนื่องจากกระบวนการส่งผ่านก่อนหน้า หากผู้เรียนไม่สามารถสังเคราะห์แนวทางใหม่และไม่สามารถแสดงลำดับขั้นในกระบวนการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทของตนได้ การแก้ปัญหาก็ไม่สอดคล้องกับความต้องการของบริษัท ดังที่เห็นจากการทดลองครั้งที่ 2 ว่าแนวทางการแก้ไขปัญหามาจากบุคคลภายนอก

4) ผู้เรียนทุกคนยอมรับในข้อสรุปถึงกระบวนการแก้ปัญหาและต้องการที่จะนำสู่การปฏิบัติจริง (S4)

กระบวนการส่งผ่านนี้ต่อเนื่องจากกระบวนการส่งผ่านก่อนหน้าและเป็นกระบวนการขั้นสุดท้ายที่สำคัญที่สุดเนื่องจากทำให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ที่คาดหวังหลายตัว กระบวนการส่งผ่านนี้สังเกตได้จากการแสดงออกที่ผู้เรียนเห็นคุณค่าในกระบวนการดำเนินงานที่ได้กระทำร่วมกันมาทุกขั้นตอน และจะต้องการนำไปใช้เพื่อแก้ปัญหาจริงในชีวิตประจำวัน

กิจกรรม 7 การเรียนรู้ต่างตอบแทน

ประเด็นการปรับกิจกรรม

ในการทดลองครั้งที่ 1 นักวิจัย พบว่า ผู้สูงอายุมีข้อจำกัดในการระยะเวลาทำกิจกรรมเนื่องจากมีภาระกิจในทำงานเพื่อหารายได้ เป็นผลให้ไม่สามารถทำกิจกรรมได้ครบ 6 กิจกรรมภายในระยะเวลาที่กำหนด ดังนั้นในการทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยได้ขยายระยะเวลาทำกิจกรรมเพิ่มเติมให้อีก 1 สัปดาห์ รวมเป็น 3 สัปดาห์ โดยมีได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมเนื่องจากได้รับผลตอบรับดีจากผู้เรียนในการทดลองครั้งที่ 1 ดังตาราง 57

ตาราง 57 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ขั้นการเรียนรู้ต่างตอบแทน

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
กิจกรรมนี้เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่องโดยนักปฏิบัติ นักวิจัยจัดเตรียมงบประมาณในการทำกิจกรรมให้แต่ละคู่เพื่อทำกิจกรรมให้แล้วเสร็จทั้งสิ้น 6 กิจกรรม ภายในระยะเวลา 2 สัปดาห์ แต่ละกิจกรรมผู้เรียนสามารถเลือกทำกิจกรรมใดก็ได้ก่อนหลังตามสะดวกและโอกาส เมื่อทำกิจกรรมแล้วผู้เรียนส่งรูปกิจกรรมที่ทำร่วมกันครบทุกด้านให้นักปฏิบัติเพื่อให้นักปฏิบัติพิมพ์ติดลงในส่วนที่ 5 เกี่ยวกับรายละเอียดของกิจกรรมต่างตอบแทน	ปัญหา ข้อจำกัด ในระยะเวลาทำกิจกรรม พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กบางคู่มิเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน น้อย ไม่สามารถทำภาระกิจทั้ง 6 กิจกรรมเสร็จสิ้นในระยะเวลาที่กำหนด	ขยายระยะเวลาทำกิจกรรมออกไปอีก 1 สัปดาห์ รวมเป็น 3 สัปดาห์

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับแก้

การปรับแก้ช่วยให้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรม และสามารถทำกิจกรรมได้ครบตามเวลาที่กำหนด

กระบวนการส่งผ่านไปยังตัวแปรผลลัพธ์

ในกิจกรรมนี้ นักวิจัยมีได้อยู่ระหว่างการทำกิจกรรม แต่ได้สะท้อนเป็นกระบวนการส่งผ่านที่ก่อให้เกิดต่อตัวแปรผลลัพธ์ หลังการทดลองครั้งที่ 1 และการทดลองซ้ำในครั้งที่ 2 และการประเมินผลพฤติกรรมก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนโดยผู้ปกครอง มีรายละเอียด ดังนี้

1) ความสุขระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน (T1)

นักวิจัยเห็นว่า จะต้องมีการมีกิจกรรมบางด้านใน 6 ด้านที่ผู้เรียนทั้งคู่ชอบทำร่วมกันแม้กิจกรรมบางด้านจะไม่สันทัด เมื่อได้ทำกิจกรรมที่ชอบร่วมกันและเกิดความสุขร่วมกันก็จะเป็นจุดเริ่มต้นของการค้นหาความสุขที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันต่อไปในอนาคตและนำมาซึ่งความผูกพันระหว่างวัย กระบวนการส่งผ่านนี้ยืนยันได้จากผลการแสดงความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

2) ความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน (T2)

นักวิจัยพบว่า การแก้ไขปัญหาร่วมกันตามอัธยาศัยก่อให้เกิดความผูกพันระหว่างกัน และหากนำมาซึ่งผลงานที่ทั้งสองฝ่ายต่างพอใจจะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน กระบวนการส่งผ่านนี้ยืนยันได้จากผลการแสดงความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน ซึ่งสามารถใช้ทดแทนกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกันได้อีกด้วย

3) ความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน (T3)

นักวิจัยพบว่า ความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกันที่ถือเป็นความสำเร็จขั้นสูงสุดของความสัมพันธระหว่างวัย แต่คนที่ไม่กล้าแสดงออกอาจใช้การสื่อสารเชิงบวกหรือแสดงออกถึงความรักในลักษณะซึ่งผู้สังเกตจำเป็นต้องใช้เวลาาร่วมกันในการสังเกตมากยิ่งขึ้น นักวิจัยเห็นว่าจะต้องมีการทดลองซ้ำ ๆ จนกว่าจะเห็นว่าผู้เรียนกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกันด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง กระบวนการส่งผ่านนี้ยืนยันได้จากผลการสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและหลังร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนโดยผู้ปกครอง

4) การแสดงตนเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับในลักษณะต่างตอบแทน (T4)

นักวิจัยเห็นว่า การรับความช่วยเหลือจากผู้อื่นสะท้อนให้เห็นว่าเราเกิดความเชื่อถือและไว้วางใจในบุคคลผู้นั้น ดังนั้น ทุกคนควรมีโอกาสรับและสร้างความเชื่อถือไว้วางใจโดยการเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ กระบวนการส่งผ่านนี้ยืนยันได้จากรูปแบบของกิจกรรมและลักษณะการร่วมกิจกรรม

5) ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย (T5)

นักวิจัยสังเกตเห็นว่าระหว่างการทำนำเสนอ ผู้เรียนได้กล่าวถึงความเชื่อมั่นที่มีต่อคนต่างวัยในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยใบหน้าทีแสดงความภูมิใจและยิ้มแย้มแจ่มใส แสดงให้เห็นถึงความเชื่อถือไว้วางใจที่มีให้กัน เช่น หลานกล่าวถึงฝีมือการทำกับข้าวของยาย รวมถึงยายเห็นความเชี่ยวชาญของหลานใน

การใช้เทคโนโลยีและการออกกำลังกายด้วยการเต้นตีกติกตอก ซึ่งสอดคล้องกับผลการแสดงความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

กิจกรรมนำเสนอผลงาน

กิจกรรมในขั้นตอนนี้มีเพียงขั้นตอนเดียว คือ งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย มีความสำคัญในลักษณะที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการสรุปความคิดรวบยอดที่เกิดจากการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยตั้งแต่ต้นจนจบ โดยจะเน้นในส่วนนำเสนอข้อค้นพบของทุกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ระหว่างวัยที่สามารถขยายผลไปยังชุมชน จัดกระทำโดยนักวิจัย เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนรู้ต่อเนื่อง ถือเป็นงานนัดพบกลุ่มเป็นครั้งที่ 2

กิจกรรม 8 งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย

ประเด็นการปรับกิจกรรม

ในการทดลองครั้งที่ 1 ผู้เรียนส่วนใหญ่เกินอายุที่จะนำเสนอ ในการทดลองครั้งที่ 2 นักวิจัยจึงปรับให้เป็นลักษณะเป็นการผู้สัมภาษณ์เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นที่ให้ผู้เรียนได้ซึมซาบถึงเนื้อหาสำคัญต่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย ดังตาราง 58

ตาราง 58 ปัญหาที่พบ การปรับแก้ชิ้นงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย

ลักษณะกิจกรรม	ปัญหาจากการทดลองครั้งที่ 1	การปรับปรุง
การนำเสนอผลการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยทุกกิจกรรมซึ่ง ประกอบด้วย กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง กิจกรรมจับคู่สนทนา กิจกรรมบันทึกทัศนากิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน	ปัญหาความเกินอายุในการนำเสนอ พบว่าผู้เรียนทั้งสองวัย ไม่กล้านำเสนอ หรือนำเสนอประเด็นสำคัญได้อย่างไม่ครบถ้วน ทำให้ขาดประเด็นหลักในการเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่ได้พัฒนาจากการทำกิจกรรมร่วมกัน	นักวิจัย/นักปฏิบัติสัมภาษณ์ในประเด็นที่สำคัญต่อการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับแก้

การทดลองครั้งที่ 2 พบว่า แม้ผู้สูงอายุและเด็กจะมีได้สัมภาษณ์และตอบคำถามได้อย่างฉะฉาน แต่ปฏิภริยาระหว่างการตอบคำถามแสดงให้เห็นถึงความสุขที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน การสัมภาษณ์ได้รับคำตอบที่แสดงให้เห็นถึงความพอใจที่ต่างฝ่ายต่างทำให้แก่กัน บางคู่มือการเล่าถึงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นระหว่างทำด้วยกัน เช่น การสอนเทคโนโลยีว่าผู้สูงอายุไม่สามารถจำวิธีการใช้งานได้ ท้ายที่สุดเด็กต้องเป็นผู้ทำให้ทั้งหมด ผู้สูงอายุแสดงความดีใจที่หลานให้การดูแลเอาใจใส่ต่อผู้สูงอายุมากขึ้น สามารถติดต่อหลานผ่าน Line Application ได้ เป็นต้น

3. ขั้นตอนทบทวนหลังปฏิบัติงาน

ในการทบทวนหลังการทดลองครั้งที่ 2 นี้ นักวิจัยและนักปฏิบัติได้ร่วมประชุมทบทวนหลังปฏิบัติงาน โดยนักปฏิบัติเป็นผู้ประเมินรายกิจกรรมและภาพรวมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยมีเกณฑ์พิจารณาตัดสินการประเมินเหมือนในการทดลองครั้งที่ 1 ในขั้นนี้นักวิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ห่อออกเป็น 2 ส่วนคือ ผลการประเมินรายกิจกรรม และผลการประเมินภาพรวมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ดังนี้

ผลการประเมินรายกิจกรรม

การประเมินรายกิจกรรมจะประเมินโดยนักปฏิบัติ ครอบคลุมเฉพาะกิจกรรมเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ประกอบด้วย กิจกรรมขั้นที่ 2 “เกมสร้างความรู้จัก” กิจกรรมขั้นที่ 3 “กาแฟเล่าเรื่อง” กิจกรรมขั้นที่ 4 “จับคู่สนทนา” กิจกรรมขั้นที่ 5 “บันทึกทัศนคติ” กิจกรรมขั้นที่ 6 “การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน” กิจกรรมขั้นที่ 7 “การเรียนรู้ต่างตอบแทน” และกิจกรรมขั้นที่ 8 “งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย” มีรายละเอียดดังนี้

ผลการประเมินกิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่าการกิจกรรมมีความสนุกสนานช่วยให้ผู้เรียนทั้งสองวัยต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสร้างให้เกิดความพร้อมที่จะก้าวสู่กิจกรรมขั้นต่อไปในระดับมากที่สุด ซึ่งอธิบายได้ว่าการปรับรูปแบบการดำเนินกิจกรรมรวมถึงการให้นักปฏิบัติที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมสนทนากลับมาเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมแทนนักวิจัยจะสามารถสร้างบรรยากาศและความพร้อมที่จะก้าวสู่กิจกรรมขั้นต่อไปได้ดียิ่งขึ้น

ตาราง 59 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “เกมสร้างความรู้จัก”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมมีความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนทั้งสองวัยต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสร้างให้เกิดความพร้อมที่จะก้าวสู่กิจกรรมขั้นต่อไป	4.60	0.55	มากที่สุด
2. กิจกรรมช่วยให้สูงอายุและเด็กสามารถจำชื่อผู้เรียนร่วมได้ และสร้างให้เกิดความรู้สึกรักคุ้นเคยต่อกันและกัน	4.20	0.84	มาก
3. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	0.71	มาก
4. กิจกรรมมีการใช้เวลาเหมาะสม	4.20	1.30	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเองมากขึ้น และกิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสมในระดับมากที่สุด และในประเด็นอื่นๆ พบว่ามีค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้นกว่าในการทดลองครั้งที่ 1 ทุกรายการ ซึ่งอธิบายได้ว่า การปรับกิจกรรมรูปแบบการดำเนินกิจกรรมในลักษณะที่มีการจัดกิจกรรมแต่ละกลุ่มแยกสถานที่กัน และมีการกล่าวก่อนเริ่มกิจกรรมว่า กิจกรรมนี้เป็นการแสดงความคิดเห็นที่ให้ต่างฝ่ายต่างรับรู้เพื่อที่จะให้เกิดการยอมรับและปรับตัวเรียนรู้จักซึ่งกันและกัน รวมทั้งการขอความร่วมมือจากผู้เรียนในแต่ละกลุ่มมีพียงนำข้อมูลไปเปิดเผยนอกกลุ่มช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกเชิงลบได้ดียิ่งขึ้น และการให้เวลาผู้เรียนทุกคนนั่งคิดก่อนเริ่มกิจกรรม และให้แสดงความคิดเห็นเฉพาะในประเด็นที่แตกต่าง นอกจากเด็กจะตั้งใจฟังผู้อื่นมากขึ้น ได้รับรู้ความคิดเห็นที่ผู้อื่นมีต่อตนเองมากยิ่งขึ้นและยังทำให้กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสมดียิ่งขึ้นอีกด้วย ดังตาราง 60

ตาราง 60 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “คาเฟ่เล่าเรื่อง”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเองมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
2. กิจกรรมช่วยสร้างความเข้าใจผู้สูงอายุและเด็กเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัยมากขึ้น	4.20	0.45	มาก
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย	4.40	0.55	มาก
4. กิจกรรมช่วยให้เกิดการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	3.80	0.45	มาก
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.20	0.45	มาก
6. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด

ผลการประเมินกิจกรรมจับคู่สนทนา

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมจับคู่สนทนา พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กมองเห็นคุณค่าต่อกันและกันมากยิ่งขึ้น เกิดมุมมองที่ดีต่อตัวเองยิ่งขึ้น โอกาสให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้สูงอายุและเด็กยิ่งขึ้น มีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย และกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัยในระดับมากทุกกิจกรรม ซึ่งอธิบายได้ว่า แม้จะมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับค่าใช้จ่ายระหว่างผู้เรียน จำเป็นต้องการความช่วยเหลือจากนักปฏิบัติใน

การเป็นผู้ผู้ถามคำถามแทน แต่นักปฏิบัติมองว่า ข้อมูลที่ผู้สูงอายุและเด็กได้เรียนรู้จากการเล่าเรื่องทำให้ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างวัยในด้านการมองเห็นคุณค่าต่อคนต่างวัยและต่อตนเองมากยิ่งขึ้น เนื่องจากทำให้เกิดความความรู้สึกซาบซึ้ง เห็นอกเห็นใจในเรื่องราวชีวิต รวมทั้งเกิดความนับถือในตัวของผู้เล่ามากยิ่งขึ้น รวมทั้งระหว่างการเล่น ผู้เล่าจะเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น ดังตาราง 61

ตาราง 61 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “จับคู่สนทนา”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กมองเห็นคุณค่าต่อกันและกันมากยิ่งขึ้น	4.20	0.84	มาก
2. กิจกรรมช่วยให้เกิดมุมมองที่ดีต่อตัวเองยิ่งขึ้น	4.00	0.00	มาก
3. กิจกรรมช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้สูงอายุและเด็กยิ่งขึ้น	4.20	0.84	มาก
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	0.71	มาก
5. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.20	0.84	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมบันทึกทัศนคติ

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมบันทึกทัศนคติ พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้จักกันตามอัธยาศัย และได้ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น และช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย และเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากยิ่งขึ้นในระดับมากที่สุด ซึ่งอธิบายได้ว่า การระบุให้เขียนบรรยายได้ภาพ และการช่วยถามคำถามระหว่างการบรรยายสถานที่ต่อชั้นเรียน ล้วนมีความจำเป็นต่อการการเรียนรู้ในประเด็นที่ช่วยให้เกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากยิ่งขึ้น และนักปฏิบัติยังเห็นว่ากิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสมในระดับมาก ซึ่งอยู่ในระดับที่สูงกว่าการทดลองครั้งที่ 1 ดังตาราง 62

ตาราง 62 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “บันทึกทัศนคติ”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้จักกันตามอัธยาศัย และได้ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น	4.67	0.58	มากที่สุด
2. กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย และเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากยิ่งขึ้น	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
3. ผู้สูงอายุและเด็กภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดของตนมากยิ่งขึ้น	4.33	1.16	มาก
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	0.00	มาก
5. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	3.67	0.56	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัยในระดับปานกลางซึ่งต่ำกว่าการทดลองครั้งที่ 1 ที่อยู่ในระดับมาก ซึ่งอธิบายได้ว่า กิจกรรมมีความยากเกินกว่าระดับชั้นของเด็ก เนื่องจากต้องใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ในทุกกระบวนการ ดังตาราง 63

ตาราง 63 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถแก้ไขปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยร่วมกันได้	4.67	0.58	มาก
2. กิจกรรมช่วยสร้างความเชื่อใจไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	3.80	0.84	มาก
3. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	3.40	0.55	ปานกลาง
4. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	3.80	0.84	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกันน้อยลงกว่าการทดลองครั้งที่ 1 อธิบายได้ว่า ปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับความไว้นื้อเชื่อใจที่ผู้เรียนมีต่อนักปฏิบัติ ความสามารถในการบริหารจัดการของนักปฏิบัติที่ในการจัดการหน้างาน เป็นปัจจัยแทรกซ้อนที่ส่งผลต่อผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งนักวิจัยพบว่า นักปฏิบัติในการทดลองครั้งที่ 1 มีหัวหน้าทีมเป็นผู้มีวิสัยทัศน์และประสบการณ์ในการติดตามความเป็นไปของผู้เรียนมากกว่าครั้งที่ 2 จึงทำให้นักปฏิบัติในทีมเกิดการทำงานอย่างเป็นน้ำหนึ่งใจ

เดียวกันและช่วยสนับสนุนผู้เรียนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงผลสำเร็จได้อย่างดีเยี่ยม นอกจากนี้แม้กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสมในระดับมากที่สุดทั้ง 2 ครั้ง แต่ในครั้งที่ 2 ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยที่ต่ำกว่า อธิบายได้ว่า การจัดกิจกรรมในครั้งที่ 2 มีการให้เวลาทำกิจกรรมที่น้อยกว่าครั้งที่ 1 ทำให้นักปฏิบัติเกิดความรู้สึกพึงพอใจน้อยกว่า ดังตาราง 64

ตาราง 64 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “การเรียนรู้ต่างตอบแทน”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก	4.40	0.45	มาก
2. กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย	4.00	0.00	มาก
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดการสืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด	4.20	0.84	มาก
4. กิจกรรมช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน	4.33	1.16	มาก
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	1.00	มาก
6. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	3.80	0.84	มาก

ผลการประเมินกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย

ผลการประเมินการดำเนินกิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย พบว่า นักปฏิบัติมีความเห็นว่า กิจกรรมช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในแนวทางการสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัยและน่าจะมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนอย่างยั่งยืนในระดับน้อย อธิบายได้ว่า ในการทดลองทั้งที่ 2 ไม่มีผู้ปกครองหรือตัวแทนชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมเลย ซึ่งอาจเป็นเพราะความสามารถในการเข้าถึงชุมชนของนักปฏิบัติที่น้อย และการอยู่ในสภาวะการแพร่ระบาดของ COVID-19 ดังแสดงในตาราง 65

ตาราง 65 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม “งานแสดงนิทรรศการ และปาร์ตี้เครือข่าย”

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามารู้ในแนวทางสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัย และน่าจะมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนอย่างยั่งยืน	2.00	1.41	น้อย
2. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีเวทีเฉลิมฉลองและแสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.20	0.84	มาก
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน	3.60	0.55	มาก
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย	4.00	0.71	มาก
5. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม	4.20	0.45	มาก

ผลการประเมินภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

เมื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักปฏิบัติที่มีต่อโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในภาพรวมโดยนักปฏิบัติ พบว่า นักปฏิบัติมีความพึงพอใจตั้งแต่ระดับมากในทุกตัวแปรผลลัพธ์ แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยนี้ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กให้ดีขึ้น รายละเอียดดังตาราง 66

ตาราง 66 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อระดับความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
8. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y1)	4.00	1.00	มาก
9. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y2)	4.20	0.45	มาก
10. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความผูกพันระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y3)	4.00	0.00	มาก
11. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความภาคภูมิใจร่วมกันมากยิ่งขึ้น (Y4)	4.40	0.55	มาก
12. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการสื่อสารเชิงบวกมากยิ่งขึ้น (Y5)	4.20	0.45	มาก

รายการ	การทดลองครั้งที่ 2 (n=5)		
	M	S.D.	ผลการประเมิน
13. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความเชื่อถือว่าไว้วางใจมากยิ่งขึ้น (Y6)	4.40	0.55	มาก
14. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กแก้ไขปัญหาร่วมกันได้ดีขึ้น (Y7)	4.00	0.55	มาก

กล่าวโดยสรุป โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดผลลัพธ์ในการเรียนรู้ทั้ง 6 ด้าน ประกอบด้วย การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2) ความผูกพันระหว่างวัย (Y3) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4) การสื่อสารเชิงบวก (Y5) ความเชื่อถือว่าไว้วางใจ (Y6) และการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7)

ตอนที่ 4 การนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ที่สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้

ในขั้นนี้ นักวิจัยได้ทำการปรับกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยตามข้อมูลที่ได้จากขั้นปฏิบัติงานและขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน และนำเสนอหลักการออกแบบใหม่โดยแบ่งการนำเสนอตามขั้นตอนที่เกิดขึ้นจริงตามขั้นตอนต่อไปนี้ คือ 1) การปรับระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรมใหม่ 2) การปรับปรุงกิจกรรม และ 3) การนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย รายละเอียด ดังนี้

1. การปรับระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรมใหม่

การปรับระยะเวลาในโปรแกรมหลังการทดลองปฏิบัติ จากเดิมที่ใช้เวลาในการดำเนินการกิจกรรมในเวลา 6 วัน (47 ชั่วโมง 55 นาที) กิจกรรมนอกเวลา 9 ชั่วโมง และเว้นระยะเพื่อเตรียมการ 6-8 สัปดาห์ ปรับใหม่เป็น เวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 7 วัน (49 ชั่วโมง 45 นาที) กิจกรรมนอกเวลา 12 ชั่วโมง และเว้นระยะเพื่อเตรียมการ 7-10 สัปดาห์ รายการที่ปรับ มีดังนี้

- กิจกรรมแนะนำกิจกรรม จาก 40 นาที ปรับเพิ่มเป็น 45 นาที
- กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง จาก 100 นาที ปรับเพิ่มเป็น 120 นาที
- กิจกรรมจับคู่สนทนา จาก 80 นาที ปรับเพิ่มเป็น 105 นาที
- กิจกรรมบันทึกทัศนคติ จาก 240 นาที ปรับเพิ่มเป็น 300 นาที
- หลังกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง เว้นระยะเพื่อเตรียมการจาก 1-2 สัปดาห์ เป็น 2-3 สัปดาห์

ตาราง 67 ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรมใหม่

ขั้นตอน	การดำเนินงาน (ใหม่)	ระยะเวลาที่ใช้ ดำเนินการ		ผู้จัดทำ/ ผู้ร่วมกิจกรรม
ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน (Before action review - BAR)				
1. การเตรียมการ ของผู้ใช้ ต้นแบบ โปรแกรม	1) ศึกษาบริบทของชุมชน เช่น ทำเลที่ตั้ง เศรษฐกิจ ท้องถิ่น และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ 2) สำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา ความสัมพันธ์ระหว่างวัย 3) นัดหมายคนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อเปิดเวทีความ ต้องการการเรียนรู้ระหว่างวัย เครื่องมือ: แบบสำรวจรายการบริบทของชุมชน	1 วัน	-	1. นักวิจัย 2. ผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียที่ เริ่มต้น ประสานงาน ครั้งแรก (อย่างน้อย 1-2 คน)
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 1 สัปดาห์				
2. การศึกษา บริบทของ กลุ่มเป้าหมาย	1) จัดเวทีพบปะชุมชน สนทนาแลกเปลี่ยนแนว ทางการเรียนรู้ระหว่างวัย และแนวทางการ ดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อ กำหนดประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท 2) สัมภาษณ์กลุ่มผู้เรียนที่สนใจจะร่วมกิจกรรม เพื่อ กำหนดประเด็นและการออกแบบกิจกรรมราย กลุ่ม (คู่ ผู้สูงอายุ เด็ก) เครื่องมือ: แบบสำรวจรายการ ประกอบด้วย ประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท กิจกรรมที่ สนใจ แบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมการ เรียนรู้ต่อเนื่อง (กรต.)	1 วัน	-	4. นักวิจัย 5. ผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย ทั้งหมด 6. ผู้สูงอายุและ เด็ก 10-20 คน
3. การสรรหา และพัฒนานัก ปฏิบัติ	1) สรรหานักปฏิบัติที่เป็นคนในชุมชน มีความ เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับจากคนในชุมชน อย่างน้อย 2 คน 2) นัดวันการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนัก ปฏิบัติ เครื่องมือ: แบบสัมภาษณ์และเกณฑ์การให้คะแนน นักปฏิบัติ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	1 วัน	-	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติที่ เป็นคนใน ชุมชน
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 1-2 สัปดาห์				
	3) พัฒนานักปฏิบัติ โดยการจัดอบรมและสอน วิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ	1 วัน	-	

ขั้นตอน	การดำเนินงาน (ใหม่)	ระยะเวลาที่ใช้ ดำเนินการ		ผู้จัดทำ/ ผู้ร่วมกิจกรรม
	เครื่องมือ: คู่มือนักปฏิบัติ			
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 2 สัปดาห์				
ขั้นปฏิบัติงาน (Action)				
4. การนัดพบกลุ่ม ครั้งที่ 1	4) ดำเนินกิจกรรมที่ทำในช่วง A โดยนักวิจัย ครอบคลุมการแนะนำโปรแกรมและกิจกรรม สำหรับเป้าหมายที่สร้างความรู้และความเข้าใจ ระหว่างวัย เช่น ขั้นที่ 1: กิจกรรมแนะนำกิจกรรม ขั้นที่ 2: กิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก ขั้นที่ 3: กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง ขั้นที่ 4: กิจกรรมจับคู่สนทนา ขั้นที่ 5: กิจกรรมบันทึกทัศนคติ ขั้นที่ 6: กิจกรรมประชุมเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือ: แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและ เด็ก แบบสำรวจการเรียนรู้ของผู้สูงอายุและเด็ก แบบบันทึกการสัมภาษณ์ แบบสำรวจความคิดเห็น ของผู้สูงอายุและเด็ก	45 นาที 60 นาที 120 นาที 105 นาที 300 นาที*	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้เรียน อย่าง น้อย 10 คู่	
	5) ผู้วิจัย/นักปฏิบัติ มอบหมายงาน/กิจกรรมให้ กลุ่มเป้าหมายทำกิจกรรมต่อเนื่องในครอบครัว เป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัยหรือการเรียนรู้ ต่อเนื่อง (กรต.)		60 นาที*	
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 1-2 สัปดาห์				
5. การเรียนรู้ ต่อเนื่อง	6) ดำเนินกิจกรรมที่ทำช่วง B โดยนักปฏิบัติ ครอบคลุมเป้าหมายที่สร้างทักษะระหว่างวัย ขั้นที่ 6: กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน เครื่องมือ: แบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรม ตามอัธยาศัยของผู้สูงอายุและเด็ก แบบสำรวจ ความพึงพอใจกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก และ แบบสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและ หลังกิจกรรมโดยผู้ปกครอง		360 นาที*	1. นักปฏิบัติ 2. ผู้เรียน อย่าง น้อย 10 คู่ (กลุ่มเดิม)
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 2-3 สัปดาห์				

ขั้นตอน	การดำเนินงาน (ใหม่)	ระยะเวลาที่ใช้ ดำเนินการ	ผู้จัดทำ/ ผู้ร่วมกิจกรรม
6. การนัดพบกลุ่ม ครั้งที่ 2	นำเสนอผลงาน (exhibition) และพิธีปิด ชั้นที่ 7: กิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้ เครือข่าย รับประทานอาหารร่วมกัน	180 นาที 60 นาที*	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้เรียน อย่าง น้อย 10 คู่ (กลุ่มเดิม) 4. ผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย
ขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review)			
7. การสรุปผล	1) สรุปผลการดำเนินโปรแกรม 2) ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงกิจกรรม เครื่องมือ: แบบสำรวจความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อ กิจกรรม	60 นาที 60 นาที	1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย
ขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติงาน : 4 วัน ขั้นปฏิบัติงาน : ในเวลา 810 นาที (13 ชั่วโมง 30 นาที) / นอกเวลา 780 นาที (13 ชั่วโมง) ขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน : 120 นาที (2 ชั่วโมง) เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 6-9 สัปดาห์			
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินโปรแกรม : 7 วัน (49 ชั่วโมง 45 นาที) + เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 6-9 สัปดาห์			

* กิจกรรมนอกเวลา

2. การปรับปรุงกิจกรรม

นักวิจัยได้ปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับข้อค้นพบในขั้นทดลองปฏิบัติและขั้นประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้อะหว่างวัย โดยใช้ตัวเอียงเพื่อแสดงในส่วนที่ปรับปรุง นอกจากนี้ในส่วนที่เป็นกิจกรรมการเรียนรู้อะหว่างวัย นักวิจัยได้ถอดหลักการออกแบบตามหลักการของการวิจัยอิงการออกแบบ ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมเตรียมความพร้อม

ตาราง 68 กิจกรรมเตรียมความพร้อมที่ปรับปรุงแล้ว

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุ อุปกรณ์
ขั้นที่ 1: แนะนำกิจกรรม (Introduction)			
1. นักวิจัย	1. ผู้มีอำนาจสูงสุดของชุมชนหรือหน่วยงานกล่าวเปิดงาน	20 นาที	- คอมพิวเตอร์
2. นักปฏิบัติ	กล่าวถึงประโยชน์ของโปรแกรม ขอความร่วมมือผู้เรียน		- Power Point

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
3. ผู้เรียนและครอบครัว (ถ้ามี)	ทุกคนอยู่จนครบทุกกิจกรรม แนะนำนักปฏิบัติและทีมงาน และกล่าวสนับสนุนการดำเนินงาน		- เครื่องฉายวิดีโอทัศน์
4. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของชุมชน	2. นักวิจัย/นักปฏิบัติแนะนำตนเองอย่างไม่เป็นทางการเริ่มจากการพูดคุยเรื่องทั่วไป ใช้ภาษาพูดที่เป็นกันเอง กล่าวถึงที่มาของโปรแกรม วัตถุประสงค์ของโปรแกรม โดยยกตัวอย่างจากชีวิตประจำวัน	10 นาที	
	3. นักวิจัย/นักปฏิบัติแนะนำขั้นตอนโปรแกรม กำหนดการอย่างสั้นและกระชับ และให้แนวทางความร่วมมือเพื่อบรรลุผลโปรแกรม ซึ่งรวมถึงการไม่นำโทรศัพท์มือถือเข้าห้องทำกิจกรรม	15 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 45 นาที			

