

แบ่งปันกันเพื่อโลกที่ดีกว่า

วัตถุประสงค์หลัก

1. ผู้เรียนได้ฝึกกำหนดกลยุทธ์ในการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืนผ่านสถานการณ์การจำลองในเกม
2. ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ทรัพยากรหมุนเวียนผ่านการใช้เหรียญในเกม
3. ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ / เปรียบเทียบการใช้ทรัพยากรระหว่างสถานการณ์จำลองในเกมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

บทนำ

กิจกรรมนี้นำเสนอการลงมือปฏิบัติทางธรรมชาติของทรัพยากรส่วนรวม (the Tragedy of the Commons) ที่เข้าใจได้ง่ายและสนุกสนาน ในกิจกรรมนี้แต่ละกลุ่มจะต้องเผชิญกับความท้าทายโดยที่ไม่สื่อสารกับสมาชิกในกลุ่มโดยจะตั้งเผชิญกับอุปสรรคและ "โศกนาฏกรรม" ของทรัพยากรที่ใช้ร่วมกันในระลอกของเกม ในรอบต่อมาสมาชิกในทีมจะมีโอกาสได้วางแผนร่วมกันเพื่อเล่นในรอบต่อไป เพื่อผู้เรียนจะได้เรียนรู้การแบ่งปันทรัพยากรอย่างเท่าเทียม โดยทุกคนจะได้ชนะหากมองครบรอบ

เราสามารถอนุรักษ์ทรัพยากรที่นำกลับมาใช้ใหม่ได้อย่างเช่น ถังน้ำ ปลา หากเราจัดการทรัพยากรที่นิยาม: สม อย่าวไรก็ตามหากเราใช้ยาฆ่าเพื่อรักษาทรัพยากรเหล่านี้ก็จะหมดลงอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะทรัพยากรที่มีความต้องการสูง ทุกๆ โศกนาฏกรรมของทรัพยากรส่วนรวมของ Garrett Hardin นั้นระบุว่าโดยธรรมชาติของมนุษย์แล้วมีความเห็นแต่ตัวไม่คำนึงส่วนรวมเท่าไรนัก ดังนั้นการจัดการทรัพยากรที่นักเล่นใช้ใหม่ได้จึงมีความสำคัญมาก ยิ่งประชากรมนุษย์ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ยิ่งมีความจำเป็นที่ถึงพร้อมมั่นคงและเสถียรเพื่อส่วนรวม เพื่อผลประโยชน์ต่อทุกฝ่ายในอนาคต

คำแนะนำกิจกรรม

1. กราบหรือไม่ว่าทรัพยากรที่ใช้แล้วหมดไป และทรัพยากรที่ใช้แล้วหมดไปคืออะไร
2. ให้อะไรบางอย่างของทรัพยากรที่ใช้แล้วหมดไปและทรัพยากรที่ใช้แล้วหมดไป
3. กราบหรือไม่ว่าทรัพยากรเหล่านี้มีอะไรบ้างที่ประโยชน์ใช้สอยอะไร
4. มีเรื่องที่ต้องคำนึงหรือข้อปัญหาอะไรบ้างจากการใช้ทรัพยากรเหล่านี้
5. แล้วทำไมปัญหานี้ถึงเกิดขึ้น
6. จะเกิดอะไรขึ้นหากทรัพยากรเหล่านี้หมดไป
7. เราจะมีแนวทางแก้ไขอย่างไร
8. ทำความร่วมกันที่จะอนุรักษ์ทรัพยากรเหล่านี้เป็นเรื่องสำคัญ
9. ในชุมชนของผู้เรียนมีการร่วมมือช่วยกันแก้ปัญหาในเรื่องนี้หรือไม่

วัสดุอุปกรณ์

- เหรียญชิป (โดย 1 ชิปให้แทนเป็นเงิน 1 บาท) จำนวน 125 เหรียญต่อผู้เล่น 10 คน
- ขนมหวน หรือ สติ๊กเกอร์ใช้เป็นตัวแทนขนมหวน
- นาฬิกา / เพาเวอร์

