Funded by the European Union
CO-FUNDED BY THE GOETHE INSTITUT
THAI CIVIC EDUCATION FOUNDATION
สสย

ReThink
Urban Spaces

บทนำ ชุดเครื่องมือริทัศน์

ชุดเครื่องมือริทัศน์นี้ เป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานโครงการริทัศน์ (ReThink Urban Space-RTUS) ซึ่งดำเนินงานตั้งแต่กลางปี 2564 ถึงต้นปี 2566 ชุดเครื่องมือนี้เกิดจากการรวบรวมและกลั่นกรองประสบการณ์และความรู้ต่าง ๆ ของโครงการ ผลิตมาเป็นทรัพยากรสำหรับกลุ่มเยาวชน องค์กรภาคประชาสังคมอื่น ๆ ในประเทศไทย และหน่วยงานรัฐ ที่ต้องการสนับสนุนให้เกิดการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการวางแผนและพัฒนาเมือง

โครงการริทัศน์ (ReThink Urban Space-RTUS) ซึ่งเป็นโครงการความร่วมมือระหว่างคณะผู้แทนสหภาพยุโรปประจำประเทศไทย สถาบันเกอเธ่ ประเทศไทย มูลนิธิการศึกษาเพื่อพลเมืองไทย และมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ซึ่งได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสหภาพยุโรป โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมให้เกิดแนวคิดการพัฒนาเมืองในประเทศไทยด้วยมุมมองใหม่ที่ริเริ่มและดำเนินงานโดยเยาวชน เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเมืองได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ของตนทั้งในปัจจุบันและในอนาคต นำไปสู่การสร้างเมืองที่นับรวมทุกคน (inclusive cities) ด้วยเป้าหมายสูงสุดของโครงการริทัศน์ คือการสร้างเสริมพลังเยาวชนในฐานะหุ้นส่วนที่เท่าเทียมให้เป็นผู้ผลักดันความเปลี่ยนแปลงในการพัฒนาเมือง ดังนั้น โครงการจึงมุ่งให้เกิดกลไกที่ช่วยสร้างเสริมพลังของเยาวชนในการมีส่วนร่วมในการวางแผนพัฒนาเมือง ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างองค์กรเยาวชนในประเทศไทยและสหภาพยุโรป และสนับสนุนบทบาทของเยาวชนในการมีส่วนรวมกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการพัฒนาเมือง

ชุดเครื่องมือริทัศน์นี้ ผ่านเรียบเรียงจากความรู้และประสบการณ์ของโครงการริทัศน์ได้สั่งสมจากการดำเนินการเสริมพลังและสนับสนุนเยาวชนให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองผ่านการลงมือทำในภาคสนามด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ในเทศบาลเมืองนำร่องทั้ง 5 แห่งของประเทศไทย (กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ขอนแก่น กาญจนบุรี และหาดใหญ่) เช่น วงอภิปรายโต๊ะกลมร่วมกันระหว่างเยาวชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียถึงนโยบายของเมือง การอบรมสัมมนาเชิงปฏิบัติการสร้างเสริมศักยภาพการให้คำปรึกษาแก่เยาวชนอย่างใกล้ชิดโดยผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่และจากต่างชาติ การปฏิบัติการพัฒนาเมืองในประเด็นต่าง ๆ ตามการริเริ่มของเยาวชน การทัศนศึกษาเพื่อเรียนรู้เยี่ยมชมเมืองหลวงเยาวชนยุโรป (EU Youth Capital) 3 เมือง ได้แก่ เมืองเทสซาโลนีกี เมืองคลูช-นาโปกา และเมืองไคลเพดา การจัดเทศกาลเยาวชนทั่วประเทศไทย และเวทีนโยบายระดับชาติยุโรป-ไทยเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของเยาวชน นอกจากนี้ยังได้ผนึกรวมประสบการณ์และมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรง ได้แก่ เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ผู้เชี่ยวชาญด้านการมีส่วนร่วมของเยาวชน และภาคีนักออกแบบเมืองและหน่วยงานเทศบาลในไทยและยุโรป

ด้วยความตั้งใจที่จะให้ชุดเครื่องมือริทัศน์นี้เป็นแหล่งข้อมูล แนวทาง และไอเดียที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง
ชุดเครื่องมือจึงถูกออกแบบให้มีโครงสร้างที่สามารถแยกส่วนที่จะศึกษาหรือนำไปใช้ได้ ซึ่งประกอบด้วยทั้งหมด 6 หน่วยที่ครอบคลุมเนื้อหาการทำงานและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาเมือง ได้แก่



หน้า

1..... **หน่วยที่ 1 – การทำงานกับเยาวชนในประเด็นเมือง**
ส่วนนี้เป็นการว่าด้วยคำนิยามและแนวทางเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของเยาวชน อุปสรรคและประโยชน์ของการมีส่วนร่วมของเยาวชน และหลักการและวิธีการในการมีส่วนร่วมของเยาวชนในบริบทการออกแบบและพัฒนาเมือง

30..... **หน่วยที่ 2 - การรณรงค์เพื่อสร้างควาเปลี่ยนแปลง**
ส่วนนี้นำเสนอถึง แนวทางการสื่อสารเชิงนโยบายผ่านกระบวนวิธีการรณรงค์เพื่อไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย การออกแบบหัวข้อกิจกรรมทางสังคมในนโยบายเกี่ยวกับเยาวชนเมือง พร้อมทำความเข้าใจกับแนวทางดังกล่าวว่าสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ได้อย่างไร เช่น การรับรู้สาธารณะของประเด็นหนึ่ง ๆ หรือทัศนคติของผู้กำหนดนโยบาย ส่วนนี้ยังให้ภาพรวมและแนวทางแบบเป็นลำดับขั้นตอนสำหรับการดำเนินโครงการเยาวชนในฐานะวิธีส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการเมือง

59..... **หน่วยที่ 3 - การล็อบบี้ (การทำงานกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)**
ส่วนนี้นำเสนอความสำคัญของการทำงานร่วมกันระหว่างเจ้าหน้าที่รัฐในระดับท้องถิ่นกับเยาวชน ซึ่งเป็นก้าวที่จำเป็นในการสร้างสรรค์ชุมชนเมืองที่เข้มแข็ง เปิดกว้าง และเป็นประชาธิปไตย หน่วยนี้เป็นการสำรวจวิธีการต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้เพื่อระบุความสนใจของแต่ละฝ่ายและเอื้อให้เกิดความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพ

หน้า

75..... หน่วยที่ 4 - **การทำกิจกรรมรณรงค์ (การทำงานกับชุมชน)**
ส่วนนี้พูดถึงความสำคัญและเครื่องมือในการวางแผนการสื่อสารสาธารณะร่วมกับชุมชนท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพในการทำกิจกรรมรณรงค์ (แคมเปญ) เพื่อเปลี่ยนแปลงแนวปฏิบัติและนโยบายด้านการพัฒนาเมืองและนโยบายเมือง

100..... หน่วยที่ 5 - **กรณีศึกษา: การมีส่วนร่วมของเยาวชนกับภาคส่วนต่าง ๆ และชุมชน**
ส่วนนี้จะนำเสนอตัวอย่างโครงการที่น่าสนใจที่ดำเนินการโดยเยาวชนริทัศน์ในประเทศไทยระหว่างปี 2564 กับ 2565 เพื่อเป็นกรณีศึกษาเกี่ยวกับการทำงานกั ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ชุมชน ภาคส่วนต่าง ๆ อีกทั้งยังนำเสนอภาพรวมแนวคิดและระเบียบวิธีที่ใช้ในเมืองเยาวชนในทวีปยุโรปตะวันออก เพื่อเป็นทางเลือกรูปแบบหนึ่งในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในบริบทเมืองอย่างยั่งยืน

105..... หน่วยที่ 6 - **การประเมินโครงการที่นำโดยเยาวชน**
ส่วนนี้ให้วิธีวัดผลและประเมินผลลัพธ์ ความท้าทาย ความสำเร็จ และประโยชน์ของกิจกรรมรณรงค์และโครงการที่นำโดยเยาวชนในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาชุมชนเมือง



กลุ่มผู้ใช้ที่คาดว่าจะได้ประโยชน์จากกล่องเครื่องมือนี้

เนื้อหาสำคัญในอยู่ในหัวข้อของแต่ละหน่วยต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นหลักการ แนวคิด แนวทาง วิธีการ ประสบการณ์ของกรณีศึกษาต่าง ๆ ของชุดเครื่องมือนี้ สามารถนำไปใช้เพื่อการออกแบบ พัฒนา หรือปรับปรุงโครงการเยาวชนในประเด็นการมีส่วนร่วมเปลี่ยนแปลงเมืองไม่ว่าจะระดับพื้นที่ปฏิบัติการภาคสนาม การสร้างการรับรู้สาธารณะ หรือการมีส่วนร่วมกำหนดนโยบายเกี่ยวกับเมือง ซึ่งมีประโยชน์ต่อผู้ที่ทำงานกับเยาวชนในระดับต่าง ๆ ดังกล่าวชุดเครื่องนี้ จึงมีประโยชน์ต่อ

- **กระบวนกร**สร้างเสริมศักยภาพหรืออำนวยกระบวนการทำงานของเยาวชน
- **พี่เลี้ยงเยาวชน / โค้ชเยาวชน** ซึ่งเป็นผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับเยาวชนและมีผลต่อการปฏิบัติการของเยาวชน
- **เจ้าหน้าที่โครงการเยาวชน** ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการสนับสนุนการสร้างเสริมศักยภาพแก่เยาวชน ทางสังคมและด้านความเป็นพลเมือง
- **เยาวชนที่ได้รับการส่งเสริมศักยภาพ** ที่จะริเริ่มและดำเนินการโครงการมีส่วนร่วมพัฒนาเมือง
- **ผู้บริหารท้องถิ่น** ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงเกี่ยวกับนโยบายในการเสริมพลังในฐานะที่เยาวชนเป็นพลเมืองของท้องถิ่น และผู้รับประโยชน์และผลกระทบโดยตรงจากการดำเนินนโยบายท้องถิ่น
- **ผู้กำหนดแผนการดำเนินงานรัฐ** ที่มีส่วนในการจัดสรรทรัพยากรแก่พลเมืองเยาวชน และแนวการดำเนินงานว่าด้วยการส่งเสริมบทบาทเยาวชนให้มีส่วนร่วมพัฒนาเมือง

กลุ่มผู้ใช้อื่น ๆ

เจ้าหน้าที่ทำงานด้านการออกแบบและการวางแผน รวมถึงการระดมทุนในโครงการ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนและโครงการส่งเสริมศักยภาพเยาวชน ทางสังคม และด้านความเป็นพลเมือง ก็สามารถหาไอเดียจากชุดเครื่องมือนี้ในการผลิตเอกสารแผนการดำเนินงานโครงการหรือเอกสารข้อเสนอโครงการ และการกำหนดงบประมาณ ชุดเครื่องมือยังสามารถใช้อ้างอิงเพื่อทำให้มั่นใจว่า การออกแบบและงบประมาณของโครงการจะไม่ขาดส่วนประกอบที่สำคัญในกระบวนการสร้างเสริมพลัง

ชุดเครื่องมือนี้ยังสามารถให้ความรู้และยกระดับความเข้าใจของผู้กำหนดนโยบายและหน่วยงานรัฐบาลที่เกี่ยวข้อง รวมถึงองค์กรภาคประชาสังคมอื่น ๆ ที่ทำงานเพื่อส่งเสริมพลังแก่เยาวชน เกี่ยวกับผลกระทบในเชิงบวกของการส่งเสริมศักยภาพทางสังคมและความเป็นพลเมืองต่อประเทศไทย



CO-FUNDED BY THE
GOETHE INSTITUT
THAI CIVIC EDUCATION FOUNDATION



1

หน่วยที่

การทำงานกับเยาวชน

ในประเด็นเมือง

ReThink Tool Kit
Urban Spaces



1.1 คำนิยามและแนวทางในการมีส่วนร่วมของเยาวชน

อะไรทำให้เมืองมีความน่าสนใจและน่าอยู่ ? พื้นที่สาธารณะและย่านต่าง ๆ ในเมืองที่เราอยากอยู่ในปัจจุบันและอนาคตมีหน้าตาอย่างไร ? เราจะทำให้เมืองมีความยั่งยืนได้อย่างไร?
คำถามเหล่านี้ไม่ได้เป็นคำถามความสำคัญเฉพาะผู้เชี่ยวชาญและผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังความสำคัญต่อเด็กและเยาวชนด้วย เนื่องจากสภาพแวดล้อมและพื้นที่การใช้ชีวิตรอบตัวเด็กและเยาวชนมีผลต่อประสบการณ์และการเรียนรู้ ขณะเดียวกัน เด็กและเยาวชนเหล่านี้ยังจะเติบโตไปเป็นผู้ใช้ ผู้ออกแบบ และพัฒนาพื้นที่เมืองในอนาคตอีกด้วย

ในการทำงานด้านการมีส่วนร่วมของเยาวชน เราจะสังเกตเห็นแนวปฏิบัติ รวมถึงแนวทางและทฤษฎีที่หลากหลาย คนทำงานด้านเยาวชน องค์กรเยาวชน และเจ้าหน้าที่รัฐในระดับท้องถิ่นมีมุมมองต่อแนวคิดการมีส่วนร่วมในแง่ที่แตกต่างกันไป เนื่องจากแต่ละฝ่ายมีทัศนคติและความเข้าใจต่อการเรื่องระดับการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่ไม่เหมือนกัน นอกจากนั้นแรงจูงใจในการทำงานในประเด็นการมีส่วนร่วมของเยาวชนก็มักแตกต่างกันอย่างมากเช่นกัน เช่น บางคนอาจต้องการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและส่งเสริมสังคมให้มีความเป็นประชาธิปไตยมากขึ้น ขณะที่บางคนอาจสนใจการพัฒนาเยาวชน หรือบางคนอาจเป็นแค่เพียงบรรลุเป้าหมายทางการเมืองของตัวเอง หรืออาจจเป็นการมองเพียงว่าเยาวชนควรจะทำหน้าที่(การเรียนหนังสือ)ของตัวเองให้ดีเสียก่อนที่จะมีบทบาทพัฒนาเมือง การถกเถียงในประเด็นการมีส่วนร่วมของเยาวชนจากแง่มุมต่าง ๆ นี้จะยังคงเกิดขึ้นต่อไปเรื่อย ๆ และในคำถามเดียวกันนี้อาจมีได้หลายคำตอบ



ช่วงทบทวน

1	ชุมชน/องค์กรของคุณนิยามเยาวชนไว้ว่าอย่างไร ? (ใช้เกณฑ์อายุ เกณฑ์จิตวิทยา หรืออื่น ๆ)
2	เยาวชนที่คุณทำงานด้วยคือใคร? กลุ่มเยาวชนดังกล่าวมีคุณลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?
3	องค์กร/สถาบันของคุณเข้าใจคำว่า “การมีส่วนร่วมของเยาวชน” อย่างไร?
4	คุณทราบคำตอบเหล่านี้(จากคำถามข้างต้น)ได้อย่างไร? มันมีคำนิยาม/แนวทางที่ได้ตกลงกันไว้แล้ว หรือทราบมาจากสมมติฐานและการรับรู้ของตัวคุณเอง?
5	องค์กรของคุณต้องการบรรลุสิ่งใดในการทำงานด้านการมีส่วนร่วมของเยาวชน?

สำหรับชุดเครื่องมือนี้ เราจะใช้คำนิยามการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่ระบุในอารัมภบทของกฎบัตรยุโรป ฉบับทบทวน เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกิจการระดับท้องถิ่นและภูมิภาค ดังนี้

“การมีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตยในชุมชนเป็นมากไปกว่าการไปลงคะแนนเสียงหรือลงสมัครเลือกตั้ง แม้ว่าทั้งสองสิ่งจะเป็นส่วนประกอบที่สำคัญก็ตาม การมีส่วนร่วมและการเป็นพลเมืองตื่นรู้หมายถึงการมีสิทธิ วิธีการ พื้นที่ และโอกาส และการได้รับการสนับสนุนในกรณีที่จำเป็น เพื่อมีส่วนร่วมและกำหนดการตัดสินใจ และมีบทบาทในการกระทำและกิจกรรมที่ช่วยสร้างสังคมให้ดีขึ้น”

คำนิยามข้างต้นให้ความหมายของการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่กว้างไปกว่าการมองว่า การมีส่วนร่วมของเยาวชนที่เป็นเพียงแค่การมีส่วนร่วมทางการเมืองหรือในสภาเด็กและเยาวชนเท่านั้น คำนิยามเน้นย้ำว่า การมีส่วนร่วม หมายถึง การมีอำนาจและความรับผิดชอบในการตัดสินใจและการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของตัวเองหรือที่มีความสำคัญต่อตัวเอง

ปัจจุบันเยาวชนถูกมองในฐานะผู้เล่นที่มีบทบาทในองค์กรหรือในชีวิตชุมชน เยาวชนถูกมองเป็นหุ้นส่วนที่มีศักยภาพ มีพรสวรรค์ และมีความเข้มแข็ง เยาวชนควรมีโอกาสในการแสดงความต้องการและระบุวิธีในการตอบสนองความต้องการดังกล่าว สุภาษิตแอฟริกาสำนวนหนึ่งกล่าวว่า

“ผู้ใส่รองเท้าเป็นผู้ที่รู้ดีที่สุดว่าเจ็บที่ใด”

นี่เป็นเหตุผลว่า ทำไมเยาวชนจึงต้องมีส่วนร่วมในประเด็นที่ส่งผลกระทบต่อตัวพวกเขาและควรได้รับการสนับสนุนแทนที่จะเป็นเพียงแค่ผู้การรับคำสั่งจากผู้อื่น



1.2 ประโยชน์และอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมของเยาวชน

ในทศวรรษที่ผ่านมา การมีส่วนร่วมของเยาวชนมักถูกมองว่าเป็นสิทธิประเภทหนึ่ง (แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่ยึดหลักสิทธิ) ยกตัวอย่างเช่น UNICEF มองการมีส่วนร่วมเป็นสิทธิมนุษยชน ดังนั้น อนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็กจึงเน้นย้ำสิทธิในการมีส่วนร่วมของเด็ก นอกจากนี้ สิทธิในการมีส่วนร่วมยังรวมถึงการที่เยาวชนทุกคนสามารถใช้สิทธินี้โดยไม่ถูกเลือกปฏิบัติ ไม่ว่าเยาวชนคนดังกล่าวจะมาจากที่ใดหรือพูดภาษาอะไร การมีส่วนร่วมของเยาวชนยังถูกมองว่าเป็นการทำงานอย่างเป็นหุ้นส่วนระหว่างเยาวชนกับผู้ใหญ่รูปแบบหนึ่ง ข้อได้เปรียบของหุ้นส่วนลักษณะนี้คือการผสานทักษะและพรสวรรค์ของเยาวชนกับประสบการณ์และภูมิปัญญาของผู้ใหญ่เข้าด้วยกัน และยังรับประกันว่า การมีส่วนร่วมของทุกบุคคลจะได้รับการยอมรับและถูกมองเห็นคุณค่า ซึ่งจะยิ่งจูงใจให้หุ้นส่วนแต่ละฝ่ายรับความคิดริเริ่มและโครงการใหม่ ๆ มาทำต่อไป



ช่วงทบทวน

1	คุณอยากเห็นประโยชน์อะไร ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมของเยาวชนในชุมชนท้องถิ่นหรือองค์กรของคุณ?
2	คุณได้สังเกตเห็นประโยชน์อะไรแล้วบ้าง?