ตาราง 69 กิจกรรมเกมสร้างความรู้จักที่ปรับปรุงแล้ว

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ขั้นที่ 2: เกมสร้างความรู้จัก (Community Game)			
1. นักปฏิบัติ 1 คน 2. ผู้เรียน	1) นักปฏิบัติที่มีทักษะในการนำกิจกรรมและมีความคุ้นเคยกับชุมชน แนะนำตัวและชวนพูดคุยให้ผู้เรียนแต่ละคนรู้จักกัน เช่น แต่ละคู่มีความสัมพันธ์กันอย่างไร บ้านอยู่ที่ไหน ทำอาชีพอะไร หรืออื่น ๆ ที่ทำให้เกิดบรรยากาศสนุกสนานเป็นกันเอง	30 นาที	
	2) นักปฏิบัติ เลือกนำเกมละลายพฤติกรรมที่เด็กชอบอย่างน้อย 1 เกม และที่ผู้สูงอายุชอบอย่างน้อย 1 เกม เน้นความสนุกสนานและไม่บังคับการเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้รางวัลเป็นสิ่งจูงใจ	30 นาที	- อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับเกมที่เลือกใช้
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 60 นาที			

2. กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ตาราง 70 กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่องที่ปรับปรุงแล้ว

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ขั้นที่ 3: คาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Cafe)			
1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 2 คน ขึ้นไป ตาม จำนวนกลุ่ม 3. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ กลุ่มละ 2-3 คน (ถ้ามี) 4. ผู้เรียน	<p>กิจกรรมเตรียมความพร้อมเพื่อระดมความคิดจากคนวัยเดียวกัน</p> <ol style="list-style-type: none"> แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มผู้สูงอายุ และเด็ก จัดให้แต่ละกลุ่มอยู่คนละห้องกัน แบ่งนักวิจัย/นักปฏิบัติ ออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อนำกิจกรรมให้คนในแต่ละวัย อธิบายและยกตัวอย่างความหมายของคำว่าภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบ ให้แต่ละกลุ่มระดมความคิดเกี่ยวกับ ภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของคนต่างวัย จวบจนนักปฏิบัติในแต่ละกลุ่มเห็นว่าสมาชิกมีความเข้าใจ และมีไอเดียเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกเชิงลบดีแล้วจึงยุติกิจกรรม 	20 นาที	
	<p>กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง</p> <ol style="list-style-type: none"> จัดกลุ่มให้ผู้วิจัย/นักปฏิบัติเป็น 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีนักปฏิบัติที่มีสถานะ “เจ้าบ้าน” เป็นผู้คอยขับเคลื่อนให้เกิดการระดมความคิด และ “ผู้ช่วยเจ้าบ้าน” ผู้คอยบันทึกความคิดเห็นของผู้เรียนแต่ละคน ในลักษณะสรุปประเด็นลงในกระดาษ ในลักษณะ mind map แต่ละกลุ่มอยู่คนละห้องกัน แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 2 กลุ่มกลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กที่ไม่ได้มาจากครอบครัวเดียวกัน จัดที่นั่งให้ผู้สูงและเด็กนั่งสลับกันต่อเนืองเป็นรูปตัว U โดยมีเจ้าบ้านยืนอยู่ตรงกลาง มีกระดานและผู้ช่วยเจ้าบ้านยืนอยู่ข้าง ๆ เจ้าบ้าน กลุ่มที่ 1 เข้าทำกิจกรรมร่วมกับเจ้าบ้านกลุ่มที่ 1 เพื่อแสดงความคิดเห็นและเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับ “ภาพลักษณ์เชิงบวกต่อคนต่างวัย” และกลุ่มที่ 2 เข้าทำกิจกรรมร่วมกับเจ้าบ้านกลุ่มที่ 2 ในประเด็น “ภาพลักษณ์เชิงลบต่อคนต่างวัย” 	10 นาที	

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ขั้นที่ 3: คาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Cafe)			
	7) เจ้าบ้านกล่าวต้อนรับลูกบ้าน และบอกกติกาการเป็นผู้พูดและผู้ฟังตามหลักการของสุนทรียสนทนา ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ผู้พูดแสดงความคิดเห็นและเสนอเหตุผลสนับสนุนระหว่างการพูดให้มองไปที่ตรงกลาง ไม่มองที่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง เป็นระยะเวลา 1-2 นาที - ผู้ฟัง ฟังอย่างตั้งใจ คิดตามไม่มีการพูดแทรกโต้แย้งระหว่างที่ผู้พูดกำลังพูด ฟังอย่างปราศจากอคติ ไม่คิดโต้แย้งในใจ และมีความเมตตาและเห็นอกเห็นใจผู้พูดโดยไม่วิจารณ์หรือตัดสินว่าถูกหรือผิด รวมทั้งไม่นำข้อมูลที่ได้รับฟังมาไปบอกเล่าให้กับผู้อื่นที่อยู่นอกวงสนทนาฟังต่อ 	15 นาที	
	8) กลุ่ม 1 เริ่มกิจกรรมกับเจ้าบ้านและผู้ช่วยเจ้าบ้านกลุ่ม 1 ในขณะเดียวกันกับที่กลุ่ม 2 เข้าทำกิจกรรมกับเจ้าบ้านกลุ่มและผู้ช่วยเจ้าบ้านกลุ่ม 2 ในแต่ละกลุ่มให้ เจ้าบ้านให้ผู้เรียนแต่ละคนออกความคิดเห็น โดยให้ผู้สูงอายุเป็นผู้ออกความคิดเห็นก่อน สลับกันไปกับเด็กที่ละคนจนครบ ผู้ช่วยเจ้าบ้านสรุปประเด็นที่ได้จากการเล่าประสบการณ์ของคนในกลุ่มตาม mind map	30 นาที	- กระดาษขาว - แผ่นใหญ่ 2 แผ่น - ปากกา marker 2 ด้าม
	9) กลุ่มที่ 1 และ 2 สลับกลุ่มไปยังเจ้าบ้านถัดไป และปฏิบัติตามขั้นตอนเดียวกันกับขั้นตอนก่อนหน้า	30 นาที	
	10) ผู้วิจัย/นักปฏิบัติเรียกรวมทั้ง 2 กลุ่ม และสรุปภาพรวมภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของคนแต่ละวัยจากทั้ง 2 กลุ่ม ตามเนื้อหาที่ปรากฏใน mind map หลังจากจบกิจกรรมนี้ นักปฏิบัติเก็บ mind map ของทั้งสองกลุ่มไว้สำหรับแสดงในวัน Exhibition Day	15 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 120 นาที			

ตาราง 71 กิจกรรมจับคู่สนทนาที่ปรับปรุงแล้ว

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ขั้นที่ 4: จับคู่สนทนา (Pair Dialogue)			
1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 1 คน ต่อผู้เรียน 2 คู่ 3. ผู้เรียน	1. นักปฏิบัติ 2 คนทำการสาธิตวิธีการสัมภาษณ์ตามเนื้อหาการสัมภาษณ์ในคำถามหลัก คำถามเพิ่มเติม และคำถามเป้าหมายที่เกี่ยวกับความภาคภูมิใจในชีวิต (ผู้สูงอายุ) และอาชีพในฝัน (เด็ก) เพื่อเป็นตัวอย่าง ระหว่างการเล่าควรเล่าให้เกิดความสนุกสนานเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี หลังจากนั้นนักปฏิบัติกล่าวถึงประโยชน์ของการเปิดเผยความรู้สึกที่รู้จักกันผ่านการสัมภาษณ์และเล่าเรื่อง และมอบหมายงานให้แต่ละคนได้มีโอกาสเป็นผู้สัมภาษณ์และผู้เล่า บอกแนวทางในการเป็นผู้สัมภาษณ์และผู้เล่าที่ดี และเวลาที่ใช้	20 นาที	
	2. จับคู่ผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน และนักปฏิบัติแจกบทสัมภาษณ์กิ่งโครงสร้างให้กับผู้เรียนทุกคน รวมถึงนักปฏิบัติแบ่งความรับผิดชอบการอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน อย่างน้อยต้องมีนักปฏิบัติ 1 คน ต่อผู้เรียน 2 คู่ ระหว่างการสัมภาษณ์ให้คอยระวังมิให้ผู้สัมภาษณ์เกิดอ่อนคลายกล่าวเปิดเผยเรื่องราวต่อกัน กรณีที่ไม่มีการสัมภาษณ์หรือเล่า นักปฏิบัติจะต้องเป็นผู้ดำเนินบทสัมภาษณ์เอง	10 นาที	- บทสัมภาษณ์ กิ่งโครงสร้าง
	3. เด็กสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ 1) คำถามหลัก: ช่วยเล่าเกี่ยวกับประวัติส่วนตัว/ครอบครัว/การดำเนินชีวิต ในอดีตให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ 2) คำถามเพิ่มเติม: ถามในประเด็นที่ผู้ฟังสนใจฟังเพิ่มเติม ตัวอย่าง เช่น เมื่อสักครู่คุณกล่าวถึง ช่วยเล่ารายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ 3) คำถามเป้าหมาย: ช่วยเล่าเรื่องที่ภูมิใจที่สุดในชีวิตให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ	30 นาที	
	4. ผู้สูงอายุสัมภาษณ์เด็ก 1) คำถามหลัก: ช่วยเล่าเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบและไม่ชอบให้ฟังหน่อยหน่อยค่ะ/ครับ	30 นาที	

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุ อุปกรณ์
ขั้นที่ 4: จับคู่สนทนา (Pair Dialogue)			
	2) คำถามเพิ่มเติม: ตัวอย่าง เช่น เมื่อสักครู่กล่าวถึง A, B, C, ช่วยเล่ารายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ 3) คำถามเป้าหมาย: ช่วยอาชีพในฝันให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ		
	5. นักวิจัย/นักปฏิบัติมอบหมายงานกิจกรรมบันทึกทัศนคติให้นักปฏิบัติในทีมและผู้เรียน พร้อมแสดงตัวอย่าง “ภาพถ่ายสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึก” และคำบรรยายใต้ภาพ	15 นาที	- คอมพิวเตอร์ - Power Point - เครื่องฉายวิดีโอทัศน์
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 105 นาที			

ตาราง 72 กิจกรรมบันทึกทัศนคติที่ปรับปรุงแล้ว

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุ อุปกรณ์
ขั้นที่ 5: บันทึกทัศนคติ (Field Trip and Documentation)			
1. หัวหน้านักปฏิบัติ 1 คน 2. นักปฏิบัติ 1 คนต่อผู้เรียน 2 คู่ 3. ผู้เรียน	1. นักปฏิบัติจัดกลุ่มผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากบ้านเดียวกันให้อยู่กลุ่มเดียวกันในลักษณะคู่ และแบ่งกันอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนแต่ละคู่อย่างเหมาะสม 2. นักปฏิบัติให้แต่ละคนพาคู่ของตนไปเยี่ยมชมสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก 1 คน ต่อ 1 สถานที่ โดยสถานที่ที่ไปของแต่ละคู่ไม่ควรซ้ำกัน ในกรณีที่มีข้อจำกัดไม่สามารถเดินทางไปได้ทั้ง 2 ที่ก็สามารถเลือกไปเพียง 1 สถานที่แต่ควรต้องสร้างกิจกรรมให้มีกิจกรรมอื่นๆ ทำร่วมกันเพิ่มเติม 3. เมื่อไปถึงสถานที่แล้ว ให้คู่ของตนถ่ายรูปภาพเดี่ยวของตนกับสถานที่ที่เลือกอย่างน้อย 1 ภาพ หรืออาจมีการถ่ายรูปคู่เพิ่มเติมตามอัธยาศัย ในกรณีที่ไปเพียงสถานที่เดียวให้ถ่ายรูปคู่ออกมาอย่างน้อย 1 ภาพ	นอกเวลา 3 ชม.	- กล้อง ถ่ายภาพ
	4. นักปฏิบัติรวบรวมข้อมูลและพิมพ์ภาพถ่ายของแต่ละคนออกมาให้มีขนาดเท่าโปสการ์ด พร้อมให้ผู้เรียนเขียนบรรยายใต้ภาพเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้น	นอกเวลา 1 ชม.	- เครื่องพิมพ์ สี

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ขั้นที่ 5: บันทึกทัศนศึกษา (Field Trip and Documentation)			
	5. ในวันแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย นักปฏิบัติติดตั้งแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ไว้ในบริเวณห้องนิทรรศการในตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจ 6. ก่อนเริ่มงาน ผู้เรียนแต่ละคนนำภาพถ่ายสถานที่พร้อมชื่อภาพและคำบรรยายใต้ภาพติดลงบนตำแหน่งที่เยี่ยมชมในแผนที่ไว้ล่วงหน้า	นอกเวลา 1 ชม.	- แผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ (big map)
	7. ก่อนเริ่มกิจกรรม นักวิจัย/นักปฏิบัติอธิบายความสำคัญของสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก ในลักษณะที่สามารถช่วยให้เรารู้จักตนเองและผู้อื่นผ่านการเรียนรู้ตามอรรถาธิบายมากขึ้น และช่วยให้ได้เรียนรู้จักชุมชนของดียิ่งขึ้น นักปฏิบัติให้ผู้เรียนแต่ละคู่ออกมาชี้ตำแหน่งสถานที่ของตน พร้อมนำเสนอความประทับใจในสถานที่ที่เลือกและที่ตั้ง ในหัวข้อ “ทำไมต้องสถานที่นี้” หรือการพูดคุยในลักษณะการเปิดใจยอมรับความชอบตามอรรถาธิบายที่แตกต่างของกันและกัน รวมถึงความรักและภาคภูมิใจในชุมชนของตนเอง คนละ 2-3 นาที	90 นาที	- เทปกาว
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 90 นาที และนอกเวลา 5 ชั่วโมง			

ตาราง 73 กิจกรรมประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกันที่ปรับปรุงแล้ว

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
1. นักวิจัย ในฐานะ Moderator 2. นักปฏิบัติ 1 คน 3. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ ตามจำนวนการจัดกลุ่ม 3-4 คน	กิจกรรมนี้แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน 1. ขั้นเตรียมการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาที่มีอยู่ ● Moderator เตรียมสื่อการสอนล่วงหน้า ● Moderator อธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมคร่าว ๆ ขอความร่วมมือให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน ● นักปฏิบัติแบ่งผู้ร่วมกิจกรรมออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกัน	10 นาที	● ปากกา ● Marker เท่าจำนวนผู้เรียน ● กระดาษสีอ่อนขนาด A5 สำหรับผู้เรียน ● สติกเกอร์
	2. ขั้นสำรวจความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย	30 นาที	วงกลมสำหรับ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
4. ผู้เรียน 24 คน 5. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ถ้ามี)	<ul style="list-style-type: none"> ● Moderator ตีตกระดาชขาวหัวข้อ “การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก พร้อมวาด barometer scale 0-100 โดยเพิ่มทีละ 10 ต่อ Scale ● นักปฏิบัติแจกสติ๊กเกอร์ 1 ดวง เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเดินไปติดสติ๊กเกอร์ลงบนเส้น barometer scale อย่างพร้อมเพรียงกันในคราวเดียว โดยระบุความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ของการสื่อสารระหว่างวัย โดย 0 แปลว่า น้อยสุด และ 100 แปลว่า มากที่สุด ● นักปฏิบัติสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เรียนทุกคนว่าเหตุใดจึงเลือกระดับนี้ 		ผู้เรียนคนละ 10 ดวง <ul style="list-style-type: none"> ● กระดาษขาว ● กระดาษขาวแผ่นใหญ่ 10 แผ่น ● กระดาษ Post it เท่ากับ 4 เท่าของจำนวนผู้เรียน
	3. ขั้นระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด <ul style="list-style-type: none"> ● Moderator ตีตกระดาชขาวลงบนกำแพง และเขียนหัวว่า “ปัญหาการสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก” ไว้ล่วงหน้า ● นักปฏิบัติแจกกระดาษเท่าที่ผู้เรียนต้องการโดยไม่จำกัด แจก marker ให้ผู้เรียนคนละ 1 แท่ง และสติ๊กเกอร์คนละ 3 ดวง ● นักปฏิบัติให้ผู้เรียนเขียนปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยในครอบครัวตนเอง หรือปัญหาที่เคยพบเห็นในครอบครัวอื่นลงในกระดาษเป็น keywords สั้น ๆ เขียนปัญหาเรื่องละ 1 แผ่น ก็ปัญหากี่ได้ และนำปัญหาไปติดรวมกันไว้บนกำแพง ● ผู้เรียนไปพัก แต่ Moderator และนักปฏิบัติร่วมกันจัดกลุ่มปัญหา และเรียงกลุ่มปัญหาเดียวกันไว้ในช่องเดียวกันพร้อมเขียน topic ให้กับแต่ละกลุ่มปัญหา ● Moderator ให้ผู้เรียนแต่ละคนอธิบายลักษณะของปัญหาที่ตนเขียน ถ้าไม่มีเวลาเลือกอธิบาย topic ละ 1 เคส ถ้ามีเวลาควรทำให้ครบทุกคน ● นักปฏิบัติแจกสติ๊กเกอร์ให้ผู้เรียนคนละ 3 ดวง เพื่อนำมาใช้ในการระบุความสำคัญของแต่ละปัญหาที่อยู่บนบอร์ด โดยการให้แต่ละคนมาติดสติ๊กเกอร์ 2 ดวง สำหรับปัญหาที่ 	90 นาที	

ผู้เข้าร่วม กิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุ อุปกรณ์
	<p>ตนเองเห็นว่าสำคัญที่สุด และ 1 ดวงสำหรับปัญหาที่สำคัญรองลงมา</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Moderator เลือกประเด็นปัญหาที่มีจำนวนสติ๊กเกอร์มากที่สุด 4 อันดับสำหรับมาเป็นประเด็นสำหรับกิจกรรมขั้นต่อไป 		
	<p>4. ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Moderator กระจายปัญหาทั้ง 4 ให้แต่ละกลุ่ม ตามความสนใจ ● นักปฏิบัติแจกกระดาษสีขาวใหญ่ให้ทุกกลุ่ม กลุ่มละ 2 แผ่น เขียนหัวว่า แนวทางแก้ปัญหา เกี่ยวกับ ● แต่ละกลุ่มระดมความคิดเกี่ยวกับวิธีที่ทำให้ปัญหาเหล่านี้หายไปที่เป็นไปได้ทั้งหมด (solutions) และนำเสนอข้อที่มีความเป็นเอกฉันท์ในการแก้ไขเท่านั้น ● กลุ่มส่งตัวแทนมานำเสนอแนวทางแก้ปัญหา ● ผู้เรียนแต่ละคนเข้าโหวตวิธีการแก้ปัญหาของแต่ละกลุ่ม โดยใช้สติ๊กเกอร์ ติด solution ที่ตนเองสนใจที่สุด 2 ดวง และ solution ที่ชอบรองลงมา 1 ดวง ● เลือกปัญหาที่มีสติ๊กเกอร์จำนวนมากที่สุดของแต่ละกลุ่มไปใช้ในขั้นตอนต่อไป 	100 นาที	
	<p>5. ชั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> ● นักปฏิบัติแจกกระดาษขาวแผ่นใหญ่ให้แต่ละกลุ่ม โดยเขียนหัวชื่อว่า “กระบวนการแก้ปัญหาเกี่ยวกับ” หรือสามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการพิมพ์ได้ ● Moderator กระจายกระบวนการแก้ปัญหามาตามแนวทางแก้ปัญหาที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากขั้นตอนก่อนหน้า ทั้ง 4 ให้แต่ละกลุ่ม ตามความสนใจ ● แต่ละกลุ่มระดมสมองเพื่อหาขั้นตอนในการดำเนินงานแนวทางการเขียนให้แบ่งเป็นข้อ แต่ละข้อให้เขียนรูปประโยคที่มีประธาน (ลงรายละเอียด) + กริยาแสดงอาการ (action verb) + อย่างไร + เมื่อไร บ่อยแค่ไหน 	70 นาที	

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
	<ul style="list-style-type: none"> แต่ละกลุ่มนำเสนอกระบวนการทำงาน (action steps) หรือถ้าเขียนลงใน computer ก็สามารถแสดงผ่าน projector ได้ นักปฏิบัติสามารถช่วยปรับปรุงแก้ไขขั้นตอนให้สามารถเกิดขึ้นได้จริง 		
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 5 ชั่วโมง			

ตาราง 74 กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนที่ปรับปรุงแล้ว

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ขั้นที่ 6: การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning)			
1. หัวหน้านักปฏิบัติ 1 คน	<p>ขั้นเตรียมงาน</p> <p>1) นักวิจัยอธิบายเกี่ยวกับเกี่ยวกับวิธีดำเนินการต่างตอบแทน ในส่วนที่เป็นวิธีการและขอบเขตด้านเวลา โดยใช้แบบสอบถามความต้องการทำกิจกรรมต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็กเป็นแนวทางการดำเนินงานให้แก่ักปฏิบัติก่อนที่จะดำเนินการ</p> <p>2) นักปฏิบัติสำรวจความต้องการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กรายคู่ ตามขั้นตอนที่ปรากฏอยู่ในแบบสอบถามความต้องการทำกิจกรรมต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก จากนั้นช่วยเหลือให้มีการวางแผนงานในการปฏิบัติกิจกรรมนี้โดยบันทึกรายละเอียดกิจกรรมรายคู่ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้เรียนว่าแต่ละคู่มีความสัมพันธ์กันอย่างไร มีบุคคลใดในครอบครัวเป็นผู้สังเกตและประเมินระดับความสัมพันธ์ (ส่วนที่ 1 และ 2) สำรวจความสนใจกิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กสนใจจะทำร่วมกันในแต่ละหมวด (ส่วนที่ 3) และสรุปทำกิจกรรมที่ผู้สูงอายุและเด็กสนใจมีความสนใจตรงกันในแต่ละหมวด หากมีความสนใจต่างกันหรือทั้งคู่ประสงค์ที่จะเปลี่ยนแปลงประเภทของกิจกรรมไม่ตรงตามในรายการให้นักปฏิบัติเป็นผู้เป็นผู้ตัดสินใจ และโดยระบุกิจกรรมที่จะทำทดแทนลงในส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะ 	นอกเวลา	
2. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ 2-3 คน		นอกเวลา	
3. ผู้เรียน		60 นาที	

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ขั้นที่ 6: การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning)			
	<p>3) นักปฏิบัติเข้าแนะนำวิธีการกรอกแบบบันทึกการทำกิจกรรมต่างตอบแทนให้แก่ผู้สูงอายุและเด็กรายคู่ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำกิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมจะต้องระบุรายละเอียด ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ชื่อกิจกรรม ระบุชื่อผลงานที่จะทำ เช่น กิจกรรมศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน ระบุสิ่งประดิษฐ์ที่จะทำ เช่น ปลาตะเพียนยายหลาน กิจกรรมอาหารระบุชื่อเมนูที่จะทำ เช่น แกงส้มคุณยาย ● รายละเอียดกิจกรรม เช่น ตัดใบลานมาตากแห้ง แล้วนำมาสานเป็นตัวปลา จากนั้นทาสีปลา นำเชือกมาผูกติดตัวปลา และผูกเชือกอีกด้านเข้ากับไม้เพื่อใช้ถือไปมาได้ ● การแบ่งงาน เช่น ผู้สูงอายุมีหน้าที่ทำใบลาน และสอนเด็กสานปลาตะเพียน ส่วนเด็กมีหน้าที่ระบายสีปลา และผูกเชือก ● วัสดุ/อุปกรณ์/สื่อที่ใช้ เช่น การทำปลาตะเพียน 2 ตัว ใช้ใบลาน 6 ใบ สีโปสเตอร์ 1 ขวด เชือกป่านหรือเอ็นใสายาว 12 นิ้ว และตะเกียบไม้ 2 แท่ง ● ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ เช่น รูปถ่ายที่ยายกำลังสอนหลานสานปลาตะเพียน อย่างน้อย 1 รูป เมื่อสำเร็จให้ติดภาพลงในใบงาน ● วันและเวลาที่จะทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น วันที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 เวลา 16:00 น. ● งบประมาณที่ใช้ ค่าสีและพู่กัน ราคา 50 บาท ค่าเชือกและวัสดุอื่นๆ 15 บาท 	นอกเวลา 60 นาที	
	<p>ขั้นปฏิบัติ ขั้นตอนนี้ให้นักปฏิบัติมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนแต่ละคู่ ทำหน้าที่ดูแลและให้คำแนะนำให้ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ คอยตรวจสอบและประสานงานเพื่อให้กิจกรรมในแต่ละหมวดเสร็จสิ้นโดยสมบูรณ์ โดยแบ่งประเภทกิจกรรมออกเป็น 6 หมวด เป็นกิจกรรมที่ผู้สูงอายุเป็นผู้สอนจำนวน 3 หมวด และ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้สอน จำนวน 3 หมวด และจะต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด</p>	นอกเวลา 360 นาที (ตาม อัธยาศัย ภายใน	- แผนที่ ชุมชน ขนาดใหญ่ (big map)

ผู้เข้าร่วม กิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะ เวลา	สื่อ/วัสดุ อุปกรณ์
ขั้นที่ 6: การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning)			
	<p>กิจกรรมที่ผู้สูงอายุเป็นผู้สอน ประกอบด้วย 3 หมวด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) กิจกรรมที่ 1 : กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรม หรืออาชีพ ในชุมชน 2) กิจกรรมที่ 2 : กิจกรรมเกี่ยวกับการทำอาหาร 3) กิจกรรมที่ 3 : กิจกรรมการเล่าเรื่อง <p>กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้สอน ประกอบด้วย 3 หมวด คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) กิจกรรมที่ 4 : กิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี 5) กิจกรรมที่ 5 : กิจกรรมเกี่ยวกับเกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน 6) กิจกรรมที่ 6 : กิจกรรมเกี่ยวกับสุขภาพ 	2-3 สัปดาห์)	
	<p>ขั้นนำเสนอผลงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) นักปฏิบัตินำเสนอแบบบันทึกที่ตีตรูภาพกิจกรรมในแต่ละหมวด ติดลงบนบอร์ดแสดงผลงาน จัดกลุ่มเป็นรายครอบครัว ครอบครัวละ 6 แผ่น ให้แล้วเสร็จก่อนวันนำเสนอผลงาน 2) ในวันแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย ผู้สูงอายุและเด็ก รายคู่ออกมานำเสนอผลงานที่ทำร่วมกัน โดยให้ผู้สูงอายุ กล่าวถึงกิจกรรมที่ตนเป็นผู้สอนก่อน และตามด้วยกิจกรรมที่เด็กเป็นผู้สอน ทั้งคู่กล่าวถึงความสุขระหว่างทำกิจกรรม ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน และความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย กรณีที่ผู้เรียนมีความเขินอายที่จะนำเสนอ ให้นักปฏิบัติเป็นผู้สัมภาษณ์เพื่อให้ได้เนื้อหาครบถ้วน 3) เมื่อเสร็จการนำเสนอ นักปฏิบัตินำเสนอแบบบันทึกนี้ และแบบสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กที่สำรวจโดยบุคคลในครอบครัว กลับคืนให้แก่กวิจัยเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป พร้อมนำส่งรูปที่มีนำเสนอให้ผู้วิจัยทางอีเมล หรือทางไลน์ 	นอกเวลา 60 นาที 60 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 60 นาที และนอกเวลา 9 ชั่วโมง 30 นาที			

3. กิจกรรมนำเสนอผลงาน

ตาราง 75 กิจกรรมงานนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่ายที่ปรับปรุงแล้ว

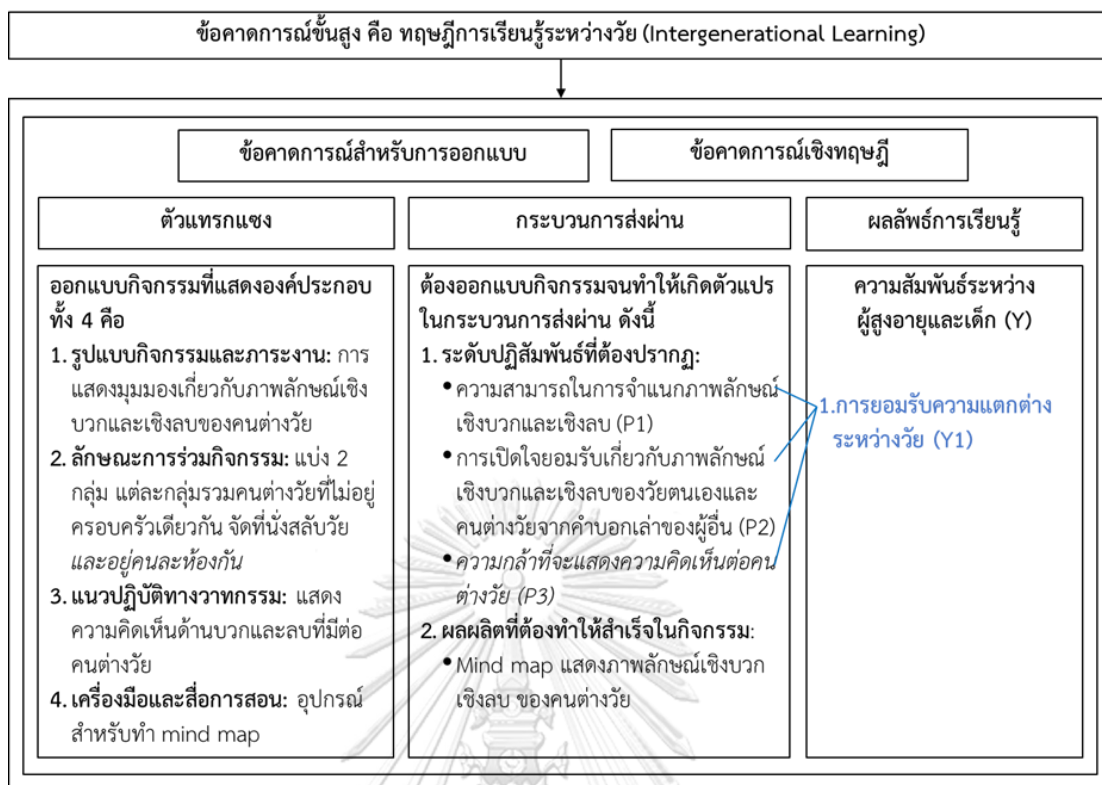
ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์
ชั้นที่ 7: งานนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย			
1. นักวิจัย 2. นักปฏิบัติ 1 คน 3. ผู้ช่วยนักปฏิบัติ 2-3 คน 4. ผู้เรียน 24 คน 5. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (ถ้ามี)	1) นักวิจัย/นักปฏิบัติ กล่าวต้อนรับผู้ร่วมงาน 2) นักวิจัย/นักปฏิบัติ นำเสนอผลลัพธ์การเรียนรู้ในรูปแบบนิทรรศการ จากกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง โดยนำเสนอเป็นแผนผังทางความคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของคนต่างวัย 3) นักวิจัยนำเสนอกระบวนการแก้ไขปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยของแต่ละกลุ่ม (action plan) ที่ได้จากกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน	20 นาที	1. แผนผังความคิด (mind map)
	4) ผู้เรียนแต่ละคู่ออกมานำเสนอผลลัพธ์การเรียนรู้ - กิจกรรมบันทึกทัศนคติ โดยกล่าวถึงความประทับใจที่ได้เรียนรู้ตามอัธยาศัยในสถานที่ที่มีคุณค่าทางจิตใจของตนเองและผู้อื่นโดยใช้แผนที่ขนาดใหญ่ประกอบการนำเสนอ นักวิจัย/นักปฏิบัติออกมาสรุปภาพรวม และกล่าวปิดท้ายว่า “สักวันหนึ่งเราจะไปด้วยกัน” เพื่อให้เกิดความรักในถิ่นฐานบ้านเกิด - กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน โดยกล่าวถึงความสุขระหว่างทำกิจกรรม ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาร่วมกัน และความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย - กิจกรรมจับคู่สนทนา โดยพูดเกี่ยวกับความประทับใจ/คุณค่าที่มีต่อคนต่างวัย และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย คนละ 2-3 นาที 5) นักวิจัยกล่าวสรุปถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และการคงไว้ซึ่งแนวทางปฏิบัติเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยให้ยั่งยืน	60 นาที 60 นาที 30 นาที	2. แผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ (big map) 3. ใบกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน
	6) นักปฏิบัตินำเสนอแบบประเมินให้แก่ นักวิจัย 7) รับประทานอาหารร่วมกัน	10 นาที นอกเวลา 60 นาที	
รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 180 นาที และนอกเวลา 60 นาที			

กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยพบว่าแนวคิดทฤษฎีที่ทั้ง 4 แนวคิด สามารถใช้ได้เหมาะสมในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กสู่การปฏิบัติในบริบทจริง

3. การนำเสนอหลักการออกแบบใหม่ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยนำแนวปฏิบัติ หลักการออกแบบใหม่ตามแนวคิดของ van den Akker (1999) มาใช้ในการปรับปรุงหลักการออกแบบในต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย หลังจากที่ได้มีการทดลองครั้งที่ 2 ซึ่งเพิ่มเติมจากหลักการออกแบบของ Sandovol (2014) โดยได้ผลสรุปออกมาเป็นหลักการออกแบบใหม่ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก รวมทั้งแนวปฏิบัติที่ควรเป็น ทั้งรายการกิจกรรม และภาพรวมของโปรแกรมดังนี้

ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง **ที่มีรูปแบบกิจกรรมเป็นการแสดงมุมมองเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบที่มีต่อคนต่างวัย มีลักษณะการร่วมกลุ่มกิจกรรมเป็นการแบ่งผู้ร่วมกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มคละผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากต่างครอบครัวกัน** กลุ่มแรกแสดงมุมมองเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกของคนต่างวัย และกลุ่มที่ 2 เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงลบของคนต่างวัย เมื่อเสร็จใจให้ไปทำกิจกรรมให้ครบทั้งสองกลุ่ม มีการบันทึกความคิดเห็นของแต่ละคนในลักษณะแผนที่ทางความคิด (mind map) และร่วมรับฟังผลสรุปการสรุปข้อค้นพบและมีการใช้สื่อการสอน ด้วยแนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในลักษณะที่เป็นการแสดงมุมมองที่แตกต่างที่ยึดหลักการของสุนทรียสนทนา **และใช้เครื่องมือและสื่อการสอนที่ประกอบด้วย อุปกรณ์สำหรับทำ mind map ที่ประกอบด้วย กระดาษขาวขนาดใหญ่จำนวน 2 แผ่น ปากกาเคมีหัวใหญ่ 2 แท่ง และอุปกรณ์สำหรับทำป้ายชื่อกลุ่มขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น ประกอบด้วย 1) ภาพลักษณ์เชิงบวกของคนต่างวัย และ 2) ภาพลักษณ์เชิงลบของคนต่างวัย โดยในขณะทำกิจกรรมเกิดกระบวนการส่งผ่านแสดงในรูปแบบของระดับปฏิสัมพันธ์ที่ปรากฏ** คือ ความสามารถในการจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบ (P1) การเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัย จากคำบอกเล่าของผู้อื่น (P2) และมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย (P3) แล้วจะทำให้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) รายละเอียดตามภาพ 45



ภาพ 45 ข้อคาตการณ้สำหรับกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่องหลังการทดลองครั้งที่ 2

แนวปฏิบัติที่ควรเป็น

ผู้นำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้ในครั้งต่อไป ควรปฏิบัติ ดังนี้

1) ด้านกิจกรรม เนื่องจากความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย และความสามารถในการจำแนกภาพลัษณ์เชิงบวกและเชิงลบถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดผลลัษณ์การเรียนรู้ ดังนั้นก่อนเริ่มทำกิจกรรมตามแผน ควรทำการขจัดความกล้าที่จะแสดงข้อคิดเห็นของผู้เรียนและทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของภาพลัษณ์ก่อน โดยการแยกเด็กและผู้สูงอายุออกจากกัน เพื่อเปิดโอกาสให้คนแต่ละวัยหารือกันตามอัธยาศัย เมื่อมีความกล้าและมีความสามารถในประเด็นดังกล่าวแล้ว จึงค่อยทำกิจกรรมกลุ่มตามขั้นตอนปกติ โดยการแยกผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากรอบครัวเดียวกันไม่ให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน รวมทั้งควรจัดที่นั่งสลับกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กเพื่อป้องกันการพูดคุยระหว่างผู้อื่นนำเสนอเพื่อทำให้เกิดการฟังมากยิ่งขึ้น

2) ด้านผู้จัดหรือนักปฏิบัติ จำเป็นจะต้องมีทักษะในการควบคุมสถานการณ์เป็นอย่างมาก โดยพยายามขจัดปัญหาใด ๆ ก็ตามทีก่อให้เกิดความสามารถในการจำแนกภาพลัษณ์เชิงบวกและเชิงลบ ความกล้าในการแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย รวมทั้งการตั้งใจฟังความคิดเห็นผู้อื่นเพื่อให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับความคิดเห็นที่ผู้อื่นมีต่อวัยตนเอง เพื่อให้เกิดกระบวนการส่งผ่านไปยังความเข้าใจและการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย ซึ่งจะส่งผลต่อตัวผลลัษณ์ความสัมพันธ์ระหว่างวัย

หลักการออกแบบใหม่กิจกรรมจับคู่สนทนา

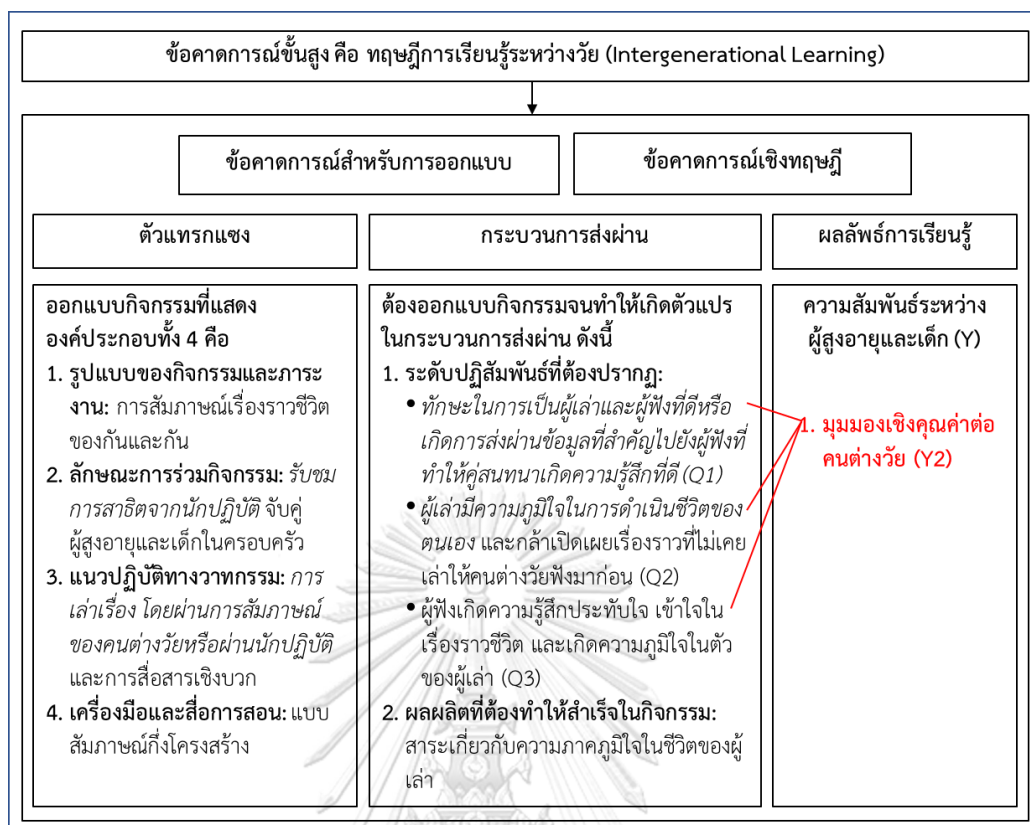
ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมจับคู่สนทนา ที่มีรูปแบบกิจกรรมเป็นการปรับทัศนคติชีวิตหรือการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิตของผู้ถูกสัมภาษณ์ที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต ที่ประกอบด้วย ประวัติส่วนบุคคล ครอบครัว สถานการณ์ที่สำคัญในชีวิต หรือการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน รวมถึงเหตุการณ์ที่ผู้เล่าเกิดความภาคภูมิใจในตนเองที่สุดในชีวิต มีลักษณะการร่วมกลุ่มกิจกรรมเป็นแบ่งผู้เรียนออกเป็นคู่ ประกอบด้วย ผู้สูงอายุและเด็ก กลุ่มละ 2 คน ที่มาจากครอบครัวเดียวกัน ด้วยแนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในลักษณะที่เป็น 1) ใช้การสัมภาษณ์แบบเล่าเรื่องราว (narrative interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง มีคำถามเป้าหมายเกี่ยวกับความภาคภูมิใจที่มีในอดีตของผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่ผู้สัมภาษณ์สามารถถามคำถามเพิ่มเติมที่สนใจได้ 2) ใช้หลักการสุนทรียสนทนา โดยผู้สัมภาษณ์ต้องตั้งใจฟัง ให้เกียรติผู้ถูกสัมภาษณ์ ไม่แทรกแซงที่ผู้ถูกสัมภาษณ์กำลังเล่า และ 3) ใช้หลักการจัดบรรยากาศที่ทำให้เกิดความผ่อนคลาย ปลอดภัย ตามแนวการจัดการศึกษาออกระบบ โดยในขณะที่ทำกิจกรรมเกิดกระบวนการส่งผ่านแสดงในรูปแบบของระดับปฏิสัมพันธ์ที่ปรากฏ คือ มีทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี (Q1) ผู้เล่ามีความภูมิใจในการดำเนินชีวิตของตนเอง และกล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนอื่นฟังมาก่อน (Q2) และผู้ฟังเกิดความรู้สึกประทับใจ เข้าใจในเรื่องราวชีวิต และเกิดความภูมิใจในตัวของผู้เล่า (Q3) แล้วจะทำให้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2) ดังภาพ 46

แนวปฏิบัติที่ควรเป็น

ผู้นำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้ในครั้งต่อไป ควรปฏิบัติ ดังนี้

1) ด้านสภาพแวดล้อม ควรเลือกหาสถานที่ที่มีบรรยากาศผ่อนคลายและเย็นสบาย แต่ละกลุ่มย่อยประกอบด้วยนักปฏิบัติ 1 คน ต่อผู้เรียน 2 คู่ โดยนักปฏิบัติจะนั่งอยู่ระหว่างผู้เรียนแต่ละคู่ และมีการจัดระยะห่างระหว่างแต่ละกลุ่มย่อยเพื่อมิให้เสียงดังรบกวนสมาธิของแต่ละคู่

2) ด้านกิจกรรม ก่อนเริ่มกิจกรรมควรมีการแสดงตัวอย่างการสัมภาษณ์และการเล่าให้แก่ผู้เรียนและนักปฏิบัติฟังโดยจับคู่กับนักปฏิบัติที่คุ้นเคย 1 คน การสาธิตต้องแสดงตัวอย่างจริงตั้งแต่คำถามแรกจนถึงคำถามที่เกี่ยวกับความภูมิใจของตนเอง (สำหรับผู้สูงอายุ) และอาชีพในฝันหรือสิ่งที่ชอบ (สำหรับเด็ก) ระหว่างการสาธิตให้แทรกเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้ใครฟังมาก่อนเพื่อดึงความสนใจและหาจุดที่สร้างความประทับใจเพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่ผู้เรียน เมื่อสาธิตจบให้สรุปเป็นขั้นตอนและจุดเน้นที่ผู้เล่าควรจะต้องมีอีกครั้ง



ภาพ 46 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมจับคู่สนทนาหลังการทดลองครั้งที่ 2

3) ด้านผู้จัดหรือนักปฏิบัติ นักปฏิบัติถือเป็นบุคคลสำคัญยิ่งในกิจกรรมนี้เนื่องจากก่อให้เกิดการรับส่งข้อมูลระหว่างผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นก่อนเริ่มกิจกรรม ผู้จัดควรพิจารณาทักษะสำคัญและจำนวนที่เหมาะสมของนักปฏิบัติ ด้านทักษะของนักปฏิบัติ จะต้องเป็นผู้ที่รู้วิธีในการสร้างการสื่อสารเชิงบวกระหว่างการสัมภาษณ์ ไม่ว่าจะเป็นการช่วยสร้างบรรยากาศอบอุ่นและผ่อนคลาย การช่วยเรียงลำดับขั้นตอนการสัมภาษณ์อย่างถูกต้อง การช่วยสร้างคำถามแทนหากผู้สัมภาษณ์เกิดอาการประหม่าเขินอาย และช่วยสรุปคำตอบให้เข้าใจง่ายที่จะนำไปสู่ความรู้สึกประทับใจในเรื่องราวชีวิตและความภูมิใจต่อกันเพื่อช่วยให้เกิดกระบวนการส่งผ่านไปยังผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ซึ่งก็คือ มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย ส่วนด้านจำนวนที่เหมาะสม ควรเตรียมนักปฏิบัติในอัตราส่วนนักปฏิบัติ 1 คน ต่อผู้เรียน 2 คู่ เป็นอย่างน้อย

หลักการออกแบบใหม่กิจกรรมบันทึกทัศนคติ

ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมบันทึกทัศนคติที่มีรูปแบบกิจกรรมเป็นการเดินทางไปยังสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกคนละ 1 สถานที่ มีลักษณะการร่วมกลุ่มกิจกรรมเป็นจับคู่ผู้สูงอายุและเด็กจากครอบครัวเดียวกัน เยี่ยมชมสถานที่และช่วยเหลือกัน เดินทางไปสถานที่นั้นพร้อมกัน และต่างฝ่ายต่าง

ช่วยกันถ่ายรูปเดี่ยวในสถานที่โปรดของคุณเอง จากนั้นเด็กช่วยส่งรูปให้แก่ักปฏิบัติเพื่อพิมพ์ออกมาเป็นภาพขนาดโปสการ์ด ให้แต่ละคนเขียนคำบรรยายใต้ภาพเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้นสั้น ๆ ตีกลงในแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ ด้วยแนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในลักษณะที่เป็นการแสดงตัวตนผ่านภาพถ่ายและเขียนบรรยายความรู้สึกสั้น ๆ ที่มีต่อสถานที่นั้น รวมทั้งการออกมาเล่าถึงความรู้สึกที่มีต่อสถานที่นั้น ใช้เครื่องมือและสื่อการสอนเป็น กล้องถ่ายรูปหรือโทรศัพท์ที่ถ่ายรูปได้ เครื่องพิมพ์สี และแผนที่ชุมชนขนาดใหญ่ แล้วทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่านไปยังผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยในขณะที่ทำกิจกรรมผู้เรียนมีระดับปฏิสัมพันธ์ที่ปรากฏ คือ ความใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กับคนต่างวัย (R1) การเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน (R2) และความภาคภูมิใจในสถานที่ในชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเอง (R3) แล้วจะทำให้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) ความผูกพันระหว่างวัย (Y3) และความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4) ดังปรากฏในภาพ 47



ภาพ 47 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมบันทึกทัศนคติหลังการทดลองครั้งที่ 2

แนวปฏิบัติที่ควรเป็น

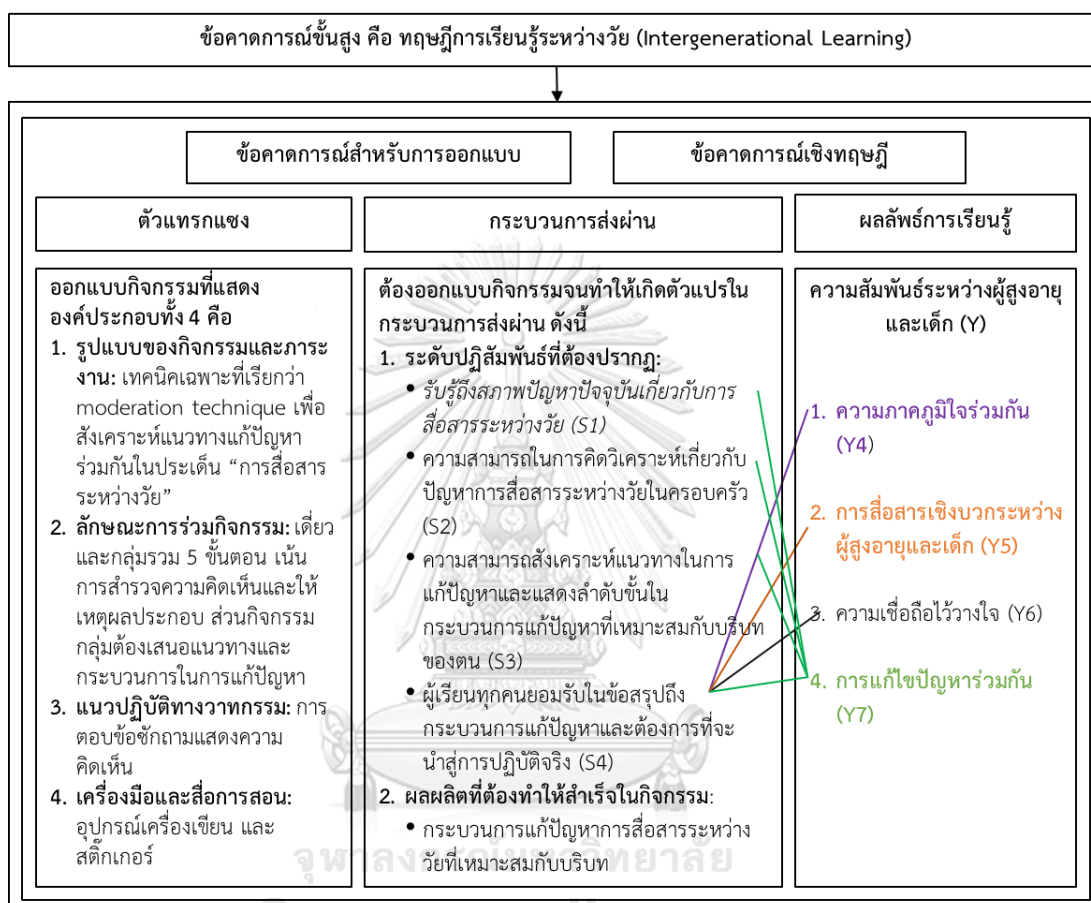
1) ด้านผู้จัด ผู้จัดควรต้องมีความชัดเจนเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) หรือไม่ หากต้องการจะต้องมีการจัดงบประมาณและเวลาที่จัดเหมาะสม และทำให้เกิดความเป็นไปได้ในการเยี่ยมชมสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกให้ครบทั้ง 2 วัย โดยจะต้องเกิดกระบวนการส่งผ่านเกี่ยวกับการเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน (R2)

2) ด้านนักปฏิบัติ นักปฏิบัติจำเป็นต้องสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีตั้งแต่ก่อนเริ่ม ระหว่างและจบกิจกรรม โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้วางแผนให้เกิดการเยี่ยมชมสถานที่ให้ครบถ้วน ได้ถ่ายรูปเดี่ยวและคู่ที่แสดงถึงความรักและความสุขที่ได้เยี่ยมชมสถานที่ ได้พูดคุยคุยแบ่งปันประสบการณ์ต่อกัน และได้ร่วมกันเขียนโปสการ์ดบรรยายใต้ภาพโดยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการพิมพ์ นอกจากนี้ระหว่างการนำเสนอให้นักปฏิบัติควรมีทักษะในการช่วยเหลือให้เกิดการส่งผ่านความผูกพันระหว่างวัยโดยให้กล่าวถึงความประทับใจที่มีต่อกัน และกระตุ้นให้ผู้เรียนที่ฟังมีส่วนร่วมในการบอกเล่าความรู้สึกที่มีต่อสถานที่เพื่อเป็นการสร้างความภาคภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดร่วมกัน

หลักการออกแบบใหม่กิจกรรมประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน

ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน โดยใช้รูปแบบกิจกรรมที่มีเทคนิคเฉพาะที่เรียกว่า moderation technique เพื่อสังเคราะห์แนวทางแก้ปัญหาร่วมกันในประเด็น “การสื่อสารระหว่างวัย” มีลักษณะการร่วมกลุ่มกิจกรรมเป็น คูกิจกรรมกลุ่มที่เน้นการสำรวจความคิดเห็น การออกเสียง และการอธิบายเหตุผลสนับสนุนการออกเสียงอย่างเสมอภาคในทุกขั้นตอน กิจกรรมเริ่มจากการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากครอบครัวเดียวกัน โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 5 ขั้นตอนหลัก คือ 1) ขั้นเตรียมการ 2) ขั้นสำรวจความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย 3) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด 4) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา และ 5) ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา โดยผู้นำกิจกรรมกลุ่มทำหน้าที่เป็น moderator ด้วยแนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในลักษณะที่เป็นการแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม และการตอบข้อซักถามจาก moderator ในประเด็นที่ต้องการให้อธิบายเหตุผลสนับสนุนการลงความเห็นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น และใช้เครื่องมือและสื่อการสนทนากระดาษแผ่นใหญ่ สติกเกอร์วงกลมขนาดเล็กคละสี กระดาษสีอ่อนคละสีขนาด A5 ปากกา marker กระดาษขาว คอมพิวเตอร์ และเครื่องฉายวิดีโอทัศน์ แล้วทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่านไปยังผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยในขณะที่ทำกิจกรรมผู้เรียนมีระดับปฏิสัมพันธ์ที่ปรากฏ คือ การรับรู้ถึงสภาพปัญหาปัจจุบันเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างวัยในบริบท (S1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยในครอบครัว (S2) ความสามารถสังเคราะห์แนวทางใน

การแก้ปัญหาและแสดงลำดับชั้นในกระบวนการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทของตน (S3) ผู้เรียนทุกคนยอมรับในข้อสรุปถึงกระบวนการแก้ปัญหาและต้องการที่จะนำสู่การปฏิบัติจริง (S4) แล้วจะทำให้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4) การสื่อสารเชิงบวก (Y5) ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6) และการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7) ดังภาพ 48



ภาพ 48 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน หลังการทดลองครั้งที่ 2

แนวปฏิบัติที่ควรเป็น

กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน มีแนวทางในการปฏิบัติ ดังนี้

1) ด้านผู้จัด ประการแรกต้องมั่นใจว่ามีเวลาในการดำเนินกิจกรรมนี้เพียงพอ ระยะเวลาที่เหมาะสมไม่ควรน้อยกว่า 1 วันทำการ ประการที่สองต้องมั่นใจกับปฏิบัติที่ได้รับการฝึกทักษะสำหรับ Moderation Technique นี้มาโดยเฉพาะ รวมทั้งมีความสามารถส่วนบุคคลในการจัดหมวดหมู่และการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า นอกจากนี้ควรพิจารณากลุ่มผู้เรียนที่เหมาะสม อายุ มิได้เป็นตัวชี้วัดว่าจะมีทักษะการวิเคราะห์และสังเคราะห์ในระดับใด แต่อย่างน้อยควรต้องมั่นใจว่า

ผู้เรียนมีระดับความสามารถในการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล และสามารถอธิบายได้ถึงที่มาขอความคิดได้ นักวิจัยเห็นว่าหากมีอายุพื้นฐานของผู้เรียนสามารถใช้เกณฑ์อายุที่ 15 ปีขึ้นไป

2) ด้านกิจกรรม ในขั้นขั้นสำรวจความรู้สึกรู้สึกของผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพปัญหาการสื่อสารระหว่างวัย จะต้องจัดให้ลงคะแนนพร้อมเพียงกันโดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลอกเลียนความคิดเห็นและมีให้สังเกตเห็นความคิดของกันและกัน ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาและคัดเลือกปัญหาที่กลุ่มเห็นว่าสำคัญที่สุด จะต้องให้ภาพลักษณะเกี่ยวกับปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ควรทำให้ดีขึ้นพร้อมยกตัวอย่างเนื่องจากวัฒนธรรมไทยมีแนวคิดและติดปากว่า “ไม่มีปัญหา” ทำให้มองภาพปัญหาว่าเป็นเรื่องเสื่อมเสีย ไม่กล้าแสดงออกหรือไม่พยายามยอมรับว่ามีปัญหาอยู่ในบริบทตนเอง ขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหา ผู้เรียนมักไม่เข้าใจคำว่า “แนวทาง” มักจะมองเป็นภาพเล็กคล้ายคลึงกับ “ข้อควรปฏิบัติ” นักปฏิบัติควรใช้คำว่า “วิธีการ” และยกตัวอย่างในปัญหาที่ใกล้ตัว เพื่อผู้เรียนจะได้ไม่ลอกเลียนคำตอบแต่ให้ชัดเจน ยกเว้นแต่ผู้จัดมิได้กังวลว่าจะต้องได้แนวทางแก้ปัญหที่เกิดจากบริบทนั้น ๆ อาจมีแนวทางที่ต้องการให้นำไปใช้อีกแล้วก็สามารถยกตัวอย่างในบริบทได้ และขั้นระดมความคิดเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา นักปฏิบัติควรต้องมีความชำนาญในเรื่องการจัดกระบวนการที่ควรเกิดขึ้นก่อน-หลัง และให้คำแนะนำแก่แต่ละกลุ่มช่วงก่อนนำเสนอ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการนำไปใช้

หลักการออกแบบใหม่กิจกรรมเรียนรู้ต่างตอบแทน

ถ้าผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน โดยใช้รูปแบบกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้ร่วมกันตามอัธยาศัยระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยการทำกิจกรรม 6 ประเภท คือ กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรม หรืออาชีพในชุมชน กิจกรรมเกี่ยวกับการทำอาหาร กิจกรรมการเล่าเรื่อง กิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี กิจกรรมเกี่ยวกับเกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน และกิจกรรมเกี่ยวกับสุขภาพ **มีลักษณะการร่วมกลุ่มกิจกรรมเป็น** คู่ของผู้สูงอายุและเด็กในครอบครัวเดียวกัน โดยแบ่งบทบาทหน้าที่ในการสลับเป็นผู้สอน โดยผู้สูงอายุเป็นผู้สอน 3 กิจกรรม และเด็กเป็นผู้สอน 3 กิจกรรม ตามความเหมาะสมของทักษะที่แต่ละฝ่ายมี ภายในระยะเวลาที่กำหนดให้ โดยมีนักปฏิบัติเป็นผู้ดูแลอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำและประสานงานเพื่อให้กิจกรรมเสร็จสิ้นโดยสมบูรณ์ ด้วย **แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในลักษณะที่เป็น** การสื่อสารตามอัธยาศัยในครอบครัว มีการวางแผนและลงมือปฏิบัติพร้อมกัน และ **ใช้เครื่องมือและสื่อการสอน** สำหรับทำกิจกรรมทั้ง 6 ประเภท **ที่หาได้ในท้องถิ่น แล้วทำให้ส่งผลให้เกิดกระบวนการส่งผ่านไปยังผลลัพธ์การเรียนรู้** โดย **ในขณะที่ทำกิจกรรมผู้เรียนมีระดับปฏิสัมพันธ์ที่ปรากฏ** คือ ความสุขระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน (T1) ความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาร่วมกัน (T2) ความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน (T3) การแสดงตนเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับในลักษณะต่างตอบแทน (T4) และความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและ

การกระทำของคนต่างวัย (T5) แล้วจะทำให้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ ความผูกพันระหว่างกัน (Y3) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4) การสื่อสารเชิงบวก (Y5) ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6) และการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7) ดังภาพ 49



ภาพ 49 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนหลังการทดลองครั้งที่ 2

แนวปฏิบัติที่ควรเป็น

กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน มีแนวทางในการปฏิบัติ ดังนี้

1) ด้านนักปฏิบัติ เนื่องจากกิจกรรมนี้มีนักปฏิบัติเป็นผู้อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน ความเหมาะสมของนักปฏิบัติจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของกิจกรรม การคัดเลือกนักปฏิบัติที่มีวุฒิภาวะในการเป็นผู้นำและมีประสบการณ์ในการอำนวยความสะดวกจึงเป็นสิ่งสำคัญ นักปฏิบัติแม้จะผ่านการอบรมมาแล้ว ยังไม่อาจสรุปได้ถึงความเหมาะสม ควรจะต้องผ่านการทดสอบการประเมินด้าน

ทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับความเอาใจใส่และติดตามผล ทักษะในการอำนวยความสะดวก และขอข่าย ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเสียก่อน เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องไปในทางเดียวกันกับนักวิจัยหรือผู้จัด ด้านผู้จัด ผู้จัดควรต้องให้เวลาอย่างเพียงพอต่อผู้เรียนในการทำกิจกรรม งานวิจัยนี้มีข้อจำกัดด้าน เวลาและอยู่ในช่วงการระบาดของ COVID-19 ซึ่งอาจเป็นผลให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างเร่งรีบ หากมีโอกาสในการจัดกระทำครั้งต่อไปผู้จัด

หลักการออกแบบใหม่โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

เมื่อนำกิจกรรมทุกกิจกรรมมารวมกันจะสามารถสรุปหลักการออกแบบตัวแทรกแซง “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก” จะประสบผลสำเร็จที่ก่อให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ “ความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็ก” (Y) ก็ต่อเมื่อมีตัวแทรกแซงที่เป็นกิจกรรมทั้ง 5 ประกอบด้วย กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง กิจกรรมจับคู่สนทนา กิจกรรมบันทึกทัศนคติ กิจกรรมประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ไขปัญหาาร่วมกัน และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนที่จะทำให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ย่อยของตัวแปรความสัมพันธ์ระหว่างวัย ดังต่อไปนี้

“การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย” (Y1) ภาระบวการส่งผ่านที่ต้องปรากฏในผู้เรียนระหว่างหรือภายหลังทำกิจกรรมประกอบด้วย ความสามารถในการจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบ (P1) การเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัยจากคำบอกเล่าของผู้อื่น (P2) ความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย (P3) และการเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน (R2)

“มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย” (Y2) ภาระบวการส่งผ่านที่ต้องปรากฏในผู้เรียนระหว่างหรือภายหลังทำกิจกรรมประกอบด้วย ผู้ฟังเกิดความรู้สึกระทึกใจ เข้าใจในเรื่องราวชีวิต และเกิดความภูมิใจในตัวของผู้เล่า (Q1) ผู้เล่ามีความภูมิใจในการดำเนินชีวิตของตนเอง และกล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน (Q2) และทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี (Q3)

“ความผูกพันระหว่างวัย” (Y3) ภาระบวการส่งผ่านที่ต้องปรากฏในผู้เรียนระหว่างหรือภายหลังทำกิจกรรมประกอบด้วย ความใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กับคนต่างวัย (R1) ความสุขระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน (T1) ความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน (T2) และความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน (T3)