วิธีการเล่นกิจกรรม

1. จัดเตรียมเหรียญชิป โดยนักเรียน 1 คน จะได้เหรียญชิป 10 เหรียญ
2. ให้นักเรียนแบ่งออกเป็นวงกลม
3. จัดแบ่งเหรียญจำนวน 1 ใน 4 ไร่กลางวง อย่างเช่น มีชิปเหรียญ 100 เหรียญ ให้นักเรียนแต่ละคนได้ไร่กลางวง 25 เหรียญ เป็นต้น
4. ครู / วิทยากร อธิบายวิธีการเล่นเกมโดยมีขั้นตอนดังนี้
 - เหรียญชิปทั้งหมดนี้เป็นของทุกคน
 - เมื่อเริ่มเสียงเพลง ให้ทุกคนเข้าไปหยิบเหรียญที่อยู่ตรงกลางได้
 - เมื่อหยิบเหรียญชิปแล้วหยิบเลยไปให้กองกลางไว้ไว้ก็ได้
 - เหรียญชิป 10 เหรียญสามารถนำมาแลกขนม (หรือสติ๊กเกอร์) ที่ครู ได้ 1 ชิ้น
 - เมื่อหมดเหรียญกลาง ครูจะนำเหรียญชิปมาเพิ่มให้ 1 เท่า ของจำนวนเหรียญชิปที่เหลืออยู่ในวง
 - แต่อย่าลืมว่าเหรียญชิปในกองกลางจะต้องไม่มากกว่าตอนที่เริ่มเกม this is the maximum number of chips the pool can hold.
 - ที่สำคัญที่สุดห้ามนักเรียนสื่อสารกันระหว่างเล่นเกม
5. ถ้านักเรียนใช้เหรียญชิปจากส่วนกลางหมดตั้งแต่เริ่มเกมให้ถือว่า "จบเกม" ถ้าอยากเล่นเกมต่อนักเรียนจะต้องนำเหรียญชิปทั้งหมดมาคืนไว้ที่กองกลาง
6. ให้อะไรบางอย่างที่ต่อได้เรื่อยๆ ประมาณ 2-3 รอบ โดยเน้นว่าห้ามสื่อสารกัน
7. เมื่อพิจารณาจำนวนเหรียญชิปจากกองกลาง ตัวละครสักคนหรือ เหรียญชิปในกองกลางจะต้องไม่มากกว่าตอนที่เริ่มเกม
8. ให้นักเรียนลงเล่นเกม แต่รอบนี้เปิดโอกาสให้สื่อสารและวางแผนกันระหว่างที่ปิดดนตรี

ความเชื่อมโยงกับเป้าหมาย SDGs



หัวข้อ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตที่เกิดขึ้นอยู่ทั่วไปไม่ว่าจะในป่าเขตร้อน ตามแนวปะการัง หรือแม้แต่ในป่าชายเลนล้วนมีความสำคัญ เนื่องจากปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้เป็นกระบวนการการถ่ายทอดพลังงานที่เกิดขึ้นในระบบนิเวศตามธรรมชาติ อย่างไรก็ตามการกระทำมนุษย์ได้สร้างผลกระทบต่องานแวดล้อม และปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ ส่งผลให้พื้นที่ธรรมชาติและประชากรของสิ่งมีชีวิตมีจำนวนลดลงจึงจำเป็นต้องอนุรักษ์และฟื้นฟูความอุดมสมบูรณ์ของแหล่งธรรมชาติเหล่านี้ไว้

จุดเชื่อมโยง

เป้าหมายข้อ 6 การจัดการน้ำและสุขาภิบาล
เป้าหมายข้อ 7 พลังงานสะอาดที่ทุกคนเข้าถึงได้
เป้าหมายข้อ 11 เมืองและถิ่นฐานมนุษย์อย่างยั่งยืน
เป้าหมายข้อ 14 การอนุรักษ์มหาสมุทรและทรัพยากรทางทะเล
เป้าหมายข้อ 15 การอนุรักษ์ระบบนิเวศบนบก

คำสำคัญ

ทรัพยากรที่หมดไป ทรัพยากรที่ใช้แล้วหมดไป
การใช้ทรัพยากรที่ยั่งยืน การเติบโตอย่างยั่งยืน
การร่วมมือกัน โศกนาฏกรรมของทรัพยากรส่วนรวม

ระดับชั้น

ประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

ประเภทของกิจกรรม

การสาธิต และ เกม

จำนวนของผู้เล่นเป้าหมาย

จำนวนผู้เล่น 10 - 20 คน และ วิทยากร/ครู 1 คน

รูปแบบการดำเนินการกิจกรรม

กลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่
หรืออาจปรับเปลี่ยนการเล่นแบบออนไลน์