การมีส่วนร่วมของเยาวชนสามารถสร้างประโยชน์ที่เป็นรูปธรรมและเป็นที่ประจักษ์ ไม่เพียงต่อตัวเยาวชนเองเท่านั้น แต่ยังรวมถึงองค์กร/สถาบันและชุมชนที่เยาวชนนั้นเกี่ยวข้องด้วย การมีส่วนร่วมไม่ควรถูกมองว่าเป็นเป้าหมายท้ายสุดที่ต้องเกิดขึ้น แต่เป็นวิธีการเพื่อนำไปสู่เป้าหมาย หรือเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการบรรลุความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในสังคม เยาวชนสามารถเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความเปลี่ยนแปลงนี้ได้ โดยเฉพาะเมื่อเยาวชนได้เห็นพัฒนาการในเชิงบวกในชีวิตของตนเอง เยาวชนต้องการมีสิทธิมีเสียงในประเด็นต่าง ๆ ต้องการถูกรับฟัง และต้องการให้ผู้อื่นรับความเห็นของตัวเองอย่างจริงจังเช่นเดียวกับคนกลุ่มอื่นในสังคมและชุมชน โดยการมีส่วนร่วมช่วยให้เยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็นในเวทีต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การพิจารณาและปฏิบัติ

การมีส่วนร่วมในความคิดริเริ่มต่าง ๆ ช่วยให้เยาวชนได้รับความรู้ใหม่ ๆ ได้พัฒนาทักษะ ทัศนคติ และความสามารถในการเป็นผู้นำ และวาดฝันสำหรับอนาคต ผ่านการทำกิจกรรมให้ความรู้ที่เหมาะสม รวมถึงการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (learning by doing) โดยใช้แบบฝึกหัดที่ถูกพัฒนามาโดยเฉพาะ เยาวชนสามารถนำทักษะและความรู้เหล่านี้ไปใช้ในสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งจะเป็นโอกาสให้เยาวชนได้ต่อยอดความสามารถต่อไป การทำงานกับเยาวชนและสนับสนุนเยาวชนในการบรรลุเป้าหมายใหม่ ๆ นั้น ทำให้ผู้ใหญ่ได้มีโอกาสทบทวนทัศนคติแบบเหมารวมต่อเยาวชน (เช่น เยาวชนขาดทักษะที่จำเป็น หรือไม่สนใจในกิจการชุมชน เป็นต้น) ผู้ใหญ่จะได้ค้นพบว่า เยาวชนไม่ได้มีความสามารถที่ด้อยไปกว่าคนกลุ่มอื่น เพียงแต่ต้องได้รับการสนับสนุนและโอกาสในการแสดงศักยภาพที่ตนเองมีให้คนอื่นเห็นเท่านั้นเอง

เยาวชนได้เรียนรู้ว่าผู้ที่ทำการตัดสินใจนั้นต้องแบกรับความรับผิดชอบต่อผลที่ตามมาด้วย (และกลับกัน ผู้ที่มีความรับผิดชอบก็สามารถทำการตัดสินใจได้) หมายความว่า หากเยาวชนต้องการมีส่วนร่วมในท้องถิ่น เยาวชนต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ในระบอบประชาธิปไตยนั้น ประชาชนควรสามารถมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตพวกเขา โดยกระบวนการดังกล่าวอาจเกิดขึ้นในองค์กรหรือโครงสร้างและในระดับที่แตกต่างกันมาก การมีส่วนร่วมในระดับท้องถิ่นอาจถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีเยี่ยมสำหรับเยาวชนในการเรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานตามหลักประชาธิปไตย รวมถึงข้อจำกัดและศักยภาพของหลักประชาธิปไตย และในการทดลองใช้หลักดังกล่าวในสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย

เยาวชนมักมีความกระตือรือร้นสูงที่จะใช้และพัฒนาจุดแข็งและความสามารถของตนเอง ดังนั้น การสร้างโอกาสสำหรับเยาวชนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อให้ศักยภาพดังกล่าวถูกใช้เพื่อส่วนรวม เพื่อให้ชุมชนท้องถิ่นได้รับประโยชน์ และเยาวชนมีความพึงพอใจในบทบาทของตนเอง การทำงานกับตัวเยาวชนโดยตรงและให้เยาวชนมามีส่วนร่วมในกระบวนการปรึกษาหารือนั้น เป็นโอกาสในการได้รับข้อมูลที่น่าเชื่อถือเกี่ยวกับความต้องการของเยาวชน และในขณะทำงานกับเยาวชนนั้น ผู้ใหญ่ยังมีโอกาสในการเรียนรู้ว่าการทำงานอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับเยาวชนนั้นควรเป็นอย่างไร เยาวชนไม่ได้ต้องการถูกสั่งว่าต้องทำอะไรเสมอไป เยาวชนยังต้องการสำรวจและเรียนรู้ผ่านการทดลองทำด้วยตนเองด้วย เยาวชนเปิดหูเปิดตาเรียนรู้จากการสังเกตผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้มากกว่า หากผู้ใหญ่ไม่ยัดเยียดการตัดสินใจของตน เยาวชนจะมีความเต็มใจในการเรียนรู้จากผู้ใหญ่และได้รับประโยชน์จากประสบการณ์ของผู้ใหญ่มากขึ้น

เยาวชนถือเป็นกลุ่มประชากรภายในชุมชนท้องถิ่นที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ หากการตัดสินใจใด ๆ ในระดับท้องถิ่นส่งผลกระทบต่อชีวิตของกลุ่มคนในวงกว้าง สมาชิกทุกคนควรมีโอกาสในการร่วมแสดงความคิดเห็นและกำหนดผลลัพธ์สุดท้ายด้วยเพื่อให้การตัดสินใจนั้น ๆ ตอบสนองความต้องการของพวกเขา เพราะฉะนั้น หากเยาวชนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจ โอกาสที่ความคิดเห็นของเยาวชนจะถูกรับฟังและความต้องการของเยาวชนจะได้รับการแก้ไขก็จะมีสูงขึ้น ในอดีต การมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการตัดสินใจนั้นเป็นไปอย่างจำกัด ผู้ใหญ่เป็นผู้กุมอำนาจในการบริหารจัดการ อย่างไรก็ดี มีการตั้งข้อสังเกตว่าการให้เยาวชนเข้ามาทำงานร่วมแก้ไขปัญหาในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับพวกเขาสามารถเผยมุมมองและความคิดใหม่ ๆ และสามารถกระตุ้นให้เกิดการคิดแก้ปัญหานอกกรอบเดิม ๆ ในที่สุดแล้ว ความคิดและวิธีการใหม่ ๆ เหล่านี้อาจเหมาะสมกับการพัฒนาสังคมร่วมสมัยมากกว่าก็เป็นได้



ช่วงทบทวน

1	อะไรคืออุปสรรคที่สำคัญที่สุดต่อการมีส่วนร่วมของเยาวชนในบริบทท้องถิ่นของคุณ?
2	คุณทำอะไรได้บ้างเพื่อแก้ไขความท้าทายดังกล่าว?
3	ใครอาจเป็นพันธมิตรของคุณในกระบวนการนี้?



1.3 หลักการการมีส่วนร่วมของเยาวชน

เราจะใช้โมเดลที่เสนอโดยมาร์ก ยานส์และเคิร์ท เดอ บักเคอร์ (2002) เพื่ออธิบายหลักการการมีส่วนร่วมของเยาวชน 3 ข้อแรก โมเดลนี้ระบุว่า

1. การมีส่วนร่วมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความท้าทาย

"ความท้าทาย" ในที่นี้หมายถึงประเด็นปัญหาที่ควรจะสัมพันธ์กับความเป็นจริงในชีวิตประจำวันของเยาวชนโดยตรง และควรจะมีความน่าสนใจหรือน่าดึงดูดสำหรับเยาวชน

2. การมีส่วนร่วมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสามารถ

เยาวชนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้และทักษะบ้างในการมีส่วนร่วม ดังนั้น โครงการหรือความคิดริเริ่มจึงควรสอดคล้องกับความสามารถของเยาวชนที่เกี่ยวข้อง ทักษะใด ๆ ที่ขาดหายไปจะต้องสามารถได้รับการพัฒนาได้ภายใต้กรอบโครงการนั้น ๆ

3. การมีส่วนร่วมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อมโยง

หลักการในข้อนี้โดยแก่นแล้ว หมายถึงการที่เยาวชนรู้ว่าตนไม่ได้อยู่ตัวคนเดียว และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งหรือสามารถพึ่งพากลุ่มหรือองค์กรหนึ่ง ๆ ได้ (การพึ่งพายังหมายถึงการมีพื้นที่สำหรับการสนับสนุนที่จำเป็น)

นอกจากหลักการทั้ง 3 ข้อที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติงานที่ทำงานในประเด็นการมีส่วนร่วมของเยาวชนยังชี้ให้เห็นว่า การจะให้เยาวชนมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายนั้น การมีส่วนร่วมนั้นควรจะ

ครอบคลุมเยาวชนทุกกลุ่มคน ไม่ว่าจะมีภูมิหลัง สัญชาติ ศาสนา ฯลฯ แบบใด

การมีส่วนร่วมจึงต้องไม่ถูกจำกัด กีดกัน หรือละเลยด้วยปัจจัยด้านภูมิลำเนาหรือความเชื่อส่วนบุคคล

เป็นไปด้วยความสมัครใจ

หลักการข้อนี้หมายความว่าการมีส่วนร่วมไม่ใช่เป็นการบังคับ เยาวชนมีสิทธิเลือกที่จะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วม เยาวชนยังสามารถตัดสินใจว่าจะมีส่วนร่วมในระดับและลักษณะใด บนข้อมูลประกอบการตัดสินใจที่เพียงพอแก่การพิจารณาของเยาวชนเอง

สัมพันธ์กับความต้องการที่แท้จริงของเยาวชน

การมีส่วนร่วมในประเด็นที่ส่งผลกระทบต่อตนเองโดยตรงนั้นเป็นสิ่งสำคัญและเป็นแรงจูงใจที่ดีสำหรับเยาวชน ไม่ว่าการมีส่วนร่วมนั้นจะเป็นไปเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวก เพื่อหาทางออกของปัญหา เพื่อได้รับทักษะใหม่ ๆ หรือเพื่อพัฒนาความสนใจและงานอดิเรก เยาวชนก็ยังควรรู้สึกว่าตนต้องรับผิดชอบต่อชีวิตและชุมชนของตนเอง

มีคุณค่า

ทุกคนควรทราบว่า ทุกบทบาทที่ตัวเองมีส่วนร่วมนั้นมีความสำคัญ (แม้ว่าจะเป็นบทบาทเพียงเล็กน้อยก็ตาม)

เป็นประโยชน์กับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

การมีส่วนร่วมที่มีความหมายก่อให้เกิดประโยชน์กับเยาวชน ผู้ใหญ่ องค์กร และชุมชนโดยถ้วนหน้า เนื่องจากเป็นการสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาส่วนบุคคล ประสิทธิภาพในการทำงาน การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ฯลฯ

ให้การมีส่วนร่วมมีรูปแบบที่หลากหลาย

ไม่มีการมีส่วนร่วมรูปแบบใดรูปแบบเดียวที่จะเหมาะสมกับเยาวชนทุกคน ดังนั้น การมีวิธีที่หลากหลายให้เยาวชนมีส่วนร่วมจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เยาวชนสามารถเลือกได้ว่าวิธีใดที่เหมาะสมและน่าสนใจที่สุดสำหรับตนเอง

ได้รับการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็น

การมีส่วนร่วมจะเป็นไปอย่างจำกัดหรือแม้แต่เป็นไปไม่ได้เลยสำหรับเยาวชนบางคนหากปราศจากทรัพยากร ทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการมีส่วนร่วม ได้แก่ เวลา ทรัพยากรบุคคล การเงิน ทักษะความรู้ การเดินทาง ฯลฯ

ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเป็นหุ้นส่วนที่แท้จริงระหว่างผู้ใหญ่กับเยาวชน

การเป็นหุ้นส่วน หมายถึงการสื่อสารความคาดหวังและความกังวล การต่อรองบทบาท และการแบ่งปันอำนาจและความรับผิดชอบ การเป็นหุ้นส่วนไม่ได้หมายถึงการแบ่งปันงานและความรับผิดชอบในทุกด้านอย่างเท่าเทียมกันเสมอไป แต่เป็นการแบ่งงานตามที่ทั้งสองฝ่ายตกลง จำเป็น และทำได้

มีความโปร่งใส

ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจะต้องทราบจุดประสงค์รวมถึงข้อจำกัดของการมีส่วนร่วม และควรจะมีความชัดเจนว่า เยาวชนจะมีอิทธิพลแบบใด อะไรที่เปลี่ยนแปลงได้ และอะไรที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้

ยึดโยงกับหลักการทางนโยบายแทนที่จะเป็นกลวิธี

“การมีส่วนร่วมไม่ใช่กลวิธีหรือรูปแบบการทำงาน แต่มีความซับซ้อนและครอบคลุมประเด็น ระดับ และมิติที่หลากหลาย ดังนั้น การมีส่วนร่วมจึงควรเป็นองค์ประกอบที่ตัดขวางนโยบายและยุทธศาสตร์ที่องค์กรหรือชุมชนวางแผนไว้”

อยู่บนบรรยากาศที่เพลิดเพลินใจ

โดยทั่วไปผู้คน (ทุกช่วงอายุ) จะมีแนวโน้มในการกระทำการใด ๆ อย่างสมัครใจสูงกว่า หากกิจกรรมนั้นเป็นที่เพลิดเพลินใจ “ความเพลิดเพลิน” อาจไม่ได้หมายถึงความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่ยังอาจหมายถึงสิ่งที่นำพาความพึงพอใจหรือความยินดีอีกด้วย



ช่วงทบทวน

1	หลักการการมีส่วนร่วมของเยาวชนข้างต้นข้อใดที่สามารถพบได้ในงานขององค์กร/ชุมชนของคุณอยู่แล้ว?
2	หลักการข้อใดยังต้องถูกนำไปปฏิบัติเพิ่มเติม และใครควรเป็นผู้รับผิดชอบในการนำไปปฏิบัติ?
3	คุณสามารถมีส่วนในการนำหลักการใหม่เหล่านี้ไปใช้ได้อย่างไร?

การมีส่วนร่วมไม่ได้เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเองหรือพัฒนามาจากอากาศธาตุ การมีส่วนร่วมที่มีความหมายจะเกิดขึ้นได้ต้องมีเงื่อนไขบางประการเป็นตัวตั้ง โดยเงื่อนไขเบื้องต้นเหล่านี้หมายถึงแนวปฏิบัติหรือคุณค่าที่พึงมี หรือต้องถูกพัฒนาขึ้นภายในชุมชนหรือองค์กรที่ต้องการสร้างความเข้มแข็งแก่การมีส่วนร่วมของเยาวชน

ผู้ที่ต้องการสร้างการมีส่วนร่วมที่มีความหมายไม่อาจหารายการเงื่อนไขข้างต้นเพื่อใช้อ้างอิงได้จากที่ใด เพราะเงื่อนไขเบื้องต้นดังกล่าวต้องถูกกำหนดขึ้นตามบริบทเฉพาะตัวโดยผู้ดำเนินงานที่อยู่ในบริบทนั้น ๆ และเข้าใจบริบทดังกล่าวเป็นอย่างดี นั่นเป็นเหตุผลว่า หากเราต้องการให้การมีส่วนร่วมของเยาวชนในองค์กรหรือชุมชนมีประสิทธิภาพ เราจำเป็นต้องตรวจสอบว่า เงื่อนไขเบื้องต้นเหล่านี้ได้รับการตอบสนองมากน้อยเพียงใด และยังมีข้อบกพร่องใดบ้างที่ต้องถูกแก้ไข



1.4 การมีส่วนร่วมของเยาวชนในการมองเมืองด้วยมุมมองใหม่

ประชากรโลกกว่าครึ่งหนึ่งอาศัยอยู่ในเมือง โดยในกลุ่มประชากรเมืองนี้มีสัดส่วนของเด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมาก อาจกล่าวอย่างรวบรัดได้ว่าโลกของเรากำลังกลายเป็นเมืองใหญ่เมืองหนึ่ง การออกแบบเมืองที่คำนึงถึงความยั่งยืนจึงเป็นโจทย์สำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืน ตัวอย่างปัญหาที่ใกล้ชิดกับประเด็นนี้ ได้แก่ การบริโภคทรัพยากรและพลังงาน และการแบ่งขั้วทางสังคม ส่วนทางออกของปัญหาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สถาปัตยกรรมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การทำเกษตรในเมือง และที่พักอาศัยรูปแบบใหม่ ดังนั้น การเรียนการสอนเรื่องนโยบายและการวางแผนพัฒนาเมืองจึงต้องบรรจุเป้าหมายในการสร้างความตระหนักรู้ในพื้นที่ การใช้ชีวิตที่เป็นอาคารสิ่งปลูกสร้างและการออกแบบสถาปัตยกรรม การตอบคำถามเกี่ยวกับชีวิตเมืองและชนบทในโลกอนาคต หรือที่สำคัญเหนือสิ่งอื่นใดเกี่ยวกับแนวทางที่เหมาะสมในการหาทางออก ด้วยเหตุนี้ ประเด็นดังกล่าวจึงจัดเป็นประเด็นย่อยของการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มประชากรที่ใช้พื้นที่เมืองอย่างเข้มข้น กฎหมายหลายฉบับที่อิงกับอนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็ก อาทิ พระราชบัญญัติเด็กและเยาวชน ได้ให้การรับรองสิทธิของเด็กและเยาวชนในการมีส่วนร่วมในกิจการที่เกี่ยวข้องกับตน อย่างไรก็ดี เสียงและพลังของเยาวชนยังไม่ได้รับความสนใจอย่างจริงจังเท่าที่ควรในหลายพื้นที่ การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนยังไม่เป็นสิ่งสำคัญในวิถีของแนวปฏิบัติในการวางแผนของเมืองและเทศบาล การออกแบบเมืองที่เป็นมิตรกับเด็กและครอบครัวส่วนใหญ่มีเจตนาดีต่อเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย แต่ก็ไม่ได้แปลว่า เด็กจะได้รับการปฏิบัติในฐานะผู้เชี่ยวชาญหรือได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการวางแผนและออกแบบพื้นที่สาธารณะและเมืองอย่างเป็นรูปธรรม ส่วนกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนมักถูกละเลยโดยสิ้นเชิง เพราะถูกมองว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เข้าถึงยาก

ในปัจจุบันมีงานด้านการก่อสร้างและวางผังเมืองจำนวนมากมายที่จะได้ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างชัดเจน เช่น การติดตามมาตรการในการก่อสร้างโรงเรียน ศูนย์เยาวชน ศูนย์รับเลี้ยงเด็ก รวมถึงการออกแบบพื้นที่นอกอาคาร เช่น จัตุรัสกลางเมืองหรือพื้นที่สีเขียว ขณะเดียวกัน โครงการเกี่ยวกับการวางผังเมืองที่ซับซ้อนก็ควรบูรณาการความเชี่ยวชาญของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเมืองด้วยเช่นเดียวกัน เช่น การพัฒนาแนวคิดและแผนแม่บทในการพัฒนาเมืองแบบบูรณาการและการแข่งขันประกวดด้านการวางแผนสถาปัตยกรรมและเมือง

ความสำคัญที่เพิ่มขึ้นของการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในโครงการก่อสร้างและวางผังเมืองเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการมีการศึกษาด้านนโยบายและการวางผังเมือง เนื่องจากการศึกษาด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์นั้นเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการพัฒนาเมืองและสถาปัตยกรรม ฉะนั้น การสนับสนุนการศึกษาด้านการออกแบบเมืองและการมีส่วนร่วมของเยาวชนจะต้องถูกมองภายใต้องคาพยพเดียวกัน โครงการส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่ปราศจากงานวิชาการด้านการออกแบบเมืองจะเสียเปรียบเนื่องจากขาดศักยภาพทางวิชาการ และเหนือสิ่งอื่นใด ผลลัพธ์จะขาดประสิทธิภาพเนื่องจากโครงการนั้นไม่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมในการใช้ชีวิตอย่างแท้จริง ผลลัพธ์ของโครงการจะเป็นที่ประจักษ์อย่างแท้จริงเมื่อการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนถูกให้ความสำคัญอย่างจริงจังและเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินโครงการพัฒนาเมืองอย่างเห็นคุณค่าและเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ การคำนึงถึงมุมมองของเยาวชนจะช่วยให้การรับรู้ปัญหากว้างขึ้น อันจะนำไปสู่ความคิดในการแก้ปัญหาที่หลากหลายมากขึ้น

การศึกษาด้านการออกแบบเมือง – ทำไม อะไร และใคร?

การศึกษาด้านการออกแบบเมืองเพื่อเด็กและเยาวชนและกับเด็กและเยาวชนมีความหลากหลายพอ ๆ กับหัวข้อในการศึกษา ซึ่งก็คือสภาพแวดล้อมที่ถูกสรรค์สร้างและออกแบบ การศึกษาด้านการออกแบบเมืองเป็นการเรียนการสอนที่ครอบคลุมตั้งแต่บริบททางคณิตศาสตร์และบริบททางกายภาพ ตลอดจนข้อกำหนดทางสุนทรียศาสตร์และกลวิธี ไปจนถึงความเป็นหัตถศิลป์ การศึกษาด้านนี้ช่วยทำให้ทำให้เข้าใจกระบวนการวางแผนและการเจรจาต่อรอง และสนับสนุนการพัฒนาสมรรถนะด้านประชาธิปไตย ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสังคมประชาธิปไตยได้ดีขึ้น ในกรณีที่เยาวชนต้องการ (หรือจำเป็นต้อง) กลับมามีบทบาทอีกครั้งในอนาคต การศึกษาด้านการออกแบบเมืองนี้ยังช่วยถ่ายทอดความสามารถในการมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจอีกด้วย การศึกษาด้านการออกแบบเมืองจึงควรเริ่มตั้งแต่เมื่อเยาวชนมีอายุยังน้อย เพราะเด็กและเยาวชนในวันนี้จะกลายเป็นผู้ร่วมออกแบบสิ่งแวดล้อม รวมถึงเป็นผู้สร้างและผู้ออกแบบในอนาคต

เป้าหมายและหลักการและเหตุผลในการส่งเสริมการศึกษาด้านการออกแบบเมืองในการสนับสนุนการศึกษาด้านการออกแบบและวางผังเมืองนั้น เยาวชนจะได้รับการส่งเสริมให้รับรู้ สำรวจ และช่วยกำหนดสถาปัตยกรรม การออกแบบ เมือง และภูมิทัศน์ (ซึ่งทั้งหมดนี้เรียกรวมว่าสิ่งแวดล้อมออกแบบการใช้ชีวิต (designed living environment)) ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าของตนเอง ประสบการณ์ชีวิตเมืองของเยาวชนแต่ละคนจะช่วยอธิบายและทำความเข้าใจบริบทด้านการวางผังเมืองและการก่อสร้าง ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเมืองและอาคารสิ่งก่อสร้างได้อย่างเต็มที่ กระบวนการเช่นนี้ไม่ใช่การถ่ายทอดความรู้ในทิศทางเดียว แต่เป็นการให้เยาวชนสามารถมีส่วนร่วมในเมืองหรือสิ่งแวดล้อมของตนเองได้อย่างมีประสิทธิผลและสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทอดทักษะที่เหมาะสมต่อผู้อื่น และเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากความคิดและความเห็นของตนเองในที่สุด

การศึกษาด้านการออกแบบเมืองให้ศักยภาพทางวิชาการที่มีค่า เนื่องจากมีลักษณะเป็นสหวิทยาการและศึกษาสิ่งที่พบได้ทุกแห่งหน แต่การศึกษาด้านนี้กลับก็ยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควรทั้งในหลักสูตรหรือนอกหลักสูตร ในการศึกษาด้านการออกแบบเมือง คนทุกคนไม่ว่าจะมีการศึกษา พื้นเพ อายุ หรือเพศแบบใด เป็นผู้เชี่ยวชาญในตัวเอง เนื่องจากพื้นที่อยู่รอบตัวมนุษย์ทุกคน ดังนั้นมันจึงเป็นการเรียนรู้ที่เป็นประชาธิปไตยและเสมอภาค การมีหัวข้อเนื้อหาที่หลากหลายยังให้โอกาสสำหรับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาหรือโครงการเป็นฐาน ซึ่งคำนึงถึงโลกของแต่ละปัจเจกบุคคลและช่วยขยายขีดความสามารถของบุคคลดังกล่าวอย่างมีความหมายและสร้างสรรค์ การส่งเสริมการศึกษาด้านการออกแบบเมืองยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นประชาธิปไตยอีกด้วย

เด็กและเยาวชนจะได้รับเครื่องมือสำหรับการมีส่วนร่วมในชีวิตสาธารณะผ่านแนวทางการศึกษานี้ รวมถึงจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบ การตระหนักรู้ในตนเอง และการเห็นคุณค่าในความสนใจของตนเองผ่านกระบวนการในการมีส่วนร่วมเพื่อมองพื้นที่เมืองด้วยมุมมองใหม่