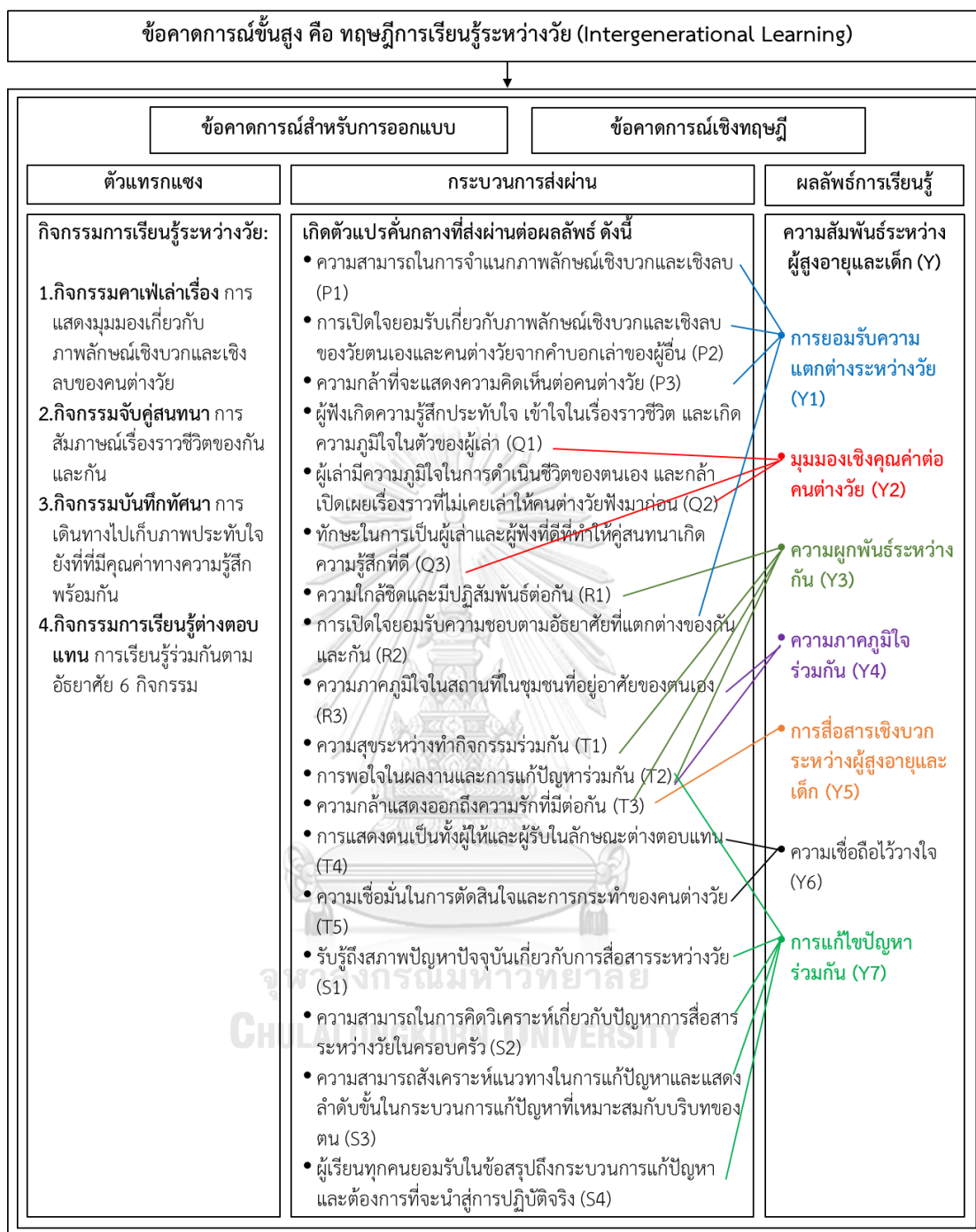
“ความภาคภูมิใจร่วมกัน” (Y4) ภาระบวการส่งผ่านที่ต้องปรากฏในผู้เรียนระหว่างหรือภายหลังทำกิจกรรมประกอบด้วย ความภาคภูมิใจในสถานที่ในชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเอง (R3) และความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน (T2)

“การสื่อสารเชิงบวก” (Y5) กระบวนการส่งผ่านที่ต้องปรากฏในผู้เรียนระหว่างหรือภายหลังทำกิจกรรมประกอบด้วย ความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน (T3)

“ความเชื่อถือไว้วางใจ” (Y6) กระบวนการส่งผ่านที่ต้องปรากฏในผู้เรียนระหว่างหรือภายหลังทำกิจกรรมประกอบด้วย การแสดงตนเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับในลักษณะต่างตอบแทน (T4) และความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย (T5)

“การแก้ปัญหาร่วมกัน” (Y7) กระบวนการส่งผ่านที่ต้องปรากฏในผู้เรียนระหว่างหรือภายหลังทำกิจกรรมประกอบด้วย รับรู้ถึงสภาพปัญหาปัจจุบันเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างวัย (S1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาการสื่อสารระหว่างวัยในครอบครัว (S2) ความสามารถสังเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหามาและแสดงลำดับขั้นในกระบวนการแก้ปัญหานั้นที่ เหมาะสมกับบริบทของตน (S3) ผู้เรียนทุกคนยอมรับในข้อสรุปถึงกระบวนการแก้ปัญหามาและต้องการที่จะนำสู่การปฏิบัติจริง (S4) และความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาร่วมกัน (T2) ดังภาพ 50





ภาพ 50 ข้อคาตการณ์ที่ปรับเปลี่ยนของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็ก

ผลการทดลองนำต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็กตามแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย ทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่นำมาถอดบทเรียนเป็นหลักการออกแบบย่อยสู่การนำไปปฏิบัติ ประกอบด้วย หลักการออกแบบทั่วไป (general design principles) และหลักการออกแบบย่อยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างวัย (local design principles) มีสาระดังตาราง 76

ตาราง 76 หลักการออกแบบระดับทั่วไปและหลักการออกแบบย่อย

หลักการ	รายละเอียด
1. หลักการออกแบบทั่วไป (general design principles)	
DP1	<p>การสร้างความรู้สึกลดตภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้สมาชิกตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องมีเวลาประชาสัมพันธ์ไปยังผู้ที่เห็นความสำคัญและต้องการเข้าร่วมอย่างแท้จริง ไม่ควรใช้กลุ่มบุคคลเดิมที่มีอยู่ในรายการเข้าร่วมเดิม ๆ ของผู้จัด การรับสมัครผู้เรียนควรต้องสอบถามถึงความประสงค์ในการเข้าร่วมว่าตัดสินใจเข้าร่วมด้วยตนเอง ไม่ถูกบังคับหรือมาด้วยความเกรงใจ เพื่อให้การร่วมกิจกรรมเป็นไปอย่างตั้งใจและเกิดการเปลี่ยนแปลงในผลลัพธ์การเรียนรู้ ● นอกจากนี้ ในบางกิจกรรมที่มีการสัมภาษณ์และแสดงความคิดเห็นเชิงลึก มักพบว่าผู้เรียน ไม่รู้สึกปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น กังวลและกลัวที่จะต้องแสดงภาพลักษณ์เชิงลบต่อคนต่างวัย นักปฏิบัติสามารถจะลดความกังวลได้โดยเพิ่มกิจกรรมเตรียมความพร้อมผู้เรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้ที่อยู่ในวัยเดียวกันก่อน (peer strength) เพื่อจะได้ปรับตัวและได้แนวทางในการแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม
DP2	<p>การจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกที่สามารถทำกิจกรรมได้ง่ายและสนุก</p> <p>กิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุและเด็กควรต้องเน้นความง่ายและเน้นการเคลื่อนไหวร่างกายและความเร็วมากนัก แต่สำหรับความสนุกนั้นต้องสรรหานักปฏิบัติที่ความเหมาะสมมีความคุ้นเคยกับบริบท โดยเน้นหานักปฏิบัติที่มีบุคลิกที่สนุกสนาน มีไหวพริบและขันเชิงในการสร้างบรรยากาศ มีทักษะด้านสันตนาการ รู้จักการเชิญชวนให้ผู้เรียนออกมาร่วมกิจกรรมอย่างไม่จู้จี้ มีจิตวิทยาในการทำงานร่วมกับเด็กและผู้สูงอายุ</p>
DP3	<p>การส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัย</p> <p>ตั้งเป้าหมายโปรแกรมในการส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัยเป็นหลัก แม้อาจมีการตั้งเป้าหมายของโปรแกรมในประเด็นอื่น เช่น การพัฒนาทักษะ แต่ถือเป็นผลพลอยได้หลังจากการสร้างความสัมพันธ์</p>
DP4	<p>การกำหนดบทบาทของการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ในการสร้างการเรียนรู้ระหว่างวัย</p> <p>โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยจะไม่เน้นการทำกิจกรรมกับวัยประชิด แต่วัยประชิดถือว่ามีความสำคัญในการเป็นตัวเชื่อมคนให้คนต่างวัยได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เนื่องจากพ่อแม่เป็นผู้รู้จักศักยภาพของทั้งผู้สูงอายุและเด็ก พ่อแม่ควรได้รับบทบาทในการเป็นตัวเชื่อมให้เกิดการส่งผ่านความรู้และวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่นในลักษณะต่างตอบแทนอย่างมีประสิทธิภาพ</p>

หลักการ	รายละเอียด
DP5	<p>การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน</p> <p>ในขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติ ผู้จัด/นักปฏิบัติควรทำการศึกษาบริบทอย่างถ่องแท้ในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัยในพื้นที่ และควรตอบสนองความต้องการของชุมชนในประเด็นที่ต้องการได้รับการพัฒนา เช่น บางบริบทไม่แสดงความต้องการในการพัฒนาความภาคภูมิใจร่วมกัน เนื่องจากเป็นชุมชนเกษตรที่มีการยึดเหนี่ยวในชุมชนสูง และมีฐานะทางเศรษฐกิจดี แต่ต้องการที่จะถ่ายทอดวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น ก็อาจจะเลือกเน้นกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้ต่างตอบแทนให้มากกว่ากิจกรรมอื่น</p>
DP6	<p>การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองตามความต้องการของข้อเสนอของผู้สูงอายุและเด็ก</p> <p>ในทบทวนก่อนปฏิบัติ ผู้จัด/นักปฏิบัติต้องทำการศึกษา วัฒนธรรมท้องถิ่น ศิลปะพื้นบ้าน ทรัพยากรธรรมชาติ อุตสาหกรรมในครัวเรือน หรืออื่น ๆ เพื่อนำเสนอเป็นทางเลือกที่น่าสนใจในกิจกรรมต่างตอบแทนที่ผู้สูงอายุและเด็กสนใจอยากทำร่วมกัน เพื่อให้เกิดความร่วมมือและผลิตผลที่จะได้ทำสำเร็จ และเกิดปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกัน</p>
DP7	<p>การใช้การสื่อสารเชิงบวกในการจัดกิจกรรม</p> <p>เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนก่อนเริ่มโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ในวันพบกลุ่มก่อนเริ่มดำเนินโปรแกรม นักปฏิบัติควรอธิบายถึงหลักการใช้สุนทรียสนทนาในชีวิตประจำวันและใช้ระหว่างการดำเนินกิจกรรม โดยบอกแนวทางเป็นผู้ฟังที่ดี ฟังอย่างเข้าใจ และไม่จ้องจับผิด รวมทั้งให้ต้องใช้แนวทางสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ที่แสดงมิตรไมตรีระหว่างกัน เช่น ขอบคุณ บอกรัก ขออภัย ขอโทษ เป็นต้น</p>
DP8	<p>การส่งเสริมให้เกิดความเชื่อใจไว้วางใจกันของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม</p> <p>ความเชื่อใจไว้วางใจถือเป็นตัวแปรตามย่อยสำคัญอีกตัวในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย และสามารถเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อทุกคนในและนอกครอบครัว นอกจากข้อค้นพบในวิจัยนี้ที่สร้างความเชื่อใจไว้วางใจในเรื่องเล่าจนเกิดเป็นความภาคภูมิใจและความประทับใจในตัวผู้เล่าแล้ว นักปฏิบัติยังสามารถสร้างความไว้วางใจได้ โดยการออกแบบกิจกรรมให้ต่างฝ่ายต่างแสดงความรับผิดชอบในการดำเนินชีวิตของกันและกัน เพิ่มเติมจากความรับผิดชอบเดิมที่อาจไม่ชัดเจน</p>
DP9	<p>การสร้างเงื่อนไขและสถานการณ์ที่ทำให้ผู้สูงอายุและเด็กมาพบและทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p>โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เน้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมกัน ดังนั้นทุกกิจกรรมจะต้องก่อให้เกิดการพบและทำกิจกรรมร่วมกันของคนทั้งสองวัย ไม่สามารถจัดโปรแกรมนี้แบบออนไลน์ได้</p>
DP10	<p>การส่งเสริมศักยภาพในการจัดกิจกรรมของนักปฏิบัติในพื้นที่เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยได้ด้วยตนเองและยั่งยืน</p> <p>ในขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติงาน ระหว่างทำการศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย ตามแผนดำเนินงานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ผู้จัด/นักปฏิบัติมีกำหนดการที่จะต้องจัด</p>

หลักการ	รายละเอียด
	เวทีพบปะชุมชน ดังนั้นควรให้ใช้โอกาสทองนี้ในการเชิญชวนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้าร่วมกิจกรรมงานนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (วันสุดท้ายของโปรแกรม) เนื่องจากเป็นวันที่มีการสรุปภาพรวมผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีผู้เรียนออกมาเล่าถึงความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัย รวมถึงการแสดงความรู้สึกผูกพันและความภาคภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด ผู้จัด/นักปฏิบัติจึงควรเรียนเชิญบุคคลสำคัญในการขับเคลื่อนชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมนี้เพื่อที่จะได้เห็น และได้รับรู้ถึงจำเป็นและความสำเร็จ รวมทั้งสนับสนุนให้การโครงการสามารถดำเนินต่อไปด้วยงบประมาณจากคนในชุมชนเอง
2. หลักการออกแบบย่อย (local design principles)	
เป้าหมายกิจกรรม	ลักษณะกิจกรรม
การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย	กิจกรรมที่ทำให้นักปฏิบัติมีความสามารถในการจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบ การเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของวัยตนเองและคนต่างวัย จากคำบอกเล่าของผู้อื่น ความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย และการเปิดใจยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน
มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย	กิจกรรมที่ทำให้นักปฏิบัติมีผู้ฟังเกิดความรู้สึกประทับใจ เข้าใจในเรื่องราวชีวิต และเกิดความภูมิใจในตัวของผู้เล่า ผู้เล่ามีความภูมิใจในการดำเนินชีวิตของตนเอง และกล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน และทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี
ความผูกพันระหว่างวัย	กิจกรรมที่ทำให้นักปฏิบัติมีความใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กับคนต่างวัย ความสุขระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน ความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน) และความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน
ความภาคภูมิใจร่วมกัน	กิจกรรมที่ทำให้นักปฏิบัติมีความภาคภูมิใจในสถานที่ในชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเอง และความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน
การสื่อสารเชิงบวก	กิจกรรมที่ทำให้นักปฏิบัติมีความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน
ความเชื่อใจไว้วางใจ	กิจกรรมที่ทำให้นักปฏิบัติมีผู้ฟังเกิดความรู้สึกประทับใจ เข้าใจในเรื่องราวชีวิต และเกิดความภูมิใจในตัวของผู้เล่า ผู้เล่ามีความภูมิใจในการดำเนินชีวิตของตนเอง และกล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน และทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ รวมทั้งสิ้น 5 ขั้นตอนย่อย ตามวัตถุประสงค์การวิจัย มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย ในการดำเนินการวิจัยในขั้นนี้มุ่งเน้นไปที่ทำความเข้าใจความรู้สึกของผู้ใช้ (empathize) โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) กับครูในสถานศึกษา ผู้ปกครอง/ผู้สูงอายุในฐานะวิทยาการ และผู้จัดกิจกรรมชุมชนจำนวน 24 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้สรุปเป็นประเด็นที่จะนำไปส่งเสริมความสัมพันธ์ในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยมีขั้นตอน คือ 1) ระบุความต้องการจำเป็นด้านการตระหนักรู้ใน ความสำคัญของการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย 2) ระบุความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย 3) ระบุความต้องการ จำเป็นด้านทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย 4) ความต้องการจำเป็นด้าน ความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อที่จะนำไประบุปัญหาและ การกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ระยะที่ 2 การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อ ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก การวิจัยในระยะนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหลักการ ออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและ เด็ก แบ่งการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย การระบุปัญหา (define problem) การ สร้างความคิดใหม่ (ideate) และการพัฒนาต้นแบบโปรแกรม (prototype)

ระยะที่ 3 การทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อ ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และนำเสนอหลักการออกแบบที่ได้จากการวิจัย ใน ขั้นตอนนี้เป็นการนำผลการวิเคราะห์จากขั้นตอนที่ 2 มาสรุปเป็นเอกสาร เพื่อให้ทีมนักออกแบบใช้ในการ ระดมความคิด (idea identification) และนำสู่การสร้างหลักการออกแบบ (program design principles)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักปฏิบัติซึ่งเป็นมี ครูในสถานศึกษา ผู้ปกครอง/ผู้สูงอายุใน ฐานะวิทยากร และผู้จัดกิจกรรมชุมชน โดยใช้การสัมภาษณ์ การสำรวจด้วยแบบสอบถามมีประเด็นที่ จำเป็นต้องส่งเสริมพัฒนาดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่าน โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย

1.1 ความต้องการจำเป็นด้านการตระหนักรู้ในความสำคัญของการส่งเสริม ความสัมพันธ์ระหว่างวัย

1.1.1 ความตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท ประกอบด้วย ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะห่างเหินมากขึ้น ความเคารพที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่มีน้อยลง คน ในครอบครัวใช้เวลาด้วยกันน้อยลง การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน ความสนใจของผู้ สูงอายุและเด็กต่างกัน และการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่น น้อยลง พบว่าประเด็นที่ควรได้รับการส่งเสริม ได้แก่ ปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท ได้แก่ คนในครอบครัวใช้เวลาด้วยกันน้อยลง ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และการถ่ายทอด ความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง เนื่องจากมีช่องว่างความรู้เกินร้อยละ 50.00

1.1.2 ตระหนักรู้ในความจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยในชุมชน ส่วน ใหญ่ผู้ให้ข้อมูลเห็นคุณค่าของการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย จึงไม่จำเป็นต้องเน้นการส่งเสริมใน ประเด็นนี้มากนัก

1.2 ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย

ความต้องการจำเป็นด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม ความสัมพันธ์ระหว่างวัยประกอบด้วยประเด็นเกี่ยวกับ 1) วัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ ระหว่างวัย 2) รูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 3) การประเมินผลลัพธ์การ เรียนรู้วัย

1.2.1 วัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อัน ดีระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก พบว่า นักปฏิบัติมีความเข้าใจขอบเขตของวัตถุประสงค์ของโปรแกรม เพียงบางประเด็น ไม่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่สำคัญบางประการ เช่น เพื่อการสืบสานวัฒนธรรม เพื่อ ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุและเด็กเห็นคุณค่าในตนเอง และเกิดความภาคภูมิใจในการช่วยเหลือสังคม เพื่อ

แก้ไขปัญหาด้านสังคมและสังคมให้น่าอยู่ หรือ เพื่อพัฒนาสุขภาพกายและสุขภาพใจของผู้ร่วมกิจกรรม

1.2.2 รูปแบบเฉพาะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย พบว่า มีความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมเฉพาะที่เกี่ยวกับ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทน

1.2.3 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้วัย พบว่า มีความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับมุมมองการประเมินที่ต้องเน้นด้านคุณค่า และการใช้เครื่องมือในการประเมินที่หลากหลาย

1.3 ความต้องการจำเป็นด้านทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย พบว่า ทักษะที่มีความจำเป็นต้องพัฒนามี 4 ทักษะ ได้แก่ 1) การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง 2) การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม 3) การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ และ 4) ความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม ส่วนทักษะที่มีความจำเป็นในระดับน้อย ได้แก่ การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์ ความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การบริหารจัดการการขนส่งการสรรหาทุนในการดำเนินงาน การสร้างทีมงาน การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม การประชาสัมพันธ์โปรแกรม และการระบுவัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน

1.4 ความต้องการจำเป็นด้านความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย พบว่า นักปฏิบัติมากกว่าครึ่งมีความจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมความพร้อมด้านนี้

1.5 การระบุปัญหาเพื่อกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

1.5.1 ด้านนักปฏิบัติ ขาดการตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบทขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ขาดทักษะการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย และขาดความพร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์เรียนรู้ระหว่างวัย

1.5.2 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ประกอบด้วย 1) ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะห่างเหินมากขึ้น 2) ความเคารพที่เด็กมีต่อผู้ใหญ่มีน้อยลง 3) คนในครอบครัวใช้เวลาว่างร่วมกันน้อยลง 4) การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน 5) ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และ 6) การถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนบธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง

1.6 การกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

1.6.1 เป้าหมายในการพัฒนานักปฏิบัติ ด้วยการจัดอบรมและทำคู่มือให้นักปฏิบัติในประเด็นที่เป็นปัญหา

1.6.2 เป้าหมายในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ด้วยการนำปัญหามาระบุเป็นเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ประกอบด้วย 1) สร้างความผูกพันระหว่างวัย 2) สร้างมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย 3) สร้างการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย 4) สร้างให้เกิดการเรียนรู้ต่างตอบแทน 5) สร้างการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก 6) สร้างความภาคภูมิใจร่วมกัน และ 7) สร้างความเชื่อถือไว้วางใจ

2. การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ผลลัพธ์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดกับนักปฏิบัติประกอบด้วย 7 ตัวแปร ได้แก่ 1) ความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย อันนำมาซึ่งทัศนคติที่ดีต่อคนต่างวัย 2) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย 3) ความผูกพันระหว่างวัย 4) ความภาคภูมิใจร่วมกัน 5) การสื่อสารเชิงบวก 6) ความเชื่อถือไว้วางใจ และ 7) การแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

หลักการออกแบบ

หลักการออกแบบประกอบด้วยข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎีซึ่งอิงแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการศึกษานอกระบบ และข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ ซึ่งนำแนวคิดทฤษฎีมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี

ข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎีที่นำมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เกิดจากแนวคิดทฤษฎีทางการศึกษานอกระบบ 4 แนวคิด คือ 1) การเรียนรู้ระหว่างวัย 2) การจัดการศึกษานอกระบบ 3) จิตวิทยาภายในครอบครัว และ 4) จิตวิทยาระหว่างบุคคล

ภายใต้แนวคิดทฤษฎีทางการศึกษานอกระบบ ได้นำมาแปลเป็นทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยโดยใช้การระดมความคิดของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับคุณลักษณะของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยซึ่งสามารถสังเคราะห์เป็นคุณลักษณะของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยต้องประกอบด้วย 10 ด้าน ดังต่อไปนี้

- 1) การสร้างความรู้สึกลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้สมาชิกที่การตัดสินใจด้วยตนเอง
- 2) การจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกว่าจะสามารถทำกิจกรรมได้ง่ายและสนุก
- 3) การส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัย 4) การกำหนดบทบาทของการมีส่วนร่วม

ร่วมของพ่อแม่ในการสร้างการเรียนรู้ระหว่างวัย 5) การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน 6) การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองตามความต้องการของข้อเสนอของผู้สูงอายุและเด็ก 7) การใช้การสื่อสารเชิงบวกในการจัดกิจกรรม 8) การส่งเสริมให้เกิดความเชื่อถือว่าไว้วางใจกันของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม 9) การสร้างเงื่อนไขและสถานการณ์ที่ทำให้ผู้สูงอายุและเด็กมาพบและทำกิจกรรมร่วมกัน และ 10) การส่งเสริมศักยภาพในการจัดกิจกรรมของนักปฏิบัติในพื้นที่เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยได้ด้วยตนเองและยั่งยืน

ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ

ข้อคาดการณ์การออกแบบในแต่ละกิจกรรมเกิดจากการนำข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมผ่านการคิดออกแบบโดยผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย การกำหนดสาระการเรียนรู้ โครงสร้างของกิจกรรม ประกอบด้วย 1) รูปแบบกิจกรรมและภาระงานที่ใช้ในการเรียนการสอน 2) ประเภทของกิจกรรม 3) โครงสร้างการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของสมาชิก 4) แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน 5) เครื่องมือและสื่อการสอนที่นำมาใช้ รายละเอียดมีดังนี้

1) สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ที่กำหนดในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยประกอบด้วย 1) สาระที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างระหว่างวัย 2) สาระที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม 3) สาระที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ 4) ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น 5) ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ 6) สาระที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและดูแลสุขภาพ และ 7) ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิงบวก

2) โครงสร้างของกิจกรรม (task structures)

โครงสร้างกิจกรรมระหว่างวัยประกอบด้วย 1) การแสดงมุมมองเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของคนต่างวัย 2) การสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิตของกันและกัน 3) การเดินทางไปเก็บภาพประทับใจที่มีคุณค่าทางความรู้สึกพร้อมกัน 4) การประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน 5) การเรียนรู้ร่วมกันตามอัธยาศัย

ประเภทของกิจกรรมภายใต้โครงสร้างที่กำหนดประกอบด้วย 1) แนะนำกิจกรรม (Introduction) 2) เกมสร้างความรู้จัก (Community game) 3) คาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Café) 4) จับคู่สนทนา (Pair Dialogue) 5) บันทึกทัศนศึกษา (Field Trip and Documentation) 6) การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน (Moderation Workshop) 7) การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning) และ 8) งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (Exhibition and Network Party)

3) โครงสร้างการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของสมาชิก (participant structures)

การกำหนดโครงสร้างของการร่วมทำกิจกรรมของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม มีทั้งการให้ทำกิจกรรมเดี่ยวหรือกิจกรรมกลุ่ม และออกแบบการจับคู่ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมกลุ่ม ส่วนใหญ่ในการแบ่งกลุ่มสมาชิกที่เป็นบุคคลต่างวัยที่ไม่ได้อยู่ครอบครัวเดียวกัน วิธีการที่ใช้ในการแบ่งกลุ่ม ได้แก่ 1) การจับคู่ผู้สูงอายุและเด็กในครอบครัว 2) การจับคู่ผู้สูงอายุและเด็กเดินทางร่วมกัน เช่น การช่วยกันถ่ายภาพเดี่ยว พิมพ์ออกมาเป็นภาพโปสการ์ดของแต่ละคน เขียนบรรยายความรู้สึก และนำเสนอลงในแผ่นที่ชุมชนขนาดใหญ่ 3) การจับคู่ผู้สูงอายุและเด็กที่อยู่ในครอบครัวเดียวกัน ให้มีการวางแผนและลงมือปฏิบัติพร้อมกัน และ 4) การออกแบบกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม โดยกิจกรรมเดี่ยวเน้นการสำรวจความคิดเห็นและให้เหตุผลประกอบ ส่วนกิจกรรมกลุ่มเน้นการเสนอแนวทางและกระบวนการในการแก้ปัญหาจากการทำงานร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม

4) แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน หรือแนวทางการสื่อสารในชั้นเรียนที่ใช้ในการทำกิจกรรมเพื่อสร้างองค์ความรู้ (discursive practices)

แนวปฏิบัติทางวาทกรรมในการสื่อสารในชั้นเรียน ได้แก่ 1) แสดงความคิดเห็นด้านบวกและลบที่มีต่อคนต่างวัย 2) การเล่าเรื่อง และการสื่อสารเชิงบวก 3) การบรรยายความรู้สึกที่มีต่อสถานที่ของแต่ละคนลงในแผ่นโปสการ์ด และการนำเสนอความรู้สึกของตนเอง 4) การตอบข้อซักถามแสดงความเห็น และ 5) การสื่อสารตามอรรถาธิบายในครอบครัว

5) เครื่องมือและสื่อการสอนที่นำมาใช้ (tools and materials)

เครื่องมือและสื่อการสอนที่นำมาใช้ ประกอบด้วย 1) อุปกรณ์สำหรับทำ mind map 2) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง 3) กล้องถ่ายรูป เครื่องพิมพ์สี กระดาษ และแผ่นที่ชุมชนขนาดใหญ่ 4) อุปกรณ์เครื่องเขียน และสติ๊กเกอร์ 5) อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมต่างตอบแทน แบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก แบบสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก และแบบสำรวจความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็ก

3. การทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก การทดลองในวิจัยนี้มีการจัดกระทำ 2 ครั้ง คือ

3.1 การทดลองครั้งที่ 1

ผลการทดลองครั้งที่ 1 มีประเด็นที่นำไปปรับปรุงหลักการออกแบบ โปรแกรม และกิจกรรมสำหรับการทดลองในครั้งที่ 2 ดังนี้

1) ในกิจกรรมแนะนำกิจกรรม ผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในหน่วยงานหรือชุมชนเป็นผู้กล่าวเปิดงานแทนนักวิจัย/นักปฏิบัติ โดยเป็นผู้กล่าวถึงความสำคัญ ระบุข้อกำหนดในการร่วมกิจกรรม และเน้นย้ำให้อยู่ร่วมกิจกรรมจนแล้วเสร็จ รวมทั้งปรับสื่อการนำเสนอให้มีอักษรตัวใหญ่และเน้นรูปภาพ

- 2) ในกิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก ให้นักปฏิบัติเป็นผู้นำกิจกรรมสันตนาการ ผู้เรียนเข้าร่วมโดยอาสาสมัคร สร้างความคุ้นเคยโดยการพูดคุยตามอัธยาศัย หลักเลี่ยงการใช้เกมส์เคลื่อนไหวร่างกายสำหรับผู้สูงอายุ
- 3) ในกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง ปรับเปลี่ยนตำแหน่งนั่งทำกิจกรรม และจัดกลุ่มย่อยในวัยเดียวกันระดมความคิดก่อนรวมกลุ่ม เพื่อให้เกิดความกล้าและลดความประหม่าในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกเชิงลบ
- 4) ในกิจกรรมจับคู่สนทนา เน้นการแสดงตัวอย่างการเล่าเรื่องและแสดงบทบาทสมมติก่อนนำเข้าสู่กิจกรรม และใช้การถามตอบโดยนักปฏิบัติแทนการเล่าเรื่องเพื่อลดข้อจำกัดในคู่ที่มีความเขินอายและขาดทักษะในการสื่อสาร
- 5) ในกิจกรรมบันทึกทัศนคติ เตรียมงบประมาณที่เหมาะสมไว้ล่วงหน้าเพื่อลดข้อจำกัดในการเดินทาง
- 6) ในกิจกรรมประชุมประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน ให้นักปฏิบัติเข้าช่วยในส่วนที่เป็นการวิเคราะห์สังเคราะห์แก่ผู้เรียน
- 7) ในกิจกรรมเรียนรู้ต่างตอบแทนขยายระยะเวลาในกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนออกไปอีก 1 สัปดาห์

3.2 การทดลองครั้งที่ 2

ผลการทดลองครั้งที่ 2 มีประเด็นที่นำไปปรับปรุงกระบวนการส่งผ่าน และปรับปรุงโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ดังนี้

- 1) ปรับระยะเวลาในโปรแกรมหลังการทดลองปฏิบัติ จากเดิมที่ใช้เวลาในการดำเนินการกิจกรรมในเวลา 6 วัน (47 ชั่วโมง 55 นาที) กิจกรรมนอกเวลา 9 ชั่วโมง และเว้นระยะเพื่อเตรียมการ 6-8 สัปดาห์ ปรับใหม่เป็น เวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 7 วัน (49 ชั่วโมง 45 นาที) กิจกรรมนอกเวลา 12 ชั่วโมง และเว้นระยะเพื่อเตรียมการ 7-10 สัปดาห์
- 2) ปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับข้อค้นพบในขั้นทดลองปฏิบัติและขั้นประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย
- 3) ผลการทดลองและประเมินผลการใช้ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยนักปฏิบัติ พบว่า โปรแกรมช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยส่งผลให้เกิดตัวแปรผลลัพธ์ 7 ตัวแปรย่อย ได้แก่ ความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย อันนำมาซึ่งทัศนคติที่ดีต่อคนต่างวัย 2) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย 3) ความผูกพันระหว่างวัย 4) ความภาคภูมิใจร่วมกัน 5) การสื่อสารเชิงบวก 6) ความเชื่อถือไว้วางใจ และ 7) การแก้ไขปัญหาร่วมกัน และนักปฏิบัติมีความพึงพอใจตั้งแต่ระดับมากในทุกตัวแปรผลลัพธ์

4. การนำเสนอหลักการออกแบบของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ผลการทดลองนำต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็กตามแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย ทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่นำมาถอดบทเรียนเป็นหลักการออกแบบทั่วไป (general design principles) หลักการออกแบบย่อยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างวัย (local design principles) และหลักการในการเตรียมความพร้อมของบุคคลและทรัพยากรในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มีสาระ ดังนี้

4.1 หลักการออกแบบทั่วไป

หลักการออกแบบทั่วไปที่นำมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยอิงแนวคิดทฤษฎีทางการศึกษานอกระบบ 4 แนวคิด คือ 1) การเรียนรู้ระหว่างวัย 2) การจัดการศึกษานอกระบบ 3) จิตวิทยาภายในครอบครัว และ 4) จิตวิทยาระหว่างบุคคล ประกอบด้วย 10 หลักการ