ระยะเวลาทำกิจกรรม

15-30 นาที ขึ้นอยู่กับจำนวนของผู้เล่นและรอบที่เล่น

แบ่งปันกันเพื่อโลกที่ดีกว่า

ข้อมูลเพื่อการอภิปราย / คำถามหลังกิจกรรม

1. นักเรียนคิดว่าเหรียญซีบีที่ใช้เล่นในเกมนั้น เป็นตัวแทนของอะไร ? (ทรัพยากร)
2. จากสถานการณ์ในเกมนี้ เหรียญซีบีเป็นของทุกคน นักเรียนคิดว่ามีทรัพยากรอะไรบ้างที่เป็นของทุกคน ? (น้ำ อากาศ)
3. จากสถานการณ์ในเกมนี้ ที่นักเรียนได้บริหารจัดการเหรียญ สามารถประยุกต์มาใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างไร? (การปลูกป่าทดแทน การอนุรักษ์ทรัพยากรดิน การจับปลาที่พอได้ไม่จับในฤดูวางไข่) ระหว่างที่เล่นเกมในครั้งแรกมีความรู้สึอย่างไรบ้าง
4. เมื่ออนุญาตให้สื่อสารกันได้ระหว่างเล่นเกมนี่ มันช่วยให้นักเรียนเล่นเกมนี่ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นหรือไม่ มีการวางแผนมากขึ้นหรือไม่
5. นักเรียนคิดว่าควรเอาเหรียญซีบีออกจากกองกลางมากเท่าไรถึงจะเหมาะสมที่สุด
6. ถ้าเราเพิ่มจำนวนผู้เล่นมากขึ้นจะเป็นอย่างไร
7. นักเรียนเองประสบการณ์ที่ดีจนแบ่งปันทรัพยากรกับผู้อื่นหรือไม่ เป็นอย่างไร
8. เกมนี้ชื่อว่า "For the Common Good" (แบ่งปันกันเพื่อโลกที่ดีกว่า) นักเรียนเคยได้ยินประโยคนี้อหรือไม่ และหมายความว่าอย่างไร

คำแนะนำเพื่อความปลอดภัย

ไม่มี

กิจกรรมต่อยอด

ครูสามารถปรับแต่งกฎ / วิธีการเล่นเกมเพื่อเพิ่มมีติของการเรียนรู้ได้ยกตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 1

จำนวนของเหรียญที่แบ่งไว้กองกลางจะไม่ถูกเปิดเผยให้กับผู้เล่น ผู้เล่นจะต้องสังเกตว่าเกิดอะไรขึ้นถ้าเราไม่ทราบถึงจำนวนของเหรียญที่แบ่งไว้กองกลาง

ตัวอย่างที่ 2

การเติมเหรียญเข้ากองกลางอาจเปลี่ยนเป็นเติมเหรียญแค่ 20 % จากจำนวนเหรียญที่เหลือในเกม เป็นต้น
การปรับแต่งปรับแต่งกฎ / วิธีการเล่นที่ยกตัวอย่างข้างต้นนี้สามารถแสดงถึงการเห็นด้วยทรัพยากรที่ตนเองได้ขึ้นต้องการข้อมูลเช่นจำนวนของทรัพยากรที่มีอยู่ จำนวนประชากรเป็นต้น ข้อมูลเหล่านี้เป็นข้อมูลสำคัญในการจัดสรรทรัพยากร หากขาดข้อมูลเหล่านี้เราไม่สามารถบริหารจัดการทรัพยากรได้เลย

หลักวิธีนี้สามารถต่อยอดสำหรับหน่วยงานรัฐ เพื่อสื่อสารกับชุมชนว่าเราสามารถจัดการทรัพยากรที่ใช้อยู่ร่วมกัน (อย่างเช่น แหล่งน้ำ ป่าไม้ แหล่งแร่ธาตุ ฯลฯ) อย่างไร ชี้มความสำคัญต่อสมาชิกในชุมชนทั้งสิ้น หากไม่มีการจัดการที่ดีแล้วจะทำให้แหล่งทรัพยากรเหล่านั้นหมดไป และส่งผลกระทบต่อรุ่นเร่ตามมา

ผู้แต่ง/แหล่งที่มา

Ruby R. Cristobal, Ph.D. (Philippines)

For the Common Good activity was developed by Kurt and Ursula Frischknecht and Karen Zimelman found in Thinking Globally and Acting Locally: Environmental Education Teaching Activities by Lori D. Mann and William B. Stapp

<https://populationeducation.org/wp-content/uploads/2017/10/for-the-common-good-1.pdf>