สำรวจ

เราทุกคนอยู่ในสถานที่และพื้นที่ที่เราสามารถสร้างประสบการณ์ได้ทุกขณะ การรับรู้พื้นที่อย่างพินิจไตร่ตรองหมายถึงการรู้สึกและสัมผัสพื้นที่ด้วยความตระหนักโดยใช้ทั้งร่างกายและประสาทสัมผัสทุกส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กและเยาวชนมีการเคลื่อนไหวและการรับรู้สัมผัสที่เปิดรับต่อสภาพแวดล้อมมากกว่าผู้ใหญ่

วัตถุ กลิ่น เสียง ระยะทาง อุณหภูมิ แสง และสีเป็นตัวสร้างอารมณ์และบรรยากาศ การปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ที่ต่างกันสัมพันธ์กับอารมณ์ที่ต่างกัน เช่น ความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ความอึดอัด หรือความเบื่อหน่าย ดังนั้น ห้องหับต่าง ๆ จึงมีอิทธิพลต่อสภาวะทางจิตใจและพฤติกรรมของคน ๆ หนึ่งอยู่เสมอ โดยที่ผู้นั้นอาจไม่รู้ตัว การรับรู้พื้นที่ด้วยความตระหนักผ่านประสาทสัมผัสทุกส่วนจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการศึกษาด้านการออกแบบเมือง วิธีการดังกล่าวช่วยขยายมุมมองและความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างให้กว้างขึ้น ทั้งในแง่ความงาม สังคม และการใช้งาน นอกจากนี้ การฝึกการรับรู้จะช่วยให้เด็กและเยาวชนเปิดประสบการณ์และโลกทัศน์ของตน และสามารถเข้าใจและสัมผัสสถาปัตยกรรม เมือง และภูมิทัศน์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

วิธีการในการฝึกการรับรู้ช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสให้สนใจในสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง วิธีการถูกออกแบบขึ้นเพื่อนำสายตาไปสัมผัสประสบการณ์อีกระดับ อาทิ รายละเอียด การรับรู้ทางประสาทสัมผัส หรือบริบทที่ไม่คุ้นเคย วิธีการอาจครอบคลุมสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นมาตราส่วน ทัศนมิติ ความรู้สึกทางร่างกายของตนเองเกี่ยวกับพื้นที่ รวมถึงการได้ยิน การดมกลิ่น และการสัมผัส ด้วยการเปลี่ยนการรับรู้ของเราเองนั้น เราจะสามารถเปลี่ยนมุมมองปกติต่อพื้นที่ที่คุ้นเคยเพื่อค้นพบสิ่งใหม่ เป้าหมายคือการกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นต่อพื้นที่การออกแบบ ทั้งที่เป็นอาคารก่อสร้างและพื้นที่เปิด การรับรู้ด้วยความตระหนักผ่านประสาทสัมผัสทุกส่วนจะช่วยขยายมุมมองและความเข้าใจต่อความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของเรา

การศึกษาค้นคว้านี้เริ่มจากการสำรวจสภาพแวดล้อม ในทางสถาปัตยกรรม การวางผังเมืองและภูมิทัศน์นั้น พื้นฐานของการวิเคราะห์คือการตระเวนสำรวจพื้นที่การวางผังเสมอ หากขาดความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับเงื่อนไขของสถานที่นั้นแล้ว การดำเนินงานไปจนถึงการออกแบบก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างมีคุณภาพ การสำรวจจะต้องใช้ประสาทสัมผัสทุกส่วนเช่นเดียวกับการฝึกการรับรู้ และต้องสอดคล้องกับภาระงานที่กำหนด

เด็กและเยาวชนรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างโดยใช้สัญชาตญาณอยู่แล้ว เราสามารถใช้ประโยชน์จากจุดนี้ในการทำการสำรวจขั้นต้นได้ สถานที่แต่ละที่มีกลิ่นที่แตกต่างกัน แลดูแตกต่างกัน และรู้สึกแตกต่างกัน นักสำรวจตัวน้อยของเราสามารถออกไปเพื่อเก็บข้อมูลกลิ่นและสี รับรู้สภาพแวดล้อม และสัมผัสวัตถุต่าง ๆ เยาวชนมักจะสามารถรับรู้สถานการณ์ได้อย่างรวดเร็ว คำพูดและการประเมินเบื้องต้นของพวกเขาก็ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานะของพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างค่อนข้างละเอียด ขณะเดียวกัน การสำรวจยังเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่ลึกซึ้ง พร้อมตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ พูดในอีกแง่หนึ่งก็คือ เป็นการตั้งคำถามต่อความรู้สึกและการรับรู้แรกนั่นเอง โดยคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพของพื้นที่เป้าหมาย กรอบเงื่อนไขที่กำหนดการออกแบบและการใช้งาน รวมถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมเชิงอัตวิสัยของตัวเด็กและเยาวชน

"รถรางชมเมืองเดินเลาะริมคลอง" กิจกรรมการสำรวจเมืองเชียงใหม่ ที่พาเยาวชนไปเห็นพื้นที่ของกลุ่มชาติพันธุ์พม่าและไทยใหญ่ที่เข้ามาอาศัยในเมืองเชียงใหม่ จนมีการก่อตั้งวัดป่าแพ่งที่มีสถาปัตยกรรมพม่า และสำรวจนี้ยังเข้าถึงพื้นที่ที่ถูกมองข้ามและเป็นมุมตรงข้ามของภาพเมืองที่คนส่วนใหญ่รับรู้ คือ พื้นที่ชุมชนแออัดของคนจนเมืองที่ซ่อนตัวในชุมชนข้างกำแพงเมืองเก่า และชุมชนคลองแม่ข่า นอกจากนี้ยังได้สำรวจชุมชนวัวลายซึ่งในอดีตชุมชนนี้เป็นที่อยู่อาศัยของศิลปินสิบหมู่จากสิบสองปันนามาอาศัย ทำให้ละแวกนี้มีอัตลักษณ์โดดเด่นเรื่องเครื่องเงินเครื่องเขิน การหล่อพระและงานฝีมืออีกหลายแขนง และเดินต่อไปยังบ้านเติมฝัน พื้นที่การทำงานช่วยเหลือกลุ่มคนไร้บ้านในเมืองเชียงใหม่ และปิดท้ายเส้นทางการสำรวจด้วยงานเข้าสู่พื้นที่ชุมชนแออัดในระแวกกำแพงดิน

"ดีใจที่ได้เดินสำรวจ เพราะได้เห็นเมืองในแบบที่ไม่เคยเห็นมาก่อน และหากไม่มีกิจกรรมนี้ก็คงไม่ได้เห็นเมืองในมุมนี้ วิทยากรมาจากหลากหลายกลุ่ม จึงสามารถทำให้เห็นภาพการทำงานที่หลากหลายในการพัฒนาเมืองเชียงใหม่แม้กระทั่งการดูแลต้นไม้ใหญ่ต่าง ๆ ในวัดและจุดต่าง ๆ ของเมือง ได้เห็นความพยายามของบ้านเตื่อมฝันที่พยายามมอบโอกาสให้คนไร้บ้านสามารถใช้ชีวิตในเมืองร่วมกับคนอื่นได้"
เยาวชนริทัศน์เชียงใหม่
(รูปเดินเมืองเชียงใหม่)

สร้างวิสัยทัศน์

เป็นการกำหนดและการพัฒนาไอเดีย แนวคิด และวิสัยทัศน์ที่เป็นไปได้อย่างหลากหลายของสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง ทั้งที่เป็นวัตถุที่จับต้องได้หรือความคาดหวังต่ออนาคต หรือแม้แต่ภาพฝันอุดมคติ

เงื่อนไขพื้นฐานของการพัฒนาไอเดีย คือ เวลาและความเงียบ รวมถึงการทำงานกับเงื่อนไขหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนยังจะต้องได้รับโอกาสในการคิดตามภาพฝันจินตนาการอย่างผ่อนคลายสบายใจ โดยไม่ต้องอิงกับเป้าหมายหรือภารกิจใด ๆ จึงจะสามารถก่อวิสัยทัศน์ขึ้นมาได้ กระบวนการนี้ได้รับการสนับสนุน ในด้านหนึ่งมาจากวิธีการเชิงทดลอง เช่น การเปลี่ยนแปลงและการสังเกต และอีกด้านหนึ่งจากการค้นหาความคิดผ่านจินตนาการ ซึ่งอาจมาจากทดลองในพื้นที่การเปลี่ยนแปลงในกลุ่มพื้นที่ รวมถึงการวางวัตถุในบริบทพื้นที่นั้น ๆ อย่างจงใจ หรือในอีกทางเป็นวิธีการในการกระตุ้นคลังไอเดียและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

การสังเกตและการเปลี่ยนแปลงและการนำความรู้ที่ได้ไปสังเกตและเปลี่ยนแปลงซ้ำอีกครั้งถือเป็นวงจรที่ไม่รู้จบ การสังเกต หมายถึง การรับรู้พื้นที่ วัตถุ ปรากฏการณ์ และกระบวนการอย่างตั้งใจ ส่วนการเปลี่ยนแปลง หมายถึง การใช้เครื่องมือเพื่อเปลี่ยนแปลงพื้นที่ วัตถุ ปรากฏการณ์ และกระบวนการนั้น การเปลี่ยนแปลงและการสังเกตหมายถึงการเดินทางไปยังจุดหมายที่ไม่แน่นอน เป้าหมายในด้านหนึ่งคือการเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ผ่านการสำรวจความเปลี่ยนแปลงและผลกระทบที่เกิดขึ้น ส่วนในอีกด้านหนึ่งเป็นการนำไอเดียที่มีไปทดสอบใช้งานเพื่อยืนยันศักยภาพของมัน ทฤษฎีที่ตั้งมาก่อนหน้านี้จะได้รับการนำไปทดลองใช้จริง หรือนำไปใช้ในสถานการณ์จำลองที่คล้ายคลึงกัน

เด็กและวัยรุ่นยังสามารถทำการศึกษาภาคสนามเชิงประจักษ์และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงได้ ซึ่งให้โอกาสพวกเขาในการทำความเข้าใจว่าพื้นที่สามารถทำอะไรได้บ้าง และการเปลี่ยนแปลงเชิงพื้นที่สามารถส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกอย่างไร เด็กและวัยรุ่นสามารถได้ความรู้จากประสบการณ์ชีวิตเหล่านี้ การศึกษาของกลุ่มเยาวชนจะช่วยให้เราได้ข้อมูลที่ละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมในการสร้างสรรค์สภาพสิ่งแวดล้อม วิธีการที่เหมาะสมในการเก็บข้อมูลและประเมินประสบการณ์อาจเป็นแบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์ขนาดสั้น โดยให้เด็กและวัยรุ่นลองนอนนิ่ง ๆ แล้วสังเกตความรู้สึกของตนเอง ขณะเดียวกันก็ให้เด็กหรือวัยรุ่นถามตัวเองด้วยคำถามว่า “ ถ้าเกิดว่า....จะเป็นไง?” พร้อมพัฒนาชุดทดสอบที่เหมาะสมและประเมินผลลัพธ์ที่ได้ การออกแบบการทดลองอาจใช้วิธีการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ (ในเมือง) เช่น เปลี่ยนแสง สร้างเส้นทาง หรือจงใจวางหรือเอาวัตถุใด ๆ ออก

สิ่งแวดล้อม (ที่สร้างขึ้น) รอบตัวเราเป็นผลลัพธ์ทั้งจากการกระทำในชีวิตประจำวันและความตั้งใจคิดและสร้างมันขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นเก้าอี้ที่เรานั่ง บ้านที่เราอยู่อาศัย และถนนหนทางที่เราเดิน เบื้องหลังสิ่งเหล่านี้อาจเป็นไอเดียที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบมัน ไอเดียที่ดีนั้นจะไม่ถูกค้นพบได้หากขาดความช่วยเหลือ บางครั้งกระบวนการสร้างสรรค์ต้องใช้เวลา และมักต้องคิดไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนรอบด้านและถ่ายทอดความคิดนั้นออกมา บางกรณีเราต้องทำลายโครงสร้างที่แข็งตัว ละทิ้งทางออกที่ได้มาในตอนแรก และลองปรับใช้วิธีคิดที่ยืดหยุ่น สุดท้ายแล้ว เป้าหมายที่เราต้องการ คือ การหาทางแก้ปัญหา ไอเดีย และรูปแบบในการใช้งาน รวมถึงการพัฒนาข้อเสนอแนะที่น่าสนใจในการปรับปรุงอาคารก่อสร้าง พื้นที่ และวัตถุต่าง ๆ สิ่งสำคัญสำหรับการเตรียมพร้อมในการพัฒนาไอเดียได้แก่ การสำรวจสภาวะแวดล้อมและระบุความต้องการล่วงหน้า การค้นหาไอเดียจำเป็นต้องคิดนอกกรอบอยู่เสมอ โดยต้องสำรวจและทำความคุ้นเคยกับสิ่งที่จะศึกษา (สิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง) เนื่องจากหากเรารู้จักสิ่งแวดล้อมของเราเป็นอย่างดี เราก็จะสามารถตอบคำถามได้ว่าพื้นที่นั้น ๆ จะต้องเปลี่ยนตรงไหนและอย่างไร การพูดคุยกับผู้อื่นจะช่วยกระตุ้นให้เราคลุ่นคิดเกี่ยวกับการใช้งานที่เป็นไปได้ และให้เราเข้าใจสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างในบริบทความหมายใหม่ ๆ สิ่งทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อกระบวนการฝึกการคิดเชิงสร้างสรรค์

บ่อยครั้งเด็กและเยาวชนมีทักษะที่จำเป็นในการระดมไอเดียอยู่แล้ว เราสามารถใช้กลวิธีและวิธีการต่าง ๆ ข้างต้นเพื่อส่งเสริมทักษะดังกล่าวได้

สุดท้ายนี้ที่ไม่ท้ายสุดนี้ ไอเดียยังอาจเกิดจากการลองผิดลองถูก การตั้งคำถาม และการเก็บข้อมูล การเรียนการสอนเกี่ยวกับการออกแบบเมืองยังอาจใช้วิธีการเล่าเรื่อง มายากล หรือแม้แต่การระดมความคิดแบบดั้งเดิม เพื่อรวบรวมไอเดีย โดยในขั้นนี้เราจะยังไม่พูดถึงความเป็นไปได้จริง ซึ่งจะอยู่ในขั้นที่ลึกลงไป นอกจากนี้ เราอาจจะยังไม่ต้องวางแผนตัวกิจกรรมในขั้นระดมความคิดนี้ เพื่อไม่ไปขัดขวางกระบวนการในการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อหาทางออกหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ เพราะบรรยากาศที่ผ่อนคลายไม่ตึงเครียดจะช่วยให้เกิดไอเดียที่ดี นอกจากนั้นปัจจัยภายนอกที่เหมาะสมและการให้ความสนใจกับความคิดของเด็กและเยาวชนยังจะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

IDEATHON กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อระดมความคิด ริสร้างสรรค์ ริเริ่มนวัตกรรม อันนำไปสู่การพัฒนาโครงการในประเด็นเมืองในพื้นที่ของตน และสามารถตั้งกลุ่มเป็น "เยาวชนประจำเมือง"

ระหว่างกิจกรรม IDEATHON เยาวชนได้มีโอกาสทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมืองในพื้นที่เมืองของตนผ่านวงพูดคุยโต๊ะกลม โดยทุกฝ่ายจะได้เข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นความคิดสร้างสรรค์ ประสบการณ์ รวมถึงความคาดหวัง ภาพที่อยากเห็นและปัญหาต่าง ๆ ตามบริบทของพื้นที่ กิจกรรม

IDEATHON เป็นการสร้างพื้นที่ให้เยาวชนใน 5 เมือง ได้แก่ ขอนแก่น กาญจนบุรี หาดใหญ่ เชียงใหม่และกรุงเทพฯได้เข้ามาแบ่งปันมุมมองและความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ที่มีต่อเมืองของตน แลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันต่อภาพไอเดียซึ่งกันและกันเพื่อพัฒนาเป็นกับกลุ่มทำงานเรื่องเมืองในพื้นที่ของตนเอง โดยหลังจากมีวิสัยทัศน์ หรือ ไอเดียการพัฒาเมืองแล้ว ตัวแทนเยาวชนจากแต่ละกลุ่มจะได้เข้าร่วมการอบรมเพื่อบ่มเพาะทักษะความรู้เพื่อไปสู่การออกแบบสร้างพื้นที่การมีส่วนร่วมของเยาวชนในระดับเมืองด้วยแนวทางต่าง ๆต่อไป เช่นการเปิดพื้นที่สื่อสารแสดงความคิดเห็นพัฒนาเมือง การสร้างตัวแบบจำลองการแก้ปัญหาของเมืองกระบวนการสร้างสรรค์สื่อประเด็นสาธารณะ เป็นต้น



การออกแบบ

องค์ประกอบที่สำคัญของการมองพื้นที่เมืองด้วยมุมมองใหม่ คือ การพัฒนาไอเดียสำหรับการออกแบบเมือง ภูมิทัศน์เมือง อาคารบ้านเรือน และการตกแต่งภายใน การสำรวจความต้องการและการใช้ประสบการณ์เชิงพื้นที่ในการพัฒนาไอเดียและนำเสนอไอเดียแบบสองหรือสามมิติเป็นขั้นตอนพื้นฐานในการทำความเข้าใจสถาปัตยกรรมและการวางผังเมือง ขณะเดียวกัน สิ่งที่ต้องพึงระลึกก็คือ การผลิตภาพวาด ภาพปะติด หรือตัวแบบจำลองใด ๆ จะมีการถกเถียงภายในอยู่เสมอ บางครั้งผู้ทำงานจะต้องพูดคุยทบทวนกับตัวเองเกี่ยวกับภาระงานและไอเดียที่ได้ การออกแบบเป็นกระบวนการทางความคิด เป็นแรงปะทุของความคิดสร้างสรรค์ในเด็กและเยาวชนขณะทำงานกับการวางแผนและเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ (เชิงพื้นที่) เยาวชนควรได้รับการสนับสนุนให้แสดงความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาไอเดียสำหรับการออกแบบห้อง บ้าน หรือทั้งเขตของเมืองที่พวกเขาอยู่ การออกแบบไม่ใช่เป็นแค่การตอบสนองความปรารถนาและความต้องการของตัวเอง แต่ยังเป็นการกระตุ้นให้เยาวชนหันมาสนใจปัญหาของผู้อื่นและชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงที่แท้จริงระหว่างการพัฒนาเมืองและผลลัพธ์ของสิ่งที่ออกแบบในพื้นที่หรือบริบทนั้น ยกตัวอย่างเช่น งานของเราในที่นี้เป็นสร้างสรรค์สร้างตัวแบบจำลอง หรือการทำแบบฝึกหัดในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เช่น การหยิบบรรยากาศของที่นั้นมาแปลงเป็นชิ้นงานพิมพ์ ภาพวาด หรือภาพปะติด การออกแบบเป็นศาสตร์ที่มีความซับซ้อนสูงและมีความเป็นไปได้ที่หลากหลาย โดยพื้นฐานแล้ว การออกแบบช่วยให้เด็กและเยาวชนมีความสนุกในการทำงานแก้ไขปัญหาและค้นหาทางออกอย่างเป็นรูปธรรม

การออกแบบเป็นกระบวนการสร้างสรรค์รูปร่าง ความคิดถูกสร้างขึ้น เขียนจดบันทึก ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาต่อยอด เพื่อนำไปเปลี่ยนแปลง หรือแปลงโฉมสรรค์สร้างสภาพแวดล้อม วัตถุ หรือพื้นที่เป้าหมาย ให้มีความสวยงามมากขึ้น บางครั้งกระบวนการการเปลี่ยนแปลงก็ถูกออกแบบกัน สถานที่หรือวัตถุในการออกแบบจะจะถูกมองอย่างเป็นทางการ มองในแง่การใช้งานอย่างสร้างสรรค์ มองในเชิงสังคม และผ่านแง่มุมการเลือกใช้วัสดุ กระบวนการออกแบบอันซับซ้อนจะคำนึงถึงกรอบเงื่อนไขที่มีอยู่บางประการ อาทิ สถานที่ที่มีอยู่จริง การใช้งานที่ต้องการ ไอเดียที่แน่นอน และความต้องการอื่น ๆ การออกแบบยังพิจารณาประโยชน์ในการใช้งาน ความเหมาะสมทางต้นทุนและนิเวศแวดล้อม ความเข้าใจทางวัฒนธรรม ความรับผิดชอบทางสังคม และความสวยงาม วิธีในการออกแบบเป็นการนำเงื่อนไข คุณลักษณะ และความคิดไปใช้อย่างสร้างสรรค์และสวยงาม การออกแบบพื้นที่แบบสองมิติที่มักใช้กันได้แก่ ภาพวาด ภาพตัดปะ การ์ตูน หรืองานคลาสสิคอย่างแผนที่หรือแบบแปลน

สถาปนิกและนักวางแผนเมืองมีเป้าหมายที่แตกต่างกันในการสร้างโมเดลจำลอง โมเดลสำหรับการนำเสนอเป็นสิ่งที่ใช้ในการอธิบายให้ผู้ชมเข้าใจอย่างชัดเจนว่า พื้นที่ อาคาร สวน สะพาน ฯลฯ นั้นจะมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร ผู้คนมักเข้าใจจากโมเดลจำลองได้ง่ายกว่าการอ่านแปลน อย่างไรก็ดี สิ่งที่ช่วยให้นักวางแผนเมืองเห็นความสัมพันธ์ในพื้นที่อย่างชัดเจนมากขึ้นและเข้าใจแนวคิดได้ดียิ่งขึ้นนั้น ยังเป็นกลยุทธ์การออกแบบอีกด้วยนอกจากนี้ เพื่อยืนยันว่าไอเดียนั้นสามารถนำไปปฏิบัติให้เกิดขึ้นได้จริง นักวางแผนเมืองจึงมีการทำทดสอบการทำงานและปรับปรุงต่อเติมโมเดลตลอดเวลา การสร้างแบบจำลองมีหน้าที่คล้ายคลึงกับการเรียนการสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมการปลูกสร้าง เด็กและเยาวชนสามารถใช้แบบจำลองที่สร้างขึ้นในการนำเสนอและอธิบายความคิดของพวกเขา และขณะกำลังสร้างแบบจำลองอยู่นั้น เด็กและเยาวชนจะได้ฝึกกระบวนการทำงานและการออกแบบไปด้วย สำหรับเด็กและวัยรุ่นแล้ว การสร้างแบบจำลองเป็นทางเลือกในการแสดงออกที่พวกเขามักเลือกใช้ โดยแบบจำลองสามารถใช้ได้ทั้งในงานตกแต่งภายใน อาคารสิ่งก่อสร้าง พื้นที่เมือง รวมถึงเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ ผู้คน และความคิดเชิงนามธรรม อารมณ์ การเคลื่อนไหว ฯลฯ โดยเฉพาะส่วนท้ายที่มีความสำคัญต่อการฝึกการรับรู้เป็นพิเศษอีกด้วย