4.2 หลักการออกแบบย่อย

หลักการย่อยที่พัฒนาจากการวิจัยมี 6 หลักการที่ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เจาะจง ประกอบด้วย การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย ความผูกพันระหว่างวัย ความภาคภูมิใจร่วมกัน การสื่อสารเชิงบวก และความเชื่อถือไว้วางใจ

4.3 หลักการในการเตรียมความพร้อมของบุคคลและทรัพยากรในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

หลักการในการเตรียมความพร้อมของบุคคลและทรัพยากรในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมี 5 หลักการที่จะนำไปสู่การบริหารจัดการโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยอย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย ผู้จัด การบริหารจัดการโปรแกรม นักปฏิบัติ ผู้เรียน และการบริหารจัดการกับปัญหาเฉพาะด้าน

หลักการออกแบบกิจกรรมในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	
หลักการทั่วไป	
1)	การสร้างความรู้สึกลดตภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้สมาชิกตัดสินใจเข้าร่วมด้วยตนเอง
2)	การจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกรู้ว่าสามารถทำกิจกรรมได้ง่ายและสนุก
3)	การส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัย
4)	การกำหนดบทบาทพ่อแม่ในการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย
5)	การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน
6)	การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองตามความต้องการของผู้สูงอายุและเด็ก
7)	การใช้การสื่อสารเชิงบวกในการจัดกิจกรรม
8)	การส่งเสริมให้เกิดความเชื่อถือไว้วางใจกันของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม

หลักการออกแบบกิจกรรมในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	
หลักการทั่วไป	
9) การสร้างเงื่อนไขและสถานการณ์ที่ทำให้ผู้สูงอายุและเด็กมาพบและทำกิจกรรมร่วมกัน	
10) การส่งเสริมศักยภาพในการจัดกิจกรรมของนักปฏิบัติในพื้นที่เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยได้ด้วยตนเองและยั่งยืน	
หลักการออกแบบย่อย	
ผลลัพธ์การเรียนรู้	ลักษณะของกิจกรรม
การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย	กิจกรรมที่ทำให้นักปฏิบัติมีความสามารถในการจำแนกภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบ การเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและเชิงลบของตัวเองและคนต่างวัยจากคำบอกเล่าของผู้อื่น ความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย และยอมรับความชอบตามอัธยาศัยที่แตกต่างของกันและกัน
มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย	กิจกรรมที่เล่าเรื่องที่ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจในเรื่องราวชีวิตและเกิดความภูมิใจในตัวของผู้เล่า ผู้เล่ามีความภูมิใจในการดำเนินชีวิตของตนเอง และกล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน และทักษะในการเป็นผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี
ความผูกพันระหว่างวัย	กิจกรรมที่ทำให้เกิดความใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กับคนต่างวัย มีความสุขระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน ความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน และความกล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน
ความภาคภูมิใจร่วมกัน	กิจกรรมที่ทำให้มีความภาคภูมิใจในสถานที่ในชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเอง และความพอใจในผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน
การสื่อสารเชิงบวก	กิจกรรมที่ทำให้กล้าแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน
ความเชื่อถือไว้วางใจ	กิจกรรมที่ทำให้มีโอกาสแสดงตนเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับในลักษณะต่างตอบแทน และเกิดความเชื่อมั่นในการตัดสินใจของคนต่างวัย
หลักการในการเตรียมความพร้อมของบุคคลและทรัพยากรในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	
ผู้จัด	คุณสมบัติทั่วไปของผู้จัด <ul style="list-style-type: none"> • มีงบประมาณอย่างเพียงพอสำหรับการสรรหาและจัดอบรมทีมงานและนักปฏิบัติ (บางกิจกรรมอาจใช้ผู้ช่วยนักปฏิบัติ 1 คนต่อผู้เรียน 2 คู่) รวมทั้งการอัดฉีดให้แก่ผู้สูงอายุในการเข้าร่วมกิจกรรม • มีเวลาสำหรับดำเนินโปรแกรมนี้นี้ไม่ต่ำกว่า 3-4 เดือน (รวมระยะเวลาตั้งแต่ขึ้นทบทวนก่อนปฏิบัติงานไปจนถึงขึ้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน)
การบริหารจัดการโปรแกรม	แนวทางในการบริหารจัดการโปรแกรมของทีมงาน <ul style="list-style-type: none"> • คัดเลือกบุคลากรที่มีความรู้ความเข้าใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย และสามารถให้คำแนะนำแก่นักปฏิบัติในประเด็นปัญหาต่าง ๆ

	<ul style="list-style-type: none"> ● จัดตารางอบรมทีมงานและนักปฏิบัติ ให้มีความเข้าใจวัตถุประสงค์และแนวทางปฏิบัติของโปรแกรมให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งอาจจัดได้มากกว่า 1 ครั้ง ● จัดอบรมนักปฏิบัติพิเศษเพิ่มเติมหากมีการจัดกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาปัญหาร่วมกันเนื่องจากตัวกิจกรรมมีรูปแบบเฉพาะอย่างน้อย 1 วัน ● จัดตารางเตรียมความพร้อมผู้เรียนก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างน้อย 1 ครั้ง ● สำรวจปัญหาและความต้องการของชุมชนที่แท้จริง มากกว่ากำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมตามนโยบายที่ส่งมาจากเบื้องบน ● มีทีมงานหรือนักปฏิบัติสามารถสร้างประเด็นสัมภาษณ์ผู้ปกครองและเด็ก เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัยเฉพาะของบริบท และมีความสามารถในการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อเป็นข้อมูลในปรับหลักการออกแบบที่เหมาะสมกับบริบท ● หากต้องการประเมินผู้เรียนระหว่างดำเนินโปรแกรม ควรแยกนักปฏิบัติออกจากการเป็นผู้ประเมิน
นักปฏิบัติ	<p>คุณสมบัติทั่วไปของนักปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ด้านความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติ เป็นผู้มีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีความเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัย และมีความมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติงานจนบรรลุวัตถุประสงค์ ● ด้านกายภาพและบุคลิกภาพ เป็นผู้มีบุคลิกภาพที่สง่างาม ยิ้มแย้มแจ่มใส น่าเชื่อถือ แต่งกายสุภาพเหมาะสมกับกิจกรรม รู้จักวิธีการพูดคุยกับผู้สูงอายุและเด็ก ● ด้านอารมณ์ สังคม เป็นผู้ที่มีอารมณ์ขัน สนุกสนาน รู้จักจังหวะการพูดเพื่อเพิ่มสีสัน และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรักและเอื้ออาทรต่อกัน ● ด้านสติปัญญา เป็นผู้ที่มีความสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีประสบการณ์ด้านความสัมพันธ์ระหว่างวัย มีความจำดี แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ มีไหวพริบ และช่างสังเกต ● ไม่มีภาระงานซ้ำซ้อนระหว่างดำเนินโปรแกรม
ผู้เรียน	<p>คุณสมบัติของผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ผู้เรียนมีเวลาว่างเพียงพอสามารถร่วมกิจกรรมจนครบกระบวนการ โดยร่วมกิจกรรมในเวลา 7 วัน และกิจกรรมนอกเวลา 12 ชั่วโมง ● ผู้สูงอายุและเด็กต้องไม่ใช่ผู้พิการ สามารถเดินเห็นได้สะดวก และหูไม่ตึง ● เด็กไม่ได้รับอนุญาตให้นำมือถือเข้าร่วมกิจกรรม
การจัดการกับปัญหาเฉพาะด้าน	<ul style="list-style-type: none"> ● กรณีที่ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทัศนคติเชิงลบเกี่ยวกับเด็กอย่างรุนแรง นักปฏิบัติจำเป็นต้องจัดกิจกรรมเพื่อเตรียมพร้อมผู้เรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

	<ul style="list-style-type: none"> ● หากนักปฏิบัติพบว่าตนเองไม่สามารถปรับทัศนคติของผู้สูงอายุได้ จำเป็นต้องปรึกษาหรือใช้การบำบัดโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือยกเลิกการเข้าร่วมกิจกรรมร่วมกับผู้เรียนอื่น เนื่องจากจะส่งผลเสียต่อการสร้างบรรยากาศโดยรวมซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้
--	---

อภิปรายผลการวิจัย

1. ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในวิจัยนี้แสดงให้เห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในบริบทไทย โดยพบว่ามึลักษณะห่างเหินมากขึ้น เด็กมีความเคารพต่อผู้ใหญ่ลดลง คนในครอบครัวใช้เวลาาร่วมกันน้อยลง การสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไม่เข้าใจกัน ความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กต่างกัน และการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และขนมธรรมเนียมประเพณีระหว่างรุ่นสู่รุ่นน้อยลง ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่กล่าวว่า ในบริบทไทย เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมทางสังคมสืบเนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ส่งผลให้โครงสร้างทางสังคมเปลี่ยนไป ในลักษณะที่เป็นครอบครัวข้ามรุ่น มีความสัมพันธ์ที่ห่างเหินและมีความเปราะบางมากยิ่งขึ้น โดยจะเห็นได้จากจำนวนครอบครัวข้ามรุ่นหรือครอบครัวที่เด็กอยู่กับปู่ ย่า ตา ยาย ในปี พ.ศ. 2565 ที่มีจำนวนมากถึง 1.24 ล้านคน และจากการสำรวจสถานการณ์เด็กและสตรีในประเทศไทย พ.ศ. 2538 - 2559 พบว่า เด็กที่ได้รับการดูแลโดยปู่ ย่า ตา ยาย ที่สูงอายุจะมีผลการเรียนที่ต่ำกว่าเด็กที่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ซึ่งเป็นความท้าทายเชิงคุณภาพที่ส่งผลต่อการเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของศรีรินทร์ เกรย์ et al. (2556) ที่ได้นำข้อมูลเชิงคุณภาพที่เก็บรวบรวมมา แสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุที่ใช้อายุ 60 ปีเป็นเกณฑ์ มักถูกตีตราว่าเป็น “ความไม่มีประโยชน์” และ “ความเสื่อมถอยด้านศักยภาพในการทำงานและการพึ่งพาตนเอง และความเคารพที่สังคมมีต่อผู้สูงอายุน้อยลง ประเด็นดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่จะมาช่วยเตรียมความพร้อมสังคมไทยให้รองรับปัญหาช่องว่างระหว่างวัย ที่จะเพิ่มมากขึ้นเมื่อประเทศไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์

2. โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ผลการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กมีประเด็นในการอภิปรายเกี่ยวกับ 1) ความเหมาะสมในการนำไปใช้ 2) ข้อจำกัดในการดำเนินการ และ 3) กิจกรรมทางเลือกที่ผู้จัดสามารถเลือกใช้ตามความพร้อมของผู้เรียน ดังต่อไปนี้

2.1. ความเหมาะสมในการนำไปใช้

จากข้อค้นพบในการประเมินความต้องการจำเป็นที่แสดงให้เห็นว่า ในบริบทไทย ผู้ปกครองมักปล่อยให้ผู้สูงอายุและเด็กอยู่ร่วมกันโดยมิได้เตรียมความพร้อมที่จะให้ใช้เวลาอย่างมีคุณภาพร่วมกัน และในปัจจุบันยังขาดงานวิจัยที่อ้างอิงแนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นหลักปฏิบัติเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัยอย่างเป็นรูปธรรม

จากงานวิจัยนี้ นักวิจัยได้พัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยนำแนวคิดและทฤษฎีที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยและแนวคิดการศึกษาอกระบบโรงเรียนมาออกแบบกิจกรรม ทดลองใช้ และปรับปรุงใหม่จนมีความเหมาะสมในการนำไปใช้จริงในบริบท โดยมีได้ปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้เรียนแต่ละกิจกรรมเป็นไปตามธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งผลการนำไปใช้จากการประเมินจากนักปฏิบัติทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า ผู้เรียนเกิดการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย เกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย มีความผูกพันระหว่างวัย เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน มีการสื่อสารเชิงบวก และมีความเชื่อถือไว้วางใจซึ่งกันและกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Springate et al. (2008) ที่กล่าวว่า ผู้ร่วมโปรแกรมทั้งสองวัยได้ประโยชน์ต่างตอบแทนที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัย ในด้านความเข้าใจ มิตรภาพ ความสุข และความมั่นใจต่อกันและกัน โดยช่วยให้ผู้สูงอายุลดการแบ่งแยก เนื่องจากมีความรู้ความเข้าใจ ยอมรับและเข้าใจเด็กมากขึ้น และมีสุขภาพกายและสุขภาพใจที่ดีขึ้น ในขณะที่เด็กจะเห็นคุณค่าในตนเองมากยิ่งขึ้น และได้รับการพัฒนาทักษะใหม่เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สูงอายุ

2.2. ส่วนที่เป็นข้อจำกัดในการดำเนินโปรแกรม

การดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยพบข้อจำกัดบางประการจากคุณลักษณะของผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม ทำให้ต้องมีการปรับแก้วิธีดำเนินกิจกรรมสอดคล้องกับผู้เรียน ประกอบด้วย ความไม่กล้าในการแสดงความคิดเห็นของเด็ก การขาดทักษะในการสื่อสาร การไม่เห็นคุณค่าของตนเองของผู้สูงอายุ และการมีข้อจำกัดด้านเวลาและภาระความรับผิดชอบของผู้สูงอายุ

ข้อจำกัดด้านความไม่กล้าแสดงความคิดเห็นของเด็ก ในกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง พบว่า อุปสรรคใหญ่หลวงต่อการเข้าถึงปัญหาระหว่างวัย คือ การไม่กล้าเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริงของโดยเฉพาะภาพลักษณ์เชิงลบที่เด็กมีต่อผู้สูงอายุ ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของ ชีโรชิตี เกิดแก้ว (2559) และ กิตติยา รัศมีแจ่ม and ฤดี กมลสวัสดิ์ (2562) กล่าวว่า ในสังคมไทยเด็กต้องเคารพและให้เกียรติผู้ใหญ่ ไม่ควรที่จะโต้แย้งหรือทำให้ผู้สูงอายุเกิดความลำบากใจเพราะกิริยาและคำพูดที่ไม่เหมาะสม เพื่อลดข้อจำกัดทางสังคม นักวิจัยได้ลดความกังวลใจให้แก่เด็กเพื่อที่จะกล้าแสดงความคิดเห็น โดยแยกไม่ให้ผู้สูงอายุและเด็กที่มาจากรอบครัวเดียวกันอยู่กลุ่มเดียวกัน และแยกสถานที่ของแต่ละกลุ่มมิให้อยู่ในห้องเดียวกัน รวมทั้งเพิ่มกิจกรรมเตรียมความพร้อมโดยในคนวัยเดียวกันได้มีโอกาสระดมความคิดเห็นในกลุ่มย่อยก่อนร่วมกิจกรรมระหว่างวัย แม้การปรับแก้ช่วยให้เด็กส่วนใหญ่กล้าแสดงความคิดเห็นมาก

ยิ่งขึ้น แต่ยังคงมีบางส่วนที่ยังไม่แสดงความคิดเห็นของตนเองซึ่งยังไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่า การที่เด็กยังคงไม่แสดงความคิดเห็น เป็นเพราะไม่กล้าหรือเป็นเพราะไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้ การถอดหลักการออกแบบจึงนำมาซึ่งข้อค้นพบสำคัญที่ว่า กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องภาพลักษณ์เชิงบวก และเชิงลบจะต้องมีกระบวนการส่งผ่าน “ความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อคนต่างวัย” จึงจะทำให้ ลดข้อจำกัด และสามารถส่งผลต่อตัวแปรตามย่อย “การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย” ได้สำเร็จ

ข้อจำกัดด้านทักษะในการสื่อสาร ในกิจกรรมจับคู่สนทนา พบว่า ผู้สูงอายุและเด็กส่วนใหญ่ขาด ทักษะในการสื่อสารกับบุคคลอื่น สอดคล้องกับวิจัยของ ฐิราพร เกศพิชญวัฒนา, สุวิณี วิวัฒน์วานิช, ชาตินัย หวานวาจา (2563) ที่กล่าวว่า ผู้สูงอายุขาดทักษะและประสบการณ์ในการสื่อสารเรื่องที่ยุ่งยากและซับซ้อน และสำหรับทักษะการสื่อสารของเด็ก วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2558) กล่าวว่า จากการศึกษาเกี่ยวกับทักษะการสื่อสารของเด็กไทย พบว่า การสื่อสารเป็นทักษะที่เด็กไทยมีปัญหา ค่อนข้างมาก เมื่อมีการสื่อสารออกมา เด็ก ๆ จะสื่อสารโดยการอ่านตามข้อความ ไม่สามารถนำเสนอ เป็นความคิดเห็นของตนเองและไม่สามารถที่จะชี้ประเด็นสำคัญได้ หลังจากปรับเปลี่ยนลักษณะการ ร่วมกิจกรรมโดยเพิ่มนักปฏิบัติเป็นตัวกลางระหว่างการสนทนา แม้จะเป็นการลดความสำคัญของ บทบาทในการเป็นผู้สัมภาษณ์ของผู้เรียน แต่สามารถคงไว้ซึ่งการส่งผ่านเนื้อหาสาระที่สำคัญไปยัง ผู้รับสารเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่สำคัญในการเรียนรู้ ในวิจัยนี้ นักวิจัยจึงได้ปรับกระบวนการส่งผ่าน จาก “กล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน” เป็น “การส่งผ่านข้อมูลที่สำคัญไปยัง ผู้ฟังที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี” เพื่อแสดงให้เห็นว่าหากการปรับกิจกรรมไม่สามารถก่อให้เกิด กระบวนการส่งผ่านนี้ ก็จะไม่สามารถเกิดตัวแปรตามย่อย “มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย”

ข้อจำกัดด้านการไม่เห็นคุณค่าของตนเองของผู้สูงอายุ ในกิจกรรมจับคู่สนทนา พบว่า ผู้สูงอายุ โดยมากมองไม่เห็นคุณค่าในตนเองและคิดเรื่องที่ตนเองภูมิใจไม่ออก มักคิดว่าหลานคือความ ภาคภูมิใจของตนเอง มิใช่ตนเองที่มีคุณค่า เป็นผลให้ระหว่างการสนทนาไม่สามารถนึกถึงความสำเร็จ ของตนเองที่จะนำมาใช้สร้างความประทับใจต่อเด็กได้ การดำเนินโปรแกรมจึงจำเป็นต้องทำให้ ผู้สูงอายุรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและเกิดกระบวนการส่งผ่าน “ผู้เล่ามีความภูมิใจในการดำเนินชีวิต ของตนเอง และกล้าเปิดเผยเรื่องราวที่ไม่เคยเล่าให้คนต่างวัยฟังมาก่อน” เพื่อส่งผลให้เกิดตัวแปรตาม ย่อย “มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย”

ข้อจำกัดด้านเวลาและภาระความรับผิดชอบของผู้สูงอายุ ในกิจกรรมบันทึกทัศนคติ พบว่า ผู้สูงอายุโดยมากมีรายได้ต่ำเนื่องจากต้องหาเลี้ยงชีพรายวันและขาดงบประมาณในการเดินทาง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ผู้จัดจำเป็นต้องจัดหาเงินทุนสนับสนุน และอำนวยความสะดวก ต่อการเข้าร่วมโปรแกรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วนิดา ดุรงค์ฤทธิชัย et al. (2560) ที่ได้ทำการ วิเคราะห์สถานการณ์ความเหลื่อมล้ำในพื้นที่จังหวัดสิงห์บุรี โดยพบว่า ผู้สูงอายุในพื้นที่โดยมากด้อย โอกาส รายได้ต่ำกว่าเส้นยากจน สวัสดิการที่เข้าถึงมากเป็นเบี้ยยังชีพและการดูแลสุขภาพเบื้องต้น

และสิทธิสวัสดิการที่เข้าไม่ถึงแต่ต้องการ คือ การดูแลจากครอบครัวยามลำบาก นักวิจัยจึงได้ทำการปรับเปลี่ยนการแทรกแซงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยจัดให้มีผู้อำนวยการความสะดวกในการเดินทาง รวมทั้งมีการจัดเตรียมงบประมาณในการเดินทางให้ล่วงหน้า อย่างไรก็ตาม หลังจากปรับเปลี่ยนแม้ผู้เรียนส่วนมากสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ แต่ยังพบข้อจำกัดที่เกี่ยวกับระบบขนส่งสาธารณะ ซึ่งแม้ว่าผู้สูงอายุจะได้รับงบประมาณในการเดินทาง แต่ยังไม่สามารถเดินทางไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ได้ด้วยตนเองได้

2.3. กิจกรรมทางเลือกที่ผู้จัดสามารถเลือกใช้ตามความพร้อมของผู้เรียน

ในกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน พบว่า เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง เป็นผลให้ผู้เรียนไม่สามารถระบุปัญหา เสนอแนวทางแก้ปัญหาได้ และคิดกระบวนการในการแก้ไขปัญหาได้ แม้จะเพิ่มเติมนักปฏิบัติอยู่ให้ความช่วยเหลือประจำกลุ่มผู้เรียน แต่ก็พบว่านักปฏิบัติส่วนมากไม่สามารถให้ความช่วยเหลือได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ที่ได้นำเสนอผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างปีการศึกษา 2554 ถึง 2559 ปรากฏว่าผลการทดสอบใน 5 วิชา ได้แก่ วิชาภาษาไทย สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ มีผลคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 ซึ่งชี้ได้ว่านักเรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์หรือใช้เหตุผลได้ (ณัฐ ภูมิพัฒน์ศิริ, 2563) ด้วยเหตุนี้ นักวิจัยปรับให้กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน เป็นกิจกรรมทางเลือกของผู้จัดโดยให้พิจารณาตามความพร้อมของกลุ่มผู้เรียน กรณีที่ไม่จัดจะไม่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาซึ่งตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวังที่เกี่ยวกับ “ความภาคภูมิใจร่วมกัน” และ “ความเชื่อใจไว้วางใจ” และ “การแก้ไขปัญหาาร่วมกัน” เนื่องจากสามารถสร้างโดยกิจกรรมอื่น เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน ในกรณีจัดให้กับผู้เรียนที่มีความพร้อมด้านการคิดวิเคราะห์ จะเป็นผลดีเนื่องจากได้ข้อค้นพบที่เป็นรูปธรรมสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และเกิดความภาคภูมิใจร่วมกันในระดับที่สูงขึ้น

3. ความเหมาะสมของแนวคิดทฤษฎีมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย ได้นำแนวคิดทฤษฎี 4 แนวคิดมาใช้ในการออกแบบ และส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์ย่อยทั้ง 7 ตัว คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2) การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y3) ความเชื่อใจไว้วางใจ (Y4) ความผูกพันระหว่างกัน (Y5) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y6) และการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน (Y7) พบว่า ผลของการนำโปรแกรมมาใช้มีความสอดคล้องกับ แนวคิดทฤษฎี 4 แนวคิด ดังนี้

1) สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย ของ Brubaker & Brubaker (1999) ที่กล่าวว่าองค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างวัยประกอบด้วย 4R ที่ประกอบด้วย

1) การมีความรับผิดชอบต่อกันและกัน (Responsibility) 2) การเคารพในความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกัน (Respect) 3) ความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ร่วมกัน (Resiliency) และ 4) การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อกัน (Reciprocity) โดยพบว่า โปรแกรมมีการออกแบบให้เกิดประโยชน์ต่างตอบแทน และก่อให้เกิดผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง ตรงตามแนวคิดทั้งสิ้นรวม 3 องค์ประกอบ คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y6) และการแก้ปัญหา ร่วมกัน (Y7)

2) สอดคล้องกับหลักปรัชญาการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน ของ John Dewey: the theory of oneness ผู้บุกเบิกและพัฒนาหลักการจัดการศึกษานอกระบบไว้อย่างเป็นรูปธรรม การนำเสนอหลักคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาโดยเน้นประสบการณ์ตรงของผู้เรียน โดยกล่าวว่า การจัดการศึกษานอกระบบเน้นหลักการลงมือกระทำจริง มีสาระที่เกี่ยวข้องกับบริบทแวดล้อมของผู้เรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการปรับพฤติกรรม ความคิด และความรู้สึก ซึ่งสามารถนำประโยชน์จากการเรียนรู้ไปใช้ได้จริง (Romi & Schmida, 2009) ในวิจัยนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพปัญหาจากประสบการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างระหว่างวัย ได้ลงมือปฏิบัติและได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่นำมาซึ่งการปรับเปลี่ยนทัศนคติ และความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัย ที่ส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจอันนำมาซึ่งความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ทันที นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับหลักการอื่น ๆ ของการศึกษานอกระบบอีกด้วย เช่น การเน้นผู้สูงอายุและเด็กเป็นศูนย์กลางมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาเพื่อแก้ปัญหาของผู้เรียนเอง รวมทั้งได้เลือกกิจกรรมที่หลากหลายและยืดหยุ่นเหมาะสมกับการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่น

3) สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตวิทยาภายในครอบครัว ที่กล่าวว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัว จะต้องสร้างความผูกพันระหว่างกันโดยให้แต่ละวัยมีเวลาและแสดงความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน มีการสร้างความเข้าใจในความแตกต่างของกันและกัน เน้นให้แต่ละวัยใช้การสื่อสารเชิงบวกต่อกันและกัน สุกัญญา รุ่งทองใบสุรีย์ (2558) โดยโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยก่อให้เกิดผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง ตรงตามแนวคิดทั้งสิ้นรวม 4 องค์ประกอบ คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และความผูกพันระหว่างกัน

4) สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตวิทยาระหว่างบุคคล ของ พรทิพย์ เกตุรานนท์ (2552) กล่าวว่า ความไว้วางใจนั้น เป็นพื้นฐานของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ในวิจัยนี้ได้ตัวแปรตามย่อย คือ ความเชื่อถือไว้วางใจ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

แม้ว่าการวิจัยเชิงการออกแบบมีความประสงค์ที่จะให้การจัดกระทำเป็นไปอย่างธรรมชาติให้มากที่สุด โดยไม่มีการตั้งข้อจำกัดในเรื่องของการนำไปใช้ในบริบทจริง อย่างไรก็ตาม นักวิจัยพบว่าการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยจะประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องควรจะต้องมีคุณสมบัติพื้นฐาน ดังนี้

1.1. ผู้จัด เนื่องจากการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กมีการใช้ทรัพยากรจำนวนมาก ดังนั้นผู้จัดจำเป็นต้องมีงบประมาณและเวลาที่มากพอ รวมทั้งมีสถานที่และบุคลากรที่มีความชำนาญเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อจะสามารถชี้แนะนักปฏิบัติได้ สำหรับด้านเวลาผู้จัดควรมีเวลาในการคัดเลือก จัดอบรม และปรับความเข้าใจวัตถุประสงค์ของโปรแกรมให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันมากกว่า 1 ครั้ง และถ้าหากต้องการที่จะใส่กิจกรรมกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาในกลุ่มผู้เรียนที่เป็นเด็กโตด้วยนั้น จะต้องมีการจัดอบรมนักปฏิบัติพิเศษเพิ่มเติมไปอีกเนื่องจากตัวกิจกรรมมีรูปแบบเฉพาะ นอกจากนี้ผู้จัดจำเป็นต้องทำการสำรวจปัญหาและความต้องการของชุมชนที่แท้จริง มากกว่าที่จะนำนโยบายจากเบื้องบนลงมาใช้ในการกำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1.2. นักปฏิบัติ เนื่องจากนักปฏิบัติเป็นเครื่องมือสำคัญต่อความสำเร็จของโปรแกรม ทั้งการเป็นผู้จัดการ ผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้พัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติที่ดี เกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ให้แก่ผู้เรียน ในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยนั้นจะต้องใช้นักปฏิบัติที่มีความสามารถในการวิเคราะห์สังเคราะห์ สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ซึ่งเป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จของการดำเนินโปรแกรม หากไม่สามารถทำได้จะเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินโปรแกรม ดังนั้น ผู้จัดควรเป็นบุคคลที่มีประสบการณ์และมีคุณสมบัติ ดังนี้

- ด้านกายภาพและบุคลิกภาพ เป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่สง่างาม ยิ้มแย้มแจ่มใส น่าเชื่อถือ แต่งกายสุภาพเหมาะสมกับกิจกรรม รู้จักวิธีการพูดคุยกับผู้สูงอายุและเด็ก
- ด้านอารมณ์ สังคม เป็นผู้ที่มีอารมณ์ขัน สนุกสนาน รู้จักจังหวะการพูดเพื่อเพิ่มสีสันและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรักและเอื้ออาทรต่อกัน
- ด้านสติปัญญา เป็นผู้ที่มีความสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีประสบการณ์ด้านความสัมพันธ์ระหว่างวัย มีความจำดี แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ มีไหวพริบ และช่างสังเกต
- ด้านภาระงาน เป็นผู้ที่มีความมุ่งมั่นและตั้งใจที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จ ไม่มีภาระงานซ้ำซ้อนระหว่างดำเนินโปรแกรม โดยจะต้องมีระยะเวลาสำหรับดำเนินโปรแกรมนี้ไม่น้อยกว่า 3-4 เดือน (รวมระยะเวลาตั้งแต่ขั้นทบทวนก่อนปฏิบัติงานไปจนถึงขั้นทบทวนหลังปฏิบัติงาน)

มีความสามารถในการสร้างประเด็นสัมภาษณ์ผู้ปกครองและเด็ก และมีความสามารถในการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อเป็นข้อมูลในการการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับบริบท และควรมีนักปฏิบัติอย่างน้อย 1 คน ต่อผู้เรียน 2 คู่ หากต้องการประเมินผู้เรียนระหว่างดำเนินโปรแกรมควรแยกนักปฏิบัติออกจากการเป็นผู้ประเมิน

4) **ผู้เรียน** แม้จะไม่มีทางเลือกผู้ร่วมกิจกรรมอย่างเฉพาะเจาะจง แต่อย่างน้อยผู้เรียนมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้ คือ มีเวลาว่างเพียงพอสามารถร่วมกิจกรรมจนครบกระบวนการ โดยต้องสามารถเข้าร่วม กิจกรรมในเวลา 7 วัน (49 ชั่วโมง 45 นาที) และกิจกรรมนอกเวลา 12 ชั่วโมง ผู้สูงอายุและเด็กต้องไม่ใช่ผู้พิการ สามารถเดินเหินได้สะดวก หูไม่ตึง และเด็กไม่ควรมีมือถือเข้าร่วมกิจกรรม กรณีที่ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทัศนคติเชิงลบเกี่ยวกับเด็กอย่างรุนแรง นักปฏิบัติจำเป็นต้องจัดกิจกรรมเพื่อเตรียมพร้อมผู้เรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม หากนักปฏิบัติพบว่าตนเองไม่สามารถปรับทัศนคติของผู้สูงอายุได้ จำเป็นต้องปรึกษาหรือใช้การบำบัดโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือยกเลิกการเข้าร่วมกิจกรรมร่วมกับผู้เรียนอื่น เนื่องจากจะส่งผลเสียต่อการสร้างบรรยากาศโดยรวมซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้

นอกจากนี้ อุปสรรคสำคัญยิ่งของการจัดโปรแกรมนี้ คือ ความยากจนของผู้สูงอายุ นักวิจัยพบว่า ผู้สูงวัยโดยมากยังไม่พร้อมเข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากยังคงต้องทำมาหากินเลี้ยงปากท้อง พบว่าร้อยละ 50 ครอบครัวข้ามรุ่นยังมีปัญหาเรื่องฐานะทางบ้าน มีปัญหาเรื่องการจ่ายค่าเล่าเรียน หากต้องการให้ผู้เรียนเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอจะต้องมีการชดเชยรายได้เพียงพอให้กับผู้สูงอายุ

2. ข้อเสนอเชิงนโยบาย

2.1 กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ในปัจจุบันไม่มีงบประมาณและหน่วยงานรองรับกิจกรรมที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย งบประมาณและบุคลากรที่มีอยู่จะรองรับในลักษณะแยกประเภทให้กับกรมกิจการผู้สูงอายุ กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กรมกิจการเด็กและเยาวชน และอื่นๆ ดังนั้นการจัดโปรแกรมหรือกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยจึงเป็นการผิดระเบียบการเบิกจ่ายและเป็นภาระสำหรับผู้จัด ดังนั้นกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ควรจะต้องปรับโครงสร้างการบริหารจัดการหรือเพิ่มงบประมาณเพื่อให้ครอบคลุมการร่วมกิจกรรมระหว่างวัย