นอกจากนี้ การสร้างแบบจำลองยังส่งเสริมทักษะด้านหัตถการของเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนจะได้ฝึกใช้มือรวมถึงเครื่องมือต่าง ๆ ขณะเดียวกันก็ได้ค้นพบความเป็นไปได้ที่หลากหลายในการสรรค์สร้างสิ่งหนึ่ง ๆ ให้เกิดขึ้นจริง พร้อมทำความรู้จักวัสดุและเครื่องมือใหม่ ๆ ตัวแบบจำลองสร้างจากวัสดุที่หลากหลาย โดยพื้นฐานแล้ว เราไม่ควรใช้วัสดุและเครื่องมือมากเกินไปพร้อมกันในคราวเดียว มิเช่นนั้น วัสดุและเครื่องมือจะกลายเป็นจุดสนใจหลักและบดบังจุดมุ่งหมายที่แท้จริง

นอกจากการใช้แบบจำลองเพื่อสื่อสารและพัฒนาไอเดียแล้ว การสร้างแบบจำลองยังสามารถใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้ในประเด็นเฉพาะเจาะจง เราสามารถพิจารณาวัสดุหรือคุณลักษณะในการก่อสร้างบางประการผ่านกระบวนการสร้างตัวแบบจำลองได้ ตัวแบบจำลองยังใช้ในจำลองชีวิตจริงในอัตราส่วนย่อสำหรับเด็กและเยาวชน ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กคนนั้น ๆ เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างแบบจำลองและความเป็นจริง

ออกแบบโรงงานกระดาษ กาญจนบุรี

กิจกรรมระดมความคิดเห็นจากเด็กและเยาวชนในการพัฒนาโรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี “โรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี” เป็นมรดกทางประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมชิ้นสำคัญจากสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ตั้งอยู่กลางสนามหญ้าริมฝั่งถนนปากแพรก กลางตัวเมืองกาญจนบุรี ซึ่งถูกทิ้งร้างเป็นเวลานานจนถึงปัจจุบัน กลิ่นอายของสถาปัตยกรรมเก่าเก็บที่ตั้งอยู่กลางสนามหญ้าริมฝั่งถนนปากแพรกกลางตัวเมืองกาญจนบุรี ที่เรารู้จักกันในนามว่า “โรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี”
การระดมความคิดเห็นของเยาวชนและของคนจากหลากหลายเจเนอเรชันในครั้งนี้จัดขึ้นเพื่อสร้างสรรค์และต่อยอดข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการพลิกโฉมโรงงานกระดาษที่เคยถูกทิ้งร้างให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้งอย่างที่เคยเป็นในอดีต
กิจกรรมที่จัดสนับสนุนการมีส่วนร่วมของเยาวชนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การเริ่มทำความรู้จักพื้นที่ผ่านคำบอกเล่าของวิทยากรจากกลุ่ม “ภูมิเมืองกาญจน์” ที่มาถ่ายทอดประวัติศาสตร์เกี่ยวกับโรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี เพื่อให้เยาวชนทำความเข้าใจอดีต เชื่อมโยงถึงปัจจุบัน และออกแบบอนาคตของสถานที่แห่งนี้
หลังจากนั้น เยาวชนก็เข้าร่วมกิจกรรมระดมไอเดีย เพื่อเปิดประตูสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของการพัฒนาพื้นที่ ภายใต้โจทย์ว่า “เยาวชนอยากจะ

เห็นอะไรเกิดขึ้นในพื้นที่แห่งนี้” และคัดเลือกไอเดียที่น่าสนใจมาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน
ท้ายที่สุด เยาวชนจะได้ต่อยอดไอเดีย ผ่านกิจกรรมสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ที่ทำให้ไอเดียหรือข้อเสนอในการพัฒนาพื้นที่ของพวกเขามีรายละเอียดและเป็นรูปธรรมมากขึ้น
ไอเดียเบื้องต้นของเยาวชนในการพัฒนาโรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี ประกอบไปด้วย

- **บูรณะและซ่อมแซมอาคารเพื่อความปลอดภัย แต่คงไว้ซึ่งสถาปัตยกรรมดั้งเดิม**
- **จัดให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้สำหรับเยาวชน**
- **เปลี่ยนพื้นที่ว่างให้กลายเป็น** community space **เช่น** sport zone, green yard, market places, co-working space, exhibition yard **เป็นต้น**



นำเสนอ

การศึกษาด้านการออกแบบเมืองโดยหลักแล้วเป็นการพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น การใช้ประโยชน์ และการสร้างมุมมองเกี่ยวกับโลกรอบตัวเราอย่างสร้างสรรค์ การหาช่องทางในการแสดงออกเพื่อสื่อสารถึงสิ่งเหล่านี้มีความสำคัญ เราสามารถใช้คำพูดและรูปภาพมาอธิบายเมือง สถาปัตยกรรม และภูมิทัศน์ต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยและสะท้อนเกี่ยวกับสภาพสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างก็ดี หรือการนำเสนอแนวคิดและไอเดียของเราก็ดี

การพูดคุยและสะท้อนประเด็นที่เกี่ยวกับเมือง สถาปัตยกรรม และชนบทจะช่วยให้เด็กและเยาวชนมีประสบการณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนอย่างเปิดกว้างมากขึ้น การวางแผนและพัฒนาเมืองโดยคำนึงถึงความยั่งยืนเพื่อการใช้ชีวิตร่วมกันอย่างเป็นสุข เป็นหน้าที่ของพลเมืองทุกคน เยาวชนจึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับวิธีการในการพูดคุย เพื่อให้ตนเองสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดสภาพแวดล้อมการใช้ชีวิตในอนาคตได้

เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ที่จะนำเสนอไอเดียต่อผู้อื่นในสังคมผ่านการนำเสนอและอภิปรายผลลัพธ์ ท้ายที่สุดแล้ว วิสัยทัศน์ของเด็กและเยาวชนต่อเมือง สถาปัตยกรรม และภูมิทัศน์จะต้องถูกนำเสนอต่อสาธารณะและนำไปปฏิบัติในชีวิตจริง การนำเสนอจะทำให้ไอเดียของเด็กและเยาวชนเป็นที่ประจักษ์และเป็นโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของตนเองโดยตรง ความประหลาดใจ คำถาม และคำชื่นชมสามารถสร้างแรงจูงใจและแรงกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนทำงานในด้านนี้และมีความรู้สึกรับผิดชอบต่อสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นรอบตัวต่อไป

การนำเสนอความคิดและไอเดียต่อสาธารณะอย่างรอบด้านเป็นเรื่องท้าทาย การพูดต่อหน้าผู้ชมต้องใช้ความพยายาม ดังนั้น ชุดเครื่องมือนี้จึงนำเสนอแนวทางที่สนุกสนานในการนำเสนอต่อหน้าสาธารณชน โดยให้เครื่องมือ (อาทิ ธง ป้าย หรือโทรโข่งทำมือ) แก่เด็กและเยาวชนเพื่อใช้สื่อสารความคิดต่อบุคคลอื่นในรูปแบบคำพูดหรือรูปภาพ

ปกติแล้ว การจัดนิทรรศการและกระบวนการนำเสนอที่ดีและเป็นสิ่งบ่งบอกให้ผู้ชมทราบว่า ผู้จัด/ผู้นำเสนอได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการทางความคิด ยิ่งการนำเสนอมีความเป็นมืออาชีพมากเท่าใด ผู้คนก็ยิ่งจะมีการรับรู้ในเชิงบวกเกี่ยวกับงานมากขึ้นเท่านั้น การนำเสนอที่ดีจะให้ภาพที่เป็นรูปธรรมแก่นักการเมือง นักวางผังเมือง และสถาปนิกในการนำไปปฏิบัติต่อไป

ใน Incubation Workshop นอกจากเป็นโอกาสให้เยาวชนได้มาทำความรู้จักกันมากขึ้นและพัฒนาไอเดียให้เข้มข้นและมีความเป็นไปได้สูงในเชิงปฏิบัติการแล้ว เยาวชนริทัศน์ยังได้พบกับผู้เชี่ยวชาจากสาขาต่าง ๆ หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นนักกิจกรรมพัฒนาเมือง ภูมิสถาปนิก ผู้ขับเคลื่อนเครือข่ายเมือง นักวิชาการด้านสถาปัตยกรรม นักสื่อสารสื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเมือง เป็นต้น เพื่อนำเสนอไอเดียของการมีส่วนร่วมปฏิบัติการพัฒนาเมือง ผ่านโมเดลต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์สร้างสรรค์ขึ้นทั้งในรูปแบบ การะบวนการ การเปิดพื้นที่สื่อสาร การสร้างตัวแบบจำลอง โดยการนำเสนอนี้สะท้อนให้เห็นถึงหนทางของการแก้ปัญหาที่เมืองเผชิญในประเด็นต่าง ๆ หรือพัฒนาเมืองไปสู่โอกาสใหม่ ๆโดยใช้ต้นทุนหรือศักยภาพที่เมืองมี เช่น พื้นที่ สถานที่ ทรัพยากรคน และวัฒนธรรม อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนมุมมองต่อเติมขยายความคิด กับไอเดียของเยาวชนที่จะไปสร้างการเปลี่ยนแปลง ผ่านการมีส่วนร่วมพัฒนาเมืองต่อไป



เปลี่ยนแปลง

เยาวชนไม่เพียงต้องการให้ผู้อื่นรับฟังความคิดเห็นของตนเท่านั้น แต่ยังต้องการเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงและกำหนดสิ่งต่างๆ อย่างแข็งขันด้วย ดังนั้น ผลลัพธ์จะต้องปรากฏในพื้นที่เมืองให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ แม้ว่าผลลัพธ์นั้นจะอยู่เพียงชั่วคราวเท่านั้น เพราะเมื่อผู้คนเห็นแล้วจะสามารถนำไปพูดคุยถกเถียงต่อและตั้งคำถามว่า สถานที่นี้ควรสร้างอะไรเพิ่มเติมหรือไม่ และเมื่อสร้างแล้วจะส่งผลอย่างไรบ้าง ดังนั้น การทำงานในพื้นที่เมืองจึงนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรมในเมืองได้

ผู้ใหญ่และเยาวชนสามารถแลกเปลี่ยนวิสัยทัศน์ระหว่างกันกันเกี่ยวกับเมืองในอนาคต บนพื้นฐานของผลลัพธ์ที่ได้จากปฏิบัติการ(แบบจำลองการจัดการแสดงผลงานในพื้นที่เมือง ฯลฯ) และบนพื้นฐานของการพูดคุยอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง
การแลกเปลี่ยนดังกล่าวจะต้องไม่เป็นการถ่ายทอดความรู้ทิศทางเดียว แต่เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ระหว่างกัน และเพื่อให้เยาวชนและจุดยืนของเยาวชนได้รับการยอมรับอย่างจริงจัง จึงควรมีกรอบการพูดคุยจะต้องเป็นไปอย่างเคารพ ชื่นชม และให้คุณค่าซึ่งกันและกัน

ในการสนทนาแนะนำทีมีชีวิต จะเป็นการให้ข้อมูลที่มีประโยชน์แก่นักการเมือง นักวางผังเมือง และสถาปนิกเพื่อนำไอเดียไปต่อยอดการพัฒนาการออกแบบของตนต่อไป วัฒนธรรมการพูดคุยอภิปรายที่มีชีวิตชีวาในการพูดคุยหัวข้อสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น เป็นฐานที่มั่นคงของสังคมประชาธิปไตย ทุกโครงการควรสร้างพื้นที่ในการพูดคุยและบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดการสะท้อนและแลกเปลี่ยน

Change.org การสร้าง Online content เพื่อสร้างการสื่อสารเชิงข้อมูลและประเด็นสังคมให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาขนส่งสาธารณะของเมือง มอนิเตอร์สถานการณ์การหายไปของรถเมลและป้ายรถเมล์ เปิดพื้นที่ส่งเสียงและแสดงความคิดเห็นของชาวเชียงใหม่ต่อทิศทางและการพัฒนาขนส่งสาธารณะเพื่อคนเจียงใหม่ วงเสวนาแลกเปลี่ยน Policy Forum discussion ที่ชวนทุกท่านแลกเปลี่ยนและตั้งคำถามสำคัญของเยาวชนกับการพัฒนาเมือง และรับฟังข้อเสนอนโยบายการทำงานเรื่องเมืองภาคเยาวชน พร้อมแลกเปลี่ยนประเด็นกับเหล่า Decision Maker ของจังหวัดเชียงใหม่ และคณะผู้ฟังวงเสวนา



ตัวอย่างกิจกรรมเปลี่ยนแปลง

404 HATYAI FILE NOT FOUND นิทรรศการภาพถ่ายทดลองทำในชุมชนที่เล่าเรื่องเมืองหาดใหญ่

ด้วยคำถามที่ว่า พื้นที่สาธารณะ อาร์ตแกลลอรี่ สเปซสร้างสรรค์อิสระหรือที่จัดแสดงผลงานศิลปะของหาดใหญ่นั้นมีหน้าตาเป็นอย่างไร ? สำหรับเมืองที่มีคอนเซปต์จัดและชัดเจนเป็นตัวเองขนาดนี้เราจะทำอะไรได้บ้าง... นำไปสู่โปรเจกต์ทดลองทำ 'นิทรรศการกลางแจ้งร่วมกับชุมชน' บริเวณถนนประชารมย์ ซึ่งเห็นถึงศักยภาพของย่านที่มีทั้งร้านอาหาร คาเฟ่ ร้านจัดดอกไม้ โรงเรียน ศาสนสถาน รวมถึงตัวคอมมูนิตี้ที่น่าสนใจบริเวณร้าน Homeless โดยตัวพื้นที่เองมีความน่าสนใจในแง่ของการธุรกิจสร้างสรรค์ของหาดใหญ่ ที่อยู่ร่วมกับชุมชนเดิมในบริเวณนี้ โดยเยาวชนริทัศน์หาดใหญ่ ทีม Hatyai Connext ร่วมถ่ายทอดพร้อมพาร์ทเนอร์เมือง โฟกัสไปที่เป้าหมายในระยะยาวคือการขับเคลื่อนพื้นที่สาธารณะที่ครอบครองโดยเอกชน (POPS : Privately owned public space) โดยเริ่มจากจุดเล็กๆ ที่ผนังสังกะสีสุดวินเทจของบ้านหลังนี้เป็นที่แรกในหาดใหญ่ ซึ่งอาจนำไปสู่นิทรรศการหมุนเวียนในอนาคตและกลายเป็นหนึ่งในจุดเช็คอินทางศิลปะของหาดใหญ่ (https://goo.gl/maps/ENoSPfGovkCtd2kG7)

โดยให้คำจำกัดความนิทรรศการกลางแจ้งนี้ไว้ว่า:

'404 Hatyai file not found' ในช่วงชีวิตและในแต่ละโมเมนต์ที่ผ่านมาเราต่างทำอะไรหล่นหาย เช่นเดียวกับบางไฟล์ที่หายังไงก็หาไม่เจอ... เมื่อแสงยังต้องการตัวกลางในการเดินทาง ความทรงจำบางอย่างก็ต้องอาศัยภาพถ่ายไว้คอยเตือนถึงเรื่องราวที่ผ่านมา... ชุดภาพถ่ายขนาดเล็กบนกำแพงเหล่านี้ ต้องการสื่อสารผ่านประเด็นกิจกรรมและพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ ที่เลือนหายไปในหาดใหญ่ รวมถึงการตั้งคำถามปลายเปิดกับผู้ชมนิทรรศการว่า เมืองหาดใหญ่รวมถึงคนที่อาศัยอยู่ในเมืองแห่งนี้เอง กำลังกระหายกับสิ่งสร้างสรรค์เหล่านี้อยู่หรือไม่ ?

Funded by the European Union
CO-FUNDED BY THE GOETHE INSTITUT
THAI CIVIC EDUCATION FOUNDATION
สสย



2

หน่วยที่

การรณรงค์
เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง





2.1 การรณรงค์ เครือข่ายเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย

แม้ว่านโยบายด้านเยาวชนจะกำลังเป็นประเด็นที่ได้รับความสำคัญมากขึ้นในระดับท้องถิ่น แต่บางชุมชนก็ยังให้ความสนใจกับประเด็นอื่นมากกว่า องค์กร สถาบัน และปัจเจกบุคคลหลายฝ่ายต่างพยายามทำการรณรงค์เพื่อให้ประเด็นเยาวชนได้รับความสนใจมากขึ้น การรณรงค์เป็นชุดของกิจกรรมทางสังคมที่มีความเฉพาะเจาะจง มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจหันมาสนับสนุนประเด็นนโยบายที่เกี่ยวข้อง และเพื่อสร้างเครือข่ายการรณรงค์ การรณรงค์มีเป้าหมายเพื่อปรับเปลี่ยนนโยบายด้านเยาวชนในมิติต่าง ๆ เช่น การรับรู้สาธารณะของประเด็นหนึ่ง ๆ หรือทัศนคติของผู้กำหนดนโยบาย การรณรงค์ยังอาจเป็นการสนับสนุนทางออก หรือแม้แต่การยับยั้งข้อเสนอนโยบาย การรณรงค์สามารถใช้ได้หลายระดับ ทั้งระดับองค์กร ท้องถิ่น ภูมิภาค ประเทศ และระหว่างประเทศ

ฐานของการรณรงค์คือการสร้างเครือข่าย ซึ่งหมายถึง การสร้างและรักษาความสัมพันธ์ในหมู่ผู้ที่สนับสนุนเป้าหมายเดียวกันและตกลงมาทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุจุดประสงค์เดียวกัน ในความเป็นจริง เราเกือบทุกคนล้วนเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายใดเครือข่ายหนึ่งด้วยกันทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นที่ทำงาน โรงเรียน ชีวิตทางสังคม หรือกีฬา และผู้คนส่วนใหญ่ทราบดีถึงการทำงานร่วมกันในลักษณะนี้และสามารถใช้ประโยชน์จากมันได้อย่างคล่องแคล่ว เครือข่ายการรณรงค์จะต้องมีการจัดการที่ดีเพื่อให้เวลา แรงจูงใจ และทรัพยากรอื่น ๆ ถูกใช้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

ในบางกรณี เครือข่ายการรณรงค์อาจพัฒนาไปเป็นพันธมิตร (คล้ายกับสหภาพ) ซึ่งมีประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะเป็นการนำผู้คนและทรัพยากรจากทุกภาคส่วนของชุมชนมารวมกันและแสดงออกถึงการสนับสนุนจาก

ชุมชนอย่างเป็นที่ประจักษ์ การทำงานเป็นส่วนหนึ่งของพันธมิตรช่วยกระจายความรับผิดชอบและสร้างพื้นที่ในการทำงานร่วมกันแบบเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา อย่างไรก็ดี พันธมิตรเป็นลักษณะการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด บางครั้งความสนใจของสมาชิกอาจแตกต่างกันและกลายเป็นท้าทายต่อการทำงานมากขึ้นได้

งานในการรณรงค์ส่วนใหญ่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเป็นหลัก ด้วยเหตุนี้ สมาชิกเครือข่ายจึงต้องมีหรือพัฒนาทักษะเพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ทักษะดังกล่าวมีความสำคัญไม่เพียงเพื่อการเข้าหาผู้กำหนดนโยบายเท่านั้น แต่ยังสำคัญต่อการรักษาความสัมพันธ์ในการทำงานที่ดีภายในเครือข่ายด้วย ทักษะที่จำเป็น ได้แก่ การมีความคิดเห็น การแสดงความคิดและความรู้สึก การถ่ายทอดเนื้อหา การนำเสนอที่มีคุณภาพ และการเข้าใจอวัจนภาษา รวมไปถึงการฟังอย่างลึกซึ้งและการสนับสนุนให้ผู้อื่นพูด

การเข้าใจการทำงานของกระบวนการนโยบายในระดับท้องถิ่นมีความสำคัญต่อความสำเร็จของการรณรงค์ สมาชิกของคณะทำงานจำเป็นต้องทราบว่า ขั้นตอนการกำหนดนโยบายเป็นอย่างไร (ขั้นตอนและกฎระเบียบทางราชการ รวมถึงเงื่อนไขต่างๆ) ใครคือผู้เกี่ยวข้องและเกี่ยวข้องในสถานะใด กระบวนการมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายเป็นอย่างไร แต่ละฝ่ายมีบทบาทอำนาจอย่างไร เป็นต้น หลังจากได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดแล้ว สมาชิกจะสามารถกำหนดจุดประสงค์ที่สมเหตุสมผลและวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงผู้กำหนดนโยบายเพื่อบรรลุจุดประสงค์ สมาชิกเครือข่ายควรสามารถแสดงให้เห็นว่ามีความรู้ตรงจุดนี้ เนื่องจากผู้กำหนดนโยบายหลายคนมององค์กรพัฒนาเอกชนว่าขาดความรู้และประสบการณ์ที่จำเป็นในการมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดนโยบาย ทัศนคติดังกล่าวเป็นอุปสรรคต่อการรณรงค์และอาจทำให้ผู้กำหนดนโยบายไม่ให้ความร่วมมือ หรืออาจไม่เปิดโอกาสให้คณะทำงานมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย



ช่วงทบทวน

1	คุณจะประเมินทักษะการสื่อสาร(กับผู้กำหนดนโนบาย และพันธมิตรเครือข่าย)ของคุณอย่างไร? อะไรคืออุดแข็งและจุดอ่อนของคุณ?
2	ประเทศของคุณกำหนดนโยบายอย่างไร?
3	ชุมชนหรือท้องถิ่นของคุณกำหนดนโยบายอย่างไร?
4	คุณเคยมีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดหรือการดำเนินนโยบายหรือไม่? และในสถานะใด?

กระบวนการทำงานสร้างภารรณรงค์เปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย

ขั้นที่ 1 ระบุประเด็น

สมาชิกเครือข่ายจะต้องตกลงกันว่าจะสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายในประเด็นใด โดยประเด็นดังกล่าวจะต้องสอดคล้องกับภารกิจของเครือข่ายและควรเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งเนื้อหาของนโยบายนั้นเกิดขึ้นเพื่อแก้ปัญหา(ซึ่งเป็นปัญหาในระดับโครงสร้าง ระบบ นโยบาย กฎ บัญญัติ ระเบียบบังคับใช้) หรือเพื่อสร้างปัจจัยสนับสนุนให้ระบบ เอื้อต่อการการเกิดโอกาสเปลี่ยนแปลง

ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายและจุดประสงค์

เครือข่ายจำเป็นต้องระบุโดยสังเขปว่าต้องการจะบรรลุสิ่งใดในระยะยาว (เป้าหมาย) หลังจากนั้นจึงกำหนดความสำเร็จเฉพาะเจาะจงระยะสั้นที่สามารถวัดได้ที่จะนำไปสู่เป้าหมายดังกล่าว

ขั้นที่ 3 ระบุกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหลายหลักได้แก่ ผู้กำหนดนโยบายที่มีอำนาจในการเสนอนโยบายใหม่หรือเสนอแก้นโยบายเดิม ส่วนกลุ่มเป้าหมายรองคือคนทุกคนที่สามารถเข้าถึงหรือมีอิทธิพลต่อกลุ่มเป้าหมายหลัก เช่น ผู้กำหนดนโยบายคนอื่น ๆ นักการเมือง เจ้าหน้าที่รัฐในระดับท้องถิ่น สื่อ ผู้นำในท้องถิ่น ฯลฯ เครือข่ายจะต้องระบุว่า ปัจเจกหรือกลุ่มคนเหล่านี้เป็นใครบ้าง มีอำนาจอย่างไร และทัศนคติของพวกเขาต่อข้อเสนอการเปลี่ยนแปลงนโยบายของเครือข่ายเป็นอย่างไร
(สนับสนุน ต่อต้าน หรือเป็นกลาง)

ขั้นที่ 4 สร้างการสนับสนุน

สมาชิกเครือข่ายควรมองหาการสนับสนุนจากองค์กร สถาบันเครือข่าย กลุ่มพลเมือง พันธมิตร นักกิจกรรม หรือปัจเจกบุคคลที่สนใจในประเด็นนั้น ๆ และเต็มใจที่จะยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือเครือข่ายให้บรรลุเป้าหมาย ความสำเร็จของกิจกรรมของเครือข่ายขึ้นอยู่กับฐานการสนับสนุนเป็นหลัก ดังนั้น เครือข่ายควรวางแผนเวลาและทรัพยากรอย่างเพียงพอสำหรับขั้นตอนนี้

ขั้นที่ 5 ผลิตสารในการรณรงค์

สารในการรณรงค์จะต้องถูกคิดขึ้นเพื่อจูงใจกลุ่มเป้าหมายให้หันมาสนับสนุนข้อเสนอของเครือข่าย ดังนั้น สารจึงต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ และมีความชัดเจนว่าต้องการให้กลุ่มเป้าหมายนั้นทำอะไร

ขั้นที่ 6 ตั้งช่องทางการสื่อสาร

กลุ่มเป้าหมายของคุณจะเป็นตัวกำหนดช่องทางการสื่อสาร เครือข่ายต้องใช้วิธีที่แตกต่างกันในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ เช่น ในการติดต่อผู้กำหนดนโยบาย ในการให้ข้อมูลกับชุมชนท้องถิ่น หรือในการขอการสนับสนุนจากกลุ่มหรือบุคคลที่มีจุดยืนเหมือนกัน ช่องทางการสื่อสารในระดับท้องถิ่นอาจเป็นเอกสารข่าวประชาสัมพันธ์สำหรับสื่อท้องถิ่น การโต้วาทีในชุมชน การประชุมกับผู้กำหนดนโยบาย และเอกสารสรุปข้อเท็จจริง เป็นต้น

ขั้นที่ 7 ระดมทุน

กิจกรรมในการรณรงค์จำเป็นต้องมีเงินสนับสนุนเพื่อรองรับต้นทุนต่าง ๆ เช่น ค่าวัสดุ การเดินทาง (เช่นในการไปร่วมประชุมกับผู้มีอำนาจตัดสินใจ) การจัดประชุม (เช่น ค่าเช่าสถานที่จัดประชุม) การสื่อสารระหว่างสมาชิกเครือข่าย ฯลฯ เครือข่ายควรวางแผนยุทธศาสตร์ด้านการระดมทุนตั้งแต่ต้น เพื่อรับประกันการสนับสนุนทางการเงินจากภายนอก และไม่พึ่งพาเงินสมทบจากสมาชิกเครือข่ายเพียงด้านเดียว

ขั้นที่ 8 พัฒนาแผนดำเนินงาน

เครือข่ายจำเป็นต้องวางแผนว่าจะดำเนินการรณรงค์ตั้งแต่ต้นจนจบอย่างไร แผนดังกล่าวควรบรรจุรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมและภาระงานทั้งหมด พร้อมระบุหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคน/กลุ่ม แผนยังควรกำหนดกรอบเวลาในการทำกิจกรรมทั้งหมดให้แล้วเสร็จ และระบุทรัพยากรที่จำเป็น รวมถึงอธิบายว่าจะได้มาซึ่งทรัพยากรดังกล่าวอย่างไร

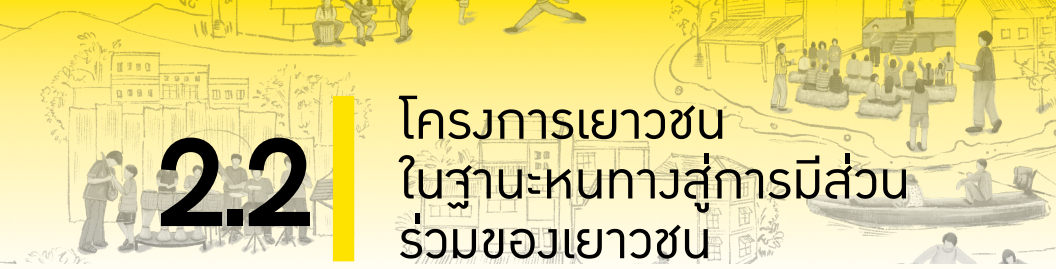
การรณรงค์เป็นวิธีที่ทรงพลังในการเปลี่ยนแปลงนโยบายหรือนำเสนอนโยบายใหม่ในบริบทและระดับต่าง ๆ การรณรงค์ช่วยให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้กำหนดนโยบายท้องถิ่นและผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงได้ง่ายขึ้น แต่ชุมชนก็ยังไม่สามารถใช้ศักยภาพของมันได้เต็มที่ (โดยเฉพาะในประเด็นเยาวชน) ปัญหานี้ส่วนใหญ่เกิดจากการที่คนที่ทำงานกับเยาวชนและสนับสนุนเยาวชนเชื่อว่า พวกเขาขาดทักษะและความสามารถเฉพาะตัวที่จำเป็นต่องานรณรงค์ แต่พวกเขาลืมไปว่า พื้นฐานของงานรณรงค์คือความมุ่งมั่นและความตั้งใจของผู้ทำรณรงค์มากกว่า



ช่วงทบทวน

1	การรณรงค์จะมีประโยชน์ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายด้านใดในชุมชนหรือเมืองของคุณ (เยาวชนหรือด้านอื่น ๆ)?
2	ใครน่าจะสนใจสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงนโยบายดังกล่าว?
3	คุณควรทำงานกับกลุ่มเป้าหมายใด?
4	ช่องทางการสื่อสารใดน่าจะมีประสิทธิภาพมากที่สุด?





2.2 โครงการเยาวชน ในฐานะหนทางสู่การมีส่วนร่วมของเยาวชน

ส่วนที่สำคัญส่วนหนึ่งของการมีส่วนร่วมของเยาวชนคือ โครงการเยาวชนที่จัดตั้งขึ้นเพื่อเยาวชน กับเยาวชน และโดยเยาวชนเอง ในบริบทท้องถิ่น โครงการเยาวชนมักเป็นโอกาสแรก ๆ ที่เยาวชนจะสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่อตนเองเท่านั้น แต่ยังต่อกลุ่มหรือชุมชนในวงกว้างด้วย ดังนั้น อาจถือได้ว่า โครงการเยาวชนจึงเป็นก้าวที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับเยาวชนในการมีประสบการณ์การมีส่วนร่วมในชีวิตจริง โครงการเยาวชนเป็นวิธีที่ดีเยี่ยมในการส่งเสริมให้เยาวชนมีส่วนร่วมในระดับต่าง ๆ โดยเฉพาะระดับท้องถิ่น

โดยทั่วไปแล้ว โครงการเยาวชนในการมองพื้นที่เมืองด้วยมุมมองใหม่ครอบคลุมประเด็นหรือความท้าทายในเมืองที่หลากหลาย และมักเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมไม่ทางตรงก็ทางอ้อม โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เยาวชนสามารถมีบทบาทที่เข้มแข็งในการกำหนดการตัดสินใจหรือการกระทำที่กระทบต่อตัวเอง ยกตัวอย่างเช่น โครงการอาจมุ่งเน้นที่การสร้างศักยภาพในการมีส่วนร่วมแก่เยาวชน (ผ่านการพัฒนาทักษะหรือความตระหนักรู้ หรือการให้ข้อมูลหรือเครื่องมือ เป็นต้น) หรือการขจัดอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมของเยาวชน การสร้างกรอบหรือโครงสร้างพื้นฐานในการมีส่วนร่วม หรือการทำงานอย่างเป็นหุ้นส่วนระหว่างผู้ใหญ่และเยาวชน เป็นต้น

การเลือกใช้แนวทางแบบมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมส่งผลที่สำคัญอย่างยิ่งหลายประการต่อการดำเนินโครงการ ไม่ว่าจะดำเนินโครงการนั้นเพื่ออะไร อย่างไร กับใคร และเพื่อใคร ในทางปฏิบัติหมายความว่า ผู้เข้าร่วมสามารถมีอิทธิพลกำหนดโครงการในทุกองค์ประกอบและมีการแบ่งหรือจัดสรรความเป็นเจ้าของและอำนาจการตัดสินใจในมิติต่างๆ ให้แก่เยาวชนเป็นบางส่วนหรือโดยสมบูรณ์ โครงการเยาวชนแบบมีส่วนร่วมมีคุณค่าในตัวมันเอง ผู้จัดโครงการและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดจำเป็นต้องตระหนักว่าตนต้องการอะไร พร้อมควรรับประกันว่าจะสามารถจัดให้เยาวชนมีส่วนร่วมได้อย่างมีความหมายได้อย่างไร คุณค่าหลัก ๆ ที่โครงการแบบมีส่วนร่วมควรจะมีประกอบด้วย

- **การเคารพซึ่งกันและกัน:** ยอมรับว่าผู้อื่น (ทั้งเยาวชนและผู้ใหญ่) มีสิทธิในการมีความคิดเห็นหรือมุมมองที่แตกต่างจากเรา
- **ความเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม:** มองหาวิธีที่สร้างสรรค์ในการจัดการความแตกต่างที่เกิดจากภูมิหลังที่หลากหลาย
- **การส่งเสริมทัศนคติที่ต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติ** : อุดมการณ์สุดโต่ง หรือความเกลียดชังชาวต่างชาติ เพื่อให้เยาวชนมีส่วนในการสร้างสังคมที่มีความอดทนอดกลั้นและสงบสุข
- **การทำงานร่วมกัน:** ฝ่ายต่าง ๆ ที่สนใจส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนควรร่วมมือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน
- **ความรับผิดชอบ:** ทุกฝ่ายควรมีความรับผิดชอบในการให้ความร่วมมือและบรรลุผลลัพธ์
- **ความเป็นอิสระของเยาวชน:** เยาวชนควรมีความอิสระภายในโครงการระดับหนึ่ง
- **การนับรวมกลุ่มที่มีข้อจำกัดในการมีส่วนร่วมในกิจการสาธารณะ** ด้วยเหตุผลทางภูมิหลัง ความพิการ หรืออื่น ๆ
- **ความเท่าเทียมทางเพศ:** ผู้หญิงและผู้ชายควรสามารถเข้าถึงการมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียม
- **การยอมรับบทบาทของการศึกษานอกระบบ** ในฐานะเครื่องมือที่ช่วยเยาวชนในการมีส่วนร่วม
- **แนวทางที่อิงสิทธิมนุษยชน**
- **แนวทางที่ไม่เลือกปฏิบัติ**

การบริหารจัดการโครงการสามารถอธิบายได้อย่างง่ายว่าเป็นกระบวนการที่ประกอบด้วยการริเริ่ม การวางแผน การปฏิบัติ การประเมิน และการสรุปปิดโครงการ หากผู้จัดโครงการเลือกวิธีการที่ยึดหลักการการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายแล้ว หมายความว่าเยาวชนจะมีบทบาทในการบริหารจัดการโครงการในด้านต่าง ๆ มีอำนาจในการกำหนดการตัดสินใจและกระบวนการ และได้รับโอกาสในการแสดงมุมมองและความคิดเห็น เยาวชนสามารถมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการโครงการได้ในหลากหลายบทบาทและความสามารถขึ้นอยู่กับการตกลงของทั้งสองฝ่าย



ช่วงทบทวน

1	โครงการของคุณประกอบด้วยคุณค่าใดบ้าง?
2	ใครเป็นผู้กำหนดคุณค่าเหล่านั้น?
3	คุณค่าเหล่านี้เป็นที่รับทราบในหมู่ผู้ดำเนินโครงการและต่อสาธารณชนหรือไม่ อย่างไร?
4	คุณคิดว่ายังมีคุณค่าอื่นอีกหรือไม่ที่ไม่ได้ถูกระบุอยู่ในเอกสารนี้แต่มีความสำคัญ?

คุณลักษณะโครงการ

- **โครงการมีจุดประสงค์:** โครงการมีเป้าหมายที่ระบุชัดเจนและถูกออกแบบเพื่อผลิตผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม เป้าหมายของโครงการคือการแก้ “ปัญหา” ซึ่งจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ความต้องการก่อนล่วงหน้า โครงการนำเสนอทางออกหนึ่งถึงสองทางเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ยั่งยืน
- **โครงการมีความเป็นไปได้จริง:** เป้าหมายของโครงการจะต้องบรรลุได้จริง ซึ่งหมายถึงการคำนึงถึงทั้งเงื่อนไขที่จำเป็นและทรัพยากรทางการเงินและมนุษย์ที่มี
- **โครงการมีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่:** โครงการมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ชัดเจน และดำเนินการในสถานที่และบริบทเฉพาะ
- **โครงการมีความซับซ้อน:** โครงการต้องใช้ทักษะในการวางแผนและการนำไปปฏิบัติที่หลากหลายและครอบคลุมภาคีและผู้เล่นหลายฝ่าย

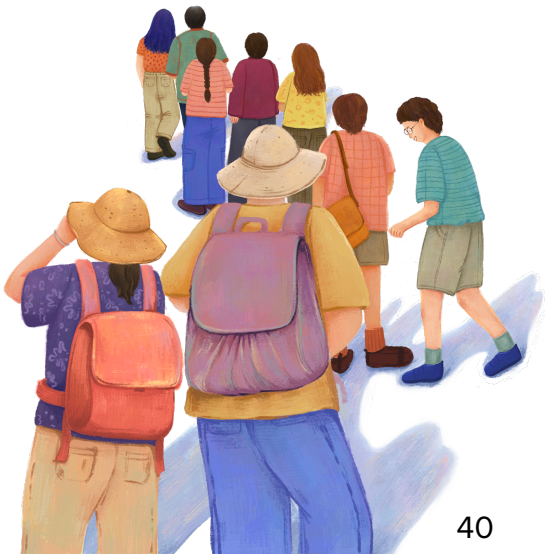
- **โครงการเป็นความพยายามร่วม:** โครงการเป็นผลผลิตของความพยายามร่วมกัน เป็นการดำเนินการโดยคณะทำงานที่ประกอบด้วยภาคีหลายฝ่ายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อื่น

- **โครงการมีความเฉพาะตัว:** โครงการทุกโครงการเกิดมาจากความคิดใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ (ปัญหา) ในบริบทเฉพาะ ดังนั้น โครงการจึงเป็นนวัตกรรมอย่างหนึ่ง

- **โครงการเป็นการผจญภัย:** ทุกโครงการล้วนมีความแตกต่างกันและนำไปสู่การค้นพบใหม่ ๆ โครงการประกอบด้วยความไม่แน่นอนและความเสี่ยงบางประการอยู่เสมอ

- **โครงการสามารถถูกประเมินได้:** โครงการมีการวางแผนโดยแบ่งออกเป็นเป้าหมายย่อยที่วัดได้ ซึ่งจะต้องถูกประเมิน

- **โครงการประกอบด้วยระยะต่าง ๆ:** โครงการมีระยะที่แตกต่างกันชัดเจนและสามารถระบุได้ (ดูบทที่ 3: โครงการ: ขั้นตอน)



วางโครงสร้างโครงการโดยใช้คำถามดังต่อไปนี้
ก่อนการเปิดตัวโครงการ

นิยามเป้าหมาย จุดประสงค์ บริบท และกลุ่มเป้าหมาย

- โครงการต้องการสร้างความเปลี่ยนแปลงรูปแบบใด?
- และจะเกิดขึ้นในบริบทใด?
- ใครเป็นผู้ดำเนินโครงการนี้
- ผลลัพธ์ที่คาดหวังคืออะไร
- โครงการนี้ออกแบบมาเพื่อใคร? อะไรคือประเด็นที่เกี่ยวข้อง?

เนื้อหาของโครงการ

- หัวข้อและเนื้อหาของโครงการคืออะไร? เลือกใช้แนวทาง (ระเบียบวิธี) ใด?
- กิจกรรมที่จะดำเนินการมีอะไรบ้าง?
- โครงการจำเป็นต้องใช้อะไรในการดำเนินการ?

ที่ไหนและเมื่อไหร่

- โครงการจะถูกนำไปปฏิบัติที่ใด? มีระยะเวลาเท่าใด?
- โครงการเริ่ม/สิ้นสุดเมื่อใด?

การปฏิบัติงานจริง

- โครงการต้องใช้การเคลื่อนย้าย (คน ทรัพยากร ฯลฯ) รูปแบบใด?
- ต้องคำถึงถึงอะไรบ้างในแง่การปฏิบัติ?

เงินทุน

- งบประมาณรวมมีปริมาณเท่าใด (การวางแผน การดำเนินการ และการประเมิน)
- เงินทุนที่จำเป็นจะมาจากไหน?

ภาคี

- ใครคือภาคี?
- ภาคีมีบทบาทใด?
- ประสานงานในรูปแบบใด?

ต้นทุนในการทำกิจกรรม

- โครงการสามารถขอความช่วยเหลือทางการเงินใด ๆ ได้หรือไม่?
- สามารถใช้อุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีอยู่แล้วได้หรือไม่? (และเงื่อนไขเป็นอย่างไร?)

การสื่อสาร

- การสื่อสารภายใน: คณะทำงานมีการกระจายข้อมูลภายในกลุ่มอย่างไร?
- การสื่อสารภายนอก: โครงการต้องการให้สื่อมาทำข่าวหรือไม่? (ทำไม? อย่างไร? ในแง่มุมใด?)

การประเมินและการติดตาม

- โครงการควรได้รับการประเมินอย่างไรและเมื่อใด?
- ด้านไหน? ทำไม? มีการวางแผนการติดตามอย่างไร?



วางโครงสร้างโครงการโดยใช้ “W-questions”

ใช้คำถาม W-questions (Who-ใคร What-อะไร When-เมื่อไหร่ Where-ที่ไหน และ Why-ทำไม) ในการระบุแต่ละองค์ประกอบภายในโครงการ และดูว่าแต่ละองค์ประกอบนั้นสัมพันธ์กันอย่างไร คำตอบที่ได้จะให้ภาพรวมและความเชื่อมโยงของโครงการ

ใคร? – เพื่อใคร? – กับใคร?

- ระบุภาคีและกลุ่มเป้าหมายของโครงการ
- บทบาทและความสัมพันธ์ของภาคีและกลุ่มเป้าหมายของโครงการ
- มุมมองของภาคีและกลุ่มเป้าหมายต่อโครงการ
- จุดแข็งและจุดอ่อนที่อยู่ในความสัมพันธ์และมุมมองดังกล่าว

อะไร?

- กิจกรรมหลักของโครงการ – เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ มีการจัดการหรือเป็นทางการ – มิติทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมือง และการศึกษา
- ผลกระทบของโครงการในมิติเหล่านี้

ทำไม?

- โครงการต้องตอบสนองความต้องการและความปรารถนา – แรงจูงใจและความสนใจของผู้เข้าร่วม – จุดประสงค์หลักของโครงการ
- ตัวเลือกในการหาเงินทุนสนับสนุนโครงการ
- ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์ของผู้เข้าร่วมและขององค์กร

ที่ไหน?

- บริบททางสังคมของโครงการและสถานะของผู้เข้าร่วม

เมื่อใด?

- พุ่งเป้าไปที่ช่วงเวลาใด (อดีต ปัจจุบัน อนาคต)? – ระยะสั้น กลาง หรือยาว?
- ภูมิหลังของผู้เข้าร่วมที่ส่งผลต่อตัวโครงการ

อย่างไร?