2.2 กระทรวงศึกษาธิการ โดยปกติแล้วองค์กรหลักในกระทรวงศึกษาธิการมีการแบ่งของเขตหน้าที่ในส่วนสำคัญ 4 หน่วยงาน คือ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา โดยที่ทั้ง 4 หน่วยงานนี้ การจัดการศึกษาแม้จะมีการแยกจัดตามกลุ่มของผู้เรียน แต่ไม่มีหน่วยงานใดระบุภาระหน้าที่ความรับผิดชอบในส่วนที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบร่วมมือระหว่างคนต่างวัย ดังนั้นจึงไม่มีการจัดงบประมาณและตัวประเมินชีวิตสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้

ร่วมกันของผู้สูงอายุและเด็ก ทำให้โรงเรียนส่วนใหญ่ปฏิเสธที่จะเพิ่มต้นทุนและภาระงานของตนเอง โรงเรียนที่ต้องการจัดกิจกรรมเหล่านี้จะต้องอาศัยวิสัยทัศน์และการอุทิศตนของผู้อำนวยการ สถานศึกษาและบุคลากรทางการศึกษาที่จะต้องเป็นผู้จัดหางบประมาณสนับสนุนด้วยตนเอง และ/หรือทำงานประสานกับองค์กรบริการส่วนตำบลหรือภาคเอกชนเพื่อที่จะได้รับการช่วยเหลือด้านงบประมาณ และยินดีที่จะรับภาระงานเพิ่มเติมโดยไม่ได้รับการประเมินผลงานในส่วนนี้

2.3 กระทรวงมหาดไทย โดยองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) มีความเป็นไปได้มากที่สุดที่จะจัดสรรงบประมาณในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านการจัดงบประมาณจาก 2 หน่วยงาน คือ ฝ่ายส่งเสริมและสวัสดิการสังคม ซึ่งมีงบประมาณสำหรับงานสังคมสงเคราะห์และงานสวัสดิการเด็กและเยาวชน และฝ่ายพัฒนาชุมชนซึ่งมีงบประมาณสำหรับการพัฒนาชุมชน ดังจะเห็นว่าอบต. บางพื้นที่มีศูนย์เด็กเล็กและมีโรงเรียนในสังกัดให้การสนับสนุน แต่ยังคงขาดประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมร่วมกับกับคนต่างวัย ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่า อบต. จะสามารถเป็นหัวเรือในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยให้แก่ชุมชนโดยขอความร่วมมือและการสนับสนุนจากโรงเรียนเนื่องจากมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็ก และศูนย์ศึกษานอกระบบเนื่องจากมีประสบการณ์เกี่ยวกับผู้สูงอายุ

3. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

3.1 ผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนถือเป็นสถานที่ยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการดึงเด็กเข้าร่วมกิจกรรมระหว่างวัย วิสัยทัศน์และการตระหนักรู้ในปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้บริหารสถานศึกษาจึงถือว่ามีค่าสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเข้าไปสู่ชุมชน ผู้บริหารสถานศึกษาที่ต้องการมีส่วนร่วมพัฒนาสังคมจะพยายามหางบประมาณในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมนอกห้องเรียนในวันเสาร์ อาทิตย์ โดยดึงชุมชนเข้ามาร่วมด้วย หรือแทรกเข้าไปในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีผู้สูงอายุเข้ามาบทบาทในการถ่ายทอดองค์ความรู้พื้นฐานให้กับนักเรียน

3.2 โรงเรียน โรงเรียนที่อยู่ภายใต้สังกัดการดูแลของทั้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) ส่วนใหญ่จะมีกำหนดระเบียบรายชื่อของผู้ปกครองและเครือข่ายสำหรับการจัดกิจกรรมสนองนโยบายที่ได้รับจากต้นสังกัดในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งโดยมากมักจะเป็นผู้ให้ความร่วมมือกับโรงเรียนอย่างดีพร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมในทันทีที่โรงเรียนร้องขอ แม้การที่มีลิสรายชื่อเหล่านี้จะมีส่วนดีที่สามารถระดมกลุ่มร่วมกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็มีข้อเสียที่ทำให้ไม่เกิดความหลากหลายในผู้ร่วมกิจกรรม การพัฒนาไม่ได้กระจายไปอย่างทั่วถึง ดังนั้นนักวิจัยเห็นว่าการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ในวาระพิเศษ ควรมีเวลาในการประชาสัมพันธ์ที่

เพียงพอสามารถกระจายไปยังผู้ที่สนใจอย่างแท้จริง โดยเปิดโอกาสให้ทุกคนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างเท่าเทียมกัน

3.3 เครือข่ายองค์กรชุมชนหรือองค์กรเอกชน ชุมชนที่มีเครือข่ายองค์กรชุมชนหรือหน่วยงานจากองค์กรเอกชนเพื่อประสานประโยชน์กับคนในชุมชนที่เข้มแข็งมักจะมีความพร้อมทั้งในด้านงบประมาณ สถานที่ และเวลาในการประสานประโยชน์และพัฒนาองค์ความรู้แก่คนในชุมชนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงความพร้อมในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยด้วย เช่น พิพิธภัณฑสถานบ้านไทเบ็ง จังหวัดลพบุรี มหาวิทยาลัยบ้านนอก จังหวัดระยอง ซึ่งล้วนพบว่าผู้นำองค์กรชุมชนเหล่านี้เป็นผู้มีวิสัยทัศน์และได้ทำกิจกรรมบางอย่างที่สนับสนุนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนต่างวัยในชุมชนไปบ้างแล้ว ทำให้เข้าใจความหมายและความสำคัญของการเรียนรู้ระหว่างวัย พร้อมทั้งจะนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กไปใช้ในการพัฒนาชุมชนให้ยั่งยืนโดยไม่ล่าช้า ดังนั้นการเริ่มต้นนำโปรแกรมไปใช้ให้ประสบความสำเร็จ นักวิจัยเห็นว่าควรเริ่มจากองค์กรชุมชนเหล่านี้ โดยภาครัฐและเอกชนควรให้การช่วยเหลือและสนับสนุนให้มีการกระจายแนวคิดและหลักการออกแบบไปใช้ในองค์กรและหน่วยงานอื่น ๆ ต่อไป

3.4 จิตอาสาในชุมชน ในต่างประเทศ จะพบเห็นจิตอาสาได้ทั่วไปในชุมชนจากกลุ่มคนที่เป็นผู้ที่มีโอกาสในชีวิตที่ดีและต้องการมีบทบาทในการช่วยเหลือสังคมโดยปราศจากความคาดหวังในค่าตอบแทน แต่ในประเทศไทยนั้น โดยมากจิตอาสาจะทำงานให้กับมูลนิธิเฉพาะทางที่ได้รับการสนับสนุนมาจากองค์กรในประเทศและต่างประเทศ การจะหาจิตอาสาที่จะเข้าไปพูดคุยหรือให้คำปรึกษากับครอบครัวและผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องต้องทำผ่านเครือข่ายองค์กรชุมชนหรือองค์กรเอกชนโดยมีการให้ผลตอบแทนบางส่วน

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) เนื่องจากสถานการณ์โควิด ทำให้นักวิจัยมีข้อจำกัดในการเข้าจัดกระทำในหลายบริษัท สามารถจัดกระทำได้และถอดหลักการจากเพียงบริษัทเดียว ความสวยงามของการวิจัยที่จะแสดงให้เห็นถึงการนำหลักการออกแบบไปใช้ในบริษัทใหม่ (validate) จึงยังไม่อาจเกิดขึ้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป หากมีการนำหลักการออกแบบที่ได้จากวิจัยนี้ไปปรับใช้ในบริษัทใหม่และถอดหลักการออกแบบใหม่ ก็จะเป็นประโยชน์ต่อการอ้างอิงเกี่ยวกับนวัตกรรมการศึกษาที่ได้มาจากการวิจัยเชิงการออกแบบที่สามารถนำไปใช้จริง

2) การวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของความกลัวหรือความเกรงใจที่มีต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัย หรือวิธีการจัดการความกลัวของเด็กในการแสดงออกถึงความคิดที่แท้จริงที่มีต่อผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นส่งผลให้เกิดความยากในการระบุตัวแปรในกระบวนการส่งผ่านในวิจัยนี้

3) การนำกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน (Moderation Technique) มาใช้ในงานวิจัยในกลุ่มผู้เรียนที่มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกันมีรูปแบบเฉพาะและมีจุดเด่นหลายประการ เช่น ใช้กระบวนการที่เป็นประชาธิปไตย สามารถจัดจุดอ่อนของกิจกรรมกลุ่มที่ผู้ที่กำลังแสดงออกหรือมีอาวุโสจะครอบงำความคิดของผู้ที่อ่อนอาวุโส และได้มาซึ่งข้อค้นพบที่เป็นรูปธรรมสามารถนำไปใช้ได้ในการแก้ปัญหาในสังคมได้จริง แม้นักวิจัยจะไม่ประสบความสำเร็จที่น่ากระบวนการนี้ไปใช้กับกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาและผู้สูงอายุในชุมชน แต่ก็ไม้อาจจะเหมารวมว่ากิจกรรมนี้จะไม่มีความเหมาะสมกับกลุ่มประชากรอื่น ดังที่นักวิจัยได้เคยนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในองค์กรได้ผลลัพธ์ที่ดีและเป็นประโยชน์มากมาย ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป นักวิจัยจึงอยากให้มีการศึกษาเพิ่มเติมว่าจะนำกระบวนการนี้ไปใช้อย่างไรให้ประสบผลสำเร็จในกลุ่มประชากรอื่น เช่น ผู้เรียนที่เป็นเด็กระดับมัธยมศึกษาหรืออุดมศึกษา หรือบุคลากรในองค์กรต่าง ๆ

4) การนำแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย ของ Brubaker & Brubaker (1999) กล่าวว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยจะเกิดได้ ต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ หรือ 4R ที่ประกอบด้วย 1) การมีความรับผิดชอบต่อกันและกัน (Responsibility) 2) การเคารพในความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกัน (Respect) 3) ความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ร่วมกัน (Resiliency) และ 4) การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อกัน (Reciprocity) นั้น ในวิจัยนี้ นักวิจัยได้เน้นการออกแบบกิจกรรมเพียง 3 องค์ประกอบหลัก คือ การยอมรับและเคารพในความแตกต่างระหว่างวัย การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อกัน และความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่หรือแก้ไขปัญหาาร่วมกัน ส่วนการมีความรับผิดชอบต่อกันและกัน ยังคงไม่ได้นำมาใช้เนื่องจากข้อจำกัดของเวลา ซึ่งนักวิจัยเห็นว่าหากการวิจัยครั้งต่อไปได้นำองค์ประกอบทั้ง 4 มาใช้ทดลองให้ครบน่าจะทำได้ตัวแปรตามย่อยเพิ่มเติมอีก 1 ตัวที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยในระดับที่สูงขึ้น

บรรณานุกรม

- Abdallah. (2011). *Web-based new literacies and EFL curriculum design in teacher education: a design study for expanding EFL student teachers' language-related literacy practices in an Egyptian pre-service teacher education programme* [University of Exeter].
- Abdallah, & Wegerif. (2014). *Design-based reserch (DBR) in educational enquiry and technological studies: A version for PhD students targeting the integration of new technologies and literacies into educational contexts.*
- Agefriendly. (2017). *Intergenerational programming toolkit*. Retrieved 4 Oct from https://www.edmonton.ca/city_government/documents/PDF/afe-intergenerational-toolkit.pdf
- Barab, & Squire. (2004). Design-based research: Putting a stake in the ground. *Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1-14.
- Bengston, V. L., & Murray, T. M. (1993). Justice across generations (and cohorts): Sociological perspectives on the life course and reciprocities over time. In *Justice across generationsL What does it mean?* American Association of Retired Persons.
- Bostrum, A. (2003). *Lifelong learning, intergenerational learning, and social capital*. Institute of International Education Stockholm University.
- Bostrum, A., Castellon, R., Gush, C., Hatton-Yeo, A., Klerq, J., Kort, N., Maintao, S., Newman, S., Ohsako, T., Sawano, Y., & Veelken, L. (1999a). *Intergenerational Programmes: Public Policy and Research Implications An International Perspective*. CHULALONGKORN UNIVERSITY
- Ways and Means to Learning Centers, (1999b).
- Bostrum A. (2003). *Lifelong learning, intergenerational learning, and social capital*. Akademityrck AB.
- Brown. (1992). Design experiment: theoretical and methodologica challenges in creating complex interventions in classroom setting. *Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.
- Brown, R., & Ohsako, T. (2003). A Study of Inter-Generational Programmes for Schools Promoting International Education in Developing Countries through the International Baccalaureate Diploma Programme. *Journal of Research in International Education*, 2(1), 151-165.
- Brundage. (1980). *Adult learning principles and their application to program planning*.

- Brzozowski, K. (2013). *Bridging the gap between adult children and their aging parents: developing and assessing a life review education program* [The University of Pennsylvania].
- Caffarella. (2002). *Planning programs for Adult Learners*. Jossey-Bass Publishers.
- Collins, A. (1992). Toward a design science of education. In E. Scanlon & O'Shea (Eds.) (Eds.), *New directions in educational technology* (pp. 15-22). Springer-verlag.
- Covey. (2006). *The Speed of Trust: The One Thing that Changes Everything*. Soundview Executive Book Summaries.
- Design-based Research Collective. (2003). Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5-8.
- Elias, L., J., & B., S. (1995). *Philosophical Foundations of Adult Education*. . Krieger Publishing.
- ENIL. (2012). Intergenerational Learning and Active Ageing. In *European Report* (Vol. October 2012): European Network for Intergenerational Learning
- Generations United. (2000). *Programs*. Retrieved April 17 from <http://www.gu.org/OURWORK/Programs.aspx>
- Hasan, A. (1996). Lifelong learning. In *The international encyclopedia of adult education and training* (2nd ed.). Pergamon Press.
- Hatton-Yeo A., & Ohsako T. (1999). *Intergenerational Programmes: Public Policy and Research Implications An International Perspective*.
- Herrington, J., & Reeves, T. (2011). Using design principles to improve pedagogical practice and promote student engagement. *Changing Demands, Changing Directions*, Hobart Tasmania Australia.
- Ho. (2010). Intergenerational learning (between X & Y) in learningfamilies: A narrative inquiry. *International Education Studies*, 3(4), 163-176. (Canadian Center of Science and Education)
- Kaplan. (2001). *School-based Intergenerational Programs*.
- Kaplan, M., Kusano, A., Ichiro, T., & Hisamichi, S. (1998). *Intergenerational programs: Support for children, youth and elders in Japan*. State University of New York.
- Kaplan, M., Sanchez, M., & Hoffman, J. (2017). *Intergenerational pathways to a sustainable society*. Springer.
- Kidd. (1973). *How Adult Learn*. Association Press.
- Knowles, & S., M. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. Cambridge Adult Education.

- Lawrence-Jacobson. (2006). Intergenerational Community Action and Youth Empowerment. *Journal of Intergenerational Relationships*.
- Loewen. (1996). *Intergenerational Learning : What If Schools Were Places Where Adults and Children Learned Together*. Retrieved 20 March from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED404014.pdf>
- Loewen, J. (1996). *Intergenerational Learning : What If Schools Were Places Where Adults and Children Learned Together*. Retrieved 20 March from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED404014.pdf>
- Loewen J. (1996). *Intergenerational Learning : What If Schools Were Places Where Adults and Children Learned Together*. Retrieved 20 March from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED404014.pdf>
- Neilsen, J., & Budiu, R. (2012). *Mobile Usability*. New Riders.
- Newman S., & Hatton-Yeo A. (2008). Intergenerational Learning and the Contribution of Older People. *AGEING HORIZONS*(8), 31-39. (Oxford Institute of Ageing)
- Newton, & Hatton-Yeo. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people. *Aging Horizons*, 8, 31-39.
- Nunan. (1989). *Designing taasks for the communicative classroom*. Cambridge University Press.
- Pinto, Hatton-Yeo, Marreel, Limacher, FaFond, Clarke, Pietro, & Schmolling. (2008). *Guide of ideas for planning and implementing intergenerational projects. Together: yesterday, today, and tomorrow*.
- Plomp. (2009). Educational design research: An introduction. In *An Introduction to educational design research*. SLO.
- Reeves, T. C. (2006). Design research from a technology perspective. In J. Van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.) (Eds.), *Educational design research* (pp. 52-66). Routledge.
- Richards, & Rodgers. (2001). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Romi, S., & Schmida, M. (2009). Non-formal education: a major educational force in the postmodern era. *Cambridge Journal of Education*, 39(2), 257-273. <https://doi.org/10.1080/03057640902904472>
- Rosebrook V., Haley H., & Larkin E. (2001). *Hand-in-Hand We're Change the Future of Education: Introducing the Intergenerational Approach and Promoting the Need for Trained Professional* (Successful Intergenerational Programming: Standards & the Importance of Cross-Trained Staffs, Issue.

- Rosebrook., Haley, & Larkin. (2001). *Hand-in-Hand We're Change the Future of Education: Introducing the Intergenerational Approach and Promoting the Need for Trained Professional* (Successful Intergenerational Programming: Standards & the Importance of Cross-Trained Staffs, Issue.
- Sandoval, & Bell. (2004). Design-based research methods for studying learning in context: Introduction. *Educational Psychologist*, 39(4), 199-201.
- Sandoval, W. (2014). Conjecture Mapping: An Approach to Systematic Educational Design Research. *Journal of the Learning Sciences*, 23(1), 18-36.
<https://doi.org/10.1080/10508406.2013.778204>
- Shavelson, Phillips, Townne, & Feuer. (2003). On the science of education design studies. *Educational Researcher*, 32(1), 25-28.
- Springate, I., Atkinson, M., & Martin, K. (2008). *Intergenerational practice a review of the literature*.
- Springate I., Atkinson M., & Martin K. (2008). *intergenerational practice a review of the literature*.
- UNESCO. (1996). International Commission on Education for the 21st Century. In *Learning: The Treasure Within*. Author.
- Van den Akker. (1999). Principles and methods of development research. *Design Methodology and Developmental research in Educaiton and Training*, 1-14.
- VMAssociated, I., & Windsor Mill, M. (2002). *How to Start Intergenerational Programs in Communities*.
- Wang, F., & Hannafin, M., J.,. (2005). Design-based research and teacher and techonology-enhanced learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.
- WHO. (2012). *Proposed working definition of an older person in Africa for the MDS project*. Retrieved 10 September from
<http://www.who.int/healthinfo/survey/ageingdefnolder/en/>
- Wozniak. (2015). Conjecture mapping to optimize the educational design. *Australian Journal of Educational technology*, 15(31).
- เล็ก สมบัติ. (2549). ภาวะการดูแลผู้สูงอายุของครอบครัวในปัจจุบัน. วพวส., 7(3), 22-31.
https://doi.org/https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/TU.res.2006.25
- โสภาพรรณ เวียงเพิ่ม. (2541). ความสัมพันธ์ระหว่างอัตมโนทัศน์ เจตคติ ต่อบทบาททางเพศสัมพันธ์ภาพในครอบครัว กับบทบาททางเพศของนักเรียนวัยรุ่น ในจังหวัดหนองคาย. มหาวิทยาลัยมหิดล. https://doi.org/https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=

- กนิษฐา จำรูญสวัสดิ์. (2552). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อคุณภาพชีวิตของวัยรุ่นตอนต้น จังหวัดสมุทรปราการ. วารสารสาธารณสุขศาสตร์., 40(1), 29-39.
- กองส่งเสริมสถาบันครอบครัว. (2561). แบบประเมินความเข้มแข็งของครอบครัวไทย. <http://www.hed.go.th/linkHed/333>
- กิตติยา รัศมีแจ่ม, & ฤดี กมลสวัสดิ์. (2562). สุนทรียศาสตร์ผ่านความงามทางภาษาและวัฒนธรรมไทย. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 8(1), 264-279.
- คณิงนิจ. (2006). ความไว้วางใจกับการประยุกต์ใช้ในการทำงาน. Retrieved 13 พฤศจิกายน from https://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=52&read=true&count=true
- ชามาภัทร สิทธิอำนาจ, พิณสุดา สิริธรังศรี, & อุทัย บุญประเสริฐ. (2561). รูปแบบการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็กในสถานศึกษา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์]. กรุงเทพมหานคร.
- ณัฐ ภูริพัฒน์สิริ. (2563). เด็กเก่ง: ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนไทย. วารสารประชากรศาสตร์ 36(1), 17-47.
- ทัตดาว ลิ้มพะสุต. (2543). แบบแผนการอบรมเลี้ยงดูบุตรและสัมพันธภาพในครอบครัว. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธีรโชติ เกิดแก้ว. (2559). ไทยศึกษา. วารสารไทยศึกษา, 9(2).
- นวลฉวี ประเสริฐสุข. (2558). สื่อสารอย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างสุขในครอบครัว. *E-Journal, Slipakorn University.*, 8(2), 737-747.
- ปัทมา ว่าพัฒนางค์ และ ปราโมทย์ ประสาทกุล. (2558). ประชากรไทยในอนาคต. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. Retrieved 12 ธันวาคม from <http://www.ipsr.mahidol.ac.th/IPSRA/AnnualConference/Conferencell/Article/Download/Article02.pdf>
- พรทิพย์ เกษรานนท์. (2552). ความไว้วางใจนั้นสำคัญไฉน. จุลสารสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ. Retrieved 13 พฤศจิกายน from http://www.stou.ac.th/Schools/Shs/booklet/1_2552/Relax.htm
- พสุ เดชะรินทร์. (2561). กรุงเทพธุรกิจ. Retrieved 14 พฤศจิกายน from www.bangkokbiznews.com
- มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว. (2009). การสื่อสารในครอบครัว. <http://www.familynetwork.or.th/content/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%9A%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%A7>
- รศรินทร์ เกรย์, อุมารณ ภัทรวานิชย์, เฉลิมพล แจ่มจันทร์, & เรวดี สุวรรณพเก้า. (2556). โนทัศน์ใหม่

ของนิยามผู้สูงอายุ: มุมมองเชิงจิตวิทยาสังคม และสุขภาพ. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม

มหาวิทยาลัยมหิดล. นครปฐม.

วนิดา ดุรงค์ฤทธิชัย, กมลทิพย์ ชลังธรรมเนียม, & จำปาเทศ, น. (2560). ผู้สูงอายุด้วยโอกาส : ภาพสะท้อนความเหลื่อมล้ำที่ต้องทบทวนระบบสวัสดิการสังคม. Retrieved 7 เมษายน 2565, from https://www.matichon.co.th/columnists/news_530121

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2558). *Education for the future* ปรับห้องเรียน เปลี่ยนอนาคต ผ่านทางต้นวิกฤต

การศึกษาไทย ชูทางออกอนาคตการศึกษาศตวรรษที่ 21. . In งานสัมมนาหัวข้อโลกสู่ไทยทิศทางใหม่ของ

การเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21 ปี2558.

วสันต์ สุตินญามณี. (2559). ความสัมพันธ์ระหว่างประชากรต่างรุ่นในสังคมเมือง: ความเกื้อกูล ความช่วยเหลือในครอบครัวไทย. วารสารประชากรศาสตร์.

วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล. (2558). การวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบเชิงยืนยันความเป็นปีกแผ่นของครอบครัวตามทัศนคติของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา, 13(มกราคม-มิถุนายน), 153.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (เล่ม 2) วัยรุ่น - วัยสูงอายุ. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล และ องค์การยูนิเซฟ. (2559). ผลกระทบของการย้ายถิ่นภายในประเทศที่มีต่อสุขภาวะและพัฒนาการเด็กปฐมวัย ผลการสำรวจพื้นฐานเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ. มหาวิทยาลัยมหิดล.

สนอง โลหิตวิเศษ, ส. ส. (2553). การศึกษาตลอดชีวิตในการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง. สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กร.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). แนวทางการ

ปฏิรูปการศึกษาไทยเพื่อ ก้าวสู่ยุค Thailand 4.0.

สุกัญญา รุ่งทองใบสุรีย์. (2558). การศึกษาความสัมพันธ์ในครอบครัว หมู่บ้านพรธิสาร จังหวัดปทุมธานี.

สุมาลี สังข์ศรี. (2547). การพัฒนาชุมชนเมืองแห่งการเรียนรู้สำหรับคนไทย. พรึกหวานกราฟฟิค.

สุรัมภา รอดมณี. (2556). การสร้างสัมพันธ์ภาพและการสื่อสารเพื่อบำบัด. ห้างหุ้นส่วนจำกัดภัคสุภรณ์ การพิมพ์.

สุวิมล ว่องวานิช. (2561). การวิจัยอิงการออกแบบทางการศึกษา. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อยู่ระหว่างการจัดพิมพ์).

อาชัญญา รัตนอุบล. (2551). พัฒนาการ การเรียนรู้และการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ใหญ่ / โดย อาชัญญา รัตนอุบล. สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อาชัญญา รัตนอุบล, วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา, สาริพันธ์ ศุภวรรณ, ปาน กิมปี, วรรัตน์ อภินันท์กุล, ณีภูษลัษณ์ ศรีมีชัย, สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, & ระวี สัจจโสภณ. (2552). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง การศึกษาสภาพ ปัญหา ความต้องการ และรูปแบบการจัดกิจกรรมการศึกษา นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การเตรียมความพร้อมเมื่อเข้าสู่วัย ผู้สูงอายุของผู้ใหญ่วัยแรงงาน. มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้ทรงคุณวุฒิ	ตำแหน่งงาน
ศาสตราจารย์ ดร.อรัญญา ต้อยคำภีร์	รองคณบดีคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ศศิพัฒน์ ยอดเพชร	นักวิชาการอิสระ มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย และอดีตอาจารย์คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร. ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ	ประธานหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต/มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน จันทร์เจริญ	คณบดีคณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มนัสวาสน์ โกวิทยา	อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
นาวาตรีหญิง ดร.หฤทัย อาจปรุ	อาจารย์ประจำวิทยาลัยพยาบาลกองทัพเรือ
ดร. ปาน กิมปี	อำนวยการศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนประเภทบุคคลภายนอก สำนักงานการศึกษานอกระบบโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ

ภาคผนวก ข รายงานผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมภาษณ์
เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
ผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมภาษณ์

ผู้ทรงคุณวุฒิ	ตำแหน่งงาน
นายชาติชาย เหลืองเจริญ	ประธานศูนย์เรียนรู้เกษตรธรรมชาติ มหาวิทยาลัยบ้านนอก
นายทิม บุญรอด	สภาองค์กรชุมชน ต.เนินซ้อ อ.แก่ง
นายประทีป อ่อนสลุ	ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดระยอง
นายประยูร สดใส	ประธานชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยเบ็งโคกสูง
นายอรุณ เพิ่มพูนสิริ	รองประธาน มหาวิทยาลัยผู้สูงอายุ อ.บ้านค่าย
ดร. สุนธธา เจริญภู	ผู้ช่วยผู้จัดการแรงงานและพนักงานสัมพันธ์ บมจ. ไทยออยด์
พญ.นาฏ พองสมุทร	เลขาธิการ ชมรมข้าราชการและครูอาวุโส กระทรวงศึกษาธิการ
นางทิวาพร ทวีทรัพย์	อนุกรรมการบริหารโครงการที่ฝึกผู้สูงอายุ สว่างคนิเวศ สภากาชาดไทย
นายไพฑูรย์ สุวรรณพิทักษ์	นักพัฒนาสังคมชำนาญการพิเศษ สำนักงานพัฒนาสังคมและ ความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดสงขลา
นางสาวลลิต์ลลิต อริยพยัคฆ์	นักสังคมสงเคราะห์ สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคง ของมนุษย์จังหวัดสงขลา
นางสาวมัลลิกา สารลักษณ์	นักพัฒนาสังคม (กองทุนผู้สูงอายุ) สำนักงานพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดสงขลา
นายจิรายุ สันโต	กำนัน ตำบลบางช้าง จ.สมุทรสงคราม
นางสุรียรี เราประจงดังไพศาล	ครู คศ. 2 โรงเรียนสายน้ำผึ้งในพระอุปถัมภ์ฯ
นางสาวนวลอนงค์ วงษ์เพ็ชร์	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดสุขกร
นางศรีวรรณ หมงประเสริฐ	ครู คศ. 4 (ข้าราชการบำนาญ) โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดใน)
นางธีระพันธ์ ขวนจิตต์	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดใน)
นายกำจัด สุวรรณपाल	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนชุมชนวัดสาขลา
นางสาวอรการย์ สิ้นธุ์สุวรรณ	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดแหลมฟ้าผ่า
นางสาววราพร สีสมบุญ	ครู คศ. 1 โรงเรียนวัดแหลมฟ้าผ่า
ดร. รัชณี พันรอด	ผู้อำนวยการโรงเรียน โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทรา वास
ผอ.นางกนิศนันท์ ดีดวง	ผู้อำนวยการโรงเรียน โรงเรียนเทศบาลบ้านหนองบัว สังกัด เทศบาลเมืองประจวบฯ
ผอ.บุญตา ยิ้มน้อย	ผู้อำนวยการโรงเรียน โรงเรียนบ้านหนองตาแต้ม สังกัดอบต. หนองตาแต้ม
ผอ.รจนา บุญรอด	ผู้อำนวยการโรงเรียน โรงเรียนบ้านเขาตะเกียบ สังกัดอบต. หัวหิน
ผอ. สุวัฒน์ ศิริลักษณ์	ผู้อำนวยการโรงเรียน โรงเรียนวัดบางทราย สพป.พล.1

ผู้ทรงคุณวุฒิ	ตำแหน่งงาน
นายก่อศักดิ์ โชติรักษ์	นายกสมาคมผู้ปกครองและครู โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย
นางบำรุง พูนสวัสดิ์	วิทยากรรับเชิญ (ใบจาก) โรงเรียนวัดสุขกร
ศิริวรรณ คนเที่ยง	วิทยากร (เบเกอรี่) โรงเรียนวัดแหลมฟ้าผ่า
นายสืบสกุล ศรีสุข	ผอ.ภาคีคนรักเมืองสงขลาสมาคม (วัฒนธรรม)



ภาคผนวก ค รายนามผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการระดมความคิด



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการระดมความคิด

ผู้ทรงคุณวุฒิ	ตำแหน่งงาน
ศาสตราจารย์ ศศิพัฒน์ ยอดเพชร	นักวิชาการอิสระ มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย และอดีตอาจารย์คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ดร. ปาน กิมปี	อำนวยการศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนประเภท บุคคลภายนอก สำนักงานการศึกษานอกระบบโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ
คุณกตัญญู ภาณุเวช	อดีตครูเชี่ยวชาญโรงเรียนวัดตึกกราชา จังหวัดสิงห์บุรี
ดร.สมชาย พวงโต	ศึกษานิเทศก์ สพป.จังหวัดสิงห์บุรี
คุณประทีป อ่อนสลุง	นักปฏิบัติกิจกรรมในชุมชน ประธานชุมชนท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม
คุณพิมพ์ชญา วราพันธุ์เรือง	กรรมการผู้จัดการสถาบันพัฒนาศักยภาพแบบองค์รวม Peak Square/ NLP practitioner/ Points of You International Official Trainer/ Panic Healer/ Therapeutics Master Coach
คุณสุนันท์ วงศ์ทองเหลือ	ศึกษานิเทศก์สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสมุทรปราการ ตรวจติดตามนิเทศการพัฒนาาระบบประกันคุณภาพภายใน เพื่อการประเมินคุณภาพภายนอก
คุณจักรี อรชุม	นักออกแบบหลักสูตรการสอนและกิจกรรม เพื่อส่งเสริม และพัฒนาทักษะอาชีพ

ภาคผนวก ง แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

สำหรับวิทยานิพนธ์เรื่อง

การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย
เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างนี้สำหรับ “นักปฏิบัติกิจกรรมครอบครัว” ได้แก่ ผู้จัดการกิจกรรม ชุมชน ผู้บริหารหรือครูในสถานศึกษา และผู้ประกอบการในฐานะที่เป็นวิทยากรรับเชิญหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของ “นักปฏิบัติกิจกรรมครอบครัว” ในการนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยสำหรับผู้สูงอายุและเด็กสู่การปฏิบัติมีประเด็นการสัมภาษณ์ทั้งสิ้น 6 ประเด็น รวม 13 ข้อ