- โครงการดำเนินไปอย่างไร? กระบวนการจัดการและมีส่วนร่วม
- กลวิธีและเครื่องมือที่ใช้
- ข้อมูลจากประสบการณ์ ทฤษฎี โครงการอื่น ๆ ฯลฯ



2.3 ขั้นตอนการวางแผนและการจัดการโครงการเยาวชน

ขั้นที่ 1 – ทำความรู้จักชุมชนและสถานการณ์ในท้องถิ่น

โครงการเยาวชนเมืองเกิดขึ้นในชุมชน ๆ หนึ่งและมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เป็นรูปธรรมและเป็นที่ประจักษ์ ก่อนเริ่มโครงการ เราจำเป็นต้องค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์และความท้าทายหลักที่เยาวชนในชุมชนนั้น ๆ เผชิญ การทราบถึงโอกาสและความกังวลของประชากรท้องถิ่นในชุมชนนั้น ๆ จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการประเมินความต้องการของเยาวชนที่อาศัยอยู่ที่นั่น รวมถึงความต้องการของชุมชนโดยรวมด้วย



ช่วงทบทวน

1	สถานการณ์ของเยาวชนในบริบทท้องถิ่นของคุณเป็นอย่างไร (สัดส่วนประชากร ภูมิหลัง สถาวะทางการเงิน การศึกษา งานอดิเรก ฯลฯ)?
2	ชุมชนของคุณมีนโยบายเยาวชนอย่างไร และนโยบายนั้นถูกนำไปปฏิบัติใช้อย่างไร?
3	เยาวชนมีโอกาสในการมีส่วนร่วมในกิจการของชุมชนคุณอย่างไรบ้าง?
4	ชุมชนของคุณมีโครงการหรือความคิดริเริ่มเกี่ยวกับเยาวชนใดบ้าง? และดำเนินการโดยใคร?
5	คุณมีความสัมพันธ์กับเยาวชนในชุมชนของคุณอย่างไร (แกนนำเยาวชน นักสังคมสงเคราะห์ ผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับประเด็นเยาวชนในหน่วยงานราชการท้องถิ่น ฯลฯ)?

ขั้นที่ 2.ก – การวิเคราะห์ความต้องการ

เหตุผลในการจัดโครงการเยาวชนอาจมีได้หลายประการ แต่เหตุผลดังกล่าวควรจะสอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนเป็นส่วนใหญ่และความต้องการของชุมชนท้องถิ่นโดยทั่วไป ความต้องการที่จะจัดกิจกรรมใด ๆ ซักกิจกรรมหนึ่งนั้นยังไม่เพียงพอ! การที่โครงการจะสร้างความเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงได้นั้นต้องสามารถแก้ปัญหาหรือความขาดแคลนที่เกิดขึ้นในพื้นที่ หัวหน้าโครงการมีหน้าที่ระบุความท้าทายเหล่านั้น พร้อมตัดสินใจว่าโครงการจะพุ่งเป้าไปที่จุดใด สิ่งจำเป็นในการระบุความต้องการของชุมชนคือการทำ “การวิเคราะห์ความต้องการ” ที่ “คำนึงถึงเงื่อนไขทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจที่มีอยู่ในพื้นที่เป้าหมายของโครงการที่เป็นเหตุผลสำคัญในการทำโครงการ”

แม้ว่าบางครั้งผู้จัดโครงการอาจไม่เห็นความสำคัญหรือแม้แต่ละเลยขั้นตอนนี้ไป แต่ขั้นตอนดังกล่าวเป็นหนึ่งในขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในกระบวนการเตรียมโครงการทั้งหมด เพราะมันเป็นตัวกำหนดเป้าหมายโครงการที่เหมาะสม เรามีวิธีการและกลวิธีที่หลากหลายที่ช่วยเราระบุความต้องการของชุมชน ยกตัวอย่างเช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การสำรวจความคิดเห็น การพูดคุยกลุ่มย่อย การวิเคราะห์สถานการณ์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ผู้จัดโครงการมีหน้าที่เลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุดตามประเภทของข้อมูลที่ต้องการและทรัพยากรและความเชี่ยวชาญที่มี ในกรณีของโครงการเยาวชนในระดับท้องถิ่นที่มักมีทรัพยากรที่ค่อนข้างจำกัดมากนั้น ผู้จัดโครงการมักใช้วิธีการที่ง่ายที่สุดในการวิเคราะห์ความต้องการของชุมชน และวิธีดังกล่าวส่วนใหญ่ก็เพียงพอแล้ว ตราบใดที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการมาจากหลายภาคส่วน



ช่วงทบทวน

1	ความท้าทายหลักที่เยาวชนในชุมชนของคุณต้องเผชิญคืออะไร (โดยเฉพาะในแง่การมีส่วนร่วมในชุมชน)? มีสาเหตุมาจากอะไร?
2	คุณทราบได้อย่างไร? คุณได้ข้อมูลดังกล่าวมาจากแหล่งใด?
3	ในชุมชนของคุณได้มีการดำเนินการเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างไรบ้าง? ผลเป็นอย่างไร?
4	เยาวชนต้องการทำอะไรเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของตัวเองในกิจการชุมชน?
5	ชุมชนท้องถิ่นของคุณมีความสนใจในการสนับสนุนเรื่องนี้มากน้อยอย่างไร?
6	โครงการของคุณมีเป้าหมายที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งใดเพื่อเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย?
7	เพราะอะไรโครงการของคุณจึงมีความสำคัญต่อเยาวชนและชุมชนโดยรวม?

ขั้นตอนที่ 2.ข – การวิเคราะห์องค์กร

โครงการเยาวชนมักได้รับการเตรียมและดำเนินการโดยกลุ่ม องค์กร หรือสถาบันที่มีความข้องเกี่ยวกับงานด้านเยาวชนไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ถึงแม้ว่าโครงการควรจะมุ่งแก้ปัญหาในท้องถิ่นและควรมีส่วนในการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม แต่โครงการก็ควรมีความเหมาะสมกับองค์กรที่เกี่ยวข้องด้วย ไม่ว่าจะเป็นต่อคุณค่าขององค์กรก็ดี หรือลำดับความสำคัญขององค์กรก็ดี การดำเนินโครงการภายใต้กรอบองค์กรอาจมีประโยชน์หลายด้าน เช่น การใช้ประโยชน์จากประสบการณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก และโครงสร้างพื้นฐาน หรือทรัพยากรอื่น ๆ ที่มี แต่ขณะเดียวกัน โครงการในลักษณะนี้ก็อาจสร้างความยากลำบากได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น ก่อนการเริ่มโครงการหนึ่ง ๆ เราจำเป็นต้องตอบคำถามต่อไปนี้ เพื่อช่วยให้เราทราบว่าโครงการและองค์กรนั้นส่งเสริมกันและกันอย่างไร กระบวนการนี้เรียกว่า “การวิเคราะห์องค์กร”



ช่วงทบทวน

1	เยาวชนและองค์กรที่ดำเนินโครงการมีความเชื่อมโยงกันอย่างไร?
2	การมีส่วนร่วมของเยาวชนเป็นคุณค่าที่สำคัญในองค์กรนี้หรือไม่? คุณทราบได้อย่างไร?
3	เยาวชนจะมีส่วนร่วมในงานขององค์กรนี้ได้อย่างไร (ทั้งในกรอบโครงการที่นำเสนอและด้านอื่น ๆ)?
4	โครงการของคุณสร้างประโยชน์และความเสี่ยงต่อองค์กรนี้อย่างไร?

ขั้นตอนที่ 2.ค – แรงจูงใจส่วนบุคคล

แรงจูงใจในการจัดโครงการเยาวชนมีหลากหลาย ดังที่กล่าวไปแล้ว แรงจูงใจที่สำคัญที่สุดควรเกี่ยวพันกับความต้องการในท้องถิ่นหรือความต้องการของเยาวชน แต่แรงจูงใจส่วนปัจเจกบุคคลที่ทำงานโครงการก็มีบทบาทที่สำคัญไม่แพ้กัน เนื่องจากผู้จัดโครงการมีอิทธิพลต่อโครงการในแง่มุมต่าง ๆ เป็นอย่างยิ่ง



ช่วงทบทวน

1	ทำไมการมีส่วนร่วมของเยาวนจึงมีความสำคัญต่อตัวคุณ?
2	ทำไมตัวคุณเองจึงมีความสนใจในการจัดโครงการนี้? คุณคิดว่าจะได้อะไรจากโครงการ?
3	แรงจูงใจของคุณในการทำโครงการสอดคล้องกับแรงจูงใจขององค์กรของคุณหรือไม่?
4	คุณมีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญใดบ้างในด้านการมีส่วนร่วมของเยาวชน?

ขั้นตอนที่ 3 – การกำหนดเป้าหมาย

ขั้นตอนก่อนหน้าให้คำอธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ในชุมชนท้องถิ่นและเหตุผลว่าทำไมโครงการจึงมีความจำเป็นในบริบทเฉพาะตัวนั้น ๆ ขั้นตอนต่อไปคือการกำหนดเป้าหมายของโครงการและสิ่งที่โครงการต้องการบรรลุ โดยเฉพาะในระยะยาว โดยปกติแล้ว เป้าหมายมักพูดถึงสถานการณ์ในอุดมคติในกรณีที่โครงการสามารถบรรลุทุกความคาดหวังและสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่วางแผนได้จริง ธรรมชาติของเป้าหมายมักมีลักษณะทั่วไป ดังนั้น เมื่อสิ้นสุดโครงการแล้ว การที่จะวัดว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้นั้นประสบความสำเร็จมากน้อยแค่ไหนจึงเป็นเรื่องยากหรือแม้แต่เป็นไปไม่ได้เลย อย่างไรก็ดี เป้าหมายก็ให้ทิศทางแก่โครงการทั้งหมด ผู้จัดการโครงการบางคนกล่าวว่า คำอธิบายเป้าหมายโครงการที่ดีนั้นจริง ๆ แล้วเปรียบได้กับการเขียนสรุปโครงการอย่างสั้น เนื่องจากเป็นการเน้นย้ำมิติที่สำคัญที่สุดของโครงการนั่นเอง เป้าหมายเป็นองค์ประกอบของโครงการที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ หากเป้าหมายเปลี่ยนแปลง ก็แปลว่าเรากำลังริเริ่มโครงการใหม่ สิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้คือจุดประสงค์และวิธีการที่ใช้



ช่วงทบทวน

1	โครงการของคุณมุ่งเปลี่ยนแปลงสิ่งใดในด้านการมีส่วนร่วมของเยาวชนในชุมชนท้องถิ่นของคุณ?
2	ใครควรมีส่วนร่วมในโครงการ (ผู้เล่นใด)?
3	ผู้ใดจะได้รับประโยชน์จากโครงการ และได้อย่างไร?
4	โครงการมีขอบเขตทางภูมิศาสตร์อย่างไร?
5	ไม่บังคับ: คุณจะมีแนวทางดำเนินการอย่างไร? (ข้อนี้ไม่ได้ถามเกี่ยวกับกิจกรรมหรือวิธีการที่ใช้ แต่หมายถึงระเบียบวิธี)

ขั้นตอนที่ 4 – ตั้งวัตถุประสงค์

เนื่องจากเป้าหมายโครงการมีลักษณะค่อนข้างกว้างและวัดได้ยากว่าประสบความสำเร็จมากน้อยแค่ไหน การตั้งจุดหมายหรือวัตถุประสงค์ที่เป็นรูปธรรมจึงจำเป็น วัตถุประสงค์จะแสดงให้ผู้จัดโครงการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทราบว่าต้องทำอะไรบ้างเพื่อบรรลุเป้าหมายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของโครงการ จุดประสงค์จำเป็นต้องเป็นรูปธรรมมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีความชัดเจนถึงสิ่งที่ต้องทำ และเพื่อให้สามารถตรวจสอบได้ง่ายว่า สิ่ง ๆ นั้นดำเนินการแล้วเสร็จหรือยัง การตั้งจุดประสงค์โครงการมีหลายวิธี โดยวิธีหนึ่งมีชื่อว่า “SMART” ซึ่งเป็นตัวย่อมีรายละเอียดดังนี้

- **Specific (เฉพาะเจาะจง):**
  จุดประสงค์ต้องระบุอย่างชัดเจนว่าเราต้องการมุ่งทำหรือบรรลุสิ่งใด
- **Measurable (สามารถวัดได้):**
  จุดประสงค์ต้องสามารถตรวจสอบได้ว่าบรรลุผลหรือไม่ และมากน้อยเพียงใด
- **Achievable (บรรลุผลได้):**
  โครงการต้องไม่ทะเยอทะยานจนเกินไป ผลลัพธ์มีความเป็นจริง
- **Realistic (สมเหตุสมผล):**
  จุดประสงค์สามารถบรรลุผลได้ภายในบริบทและทรัพยากรที่มี
- **Timed (มีกำหนดเวลาชัดเจน):**
  จุดประสงค์ต้องระบุว่าจะบรรลุผลได้เมื่อใด



ช่วงทบทวน

1	คุณต้องดำเนินการอย่างเฉพาะเจาะจงอย่างไร เพื่อตอบสนองความต้องการของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายของโครงการของคุณ?
2	จุดประสงค์เหล่านี้มีความสมเหตุสมผลเพียงใด?
3	คุณจะสามารถตรวจสอบได้อย่างไรและเมื่อใดว่ากิจกรรมที่วางแผนไว้ได้เกิดขึ้นแล้วหรือไม่?
4	จุดประสงค์เหล่านี้มีส่วนในการบรรลุเป้าหมายในภาพรวมของโครงการอย่างไร?
5	คุณจะเสริมพลังแก่เยาวชนให้เข้ามามีบทบาทที่แข็งขันในโครงการของคุณอย่างไร?



ขั้นตอนที่ 5 – เลือกระเบียบวิธี

เราต้องไม่สับสนระหว่าง “ระเบียบวิธี” กับ “วิธีการ” วิธีการคือเครื่องมือหรือวิธีที่เป็นรูปธรรมในการทำงาน (อาทิ กิจกรรมหรือแบบฝึกหัดบางประเภท) สิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องมีในการวางแผนระเบียบวิธีสำหรับโครงการแบบมีส่วนร่วมนั้น ได้แก่

- เยาวชนเป็นเจ้าของโครงการ
- เยาวชนเข้าใจว่าโครงการเกี่ยวกับอะไรและต้องการบรรลุสิ่งใด
- เยาวชนสามารถกำหนดองค์กรประกอบต่าง ๆ ในโครงการได้
- เยาวชนมีหน้าที่ความรับผิดชอบในโครงการ
- เยาวชนได้รับมอบหมายภารกิจที่มีความหมาย
- เยาวชนมีพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นและมุมมองของตนเองเกี่ยวกับโครงการ
- เยาวชนมีโอกาสในการเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นเพื่อมีส่วนร่วมในโครงการ
- เยาวชนได้รับการปฏิบัติในฐานะหุ้นส่วนโครงการ ไม่ใช่เป็นจุดมุ่งหมายของงานหรือผู้เสียหายที่ต้องได้รับความช่วยเหลือ
- ประเภทกิจกรรมที่จัดขึ้นภายใต้โครงการมีความเหมาะสมกับเยาวชน



ช่วงทบทวน

1	คุณจะอธิบายระเบียบวิธีของโครงการของคุณอย่างไร?
2	ระเบียบวิธีนี้สร้างพื้นที่สำหรับการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างมีความหมายมากน้อยเพียงใด?
3	คุณมีประสบการณ์ในการทำงานกับระเบียบวิธีที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างไร?
4	คุณจำเป็นต้องพัฒนาทักษะหรือความสามารถใด ๆ ในการใช้ระเบียบวิธีนี้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นหรือไม่? แล้วทักษะและความสามารถดังกล่าวคืออะไร?
5	คุณสามารถหาการสนับสนุนที่จำเป็นในการพัฒนาทักษะและความสามารถดังกล่าวจากที่ใด?

ขั้นตอนที่ 6 – ทำแผนกิจกรรม

ในกระบวนการเตรียมโครงการจะมีช่วงที่ให้เราทำแผนกิจกรรมทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นภายใต้กรอบโครงการ ในขั้นตอนนี้ การเตรียมรายการสิ่งที่ต้องทำในแต่ละกิจกรรมมีประโยชน์ เพราะจะช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีความชัดเจนเกี่ยวกับปริมาณงาน นอกจากนั้น การทำแผนกิจกรรมยังช่วยให้เราประมาณเวลา (และทรัพยากรอื่น ๆ เช่น เงิน) ที่ต้องใช้ได้ตรงตามความเป็นจริง กิจกรรมในโครงการนั้นบางครั้งจะถูกเปรียบกับยอดภูเขาน้ำแข็ง เนื่องจากเป็นส่วนเดียวของโครงการที่ผู้อื่นมองเห็น ขณะที่กระบวนการเตรียมโครงการทั้งหมดนั้นกว้างว่านั้นมาก โดยประกอบด้วยภาระงานและขั้นตอนที่เฉพาะฝ่ายที่เกี่ยวข้องโดยตรงเท่านั้นที่จะเห็น



ช่วงทบทวน

1	กิจกรรมในโครงการของคุณมีลำดับการดำเนินงานอย่างไร?
2	กิจกรรมจะเกิดขึ้นอย่างแน่นอนเมื่อใด? เกิดขึ้นที่ใดและกับใคร? ทุกอย่างถูกวางแผนในลักษณะที่ให้เยาวชนมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายหรือไม่?
3	ใครควรมีหน้าที่รับผิดชอบปฏิบัติกิจกรรมแต่ละกิจกรรม?
4	กิจกรรมต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันอย่างไร?
5	กิจกรรมแต่ละกิจกรรมสัมพันธ์กับจุดประสงค์ของโครงการโดยรวมอย่างไร?
6	จุดประสงค์ทุกข้อเชื่อมโยงกับกิจกรรมในโครงการของคุณหรือไม่?
7	แผนของคุณบรรลุได้จริงและสมเหตุสมผลหรือไม่? ทำไมคุณจึงคิดเช่นนั้น?

ขั้นตอนที่ 7 – นำกิจกรรมไปปฏิบัติ

เมื่อวางแผนเรียบร้อยแล้วก็ถึงเวลาเริ่มลงมือทำงานเพื่อบรรลุผลลัพธ์ที่คาดหวัง เวลาเราพูดถึง “การนำกิจกรรมไปปฏิบัติ” เราไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การบริหารจัดการโครงการเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการทำภารกิจต่าง ๆ ทั้งหมดที่จำเป็นเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับกิจกรรมและทำกิจกรรมให้สำเร็จลุล่วง โดยภารกิจที่ว่านี้ ได้แก่

- บริหารผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ประโยชน์จากทักษะและจุดแข็งของพวกเขาอย่างมีประสิทธิภาพ
- กระตุ้นให้เยาวชนรับหน้าที่ความรับผิดชอบภายในโครงการ
- บริหารทรัพยากรอื่น ๆ ที่มี (เงิน โครงสร้างพื้นฐาน ความรู้ เวลา ฯลฯ)
- ทำการตัดสินใจรายวันเกี่ยวกับโครงการในด้านต่าง ๆ
- ติดตามความคืบหน้าของงานด้านต่าง ๆ ให้ดำเนินไปตามแผน
- ประเมินโครงการในด้านต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ
- สนับสนุนให้เกิดบรรยากาศและความสัมพันธ์ที่ดีหว่างการทำงานร่วมกับหมู่เยาวชน
- หากเกิดความจำเป็น ควรปรับวิธีการการดำเนินงานโครงการให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ
- รับมือกับสถานการณ์และปัจจัยที่ไม่ได้คาดไว้และอยู่เหนือการควบคุมของผู้จัดการโครงการ



ช่วงทบทวน

1	ใครจะเป็นผู้รับผิดชอบในการนำโครงการโดยรวมไปปฏิบัติ?
2	ผู้เล่นแต่ละคนมีบทบาทอย่างไร (ยกตัวอย่างเช่น เยาวชนที่เกี่ยวข้อง)? และผู้เล่นทุกคนเข้าใจบทบาทและความคาดหวังของโครงการต่อตัวเองหรือไม่?
3	ผู้เล่นมีความสามารถและทักษะเพียงพอสำหรับการดำเนินโครงการหรือไม่? ผู้เล่นจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนแบบใด? และคุณจะทำให้มั่นใจได้อย่างไรว่าผู้เล่นได้รับการสนับสนุนนั้น?
4	ทรัพยากรอะไรที่จำเป็นในการดำเนินโครงการ?
5	คุณจะหาทรัพยากรเหล่านั้นได้จากที่ใด?



ขั้นตอนที่ 8 – ประเมิน

ก่อนจะปิดโครงการ เราจำเป็นต้องมีการประเมินเพื่อดูว่าโครงการได้บรรลุจุดประสงค์มากน้อยเพียงใด และกระบวนการต่าง ๆ ทำงานเป็นอย่างไร และเพื่อให้เราระบุข้อเสนอแนะสำหรับความคิดริเริ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในอนาคต การประเมินมักถูกมองในเชิงลบในฐานะเป็นรายการสิ่งที่ผิดพลาด ดังนั้น เราจึงต้องวางแผนการประเมินอย่างระมัดระวัง เพื่อให้เป็นการประเมินที่มีคุณภาพที่เน้นย้ำทั้งความสำเร็จและจุดอ่อนของโครงการ เยาวชนควรเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในการประเมิน ซึ่งสามารถทำได้โดยใช้แนวทางแบบมีส่วนร่วมในการประเมินโครงการ

การประเมินแบบมีส่วนร่วมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักการดังต่อไปนี้

- การประเมินเป็นการสร้างข้อเรียนรู้ร่วมกันของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโครงการ เพื่อทบทวนการดำเนินงานที่เกิดขึ้นในอดีต ให้เห็นถึงผลที่เชื่อมโยงมาสู่ปัจจุบัน และยกระดับการทำงานในอนาคต ซึ่งสิ่งนี้เยาวชนต้องเข้าใจว่าการประเมินคืออะไร
- การประเมินสามารถถือเป็นขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาศักยภาพ ที่สร้างประโยชน์ให้เยาวชน
- กระบวนการประเมิน เปิดพื้นที่แก่เยาวชนในการรับผิดชอบดำเนินภารกิจที่มีความหมาย เยาวชนจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนที่จำเป็นเพื่อให้สามารถมีบทบาทในกระบวนการประเมินได้
- การประเมินถูกวางแผนร่วมกับเยาวชน เยาวชนมีความชัดเจนเกี่ยวกับบทบาทของตนในการประเมิน
- มุมมองและความคิดเห็นของเยาวชนมีคุณค่าเท่าเทียมกับผู้ใหญ่



ช่วงทบทวน

1	เป้าหมายของการประเมินสำหรับโครงการคุณคืออะไร?
2	คุณวางแผนที่จะประเมินโครงการในด้านหรือมิติใด?
3	คุณจะทำการประเมินอย่างไร? คุณวางแผนที่จะใช้เทคนิคหรือวิธีการที่เฉพาะเจาะจงในการประเมินหรือไม่? วิธีใดและทำไมจึงเป็นวิธีนั้น?
4	เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการประเมินมากน้อยเพียงใด?
5	เยาวชนมีบทบาทในกระบวนการประเมินอย่างไร? ได้มีการตกลง/ต่อรองเกี่ยวกับบทบาทดังกล่าวกับเยาวชนหรือไม่?
6	เยาวชนมีความต้องการในแง่ความสามารถในการประเมินอย่างไร และคุณจะตอบสนองความต้องการดังกล่าวอย่างไร?
7	คุณมีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการดำเนินการประเมินแบบมีส่วนร่วมอย่างไร?

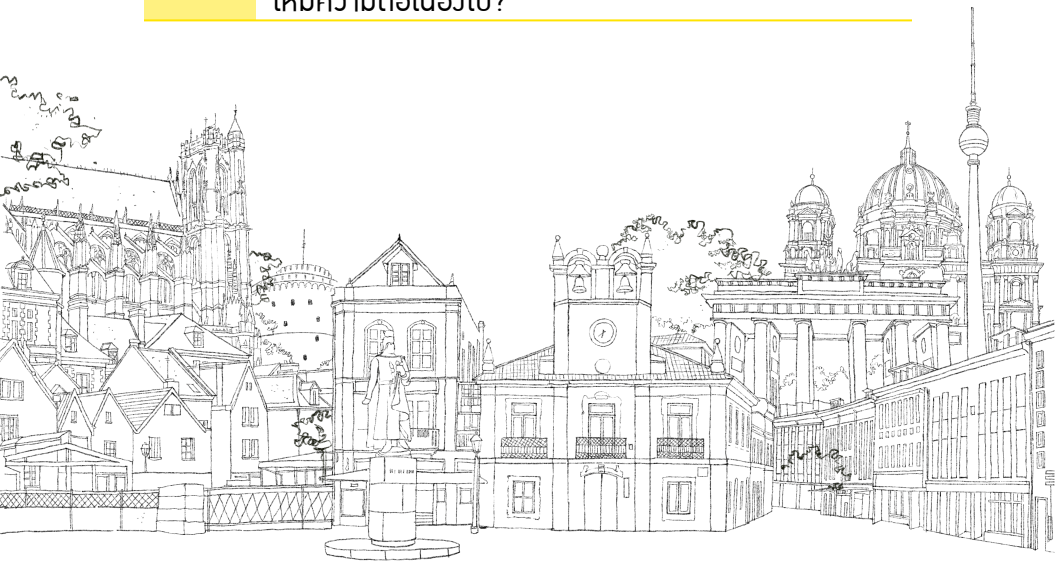
ขั้นตอนที่ 9 – ติดตาม

โครงการเยาวชนมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในบริบทท้องถิ่น เพื่อที่หลังจากโครงการสำเร็จลุล่วงไปแล้ว ชุมชนท้องถิ่นและ/หรือเยาวชนจะสามารถเห็นพัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงในชีวิตในชุมชนได้อย่างเป็นที่ประจักษ์ และยังหมายความว่า โครงการนั้นได้สร้างผลกระทบเชิงบวกในระยะยาวต่อท้องถิ่น



ช่วงทบทวน

1	คุณจะมั่นใจได้อย่างไรว่าผลลัพธ์ของโครงการจะคงอยู่ยืนยาว?
2	ใครคือคนที่ต้องมีบทบาทในการมีส่วนร่วมติดตามผล และคุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าจะเกิดการมีส่วนร่วมของบุคคลดังกล่าวนี้?
3	เยาวชนจะมีบทบาทใดในการรักษาความสำเร็จของโครงการให้มีความต่อเนื่องไป?



Funded by the European Union
CO-FUNDED BY THE GOETHE INSTITUT
THAI CIVIC EDUCATION FOUNDATION
สสย



3

หน่วยที่

การล็อบบี้

การทำงานกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3.1 เตรียมพร้อมสำหรับความร่วมมือ

ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐท้องถิ่นและเยาวชนเป็นขั้นตอนที่จำเป็นในการสร้างชุมชนที่เข้มแข็งและเป็นประชาธิปไตย ประสบการณ์ได้ชี้ให้เห็นถึงความท้าทายในความร่วมมือดังกล่าวอยู่บ้าง แต่เราก็ได้เห็นตัวอย่างมากมายของการที่ผู้เล่นในพื้นที่ฝ่ายต่าง ๆ มาทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์เพื่อบรรลุเป้าหมายร่วม

กลุ่มต่าง ๆ จะมาร่วมมือกันในกรณีที่พวกเขามีความสนใจคล้ายคลึงกันและเล็งเห็นประโยชน์จากการทำงานด้วยกัน ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องมองหาประเด็นความสนใจร่วมระหว่างหน่วยงานรัฐท้องถิ่นและเยาวชนหรือองค์กรเยาวชน ตามหลักการแล้ว หุ้นส่วนทุกรายควรสื่อสารความต้องการและเป้าหมายของตนอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมาเพื่อตกลงพื้นฐานสำหรับความร่วมมือต่อไป ในกรณีที่กลุ่มมีเป้าหมายขัดกัน กลุ่มจะต้องแก้ไขปัญหานั้นโดยเร็วที่สุด มิเช่นนั้น มันอาจไปเป็นอุปสรรคขัดขวางความร่วมมือในภายหลังได้

เรามีหลากหลายวิธีการในการระบุความสนใจของแต่ละฝ่าย บางชุมชนอาจจัดการประชุมเพื่อให้หุ้นส่วนพูดคุยแลกเปลี่ยนประเด็นกัน บางชุมชนอาจมอบหน้าที่ดังกล่าวให้แก่ผู้เชี่ยวชาญผ่านการทำวิจัยเพื่อวิเคราะห์ลำดับความสำคัญและนโยบายของชุมชนและองค์กร โดยพิจารณารายงานและเอกสารทางการเมืองอื่น ๆ หรือเพื่อวิเคราะห์การดำเนินการและโครงการประกอบ



ตัวอย่างความสนใจ ของเยาวชนในการทำงานร่วมกับภาคส่วนอื่น ๆ ได้แก่

- ยกระดับสถานการณ์ของเยาวชนในชุมชนให้ดีขึ้น
- มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงชุมชนท้องถิ่นในทางที่ดีขึ้น
- เป็นตัวแทนเยาวชนในกระบวนการตัดสินใจ
- มีบทบาทในการตัดสินใจและการกำหนดนโยบายท้องถิ่น
- ให้ความคิดเห็นของตนถูกรับฟัง
- เข้าถึงทรัพยากร
- ได้รับโอกาสใหม่ ๆ ในชีวิต
- รู้จักคนใหม่ ๆ
- เข้าถึงเครือข่ายต่าง ๆ
- ใช้ศักยภาพ พรสวรรค์ และทักษะที่มี
- ใช้เวลาให้เกิดประโยชน์
- เก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ ๆ

ตัวอย่างความสนใจ ของหน่วยงานรัฐท้องถิ่นในการทำงานร่วมกับภาคส่วนอื่น ๆ ได้แก่

- มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงชุมชนท้องถิ่นในทางที่ดีขึ้น
- ระบุความต้องการของเยาวชนได้อย่างแม่นยำมากขึ้น
- พัฒนาการบริการสำหรับเยาวชน
- ยกระดับสถานการณ์เยาวชนในบริบทท้องถิ่น
- ป้องกันปัญหาทางสังคม
- ปฏิบัติตามแผนและลำดับความสำคัญทางการเมือง
- สร้างความเป็นเจ้าของต่อการตัดสินใจในหมู่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการตัดสินใจนั้น ๆ
- ได้รับความเห็นเกี่ยวกับข้อเสนอและความคิดของตัวเอง
- เตรียมพร้อมเยาวชนสำหรับความรับผิดชอบในอนาคต (เช่น ในด้านการบริหารจัดการชุมชน)
- มีตัวตนเป็นที่มองเห็นในบริบทท้องถิ่น
- สร้างภาพจำที่ดีของหน่วยงานรัฐท้องถิ่นต่อชุมชน
- เหตุผลทางการเมือง (เช่น ได้รับการเลือกตั้งในสมัยหน้า)

ตัวอย่างความสนใจ ของภาคประชาสังคมในการทำงานร่วมกับภาคส่วนอื่น ๆ ได้แก่

- พัฒนาศักยภาพของเยาวชน
- แก้ปัญหาที่ชุมชนกับเผชิญ
- สื่อสารความต้องการที่อยากให้พัฒนา
- ร่วมลงมือลงแรงในการพัฒนาชุมชนตนเอง
- มีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับท้องถิ่น
- มีส่วนร่วมต่อการกำหนดปรับเปลี่ยนนโยบาย กฎ บัญญัติของท้องถิ่นที่มีผลต่อชุมชน
- ต้องการความช่วยเหลือปรับปรุงหรือสร้างสรรค์พื้นที่
- ให้มีการบริการที่สอดคล้องกับกลุ่มที่หลากหลายวัย
- การส่งเสริมทางเศรษฐกิจ โอกาสสร้างรายได้ หรือ ประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่นต่าง ๆ

เมื่อทุกฝ่ายได้ปรึกษาหารือเกี่ยวกับความสนใจของแต่ละภาคส่วนที่มีต่อประเด็นการทำงานร่วมกันได้แล้ว ทุกคนภาคส่วนร่วมกันกำหนดรูปแบบและรายละเอียดของความร่วมมือที่จะเกิดขึ้นในฐานะหุ้นส่วนการทำงาน ความร่วมมืออาจเกิดขึ้นได้ในประเด็นและในระดับที่หลากหลาย บางชุมชนสร้างการทำงานอย่างเป็นหุ้นส่วนขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาเฉพาะในท้องถิ่น (เช่น การเข้าถึงวัฒนธรรมที่จำกัด) หรือเพื่อนำนโยบายหนึ่ง ๆ ไปปฏิบัติ (เช่น นโยบายท้องถิ่นในการปราบปรามแอลกอฮอล์และยาเสพติด) บางชุมชนอาจพัฒนาความร่วมมือในระดับการตัดสินใจ เพื่อให้เยาวชนเข้ามาร่วมการประชุมของราชการในการกำหนดนโยบายและการตัดสินใจที่ส่งผลกระทบต่อพวกเขา หรือความร่วมมือในระดับสุดท้ายคือระดับผลลัพธ์ของการเจรจาเพื่อตอบสนองความต้องการและผลประโยชน์ของแต่ละฝ่าย ดังนั้น แม้ว่าความร่วมมือระหว่างผู้เล่นในท้องถิ่นจะเป็นได้หลายรูปแบบ แต่เป้าหมายหลักยังคงเดิมไม่เปลี่ยนแปลง นั่นก็คือ การสร้างความเป็นหุ้นส่วนที่เข้มแข็งเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชนท้องถิ่น



ช่วงทบทวน

1	คุณมีความสนใจใดที่จูงใจให้คุณเริ่มมองหาความร่วมมือกับผู้อื่น? (หากคุณเป็นตัวแทนองค์กร ความร่วมมือในที่นี้อาจเป็นความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐท้องถิ่น หรือกลับกัน)
2	ความสนใจของหน่วยงานรัฐท้องถิ่นและเยาวชนอาจขัดกันในกรณีใดได้บ้าง? คุณเคยอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้นหรือไม่? และคุณทำอย่างไร?
3	ประเด็นความร่วมมือใด ที่น่าจะมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับบชุมชนท้องถิ่นของคุณมากที่สุด? เพราะอะไร?





3.2 ความร่วมมือในด้านการตัดสินใจ โมเดลการปรึกษาหารือ

การปรึกษาหารือเป็นกลไกหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจในระดับท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ คำนิยามของการปรึกษาหารือมีหลากหลาย ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับรูปแบบที่ใช้ เป้าหมายที่ต้องการบรรลุ และการจัดสรรอำนาจในกลุ่ม เป็นต้น เราอาจอธิบายการปรึกษาหารือกับเยาวชนว่าเป็นวิธีในการรวบรวมความคิดเห็นและมุมมองของพวกเขา หรือการได้รับความเห็นเกี่ยวกับการกระทำหรือข้อเสนอที่ส่งผลกระทบต่อตัวพวกเขา การปรึกษาหารืออย่างมีความหมายเป็นกระบวนการสองทาง และเกิดขึ้นในขณะที่ผู้ที่ถูกขอคำปรึกษายังสามารถปรับเปลี่ยนผลลัพธ์สุดท้ายหรือสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปได้อยู่

การปรึกษาหารือถูกมองว่าเป็นกระบวนการที่ผู้ใหญ่มีอำนาจสุดท้ายในการตัดสินใจ ซึ่งหมายความว่า แม้เยาวชนจะมีโอกาสในการมีส่วนร่วมและแสดงความคิดเห็น แต่สุดท้ายผู้ใหญ่ก็มีอำนาจกำหนดว่า ความคิดของเด็กนั้นจะถูกนำไปใช้หรือไม่ และมากน้อยเพียงใด

นักปฏิบัติและนักวิจัยมีการถกเถียงกันมาอย่างยาวนานเกี่ยวกับประโยชน์และข้อจำกัดของการปรึกษาหารือ มีการตั้งคำถามถึงวิธีที่เหมาะสมในการให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจในกิจการสาธารณะ โดยได้ชี้ว่า การปรึกษาหารือในบางบริบทมีความเสี่ยงในการจัดการมีส่วนร่วมแบบ “พอเป็นพิธี” เท่านั้น



ช่วงทบทวน

1	คุณเคยมีส่วนร่วมในการปรึกษาหารือหรือไม่? ในบริบทใด?
2	คุณคิดว่า เยาวชนควรได้รับการปรึกษาหารือในการตัดสินใจเรื่องสาธารณะหรือไม่? เพราะเหตุใด?
3	คุณเห็นด้วยกับข้อความนี้หรือไม่ “การขอความเห็นของเยาวชนในประเด็นที่จริงจังนั้นเหมือนกับการบังคับให้เยาวชนต้องเล่นบทบาทเป็นผู้ใหญ่ขณะยังไม่พร้อม”? เพราะอะไร? โปรดอธิบายมุมมองของคุณ

กระบวนการปรึกษาหารือควรจะตั้งอยู่ฐานของหลักการดังต่อไปนี้

- **ผู้ใหญ่เข้าใจความสำคัญและประโยชน์ของการปรึกษาหารือกับเยาวชน**

  การปรึกษาหารือควรถูกจัดหรือดำเนินการโดยผู้ที่เชื่อมั่นในคุณค่าของความร่วมมือรูปแบบนี้ และทราบถึงประโยชน์และข้อจำกัดของมัน มิเช่นนั้น กระบวนการทั้งหมดจะเป็นไปแบบ “พอเป็นพิธี” เท่านั้น

- **เยาวชนต้องได้รับการส่งเสริมให้สามารถมีส่วนร่วมได้**

  เยาวชนมีศักยภาพและพรสวรรค์มากมาย แต่อาจยังขาดความรู้หรือทักษะในการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย ผู้ใหญ่มีหน้าที่ในการรับประกันว่า เยาวชนจะได้รับการเสริมศักยภาพและความรู้และทักษะในด้านนี้

- **เยาวชนมีส่วนร่วมในการเตรียมและดำเนินการปรึกษาหารือ**

  เยาวชนสามารถรับผิดชอบและมีบทบาทตลอดทั้งกระบวนการปรึกษาหารือ การกระทำดังกล่าวจะช่วยให้เยาวชนรู้สึก “เป็นเจ้าของ” การตัดสินใจที่เกิดขึ้น และได้รับประสบการณ์ที่มีค่าในการทำงานกับหลักการประชาธิปไตยในระดับท้องถิ่นด้านต่าง ๆ

- **การปรึกษาหารือมีเป้าหมายที่ชัดเจนและเป็นที่รับทราบในหมู่ผู้เข้าร่วม**

  เยาวชนควรทราบว่าทำไมจึงต้องมีการจัดการปรึกษาหารือขึ้น และการปรึกษาหารือนั้นจะนำไปสู่ผลลัพธ์อะไร และผลลัพธ์ดังกล่าวมีส่วนในการกำหนดการตัดสินใจสุดท้ายมากน้อยเพียงใด สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนมีความคาดหวังที่สมเหตุสมผลและเป็นไปได้จริง

- **เยาวชนได้รับทราบว่า กระบวนการปรึกษาหารือทั้งหมดทำงานอย่างไร**

  การสร้างกระบวนการปรึกษาหารือมีหลายวิธี เยาวชนต้องทราบว่า กระบวนการปรึกษาหารือที่ตนกำลังข้องเกี่ยวอยู่นั้นอยู่ในขั้นตอนใด และยังเหลือขั้นตอนใดอีก

- **เยาวชนควรได้รับการปรึกษาหารืออย่างเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ในกระบวนการตัดสินใจ**

  การปรึกษาหารือควรมีเป้าหมายเพื่อรับฟังเสียงของเยาวชนต่อข้อเสนอหรือการตัดสินใจที่กระทบต่อชีวิตพวกเขา และเพื่อปรับปรุงข้อเสนอนั้นให้สอดคล้องกับความต้องการและมุมมองของเยาวชน หากกระบวนการปรึกษาหารือเกิดขึ้นในการตัดสินใจขั้นสุดท้าย เยาวชนจะไม่มีโอกาสในการร่วมกำหนดรายละเอียดสุดท้ายของข้อเสนอดังกล่าว ดังนั้นเยาวชนควรมีส่วนร่วมปรึกษาหารือตั้งแต่การเริ่มสร้างข้อเสนอไปจนการตัดสินใจขั้นสุดท้าย

- **เลือกระเบียบวิธีที่ถูกต้อง**

  ระเบียบวิธีในการปรึกษาหารือควรเหมาะสมกับวัย ภูมิหลังระดับการศึกษา ฯลฯ ของเยาวชนที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น การให้กระบวนกรที่มีประสบการณ์ในการทำงานกับเยาวชนมาช่วยจึงอาจมีประโยชน์ในการรับประกันว่า
  เนื้อหาจะถูกนำเสนอในลักษณะที่ทำให้เยาวชนเข้าใจได้ง่ายและรู้สึกสนใจใช้งาน

- **ข้อเสนอแนะของเยาวชนได้รับการพิจารณาอย่างจริงจัง**

  การปรึกษาหารือไม่ควรถูกจัดขึ้นหากผลลัพธ์จะปรากฏอยู่เพียงแค่ในเอกสาร ผลลัพธ์จำเป็นต้องถูกวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนเพื่อหาวิธีที่ดีที่สุดในการนำไปใช้ การปรึกษาหารือกับเยาวชนในท้องถิ่นอาจนำไปสู่ความคิดและความเห็นที่มีค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้จัดการปรึกษาหารือ บางชุมชนจะเชิญตัวแทนระดับอาวุโสจากหน่วยงานราชการท้องถิ่นมาเข้าร่วมกระบวนการ เพื่อรับประกันว่า ผลลัพธ์จะไปถึงระดับสูงสุด นักปฏิบัติที่ทำงานด้านนี้ระบุว่า ‘เยาวชนต้องการหลักฐานที่เป็นที่ประจักษ์เพื่อแสดงให้เห็นว่า ความเห็นของตนได้ถูกรับไปใช้แล้ว’ ดังนั้น การนำข้อเสนอของเยาวชนอย่างน้อยส่วนใดส่วนหนึ่งไปปฏิบัติจึงมีความสำคัญ การกระทำเช่นนี้จะช่วยรับประกันว่า เยาวชนจะมีส่วนร่วมในความคิดริเริ่มที่คล้ายคลึงกันนี้ต่อไปในอนาคต

- **จัดสรรเวลาเพียงพอสำหรับการปรึกษาหารือ**

  การปรึกษาหารือเป็นกระบวนการที่ใช้เวลา เพราะจำเป็นต้องมีการเตรียมการและให้เวลาแก่เยาวชนในการแสดงความคิดเห็นอย่างเพียงพอ ดังนั้น ระยะเวลาสำหรับกระบวนการปรึกษาหารือทั้งหมดควรถูกวางแผนเป็นอย่างดีเพื่อให้ผู้จัดได้รับความเห็นที่มีความหมาย หากเยาวชนต้องการเวลาเพิ่มเติมในการตกผลึกความคิด เยาวชนก็ควรได้รับโอกาสนั้น

- **การปรึกษาหารือถูกจัดขึ้นในเวลาที่เหมาะสมกับเยาวชนและในสถานที่ที่เยาวชนเข้าถึงได้**

  เวลาและสถานที่ในการปรึกษาหารือมีบทบาทที่สำคัญต่อการมีส่วนร่วมของเยาวชน หากสถานที่นั้นยากที่จะเข้าถึง ผู้จัดควรจัดรถรับส่งหรือสนับสนุนค่าเดินทาง หรือในบางกรณีอาจจัดการปรึกษาหารือในสถานที่มากกว่าหนึ่งแห่ง เพื่อให้เยาวชนจำนวนมากขึ้นมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น

- **การปรึกษาหารือถูกจัดในสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เยาวชนมีส่วนร่วม**

  แม้ว่าประเด็นที่เยาวชนพูดคุยจะมีความสำคัญในระดับสูงสุด แต่การสร้างเงื่อนไขที่เอื้อให้เยาวชนรู้สึกสบายใจและปลอดภัยในการแบ่งปันความคิดเห็นก็ยังมีความจำเป็น บางองค์กรพยายามจัดการปรึกษาหารือในสภาพแวดล้อมที่ไม่เป็นทางการเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

- **เยาวชนได้รับทราบเกี่ยวกับผลการปรึกษาหารือ**

  แม้ว่าการปรึกษาหารือจะผ่านไปสักระยะแล้ว แต่เยาวชนก็ยังมีสิทธิได้รับทราบเกี่ยวกับผลลัพธ์ของการปรึกษาหารือนั้น และทราบว่า ความเห็นของตนถูกนำไปสร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง (โดยเฉพาะในการปรับเปลี่ยนข้อเสนอหรือการตัดสินใจ)

- **มุมมองและความเห็นของเยาวชนได้รับการเคารพและให้ค่า**

  เยาวชนไม่เพียงต้องการมีส่วนร่วมและแบ่งปันความเห็นเท่านั้น พวกเขายังต้องการทราบว่า บทบาทของตนนั้นมีความสำคัญต่อชุมชนท้องถิ่น การประกาศว่าจะเคารพความเห็นของเยาวชนนั้นยังไม่เพียงพอ ผู้จัดจะต้องแสดงให้เยาวชนเห็นโดยการจดบันทึกข้อมูลที่ได้รับ เพื่อที่จะนำความคิดของเยาวชนไปนำเสนอต่อฝ่ายอื่น ๆ ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ พร้อมหลีกเลี่ยงคำพูดที่ด้อยค่าเด็ก เช่น “เด็กพวกนี้จะไปรู้อะไรเกี่ยวกับการใช้ชีวิต” เป็นต้น

บทบาทของเยาวชนได้รับการยอมรับและมองเห็น

การยอมรับบทบาทของเยาวชนเปรียบเสมือนการกล่าวคำขอบคุณพวกเขาและส่งเสริมให้พวกเขามีบทบาทต่อไปในอนาคต วิธีการในการแสดงการยอมรับมีหลายวิธี ยกตัวอย่างเช่น

- เผยแพร่บทความหรือรายงานในสื่อท้องถิ่นหรือภูมิภาค (หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น วิทยุ ฯลฯ)
- มอบประกาศนียบัตร
- ให้จดหมายรับรอง
- ส่งจดหมาขอบคุณ
- สนับสนุนค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการปรึกษาหารือ
- จัดอาหารบริการ
- ให้ของขวัญเล็ก ๆ น้อยติดตัว
- เชิญไปงานสังคมต่าง ๆ
- เชิญไปร่วมงานกับหน่วยงานที่มีอำนาจในการตัดสินใจหรือปรึกษาหารือในระดับท้องถิ่น



ช่วงทบทวน

1	คุณคิดว่า หลักการในการปรึกษาหารือข้อใดมีความสำคัญมากที่สุด? เพราะเหตุใด?
2	อะไรจะทำให้กระบวนการปรึกษาหารือน่าดึงดูดสำหรับเยาวชนได้มากขึ้น?
3	คุณคิดเห็นอย่างไรกับการให้เงินค่าขนมเล็ก ๆ น้อย ๆ แก่เยาวชนที่เข้าร่วมการปรึกษาหารือ?
4	คุณมีหลักการอื่น ๆ ที่อยากจะเพิ่มเข้าไปในรายการข้างต้นหรือไม่?