โปรดตรวจสอบว่าแต่ละข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างไร พร้อมโปรดระบุข้อเสนอแนะ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามตรงกับวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามตรงกับวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่ตรงกับวัตถุประสงค์

	รายการพิจารณา	IOC			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	(-1)	
ประเด็นที่ 1 การตระหนักรู้ในความสำคัญและความจำเป็นของการเรียนรู้ระหว่างวัย					
ข้อ 1	1. ท่านคิดว่าปัจจุบันความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนของท่านเป็นเช่นไร				
ข้อ 2	2. ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระหว่างวัยคืออะไร				
	3. ท่านคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีความจำเป็นต่อชุมชนของท่านอย่างไร				
ข้อ 3	4. ท่านมีความพร้อมและมีเวลาสำหรับการพัฒนาและการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมากน้อยเพียงใด				
	5. ท่านมีความแน่วแน่และมั่นคงที่จะพัฒนาโปรแกรมอย่างต่อเนื่องมากน้อยเพียงใด				

รายการพิจารณา		IOC			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	(-1)	
ประเด็นที่ 2 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย					
ข้อ 4	1) ท่านคิดว่าวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยคืออะไร				
	2) ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยควรมีแนวทางปฏิบัติอย่างไร				
	3) กิจกรรมที่เหมาะสมตรงกับแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยจากประสบการณ์ของท่านมีอะไรบ้าง				
	4) สิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง และระมัดระวัง ระหว่างทำกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยคืออะไร				
ข้อ 5	5) ท่านเข้าใจว่าการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของโปรแกรมเป็นสิ่งต้องทำหรือไม่ เพราะเหตุใด ถ้าต้องทำควรประเมินด้วยเกณฑ์ใด				
ประเด็นที่ 3 ทักษะในการบริหารจัดการโปรแกรมการเรียนรู้ทั่วไป					
ข้อ 6	ท่านเคยมีประสบการณ์หรือประสบปัญหาและอุปสรรคในการบริหารจัดการกิจกรรมเรียนรู้ในอดีตอย่างไร ท่านรู้สึกอย่างไร ท่านแก้ปัญหาและรู้สึกต่อวิธีในการแก้ปัญหานั้นอย่างไร ในเรื่องดังต่อไปนี้				
	1.1) การระบุดัชนีประสงค์ในการดำเนินงาน				
	1.2) การสร้างทีมงาน				
	1.3) การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม				
	1.4) การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม				
	1.5) การสรรหาทุนดำเนินงาน				
	1.6) การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม				
	1.7) การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม				
	1.8) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์				
	1.9) การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรม				
	1.10) ความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม				
	1.11) การประชาสัมพันธ์โปรแกรม				
	1.12) การบริหารจัดการการขนส่ง				
	1.13) การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์				
ข้อ 7	1) ท่านคิดว่าเงื่อนไขความสำเร็จของการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีอะไรบ้าง (เหตุการณ์สำคัญที่ต้องเกิดก่อนความสำเร็จ)				
	2) ท่านคิดว่าปัจจัยส่งเสริมให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในบริบทมีอะไรบ้าง				

รายการพิจารณา		IOC			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	(-1)	
ประเด็นที่ 4 สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริษัท					
ข้อ 8	1) ในชุมชนที่ท่านดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ครอบครัวมีความสัมพันธ์เปราะบางเมื่อเทียบกับในอดีตมีลักษณะใดบ้าง				
ข้อ 9	2) ผู้สูงอายุมีบทบาทในครัวเรือนในชุมชนของท่านอย่างไร				
	3) ผู้สูงอายุมีคุณค่าที่โดดเด่นในชุมชนของท่านด้านใด				
ข้อ 10	4) ในชุมชนของท่านผู้สูงอายุและเด็กแสดงออกให้เห็นถึงความเชื่อถือว่าไว้วางใจซึ่งกันและกันอย่างไรบ้าง				
	5) ในชุมชนของท่านผู้สูงอายุและเด็กมีวิธีสื่อสารพูดคุยกันอย่างไรสร้างสรรค์อย่างไรบ้าง				
ประเด็นที่ 5 การมีส่วนร่วมในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยร่วมกับผู้วิจัย					
ข้อ 11	1) ท่านเห็นด้วยกับผลการวิเคราะห์ของนักวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กหรือไม่อย่างไรที่ประกอบด้วย 1) ความไว้วางใจระหว่างวัย และ 2) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และมีปัจจัยอื่นใดบ้างที่ท่านคิดต่าง				
ข้อ 12	2) ท่านคิดว่าประเด็นสัมภาษณ์ผู้ปกครองและเด็กเพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เกี่ยวกับสภาพความสัมพันธ์ควรมีประเด็นใดบ้าง				
	3) ท่านมีแนวคิดในการนำข้อมูลที่ได้จากการการสัมภาษณ์ผู้ปกครองและเด็กและข้อมูลที่ได้จากนักวิจัยมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมอย่างไร				
ประเด็นที่ 6 อนาคตภาพของการนำโปรแกรมมาใช้					
ข้อ 13	1) ท่านมีความคาดหวังเกี่ยวกับอนาคตภาพของการนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้ในบริษัทจริงอย่างไร				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ภาคผนวก จ ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามที่สร้างขึ้นกับเนื้อหาที่มุ่งวัด (index of item objective congruence: IOC)

รายการพิจารณา	IOC
ประเด็นที่ 1 การตระหนักรู้ในความสำคัญและความจำเป็นของการเรียนรู้ระหว่างวัย	
1. ท่านคิดว่าปัจจุบันความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนของท่านเป็นเช่นไร	0.71
2. ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระหว่างวัยคืออะไร	0.71
3. ท่านคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีความจำเป็นต่อชุมชนของท่านอย่างไร	0.71
4. ท่านมีความพร้อมและมีเวลาสำหรับการพัฒนาและการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมากน้อยเพียงใด	1.00
5. ท่านมีความแน่วแน่และมั่นคงที่จะพัฒนาโปรแกรมอย่างต่อเนื่องมากน้อยเพียงใด	1.00
ประเด็นที่ 2 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย	
6. ท่านคิดว่าวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยคืออะไร	0.71
7. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยควรมีแนวทางปฏิบัติอย่างไร	0.71
8. กิจกรรมที่เหมาะสมตรงกับแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยจากประสบการณ์ของท่านมีอะไรบ้าง	1.00
9. สิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง และระมัดระวัง ระหว่างทำกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยคืออะไร	1.00
10. ท่านเข้าใจว่าการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรมเป็นสิ่งต้องทำหรือไม่ เพราะเหตุใด ถ้าต้องทำควรประเมินด้วยเกณฑ์ใด	1.00
ประเด็นที่ 3 ทักษะในการบริหารจัดการโปรแกรมการเรียนรู้ทั่วไป	
11. ท่านเคยมีประสบการณ์หรือประสบปัญหาและอุปสรรคในการบริหารจัดการกิจกรรมเรียนรู้ในอดีตอย่างไร ท่านรู้สึกรู้สึอย่างไร ท่านแก้ปัญหาและรู้สึกรู้สึต่อวิธีในการแก้ปัญหานั้นอย่างไร ในเรื่องดังต่อไปนี้	
11.1) การระบุมูลเหตุประสงค์ในการดำเนินงาน	1.00
11.2) การสร้างทีมงาน	1.00
11.3) การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม	1.00
11.4) การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม	1.00
11.5) การสรรหาทุนดำเนินงาน	1.00
11.6) การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม	1.00
11.7) การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม	1.00
11.8) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	1.00
11.9) การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรม	1.00
11.10) ความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม	1.00

รายการพิจารณา	IOC
11.11) การประชาสัมพันธ์โปรแกรม	1.00
11.12) การบริหารจัดการการขนส่ง	1.00
11.13) การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์	1.00
12. ท่านคิดว่าเงื่อนไขความสำเร็จของการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีอะไรบ้าง (เหตุการณ์สำคัญที่ต้องเกิดก่อนความสำเร็จ)	1.00
13. ท่านคิดว่าปัจจัยส่งเสริมให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในบริบทมีอะไรบ้าง	1.00
ประเด็นที่ 4 สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริบท	
14. ในชุมชนที่ท่านดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ครอบครัวมีความสัมพันธ์เปราะบางเมื่อเทียบกับในอดีตมีลักษณะใดบ้าง	0.86
15. ผู้สูงอายุมีบทบาทในครัวเรือนในชุมชนของท่านอย่างไร	1.00
16. ผู้สูงอายุมีคุณค่าที่โดดเด่นในชุมชนของท่านด้านใด	1.00
17. ในชุมชนของท่านผู้สูงอายุและเด็กแสดงออกให้เห็นถึงความเชื่อถือไว้วางใจซึ่งกันและกันอย่างไรบ้าง	1.00
18. ในชุมชนของท่านผู้สูงอายุและเด็กมีวิธีสื่อสารพูดคุยกันอย่างไรบ้าง	1.00
ประเด็นที่ 5 การมีส่วนร่วมในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยร่วมกับผู้วิจัย	
19. ท่านเห็นด้วยกับผลการวิเคราะห์ของนักวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กหรือไม่อย่างไรที่ประกอบด้วย 1) ความไว้วางใจระหว่างวัย และ 2) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และมีปัจจัยอื่นใดบ้างที่ท่านคิดต่าง	0.71
20. ท่านคิดว่าประเด็นสัมภาษณ์ผู้ปกครองและเด็ก เพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เกี่ยวกับสภาพความสัมพันธ์ควรมีประเด็นใดบ้าง	0.86
21. ท่านมีแนวคิดในการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองและเด็กและข้อมูลที่ได้จากนักวิจัยมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมอย่างไร	0.86
ประเด็นที่ 6 อนาคตภาพของการนำโปรแกรมมาใช้	
22. ท่านมีความคาดหวังเกี่ยวกับอนาคตภาพของการนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้ในบริบทจริงอย่างไร	0.71

ภาคผนวก ฉ เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์



แบบบันทึกการสัมภาษณ์กิ่งโครงสร้าง

สำหรับวิทยานิพนธ์เรื่อง

การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย
เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้สำหรับ “นักปฏิบัติกิจกรรมครอบครัว” ได้แก่ ผู้จัดการกิจกรรมชุมชน ผู้บริหารหรือครูในสถานศึกษา และผู้ปกครองในฐานะที่เป็นวิทยากรรับเชิญหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของ “นักปฏิบัติกิจกรรมครอบครัว” ในการนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยสำหรับผู้สูงอายุและเด็กสู่การปฏิบัติมี ประเด็นการสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ส่วนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์ มีทั้งสิ้น 6 ประเด็น รวม 13 ข้อ

ส่วนที่ 2 ประเด็นบันทึกเพิ่มเติม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ-นามสกุล.....
ตำแหน่ง.....
หน่วยงาน/องค์กร.....
ที่ตั้ง/สถานที่ที่รับการสัมภาษณ์.....
.....
หมายเลขโทรศัพท์
อีเมล (ถ้ามี)

1. เพศ 1) ชาย 2) หญิง
2. อายุ ปี
3. สถานภาพการสมรส

<input type="checkbox"/> 1) โสด	<input type="checkbox"/> 2) หย่าร้าง
<input type="checkbox"/> 3) สมรส/คู่	<input type="checkbox"/> 4) แยกกันอยู่

4. ความเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในครอบครัว (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ครูผู้จัดกิจกรรมในโรงเรียน ผู้ปกครองอาสาสมัครทำกิจกรรมในโรงเรียน
- วิทยากรรับเชิญ นักปฏิบัติกิจกรรมเกี่ยวกับครอบครัว/ชุมชน
- ผู้บริหาร/เจ้าขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมครอบครัว/ชุมชน
- อื่นๆ โปรดระบุ
5. ระดับการศึกษา
- ต่ำกว่าประถมศึกษา ประถมศึกษา (ป.6 หรือ ป.7)
- มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.
- อนุปริญญา (ปกศ.สูง/ปวส.) ปริญญาตรี
- ปริญญาโท ปริญญาเอก
- อื่น ๆ โปรดระบุ.....
6. ประสบการณ์ในการดำเนินให้กับกิจกรรมผู้สูงอายุ หรือเด็ก
- 0-1 ปี 2-5 ปี
- 6-10 ปี มากกว่า 10 ปี
7. ลักษณะการดำเนินงานในกิจกรรม
- จัดกิจกรรมแก่เด็ก จัดกิจกรรมแก่ผู้ใหญ่/ผู้สูงอายุ
- จัดกิจกรรมครอบครัวในลักษณะแยกกิจกรรมตามกลุ่มอายุ (ไม่ได้ทำร่วมกัน)
- จัดกิจกรรมครอบครัวในลักษณะที่ทำงานร่วมกัน
- อบรม/นิเทศผู้ปฏิบัติในการจัดดำเนินกิจกรรม
- บริหารจัดการกิจกรรม/โปรแกรมครอบคลุมทุกประเด็น

ส่วนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อคำถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการกล่าวถึง	
1. การตระหนักรู้ในความสำคัญและความจำเป็นของการเรียนรู้ระหว่างวัย				
1) ท่านคิดว่าปัจจุบัน ความสัมพันธ์ของ ผู้สูงอายุและเด็ก ในชุมชนของท่าน เป็นเช่นไร	■ ไม่มีเวลาให้กันและกัน/มีเวลาให้กันและกันน้อย	1		
	■ มีความสนใจต่างกัน เด็กติดเกมส์			
	■ สื่อสารไม่เข้าใจกัน			
	■ ไม่เคารพเชื่อถือไว้วางใจกัน			
	■ ขาดโอกาสถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ให้กัน			
	■ ใช้ความรุนแรงในครอบครัว			
	■ อื่น ๆ			
	■ เครื่องมือในการแก้ไขปัญหาสังคม	2		

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อความถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง	
2) ท่านคิดว่า การเรียนรู้ระหว่างวัย คืออะไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ การจัดกิจกรรมเพื่อนำคนต่างรุ่นมาทำปฏิสัมพันธ์กัน 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ การสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกจากการปฏิสัมพันธ์ 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ กิจกรรมที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้สูงอายุและเด็ก 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ รูปแบบของการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ การแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ในลักษณะต่างตอบแทน 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ กิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งสองทาง คือ ผู้สูงอายุและเด็กต่างเป็นผู้เรียนและผู้ให้ความรู้ไปพร้อมกัน 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ อื่นๆ 			
3) ท่านคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีความจำเป็นต่อชุมชนของท่านอย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ จำเป็นมากเพราะ.... <ul style="list-style-type: none"> -ผู้สูงอายุมีอาการซึมเศร้าเป็นจำนวนมาก -ผู้สูงอายุอยู่อย่างโดดเดี่ยวจำนวนมาก -มีภาวะพึ่งพิงของผู้สูงอายุในสังคมในระดับสูง -ชุมชนเป็นสังคมผู้สูงอายุในระดับสูง -อื่น ๆ (ระบุ) 	2		
	<ul style="list-style-type: none"> ■ จำเป็นเพราะ.... <ul style="list-style-type: none"> -ชุมชนมีแนวโน้มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ -มีเด็กติดเกมจำนวนมาก -อื่น ๆ 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ไม่จำเป็นเพราะ.... <ul style="list-style-type: none"> -ความสัมพันธ์ระหว่างวัยในชุมชนเข้มแข็ง -รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมไว้ได้อย่างเข้มแข็ง -มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยในชุมชน 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ อื่น ๆ 			
4) ท่านมีความพร้อมและมีเวลาสำหรับการพัฒนาและ	<ul style="list-style-type: none"> ■ มีความพร้อมมาก เพราะ.... 	3		
	<ul style="list-style-type: none"> ■ มีความพร้อมปานกลาง เพราะ... 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ มีความพร้อมน้อย เพราะ... 			

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อความถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง	
ดำเนินโปรแกรม การเรียนรู้ระหว่าง วัยอย่างน้อย เพียงใด	<ul style="list-style-type: none"> ■ ไม่มีความพร้อม เพราะ... 			
5) ท่านมีความแน่ว แน่มั่นคงที่จะ พัฒนาโปรแกรม อย่างต่อเนื่องมาก น้อยเพียงใด	<ul style="list-style-type: none"> ■ แน่วแน่มาก เพราะ... ■ มีความตั้งใจพอสมควร เพราะ... ■ ไม่แน่ใจเพราะ... ■ ไม่ต้องการทำเพราะ... 	3		
2. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย				
1) ท่านคิดว่า วัตถุประสงค์ของ โปรแกรมการ เรียนรู้ระหว่างวัย คืออะไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุ และเด็ก (วัตถุประสงค์หลัก) ■ การถ่ายทอดความรู้ และพัฒนาทักษะ (วัตถุประสงค์รอง) ■ การสืบสานวัฒนธรรม (วัตถุประสงค์รอง) ■ อื่นๆ 	4		
2) ท่านคิดว่าการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างวัยควรมี แนวทางปฏิบัติ อย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ ■ เป็นการเรียนรู้สองทาง กล่าวคือ เด็กและ ผู้ใหญ่เป็นทั้งผู้รับและผู้ถ่ายทอดความรู้ ■ เกิดประโยชน์แก่เด็กและผู้ใหญ่ในระดับที่ เท่ากัน ■ ออกแบบโดยใช้ศาสตร์การสอนผู้สูงอายุ และเด็กร่วมกัน (andragogy และ pedagogy) ■ ใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมกัน (collaborative learning) ■ อื่นๆ 	4		
3) กิจกรรมที่ เหมาะสมตรงกับ แนวคิดการเรียนรู้ ระหว่างวัยจาก ประสบการณ์ของ ท่านมีอะไรบ้าง	<ul style="list-style-type: none"> ■ กิจกรรมปริทัศน์ชีวิต (life review) ■ กิจกรรม... ■ กิจกรรม... 	4		
4) สิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง และระมัดระวัง ระหว่างทำ กิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างวัยคืออะไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ การเลือกใช้คำพูดในการสื่อสารที่ แสดงออกถึงการตีตราผู้ที่อยู่ในกลุ่มวัย ต่างๆ ■ กิจกรรมที่ใช้การเคลื่อนไหวมาก ■ กิจกรรมที่มีเสียงอึกทึกมาก 	4		

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อความถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ กิจกรรมที่เป็นอันตรายแก่วัยใดวัยหนึ่ง ■ กิจกรรมที่ไม่เกิดประโยชน์แก่ผู้สูงอายุและเด็ก หรือเกิดประโยชน์เฉพาะวัย ■ กิจกรรมไม่เป็นที่สนใจของวัยใดวัยหนึ่ง ■ กิจกรรมที่ใช้เวลานานเกินไป ■ กิจกรรมที่ไม่สามารถแบ่งงานได้อย่างชัดเจน ■ กิจกรรมที่ต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัว ■ อื่น ๆ 			
5) ท่านเข้าใจว่าการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของโปรแกรมเป็นสิ่งต้องทำหรือไม่ เพราะเหตุใด ถ้าต้องทำควรประเมินด้วยเกณฑ์ใด	<ul style="list-style-type: none"> ■ ควรประเมิน ควรประเมิน ใช้เกณฑ์ความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น มากกว่าการประเมินผลงานที่ทำร่วมกัน ■ ไม่ควรประเมิน ■ ไม่แน่ใจ 	5		
3. ทักษะในการบริหารจัดการโปรแกรมการเรียนรู้ทั่วไป				
1) ท่านเคยมีประสบการณ์หรือประสบปัญหาและอุปสรรคในการบริหารจัดการกิจกรรมเรียนรู้ในอดีตอย่างไร ท่านรู้สึกอย่างไร ท่านแก้ปัญหาและรู้สึกต่อวิธีในการแก้ปัญหานั้นอย่างไร ในเรื่องดังต่อไปนี้				
1.1) การระบุวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน	<ul style="list-style-type: none"> ■ วัตถุประสงค์การดำเนินงานไม่ชัดเจน ไม่สามารถระบุความต้องการจำเป็นของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ■ ไม่สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนได้ตั้งวัตถุประสงค์ 	6		
1.2) การสร้างทีมงาน	<ul style="list-style-type: none"> ■ ขาดการตกลงกันอย่างชัดเจนเกี่ยวกับลักษณะการทำงานร่วมกันว่าลึกเพียงใด <ul style="list-style-type: none"> - การแลกเปลี่ยน (exchange) - การปฏิสัมพันธ์ (interaction) - การทำงานร่วมกัน (collaboration) - การแบ่งปัน (sharing) 			
1.3) การสรรหาผู้ร่วมกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> ■ หาผู้เข้าร่วมได้ไม่เพียงพอแก่ความต้องการ ■ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคุณลักษณะไม่ตรงตามที่คาดหวัง 			

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อคำถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ไม่ได้ได้รับความสนใจจากกลุ่มที่คาดหวังอย่างเพียงพอ เช่น เจ้าหน้าที่โปรแกรมอาสาสมัคร หรือผู้ร่วมงานอื่นๆ 			
1.4) การนิเทศผู้ร่วมกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> ■ ขาดการวางแผนการนิเทศที่ดี 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ขาดการระบุรายละเอียดในการดำเนินโปรแกรม 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ขาดการระบุบทบาทของผู้ปฏิบัติและผู้ร่วมกิจกรรมอย่างละเอียด 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ขาดการระบุความต้องการของผู้ร่วมกิจกรรมที่มีความแตกต่างหลากหลาย 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ขาดการดำเนินการที่ต่อเนื่องสม่ำเสมอ 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ขาดผู้ที่มีความสามารถในการนิเทศ 			
1.5) การสรรหาทุนดำเนินงาน	<ul style="list-style-type: none"> ■ ความยากในการสรรหาทุกขั้นตอน ตั้งแต่การนำเสนอ การเรียกเก็บ และการกระจายงบประมาณอย่างเหมาะสม 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ไม่แน่ใจว่าใครควรเป็นน่าจะเป็นผู้ให้การสนับสนุนหลัก 			
1.6) การเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> ■ พัฒนากิจกรรมที่ไม่เหมาะสมกับศักยภาพผู้เรียนหรือผู้ร่วมกิจกรรม ทั้งด้านการเคลื่อนไหวและระดับสติปัญญา 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ กิจกรรมที่พัฒนาไม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ตามที่คาดหวัง 			
1.7) การเลือกสภาพแวดล้อมในการดำเนินกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> ■ ไม่สามารถหาสถานที่ที่เหมาะสมในการดำเนินกิจกรรม 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ อุปกรณ์ชำรุด หรือไม่เพียงพอในการทำกิจกรรม 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ สภาพอากาศและสิ่งแวดล้อมเป็นอุปสรรค 			
1.8) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> ■ มีความขัดแย้งหรือความเข้าใจผิดกับผู้ปฏิบัติ ผู้ร่วมกิจกรรม หรือผู้ประสานงาน 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ เนื้อหาการสนทนาขัดต่อวัฒนธรรมของผู้ร่วมกิจกรรม 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ การสื่อสารไม่ครบถ้วน ชัดเจน 			
1.9) การรักษาระดับความร่วมมือในการทำกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> ■ ผู้ร่วมกิจกรรมไม่ทำกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความขลุกขลักในการดำเนินงาน 			
1.10) ความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> ■ ผู้ปฏิบัติขาดความเข้าใจในวิธีดำเนินกิจกรรม ไม่ว่าจะก่อนเริ่มกิจกรรม 			

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อความถาม		รายละเอียด	
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง		
	ระหว่างดำเนินกิจกรรม และการปิด กิจกรรม				
1.11) การ ประชาสัมพันธ์ โปรแกรม	<ul style="list-style-type: none"> ■ ผิดพลาดในการสื่อสารกับผู้เกี่ยวข้องทำให้พลาดกำหนดการแจ้งข่าวแก่ สาธารณชน ■ ให้ข่าวสารผิดพลาด 				
	1.12) การบริหาร จัดการการ ขนส่ง	<ul style="list-style-type: none"> ■ ความยากในการเดินทางของผู้ร่วม กิจกรรม ■ อุปสรรคจากการใช้เทคโนโลยีในการ สื่อสารกับผู้ร่วมกิจกรรม 			
1.13) การประเมินผล ตรงตาม วัตถุประสงค์	<ul style="list-style-type: none"> ■ เลือกวิธีประเมินที่ไม่เหมาะสมกับ โปรแกรม ■ นำเครื่องมือไปประเมินไม่ถูกต้อง ■ ตีความหัวข้อที่ประเมินผิดไปจาก วัตถุประสงค์ 				
	2) ท่านคิดว่าเงื่อนไข ความสำเร็จของ การดำเนิน โปรแกรมการ เรียนรู้ระหว่างวัยมี อะไรบ้าง (เหตุการณ์สำคัญ ที่ต้องเกิดก่อน ความสำเร็จ)	<ul style="list-style-type: none"> ■ ชุมชนเล็งเห็นความสำคัญ ■ มีผู้ปฏิบัติที่ความรู้ความสามารถ เหมาะสมกับการดำเนินโปรแกรม ■ มีเงินทุนสนับสนุนอย่างพอเพียง และ ระยะยาว ■ ได้รับการยอมรับและสนับสนุนจากคนใน ชุมชนว่ามีประโยชน์และเป็นสิ่งจำเป็น ■ อื่น ๆ 	7		
	3) ท่านคิดว่าปัจจัย ส่งเสริมให้เกิด ความสำเร็จในการ ดำเนินโปรแกรม การเรียนรู้ระหว่าง วัยในบริบทมี อะไรบ้าง	<ul style="list-style-type: none"> ■ คนในชุมชนเล็งเห็นความสำคัญของ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ■ ผู้ให้การสนับสนุนมีการจัดกลยุทธ์ในการ เข้าร่วม เช่น มีการจัดการความสัมพันธ์ ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กอย่างดี ■ แหล่งทุนและทรัพยากรอย่างสนับสนุน สถานที่และอุปกรณ์อย่างเหมาะสมและ เพียงพอ ■ มีแนวโน้มที่จะได้รับการสนับสนุนระยะ ยาวจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ■ มีการควบคุมและประเมินผลที่ครอบคลุม การดำเนินงานตั้งแต่ต้นจนจบ ■ มีอาสาสมัครที่เหมาะสมกับกิจกรรมและ มีจำนวนมากพอ รวมทั้งเป็นผู้มีแรง บันดาลใจที่จะทำงานได้ต่อเนื่อง 	7		

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อคำถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ มีเครือข่ายและชุมชนที่แข็งแรง ที่ช่วย ประชาสัมพันธ์และช่วยสร้าง สภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้ ■ มีการวางแผนกิจกรรมที่เหมาะสม มีการ คัดเลือกกิจกรรมโดยผู้ร่วมกิจกรรม ■ กิจกรรมเน้นการมีส่วนร่วม และเน้นการ พัฒนาความสัมพันธ์มากกว่าการพัฒนา ทักษะ ■ มีผู้จัดที่บริหารจัดการ วางแผนและ ดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ ■ อื่น ๆ 			
4. สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัยในบริษัท				
1) ในชุมชนที่ท่าน ดำเนินชีวิตใน ปัจจุบัน ครอบครัว มีความสัมพันธ์ เพราะบางเมื่อ เทียบกับในอดีตใน ลักษณะใดบ้าง	<ul style="list-style-type: none"> ■ การหย่าร้าง ■ พ่อแม่เลี้ยงเดี่ยว ■ ครอบครัวข้ามรุ่น ■ ผู้สูงอายุเป็นหัวหน้าครอบครัว ■ ผู้สูงอายุถูกปล่อยตามลำพัง มีอาการ ซึมเศร้า ■ หัวหน้าครอบครัวติดยาเสพติด ■ พ่อแม่ปล่อยให้ลูกอยู่ตามลำพัง ■ เด็กติดเกมส์ ■ ไม่มีกิจกรรมในครอบครัวร่วมกัน ■ อื่น ๆ 	8		
2) ผู้สูงอายุมีบทบาท ในครัวเรือนใน ชุมชนของท่าน อย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ เป็นหัวหน้าครอบครัว ■ ทหารายได้เลี้ยงครอบครัว ■ เป็นศูนย์รวมพลังทางจิตใจของลูกหลาน ■ เป็นผู้นำกิจกรรมต่าง ๆ ■ ไม่มีบทบาทใด ■ เป็นภาระพึ่งพิง ไม่มีสิทธิ์มีเสียงใดๆ ■ อื่น ๆ 	9		
3) ผู้สูงอายุมีคุณค่าที่ โดดเด่นในชุมชน ของท่านด้านใด	<ul style="list-style-type: none"> ■ คุณค่าด้านการสืบทอด บอกเล่า ประวัติศาสตร์ ■ คุณค่าเกี่ยวกับการอนุรักษ์ทรัพยากร ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ■ คุณค่าด้านการสืบทอดวัฒนธรรมและ ประเพณี ■ คุณค่าด้านการปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่น 	9		

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อความถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ คุณค่าทางจิตใจและการเป็นเสาหลักของครอบครัว เช่น การให้ความรัก ความสนใจและเอาใจใส่ ■ คุณค่าด้านการเป็นผู้รอบรู้โดยเฉพาะด้านการวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ในชุมชน ■ อื่น ๆ 			
4) ในชุมชนของท่าน ผู้สูงอายุและเด็กแสดงออกให้เห็นถึงความเชื่อถือไว้วางใจกันอย่างไรบ้าง (trust)	<ul style="list-style-type: none"> ■ แสดงความรักและความผูกพันต่อกัน ■ มีการใช้เวลาว่างร่วมกันเพื่อการพักผ่อนและทำกิจกรรมร่วมกัน ■ มีความเคารพและเข้าใจในความแตกต่างของกันและกันในด้านสังคม ศักยภาพด้านร่างกาย และการเรียนรู้ ■ มีการเสริมพลังอำนาจให้เกิดพลังในการดำเนินชีวิตต่อกัน (ให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือกัน) ■ สร้างประโยชน์ตอบแทนกันและกัน ■ ร่วมกันแก้ปัญหาข้อขัดแย้งด้วยเหตุผล ■ ไม่ใช้ความรุนแรงต่อกัน 	10		
5) ในชุมชนของท่าน ผู้สูงอายุและเด็กมีวิธีสื่อสารพูดคุยกันอย่างสร้างสรรค์อย่างไรบ้าง (creative dialogue)	<ul style="list-style-type: none"> ■ สื่อสารกันอย่างให้เกียรติ ด้วยบรรยากาศผ่อนคลายและเป็นมิตร ■ รู้จักสนทนาในเวลาที่เหมาะสม ■ สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน ■ มีการใช้ภาษากายระหว่างพูดคุยเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อกัน 	10		
5. การมีส่วนร่วมในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยร่วมกับผู้วิจัย				
1) ท่านเห็นด้วยกับผลการวิเคราะห์ของนักวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กหรือไม่อย่างไรที่ประกอบด้วย 1) ความไว้วางใจระหว่างวัย และ 2) การสื่อสาร	<ul style="list-style-type: none"> ■ เห็นด้วยเพราะ.... ■ ไม่เห็นด้วยเพราะ... ■ เพิ่มเติมปัจจัยอื่น ๆ 	11		

ประเด็นที่	คำสำคัญ (รวบรวมประเด็นย่อยที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์)	ข้อความถาม		รายละเอียด
		ข้อที่	มีการ กล่าวถึง	
อย่างสร้างสรรค์ และมีปัจจัยอื่น ใดบ้างที่ท่านคิด ต่าง				
2) ท่านคิดว่าประเด็น สัมภาษณ์ ผู้ปกครองและเด็ก เพื่อเป็นข้อมูลใน การวิเคราะห์ เกี่ยวกับสภาพ ความสัมพันธ์ควร มีประเด็นใดบ้าง	<ul style="list-style-type: none"> ■ ความแปรปรวนในครอบครัว ■ บทบาทของผู้สูงอายุในครอบครัว ■ คุณค่าของผู้สูงอายุในครอบครัว ■ ความเชื่อถือไว้วางใจกันในครอบครัว ■ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในครอบครัว ■ อื่น ๆ 	11		
3) ท่านมีแนวคิดใน การนำข้อมูลที่ได้ จากการสัมภาษณ์ ผู้ปกครองและเด็ก และข้อมูลที่ได้จาก นักวิจัยมาใช้เพื่อ การออกแบบ โปรแกรมอย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ นำมาข้อค้นพบประเด็นต่าง ๆ มาสร้าง เป็นจุดเน้นในกิจกรรม 	12		
6. อนาคตภาพของการนำโปรแกรมมาใช้				
1) ท่านมีความ คาดหวังเกี่ยวกับ อนาคตภาพของ การนำโปรแกรม การเรียนรู้ระหว่าง วัยไปใช้ในบริบท จริงอย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> ■ ผู้วิจัยวิจัยได้สรุปประเด็นที่ได้สนทนาก่อน หน้า ■ มีความเป็นไปได้แน่นอน ■ มีความเป็นไปได้มาก ■ ไม่แน่ใจ ■ เป็นไปไม่ได้ 	13		

ภาคผนวก ช เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย



ขั้นที่ 2: แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก

กิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก (Community Game)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ผู้สังเกต นักวิจัย นักปฏิบัติ

วัน เดือน ปีที่สังเกต.....เวลาที่สังเกต.....

สถานที่สังเกต.....

2. พฤติกรรมที่สังเกต

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่ผู้สูงอายุ/เด็กปฏิบัติ

เลข ที่	ชื่อเล่น	รายการที่สังเกต					
		เข้าร่วม กิจกรรม ด้วยความ สนุกสนาน	ให้ความ ร่วมมือใน การ ทำกิจกรรม	จำชื่อ ผู้เรียนคน อื่นได้	มี ปฏิสัมพันธ์ ที่ดีต่อ ผู้เรียน คนอื่น	มี ปฏิสัมพันธ์ ที่ดีต่อ นักวิจัย/นัก ปฏิบัติ	พร้อมที่ จะก้าวสู่ กิจกรรม ขั้นต่อไป
ผู้สูงอายุ							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

ขั้นที่ 3: แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก
กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Café)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ผู้สังเกต นักวิจัย นักปฏิบัติ

วัน เดือน ปีที่สังเกต.....เวลาที่สังเกต.....

สถานที่สังเกต.....

2. พฤติกรรมที่สังเกต

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่ผู้สูงอายุ/เด็กปฏิบัติ

เลข ที่	ชื่อเล่น	รายการที่สังเกต			
		กล้าพูดและ นำเสนอความ คิดเห็นที่ตนมี อย่างแท้จริง	ใช้การสื่อสาร เชิงบวก	รับฟังคำบอก เล่าเรื่องราวของ คนวัยเดียวกัน อย่างตั้งใจ	รับฟังคำบอก เล่าเรื่องราว ของคนต่างวัย อย่างตั้งใจ
ผู้สูงอายุ					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

ขั้นที่ 3: แบบสำรวจการเรียนรู้ภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบ


กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Café)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี กลุ่มที่

2. การเรียนรู้ภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบ

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความ ที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	ใช่ 	บางส่วน 	ไม่ใช่ 
1. พูดในสิ่งที่ตัวเองคิดทั้งหมด			
2. ปรับเปลี่ยนความคิดของตัวเองเกี่ยวกับปู่/ย่า/ตา/ยาย ใหม่จากคำบอกเล่าของคนอื่น			
3. ทุกคนมีความคิดแตกต่างกันได้			
4. ทุกคนต่างมีคุณค่าในตนเอง			
5. รู้ข้อเสียของคนในวัยตนเองมากขึ้น			
6. รู้ข้อดีของคนวัยตนเองมากขึ้น			
7. รู้ข้อเสียของคนต่างวัยมากขึ้น			
8. รู้ข้อดีของคนต่างวัยมากขึ้น			

3. ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ขั้นที่ 3: แบบสำรวจการเรียนรู้ภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบ

กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Café)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี กลุ่มที่

2. การเรียนรู้ภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบ

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความ ที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	ใช่ 	บางส่วน 	ไม่ใช่ 
1. ท่านพูดและนำเสนอความคิดเห็นที่ตนมีอย่างแท้จริง			
2. ท่านปรับมุมมองใหม่ที่เกี่ยวข้องกับคนต่างวัยจากคำบอกเล่าของคนอื่น			
3. คนแต่ละคนและแต่ละวัยย่อมมีความแตกต่างกัน			
4. คนแต่ละคนและแต่ละวัยต่างมีคุณค่าในตนเอง			
5. ท่านเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเอง			
6. ท่านเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกของวัยตนเอง			
7. ท่านเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงลบของคนต่างวัย			
8. ท่านเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกของคนต่างวัย			

3. ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

ขั้นที่ 4: แบบบันทึกการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต

กิจกรรมจับคู่สนทนา (Pair Dialogue)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ผู้สัมภาษณ์ ผู้ถูกสัมภาษณ์

วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์.....เวลาที่สัมภาษณ์.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

2. ประเด็นที่สัมภาษณ์

2.1 คำถามหลัก

- ช่วยเล่าเกี่ยวกับประวัติส่วนตัวให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ
- ช่วยเล่าเกี่ยวกับครอบครัวให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ
- ช่วยเล่าเกี่ยวกับสถานการณ์ที่สำคัญในชีวิตให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ

2.2 คำถามเพิ่มเติม

- เมื่อสักครู่กล่าวถึง.....

ช่วยเล่ารายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ

- เมื่อสักครู่กล่าวถึง.....

ช่วยเล่ารายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ

2.3 คำถามเป้าหมาย

- ช่วยเล่าเรื่องที่ภูมิใจที่สุดในชีวิตให้ฟังหน่อยค่ะ/ครับ

3. บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 4: แบบบันทึกการสัมภาษณ์เรื่องราวชีวิต

กิจกรรมจับคู่สนทนา (Pair Dialogue)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ผู้สัมภาษณ์ ผู้ถูกสัมภาษณ์

วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์.....เวลาที่สัมภาษณ์.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

2. ประเด็นที่สัมภาษณ์

2.1 คำถามหลัก

- ช่วยเล่าเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบให้ฟังหน่อยนะคะ/ครับ
- ช่วยเล่าเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ชอบให้ฟังหน่อยนะคะ/ครับ
- อื่น ๆ ที่อยากรู้

2.2 คำถามเพิ่มเติม

- เมื่อสักครู่กล่าวถึง..... ช่วยเล่า
รายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยนะคะ/ครับ

- เมื่อสักครู่กล่าวถึง..... ช่วยเล่า
รายละเอียดเพิ่มเติมให้ฟังหน่อยนะคะ/ครับ

2.3 คำถามเป้าหมาย

- ช่วยเล่าเรื่องที่ภูมิใจที่สุดในชีวิตให้ฟังหน่อยนะคะ/ครับ

3. บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 4: แบบสำรวจความคิดเห็น
กิจกรรมจับคู่สนทนา (Pair Dialogue)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี

2. ความคิดเห็นของตัวท่านหลังร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในรูปภาพที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	เท่าเดิม 	บางส่วน 	มาก 
1. เข้าใจเรื่องที่ปู่/ย่า/ตา/ยาย เล่าให้ฟังทั้งหมด			
2. ได้รับฟังเรื่องราวที่ไม่เคยได้ยินจากปู่/ย่า/ตา/ยาย มาก่อน			
3. ประทับใจในเรื่องราวที่ปู่/ย่า/ตา/ยาย เล่าให้ฟัง			
4. ภูมิใจในตัวปู่/ย่า/ตา/ยายมากขึ้น			
5. อยากเล่าเรื่องราวของปู่/ย่า/ตา/ยาย ให้เพื่อนสนิทฟัง			

3. ความคิดเห็นเพิ่มเติมที่มีต่อปู่/ย่า/ตา/ยาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 4: แบบสำรวจความคิดเห็น




กิจกรรมจับคู่สนทนา (Pair Dialogue)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี

2. ความคิดเห็นของตัวท่าน

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความ ที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	ไม่ใช่/เท่าเดิม 	ใช่-บางส่วน 	ใช่-มาก 
1. ลูกหลานแสดงออกให้เห็นว่าอ่อน คลาย/ไม่รู้สีกกดดันขณะเล่าเรื่องราว			
2. เข้าใจเรื่องที่ลูกหลานเล่าให้ฟัง ทั้งหมด			
3. ได้รับฟังเรื่องราวที่ไม่เคยได้ยินจาก ลูกหลานมาก่อน			
4. ประทับใจในเรื่องราวที่ลูกหลานเล่า ให้ฟัง			
5. เข้าใจลูกหลานมากขึ้น			
6. ภูมิใจในตัวลูกหลานมากขึ้น			

3. ความคิดเห็นเพิ่มเติมที่มีต่อลูกหลาน

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 5: แบบสำรวจความคิดเห็น



กิจกรรมบันทึกทัศนศึกษา (Field Trip and Documentation)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี

2. ความคิดเห็นของท่าน

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ลงใน หน้าข้อความ ที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	ไม่ใช่ 	ใช่ 
1. ท่านได้แนะนำสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกที่สุดในชุมชนให้ปู่/ย่า/ตา/ยาย รู้จัก		
2. ท่านรู้สึกภูมิใจที่ได้แนะนำสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของท่านให้กับปู่/ย่า/ตา/ยาย		
3. การไปสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของปู่/ย่า/ตา/ยาย ทำให้ท่านรู้สึกได้ใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กับปู่/ย่า/ตายายมากยิ่งขึ้น		
4. การไปสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของปู่/ย่า/ตา/ยายทำให้ท่านรู้จักและเข้าใจปู่/ย่า/ตา/ยายมากยิ่งขึ้น		
5. การได้ไปสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของปู่/ย่า/ตา/ยาย ทำให้ท่านได้เรียนรู้สถานที่เกี่ยวกับชุมชนมากขึ้น		
6. การได้ไปเยี่ยมชมสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกทำให้ท่านรู้สึกภูมิใจในชุมชนมากขึ้น		

3. ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสำรวจความคิดเห็น



กิจกรรมบันทึกทัศนศึกษา (Field Trip and Documentation)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี

2. ความคิดเห็นของท่าน

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความ ที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	ไม่ใช่ 	ใช่ 
7. ท่านได้แนะนำสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกที่สุดในชุมชนให้ลูกหลานรู้จัก		
8. ท่านรู้สึกภูมิใจที่ได้แนะนำสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของท่านให้กับลูกหลาน		
9. การไปสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของลูกหลานทำให้ท่านรู้สึกได้ใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์กับลูกหลานมากยิ่งขึ้น		
10. การไปสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของลูกหลานทำให้ท่านรู้จักและเข้าใจลูกหลานมากยิ่งขึ้น		
11. การได้ไปสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกของลูกหลาน ทำให้ท่านได้เรียนรู้สถานที่เกี่ยวกับชุมชนมากขึ้น		
12. การได้ไปเยี่ยมชมสถานที่ที่มีคุณค่าทางความรู้สึกทำให้ท่านรู้สึกภูมิใจในชุมชนมากขึ้น		

3. ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 6: แบบสำรวจความคิดเห็น

กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการกลั่นกรอง (Moderation Technique Workshop)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี

2. ความคิดเห็นของท่าน

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ลงใน หน้าข้อความ ที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	ใช่ 	ไม่ใช่ 	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
1. ท่านมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม			
2. ท่านรู้สึกว่าการกิจกรรมนี้ยากเกินไปสำหรับท่านหรือไม่			
3. ท่านรู้สึกว่าย่ำ/ยา/ตา/ยาย รับฟังความคิดเห็นของท่านระหว่างทำกิจกรรม			
4. ท่านรู้สึกว่าเป็นเพื่อนวัยเดียวกัน รับฟังความคิดเห็นของท่านระหว่างทำกิจกรรม			
3. ท่านรู้สึกถึงความเท่าเทียมในการแสดงความคิดเห็น			
4. ท่านสามารถอธิบายเหตุผลสนับสนุนการออกเสียงได้			
5. ท่านเห็นด้วยกับข้อสรุปของกลุ่มหรือไม่			

ขั้นที่ 6: แบบสำรวจความคิดเห็น

กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการกลั่นกรอง (Moderation Technique Workshop)

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-สกุลอายุ.....ปี

2. ความคิดเห็นของท่าน

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ลงใน หน้าข้อความ ที่ตรงกับความเป็นจริง

รายการ	ใช่ 	ไม่ใช่ 	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
1. ท่านมีส่วนร่วมในการแก้ไข ปัญหาร่วมกับผู้อื่น			
2. ท่านคิดว่ากิจกรรมนี้ เหมาะสมที่จะทำร่วมกับ ลูกหลานหรือไม่			
3. ท่านรู้สึกว่าคุณหลานรับฟัง ความคิดเห็นของท่าน			
4. ท่านรู้สึกว่าคนวัยเดียวกัน รับฟังความคิดเห็นของท่าน			
3. ท่านรู้สึกถึงความเท่าเทียม ในการแสดงความคิดเห็น			
4. ท่านสามารถอธิบายเหตุผล สนับสนุนการออกเสียงได้			
5. ท่านเห็นด้วยกับข้อสรุปของ กลุ่มหรือไม่			
6. ท่านอยากที่จะนำข้อค้นพบ จากกระบวนการแก้ไข ปัญหาการสื่อสารระหว่าง วัยไปใช้ได้ในชีวิตจริง			

ขั้นที่ 7: แบบสอบถามความต้องการทำกิจกรรมต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก

กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning)

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้สำหรับ “นักปฏิบัติ” เป็นผู้สอบถามกลุ่มผู้เรียนแต่ละกลุ่มที่ประกอบด้วยผู้สูงอายุและเด็กในแต่ละครอบครัว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการในการทำกิจกรรมหมวดต่าง ๆ ทั้ง 6 หมวด และใช้สำหรับจัดกิจกรรมในช่วงการเรียนรู้ต่อเนื่อง

2. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้เรียน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของผู้สังเกต

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

ส่วนที่ 5 รายละเอียดของกิจกรรมต่างตอบแทน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้เรียน

ชื่อนักปฏิบัติ วันที่สำรวจ

ชื่อผู้สูงอายุ :	ชื่อเด็ก :
อายุ :	อายุ :
ผู้สูงอายุและเด็กอยู่บ้านเดียวกันหรือไม่? <input type="radio"/> ใช่ <input type="radio"/> ไม่ใช่	ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก <input type="radio"/> เครือญาติ ระบุ <input type="radio"/> อื่น ๆ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของผู้สังเกต

ชื่อผู้สังเกต เบอร์โทรศัพท์

ID Line.....ความสัมพันธ์.....

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม

เลือกทำเครื่องหมายหน้ากิจกรรมในแต่ละหมวด ให้ครบ 6 หมวด โดยที่ผู้สูงอายุและเด็กสามารถเลือกกิจกรรมที่ตนชอบไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน

1. กิจกรรมที่ผู้ใหญ่เป็นผู้นำกิจกรรม (ทั้งผู้สูงอายุและเด็ก เลือกได้มากกว่าหัวข้อละ 1 รายการ)					
ศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน/อาชีพ		อาหาร		นันทนาการ	
ผู้สูงอายุ	เด็ก	ผู้สูงอายุ	เด็ก	ผู้สูงอายุ	เด็ก
<input type="checkbox"/> ลงแขก	<input type="checkbox"/> ลงแขก	<input type="checkbox"/> ทำขนมขาย	<input type="checkbox"/> ทำขนมขาย	<input type="checkbox"/> เรื่องลึกลับ	<input type="checkbox"/> เรื่องลึกลับ
<input type="checkbox"/> เตรียมของใส่บาตร	<input type="checkbox"/> เตรียมของใส่บาตร	<input type="checkbox"/> ทำอาหารใส่บาตร	<input type="checkbox"/> ทำอาหารใส่บาตร	<input type="checkbox"/> ประวัติชุมชน	<input type="checkbox"/> ประวัติชุมชน
<input type="checkbox"/> สิ่งประดิษฐ์ เช่น จักสาน กระถาง	<input type="checkbox"/> สิ่งประดิษฐ์ เช่น จักสาน กระถาง	<input type="checkbox"/> ทำเมนูโปรด	<input type="checkbox"/> ทำเมนูโปรด	<input type="checkbox"/> นันทนาการพื้นบ้าน	<input type="checkbox"/> นันทนาการพื้นบ้าน
<input type="checkbox"/> บายศรี	<input type="checkbox"/> บายศรี	<input type="checkbox"/> ชวนกินอาหาร	<input type="checkbox"/> ชวนกินอาหาร	<input type="checkbox"/> ประวัติสถานที่	<input type="checkbox"/> ประวัติสถานที่
<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)
2. กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้นำกิจกรรม (ทั้งผู้สูงอายุและเด็ก เลือกได้มากกว่าหัวข้อละ 1 รายการ)					
เทคโนโลยี		เกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน		สุขภาพ	
ผู้สูงอายุ	เด็ก	ผู้สูงอายุ	เด็ก	ผู้สูงอายุ	เด็ก
<input type="checkbox"/> Line	<input type="checkbox"/> Line	<input type="checkbox"/> ทำความสะอาด	<input type="checkbox"/> ทำความสะอาด	<input type="checkbox"/> เดินแอโรบิค	<input type="checkbox"/> เดินแอโรบิค
<input type="checkbox"/> Facebook	<input type="checkbox"/> Facebook	<input type="checkbox"/> ปลูกต้นไม้	<input type="checkbox"/> ปลูกต้นไม้	<input type="checkbox"/> ทำเต้น Tik Tok	<input type="checkbox"/> ทำเต้น Tik Tok
<input type="checkbox"/> IG	<input type="checkbox"/> IG	<input type="checkbox"/> ทาสี	<input type="checkbox"/> ทาสี	<input type="checkbox"/> เดิน วิ่ง	<input type="checkbox"/> เดิน วิ่ง
<input type="checkbox"/> Google	<input type="checkbox"/> Google	<input type="checkbox"/> เลี้ยงสัตว์	<input type="checkbox"/> เลี้ยงสัตว์	<input type="checkbox"/> นวด	<input type="checkbox"/> นวด
<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)	<input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)


ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ขั้นที่ 7: แบบบันทึกการทำกิจกรรมต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก

กิจกรรมที่ผู้สูงอายุเป็นผู้นำกิจกรรม

กิจกรรมศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน/อาชีพ						
ชื่อกิจกรรม/ผลงาน:						
.....						
รายละเอียดกิจกรรม: เช่น แหล่งข้อมูล สถานที่ทำกิจกรรม จำนวนครั้ง/ชิ้น						
.....						
การแบ่งงาน:						
ผู้สูงอายุมีหน้าที่						
.....						
เด็กมีหน้าที่						
.....						
วัสดุ / อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้:						
.....						
.....						
ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ:						
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY						
ความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมร่วมกัน						
รายการ	ความคิดเห็นของผู้สอน			ความคิดเห็นของผู้เรียน		
	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก
	😊	😊	😄	😊	😊	😄
ความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมนี้	ไม่ต้องทำ					
ความสำเร็จในการทำกิจกรรมนี้ร่วมกัน				ไม่ต้องทำ		
วันและเวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกัน: งบประมาณที่ใช้:						

กิจกรรมทำอาหาร

ชื่อเมนู:

.....
 รายละเอียดกิจกรรม: เช่น แหล่งข้อมูล สถานที่ทำกิจกรรม จำนวนครั้ง/ชั้น

การแบ่งงาน:

ผู้สูงอายุมีหน้าที่

.....

เด็กมีหน้าที่

.....

วัสดุ / อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้:







.....

ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ:



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมร่วมกัน

รายการ	ความคิดเห็นของผู้สอน			ความคิดเห็นของผู้เรียน		
	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก
						
ความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมนี้	ไม่ต้องทำ					
ความสำเร็จในการทำการทำกิจกรรมนี้ร่วมกัน				ไม่ต้องทำ		

วันและเวลาที่ทำการทำกิจกรรมร่วมกัน: งบประมาณที่ใช้:

กิจกรรมเล่านิทาน/เรื่องราว

เรื่องที่เล่า:

รายละเอียดกิจกรรม: เช่น แหล่งข้อมูล สถานที่ทำกิจกรรม จำนวนครั้ง/ชิ้น

การแบ่งงาน:

ผู้สูงอายุมีหน้าที่






เด็กมีหน้าที่

วัสดุ / อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้:

ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมร่วมกัน

รายการ	ความคิดเห็นของผู้สอน			ความคิดเห็นของผู้เรียน		
	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก
						
ความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมนี้	ไม่ต้องทำ					
ความสำเร็จในการทำการทำกิจกรรมนี้ร่วมกัน				ไม่ต้องทำ		

วันและเวลาที่ทำการทำกิจกรรมร่วมกัน: งบประมาณที่ใช้:

กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้นำกิจกรรม

กิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี						
ชื่อเทคโนโลยี:						
.....						
รายละเอียดกิจกรรม: เช่น แอปพลิเคชันที่ใช้						
.....						
.....						
.....						
การแบ่งงาน:						
ผู้สูงอายุมีหน้าที่						
.....						
เด็กมีหน้าที่						
.....						
วัสดุ / อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้:						
.....						
.....						
ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ:						
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY						
ความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมร่วมกัน						
รายการ	ความคิดเห็นของผู้สอน			ความคิดเห็นของผู้เรียน		
	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก
	😊	😊	😄	😊	😊	😄
ความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมนี้	ไม่ต้องทำ					
ความสำเร็จในการทำการทำกิจกรรมนี้ร่วมกัน				ไม่ต้องทำ		
วันและเวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกัน: งบประมาณที่ใช้:						

กิจกรรมเกี่ยวกับการเกษตรและพัฒนาชุมชน

ชื่อกิจกรรม: (ไม่สามารถทำที่บ้านตนเอง)

รายละเอียดกิจกรรม: เช่น การเก็บขยะ การทาสี

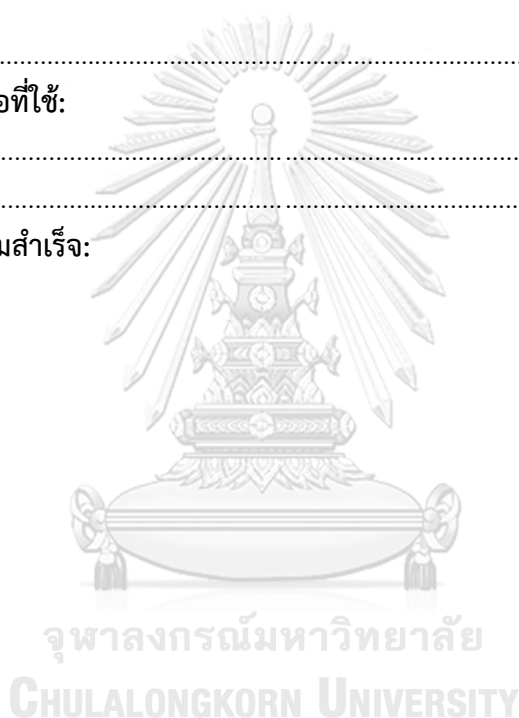
การแบ่งงาน:

ผู้สูงอายุมีหน้าที่

เด็กมีหน้าที่

วัสดุ / อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้:

ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ:



ความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมร่วมกัน

รายการ	ความคิดเห็นของผู้สอน			ความคิดเห็นของผู้เรียน		
	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก
ความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมนี้	ไม่ต้องทำ					
ความสำเร็จในการทำการทำกิจกรรมนี้ร่วมกัน				ไม่ต้องทำ		

วันและเวลาที่ทำการทำกิจกรรมร่วมกัน: งบประมาณที่ใช้:

กิจกรรมเกี่ยวกับสุขภาพ

ชื่อกิจกรรม:

.....

รายละเอียดกิจกรรม: เช่น การเต้นตามเพลงหรือศิลปินที่นิยม การนวดระยะเวลา 30 นาที

.....

การแบ่งงาน:

ผู้สูงอายุมีหน้าที่

.....

เด็กมีหน้าที่

.....

วัสดุ / อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้:

.....





.....

ภาพถ่ายบันทึกความสำเร็จ:



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมร่วมกัน

รายการ	ความคิดเห็นของผู้สอน			ความคิดเห็นของผู้เรียน		
	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก	เท่าเดิม	ปานกลาง	มาก
						
ความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมนี้	ไม่ต้องทำ					
ความสำเร็จในการทำการทำกิจกรรมนี้ร่วมกัน				ไม่ต้องทำ		

วันและเวลาที่ทำการทำกิจกรรมร่วมกัน: งบประมาณที่ใช้:

รายการ	ก่อนร่วมโปรแกรม					หลังร่วมโปรแกรม				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
20. ผู้สูงอายุและเด็ก กล้าเปิดเผยความรู้สึกต่อกัน										

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและหลังร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมตามความคิดเห็นของท่าน

รายการ	ก่อนร่วมโปรแกรม					หลังร่วมโปรแกรม				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)										
2. มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2)										
3. ความผูกพันระหว่างวัย (Y3)										
4. ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)										
5. การสื่อสารเชิงบวก (Y5)										
6. ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6)										

4. ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 7: แบบสำรวจความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็กที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อผู้ตอบแบบสำรวจ.....

2. ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทนในแต่ละกิจกรรม

ศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้าน/อาชีพ					
ความสุชระหว่างทำกิจกรรม					
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน					
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย					
อาหาร					
ความสุชระหว่างทำกิจกรรม					
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน					
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย					
นิทาน					
ความสุชระหว่างทำกิจกรรม					
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน					
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย					
เทคโนโลยี					
ความสุชระหว่างทำกิจกรรม					
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน					
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย					
เกษตรกรรม/พัฒนาชุมชน					
ความสุชระหว่างทำกิจกรรม					
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน					
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย					
สุขภาพ					
ความสุชระหว่างทำกิจกรรม					
ความพอใจต่อผลงานและการแก้ปัญหาาร่วมกัน					
ความเชื่อมั่นในการตัดสินใจและการกระทำของคนต่างวัย					

3. ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

ขั้นที่ 8: แบบสำรวจความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อ-นามสกุล ชื่อเล่น

โรงเรียน..... โทร

2. ความพึงพอใจในโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ประกอบด้วย 6 กิจกรรมหลัก

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการตามความคิดเห็นของท่าน

5 = มากที่สุด

1 = น้อยที่สุด

1. กิจกรรม “เกมสร้างความรู้จัก” (Community Game) เพื่อสร้างความคุ้นเคยในกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม ลดความเคอะเขิน เสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร						
รายการ	ระดับความคิดเห็น					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	5	
1. กิจกรรมมีความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนทั้งสองวัยต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสร้างให้เกิดความพร้อมที่จะก้าวสู่กิจกรรมขั้นต่อไป						
2. กิจกรรมช่วยให้สูงอายุและเด็กสามารถจำชื่อผู้เรียนร่วมได้ และสร้างให้เกิดความรู้สึกคุ้นเคยต่อกันและกัน						
3. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย						
4. กิจกรรมมีการใช้เวลาเหมาะสม						

5. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

.....

.....

.....

2. กิจกรรม “คาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Café)” เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเองจากมุมมองของคนต่างวัย และสร้างความเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย อันนำไปสู่มุมมองที่มีต่อกันในเชิงคุณค่า และความเชื่อถือไว้วางใจต่อกัน						
รายการ	ระดับความคิดเห็น					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	5	
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์เชิงบวกและภาพลักษณ์เชิงลบของวัยตนเองมากขึ้น						
2. กิจกรรมช่วยสร้างความเข้าใจผู้สูงอายุและเด็กเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างวัยมากขึ้น						
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย						
4. กิจกรรมช่วยให้เกิดการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก						
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย						
6. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม						

7. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. กิจกรรม “การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน (Moderation Technique Workshop)” สร้างความเชื่อถือว่าไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถแก้ไขปัญหาคือ “การสื่อสารระหว่างวัย” ร่วมกันได้						
รายการ	ระดับความคิดเห็น					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	5	
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถแก้ไขปัญหาคือ “การสื่อสารระหว่างวัย” ร่วมกันได้						
2. กิจกรรมช่วยสร้างความเชื่อถือว่าไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก						
3. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย						
4. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม						

5. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น หรือเสนอแนะกิจกรรมอื่นที่สามารถทำให้เกิดการแก้ปัญหาร่วมกัน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. กิจกรรม “การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning)” เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด รวมทั้งเกิดเกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน						
รายการ	ระดับความคิดเห็น					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	5	
1. กิจกรรมช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก						
2. กิจกรรมช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย						
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดการสืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด						
4. กิจกรรมช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน						
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย						
6. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม						

7. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. กิจกรรม “งานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (Exhibition and Network Party)”						
เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามารู้ในแนวทางสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัย และมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนอย่างยั่งยืน รวมทั้งให้ผู้สูงอายุและเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีเวทีเฉลิมฉลองและแสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน						
รายการ	ระดับความคิดเห็น					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	5	
1. กิจกรรมช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนเข้ามารู้ในแนวทางสนับสนุนให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัย และน่าจะมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชนอย่างยั่งยืน						
2. กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีเวทีเฉลิมฉลองและแสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน						
3. กิจกรรมช่วยให้เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน						
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนทั้งสองวัย						
5. กิจกรรมมีการใช้เวลาที่เหมาะสม						

6. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ระดับความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการตามความคิดเห็นของท่าน

รายการ	ระดับความคิดเห็น					ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	5	
1. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการยอมรับความแตกต่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y1)						
2. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y2)						
3. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความผูกพันระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น (Y3)						
4. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความภาคภูมิใจร่วมกันมากยิ่งขึ้น (Y4)						
5. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการสื่อสารเชิงบวกมากยิ่งขึ้น (Y5)						
6. โปรแกรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดความเชื่อถือว่าว่างใจมากยิ่งขึ้น (Y6)						

7. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 8: แบบสำรวจผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมเรียนรู้ระหว่างวัย

1. ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อผู้ตอบแบบสำรวจ..... อายุปี

2. การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นหลังร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมตามความคิดเห็นของท่าน

คาเฟ่เล่าเรื่อง (Storytelling Café)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Y)	เกิด	ไม่เกิด
การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)		
มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2)		
ความผูกพันระหว่างกัน (Y3)		
ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)		
การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y5)		
ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6)		
ความสามารถในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7)		

จับคู่สนทนา (Pair Dialogue)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Y)	เกิด	ไม่เกิด
การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)		
มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2)		
ความผูกพันระหว่างกัน (Y3)		
ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)		
การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y5)		
ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6)		
ความสามารถในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7)		

บันทึกทัศนศึกษา (Field Trip and Documentation)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Y)	เกิด	ไม่เกิด
การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)		
มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2)		
ความผูกพันระหว่างกัน (Y3)		
ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)		
การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y5)		
ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6)		
ความสามารถในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7)		

การประชุมเชิงปฏิบัติการกลั่นกรอง (Moderation Workshop)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Y)	เกิด	ไม่เกิด
การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)		
มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2)		
ความผูกพันระหว่างกัน (Y3)		
ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)		
การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y5)		
ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6)		
ความสามารถในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7)		

การเรียนรู้ต่างตอบแทน (Reciprocal Learning)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Y)	เกิด	ไม่เกิด
การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y1)		
มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y2)		
ความผูกพันระหว่างกัน (Y3)		
ความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y4)		
การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y5)		
ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y6)		
ความสามารถในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน (Y7)		

3. ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	CHAMAPAT SITHI-AMNUAI
วัน เดือน ปี เกิด	9 May 1970
สถานที่เกิด	Bangkok
วุฒิการศึกษา	1992 (B.Econ.) Bachelor of Economics, Chulalongkorn University 1995 (M.B.A.) Master of Business Administration in Finance, St. Louis University, Missouri, USA 2012 (M.Ed.) Master of Education in Teaching English as a Foreign Language, Chulalongkorn University 2019 (Ph.D.) Doctor of Philosophy Program in Education Management, Dhurakij Pundit University
ที่อยู่ปัจจุบัน	67/3, Soi Arisamphan 3, Phaholyothin Rd. Phayathai, Bangkok Thailand 10400
รางวัลที่ได้รับ	2007 Global Awards: Hero of Gymboree Play and Music, USA 2012 Global Award: Top Merchandise Sales of Gymboree Play and Music, USA 2015 Global Awards: Best service of Gymboree Play and Music, USA