การจัดการปรึกษาหารือมีหลากหลายวิธี การปรึกษาหารือทางตรงเป็นการทำงานกับเยาวชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนหนึ่ง ๆ โดยตรง โดยมีรูปแบบดังนี้

- จัดการประชุมหรือกิจกรรมปรึกษาหารือที่ให้เยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นหรือข้อเสนอนั้น ๆ มากขึ้น และแสดงความคิดเห็น
- จัดการประชุมปรึกษาหารือกับกลุ่มเยาวชนที่ถูกมองข้าม
- จัดกิจกรรมปรึกษาหารือในพื้นที่โรงเรียน
- ขอความคิดเห็นผ่านอีเมล จดหมาย เรียงความ ฯลฯ
- ขอความคิดเห็นผ่านการประดิษฐ์ผลงานศิลปะ อาทิ ภาพวาด รูปปั้น กลอน ฯลฯ
- การสัมภาษณ์เดี่ยวหรือกลุ่ม
- แบบสอบถามหรือแบบสำรวจแบบให้กรอกด้วยตนเอง
- การขอประชามติหรือการสำรวจความเห็น (โพล)
- ระบบรับฟังความคิดเห็นและ/หรือเรื่องร้องเรียน
- เวทีชุมชน คือ กลุ่มจากพื้นที่ทางภูมิศาสตร์หนึ่ง ๆ ที่มาพบปะกันอย่างสม่ำเสมอเพื่อแลกเปลี่ยนและวิเคราะห์ประเด็น แผน และข้อเสนอต่าง ๆ

อย่างไรก็ดี ในบางกรณีนั้น การปรึกษาหารือทางอ้อมอาจมีความเหมาะสมมากกว่า เช่น ในกรณีที่ผู้จัดขาดทรัพยากร หรือกลุ่มเยาวชนอาจมีจำนวนมากทำให้ไม่สามารถเข้าถึงได้ทุกคน การจัดการปรึกษาหารือทางอ้อมอาจทำได้ดังนี้

- **ปรึกษาหารือกับกลุ่มตัวแทน**

  ตามหลักการแล้ว ตัวเยาวชนเองควรเป็นผู้เลือกเองว่าใครจะเป็นตัวแทนพวกเขาในการปรึกษาหารือแต่ละครั้ง แต่ในความเป็นจริง การทำเช่นนั้นมักไม่ง่าย ดังนั้น เงื่อนไขขั้นต่ำที่สุดสำหรับการทำงานกับตัวแทน คือ กลุ่มดังกล่าวต้องเป็นตัวแทนของประชากรเยาวชนท้องถิ่น และถูกตั้งขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการปรึกษาหารือเท่านั้น

- **เวทีเยาวชน**

  เวทีเยาวชนเป็นเวทีของเยาวชนที่เป็นตัวแทนของชุมชน ๆ หนึ่งในภาพรวม กลุ่มดังกล่าวมักมีขนาดใหญ่ และสมาชิกกลุ่มมีโอกาสในการมาพบปะกันเป็นประจำ (ปกติปีละสองครั้ง) เพื่อแบ่งปันความคิดเห็นและมุมมองเกี่ยวกับประเด็นที่กระทบต่อเยาวชนในชุมชน

- **ปรึกษาหารือกับกลุ่มตัวแทนที่มีอยู่แล้ว**

  เยาวชนเลือกตัวแทนไปนั่งในสภาและคณะกรรมการต่าง ๆ ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับประชากรเยาวชนในพื้นที่ เพื่อแบ่งปันมุมมองและให้ความเห็นแทนเยาวชนทุกคนในชุมชน

- **สร้างกระบวนการสนทนากลุ่ม**

  การสนทนากลุ่มมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่ผู้จัดมีข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นนั้น ๆ น้อย ข้อมูลจะถูกรวบรวมจากการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่ม โดยมีผู้ดำเนินรายการที่ช่วยทำให้กระบวนการลื่นไหลในลักษณะเหมือนกับการสัมภาษณ์กลุ่มรูปแบบหนึ่ง

- **ปรึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญ**

  ผู้เชี่ยวชาญได้แก่เยาวชนที่ได้พัฒนาความเชี่ยวชาญในประเด็นหนึ่ง ๆ เยาวชนเหล่านี้อาจถูกขอคำปรึกษาหากพวกเขามีข้อมูลเชิงลึกที่มีประโยชน์ในประเด็นนั้น ๆ ส่วนตัวพวกเขาเองก็เป็นตัวแทนเยาวชนอีกด้านหนึ่งด้วย

- **คณะลูกขุนพลเมืองเยาวชน**

  คณะลูกขุนนี้ประกอบด้วยเยาวชน 6 ถึง 20 คนที่ถูกเรียกมารวมตัวกันเพื่อตัดสินประเด็นหรือข้อเสนอที่สำคัญ โดยคณะลูกขุนอาจสืบพยานหรือรับฟังหลักฐานได้เช่นเดียวกับการพิจารณาคดีในศาลจริง ๆ



ช่วงทบทวน

1	คุณเห็นประโยชน์และข้อจำกัดของการปรึกษาหารือทางตรงและทางอ้อมอย่างไรบ้าง?
2	กรุณาให้ตัวอย่างของสิ่งหรือคำถามที่สัมพันธ์กับชุมชนท้องถิ่นที่คุณเป็นตัวแทน ที่สามารถนำไปใช้ในการปรึกษาหารือทางตรงกับเยาวชนได้
3	กรุณาให้ตัวอย่างของสิ่งหรือคำถามที่สัมพันธ์กับชุมชนท้องถิ่นที่คุณเป็นตัวแทน ที่สามารถนำไปใช้ในการปรึกษาหารือทางอ้อมกับเยาวชนได้





3.3 ความร่วมมือในกระบวนการตัดสินใจรูปแบบอื่น ๆ

การสร้างการทำงานแบบเป็นหุ้นส่วนยังเป็นไปได้ในรูปแบบอื่น ๆ อีก ชุมชนน่าจะสามารถหารูปแบบที่เหมาะสมใด ๆ สักรูปแบบหนึ่งที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งตัวอย่างความร่วมมืออื่น ๆ มีดังนี้

- **โครงการและความคิดริเริ่มทั่วไป**

  บางครั้งเจ้าหน้าที่รัฐท้องถิ่นอาจเชิญชวนองค์กรพัฒนาเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญในประเด็นนั้น ๆ มาเข้าร่วมความคิดริเริ่มหรือโครงการของตน ในลักษณะการทำงานรูปแบบนี้นั้น หน่วยงานรัฐท้องถิ่นยังมีอำนาจในการควบคุมความคิดริเริ่มทั้งหมดอยู่ แต่จะให้องค์กรพัฒนาเอกชนเข้ามาเป็นหุ้นส่วนเพื่อขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญหรือใช้ความรู้ประสบการณ์ และโครงสร้างพื้นฐานที่มีอยู่แล้ว ความร่วมมือรูปแบบนี้เป็นการใช้ต้นทุนความเชี่ยวชาญของบุคคลหรือหน่วยงานที่มีในท้องถิ่นมาแก้ปัญหาของท้องถิ่นเอง

- **การให้ทุนสนับสนุนเชิงโครงสร้าง**

  งบประมาณท้องถิ่นสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่เรียกว่า “การให้ทุนสนับสนุนเชิงโครงสร้าง” สำหรับองค์กรเยาวชน โดยการสนับสนุนทางการเงินประเภทนี้จะไม่ครอบคลุมค่าใช้จ่ายในโครงการและกิจกรรม แต่ครอบคลุมต้นทุนเกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กรรายวัน ต้นทุนในการจ้างงาน หรือต้นทุนด้านธุรการ เป็นต้น การให้ทุนสนับสนุนเชิงโครงสร้างมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อองค์กรเยาวชนที่มีประสบการณ์ในการระดมทุนน้อย รวมถึงกลุ่มหรือองค์กรเยาวชนอย่างไม่เป็นทางการที่ไม่มีเจ้าหน้าที่ประจำดูแลด้านการระดมทุน

- **ระบบให้เงินทุน**

  องค์กรยังอาจได้รับการสนับสนุนทางการเงินสำหรับกิจกรรมและโครงการจากหน่วยงานราชการส่วนท้องถิ่น แม้ว่ากิจกรรมเหล่านี้จะมีการวางแผนและการดำเนินงานที่เป็นอิสระจากหน่วยงานท้องถิ่นของรัฐ แต่หากกิจกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับประเด็นที่ได้รับการจัดลำดับความสำคัญ ก็จะสามารถขอการสนับสนุนได้ อย่างไรก็ดี หลายฝ่ายมีการถกเถียงกันว่า โครงการและกิจกรรมเหล่านี้อาจถือว่ามีความอิสระอย่างแท้จริงได้มากน้อยเพียงใด เนื่องจากเฉพาะกิจกรรมที่สอดรับกับวาระทางการเมืองของหน่วยงานรัฐท้องถิ่นเท่านั้นที่ได้รับเงินทุน

- **ความร่วมมือรูปแบบอื่นๆ**
  - การแลกเปลี่ยนข้อมูล (เกี่ยวกับความคิดริเริ่ม แผนพัฒนาการ ฯลฯ)
  - การตั้งคณะที่ปรึกษาร่วมที่ประกอบด้วยหน่วยงานรัฐและเอกชนที่ทำงานในประเด็นต่างๆ
  - การเชิญตัวแทนจากฝ่ายอื่น ๆ มาเข้าร่วมการประชุม การพูดคุยแลกเปลี่ยน ฯลฯ



ช่วงทบทวน

1	ชุมชนท้องถิ่นหรือภูมิภาคของคุณมีความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐท้องถิ่น องค์กรเยาวชน และตัวเยาวชนในรูปแบบใด?
2	ข้อมูลเกี่ยวกับความร่วมมือดังกล่าวถูกเผยแพร่อย่างไร? ใครคือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในความร่วมมือดังกล่าว?
3	คุณมีความสัมพันธ์กับแต่ละกลุ่มอย่างไร?
4	องค์กร/สถาบันของคุณมีความสนใจในการทำงานร่วมกับหุ้นส่วนอื่น ๆ ในระดับท้องถิ่นหรือไม่? เพราะเหตุใด?

Funded by the European Union
CO-FUNDED BY THE GOETHE INSTITUT
THAI CIVIC EDUCATION FOUNDATION
สสย



4

หน่วยที่

การรณรงค์หรือแคมเปญ

การมีส่วนร่วมของชุมชน

4.1 ระดมมวลชนมารณรงค์ เพื่อให้เยาวชนมีส่วนร่วม

การขับเคลื่อนสาธารณะถือเป็นกิจกรรมที่เชิญชวนให้ผู้คนในชุมชนลงมือดำเนินการเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ อาจมีหลายรูปแบบ เช่น การจัดการชุมนุม การเขียนจดหมาย การลงนามในแถลงการณ์คำร้อง หรือแม้แต่การจัดงานเลี้ยงฉลอง

การขับเคลื่อนสาธารณะและการจัดการชุมชนนั้น มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดและเป็นพื้นฐานของความสำเร็จของ กันและกัน เพื่อที่จะขับเคลื่อนสาธารณะได้นั้น คุณต้องมีกลุ่มผู้คน(ชุมชน)ที่มีการจัดระเบียบของบุคคล ซึ่งมีความเห็นพ้องกับหลักการ/เนื้อหาการรณรงค์ พร้อมอุทิศ มีความกระตือรือร้น และสามารถลงมือทำได้



ช่วงทบทวน

1	ทำไมคุณถึงต้องขับเคลื่อนมวลชน?
2	คุณขับเคลื่อนใคร คนกลุ่มนี้คือกลุ่มเป้าหมายของคุณ แล้วจะช่วยคุณเสริมสร้างอิทธิพลในการรณรงค์ได้อย่างไร?
3	พวกเขาอยู่ที่ไหน – คุณสามารถจะเข้าถึงพวกเขาได้ผ่านช่องทางและแพลตฟอร์มใดบ้าง?
4	ข้อความอะไรที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้พวกเขาได้?
5	'อินฟลูเอนเซอร์' คนไหนที่ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายของคุณได้ดีที่สุด? (เช่น อาจเป็นผู้มีอิทธิพลทางโซเชียลมีเดีย ดารา นักการเมือง)
6	คุณต้องการให้พวกเขาทำอะไรบ้าง?
7	คุณต้องการสื่อ เนื้อหาดิจิทัล และสินค้าใดบ้าง?
8	ในบริบทของคุณ อะไรคือความเสี่ยงในการขับเคลื่อนสาธารณะ? คุณจะแก้ไขอย่างไร?

4.2 ส่งข้อความของคุณออกไป

ยิ่งมีสื่อที่เข้าถึงชีวิตผู้คนมากเท่าไหร่ การพิจารณาสร้างสรรค์เนื้อหาแคมเปญของคุณก็ยิ่งสำคัญเท่านั้น คุณต้องสร้างเนื้อหาแคมเปญที่โดดเด่นขึ้นมา เพื่อที่ดึงความสนใจของผู้คนจากสื่อในชีวิตประจำวัน และเข้าถึงกลุ่มคนสำคัญที่คุณต้องการกระตุ้นด้วยแคมเปญของคุณ เนื้อหาแคมเปญนั้นต้องเป็นสิ่งที่ผู้คนจดจำและพูดถึงแคมเปญของคุณซ้ำ ๆ เนื้อหาต่าง ๆ ที่คุณใช้ในการสื่อสารแคมเปญของคุณสามารถช่วยให้คุณได้สิ่งที่ต้องการ อาจจะมีข้อความหนึ่งที่เป็นแนวคิดหลักที่คุณต้องการให้ผู้คนจดจำและพูดถึงแคมเปญของคุณซ้ำ ๆ ยิ่งมีคนจดจำและพูดซ้ำ ๆ มากเท่าไหร่ คุณก็ยิ่งมีศักยภาพมากขึ้นที่จะโน้มน้าวความคิดเห็นของสาธารณะได้ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมได้ และดึงความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายของคุณได้ ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งถ้อยคำ วลี เรื่องราว และรูปภาพที่คุณใช้ในการสื่อสารแคมเปญ ซึ่งทุกอย่างควรเชื่อมโยงกับข้อความหลักของคุณ

หลักการของการส่งข้อความที่มีประสิทธิภาพมีดังนี้:

- **ปรับแต่งข้อความของคุณให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย**

  กลุ่มเป้าหมายของคุณคือผู้เล่นหลักที่คุณจะสามารถโน้มน้าวจิตใจให้มาสนับสนุนงานของคุณได้ สิ่งสำคัญคือต้องปรับแต่งข้อความของคุณให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายนั้น ไม่ใช่ปรับแต่งเพื่อผู้คนหรือกลุ่มคน ที่มีทีท่าต่อต้านอย่างรุนแรงอยู่แล้ว พวกเขามักจะไม่เชื่อไม่ว่าคุณจะพูดอะไรก็ตาม กลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันจะตอบสนองต่อข้อความที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับมุมมองของพวกเขา การสร้างข้อความสำคัญขึ้นมา 3-5 ข้อความสำหรับแคมเปญนั้นเป็นความคิดที่ดี โดยคุณจะสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

- **ให้โฟกัสที่คุณค่าร่วมของคุณและกลุ่มเป้าหมาย**

  ลองนึกถึงค่านิยมหลักของแคมเปญที่คุณกำหนดขึ้น ซึ่งคุณและกลุ่มเป้าหมายต่างก็มีเหมือนกัน หากคุณสามารถเชื่อมโยงประเด็นของคุณเข้ากับความเชื่อที่พวกเขามีอยู่แล้ว คุณก็มีแนวโน้มที่จะสามารถ โน้มน้าวพวกเขาได้

- **เชื่อมโยงเรื่องราวเข้ากับบริบทที่กว้างขึ้น**

  คุณต้องทำให้ผู้ฟังเห็นว่าปัญหาของคุณมันกว้างแค่ไหน เป็นปัญหาที่เกี่ยวโยงกับระดับโครงสร้างอย่างไร มันไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวหรือแค่บางคนจำนวนเล็กน้อย สิ่งนี้จะช่วยให้ผู้คนเข้าใจว่าปัญหานั้น เชื่อมโยงกับอำนาจอย่างไร

- **ชี้เป้าวิธีแก้ปัญหาเชิงบวกให้แก่ผู้ฟัง**

  จุดนี้คุณจะสามารถช่วยให้ผู้คนเข้าใจวิสัยทัศน์และความต้องการของคุณได้ แม้ว่าแคมเปญส่วนใหญ่ มักจะเริ่มต้นจากการต่อต้านอะไรบางสิ่งบางอย่าง แต่สิ่งสำคัญคือผู้คนต้องรู้ว่าคุณกำลังต่อสู้เพื่ออะไร และกำลังจะนำไปสู่สิ่งที่ดีกว่าอย่างไร

- **ใช้สถิติเท่าที่จำเป็น**

  สถิติเป็นวิธีที่ดีที่ช่วยให้คนเข้าใจภาพรวมของปัญหาของคุณ แต่อย่างไรก็ตาม สถิติที่มากเกินไปอาจยากต่อ การจดจำและพูดถึงซ้ำ ทางที่ดีควรใช้สถิติที่สำคัญในแคมเปญของคุณเพียงเล็กน้อยก็พอ และพยายามทำให้ สถิติเหล่านี้น่าจดจำด้วยการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

พึ่งพาวัฒนธรรมป๊อป

การใช้รูปแบบของวัฒนธรรมป๊อปในการสร้างสรรค์เนื้อหาเนื้อหาแคมเปญของคุณ จะสามารถช่วยให้ผู้คน จดจำแคมเปญของคุณได้ ไม่ว่าจะด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เช่น เพลงฮิต ภาพยนตร์ วิดีโอไวรัล กราฟิตี้ วันหยุด วันครบรอบ หรือวันสำคัญ ซึ่งจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้คุณคิดถึงการส่งข้อความฉลาด ๆ ที่จะดึงดูดความสนใจของผู้คน และชักจูงให้พวกเขาส่งต่อข้อความนั้นให้กับผู้อื่น

การเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องถือเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับแคมเปญของคุณ
ผู้คนมักจะมีความเชื่อมโยงกับเรื่องราวในระดับที่ลึกซึ้งและมีอารมณ์ร่วมมากกว่าข้อเท็จจริงหรือสถิติ ยิ่งพวกเขารู้สึกถึงปัญหาอย่างลึกซึ้งมากเท่าไหร่ ก็ยิ่งมีแนวโน้มที่จะร่วมลงมือปฏิบัติมากขึ้นเท่านั้น เรื่องราวถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งเมื่อเราพยายามสร้างการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เรื่องราวที่เราได้ยินในภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือ หรือจากเพื่อน ต่างก็มีอิทธิพลต่อวิธีที่เรามองตนเองและผู้อื่นอย่างมาก

เมื่อคุณเล่าเรื่องเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สิ่งสำคัญคือคุณต้องเชื่อมโยงเรื่องราวส่วนตัวกับปัญหาในวงกว้างที่คุณกำลังพยายามเปลี่ยนแปลงอยู่ คุณต้องให้กลุ่มเป้าหมายคิดว่าประเด็นในแคมเปญของคุณมันเป็นปัญหาอย่างไรและเกี่ยวข้องอย่างไรกับพวกเขา เรื่องราวของคุณไม่จำเป็นต้องเกี่ยวกับปัญหาเสมอไป ตัวอย่างเช่น คุณสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความสำเร็จที่ผ่านมาที่กลุ่มของคุณได้รับ จากการจัดการอะไรบางอย่าง



ช่วงทบทวน

1	ทำไมคุณถึงเลือกที่จะมีส่วนร่วมในแคมเปญนี้ และมันเปลี่ยนแปลงคุณอย่างไร?
2	กลุ่มของคุณเกิดขึ้นได้อย่างไร และคุณเคยทำอะไรสำเร็จลุล่วงมาด้วยกันบ้าง?
3	ทำไมช่วงเวลานี้จึงเป็นเวลาที่เหมาะสมในการดำเนินการกับปัญหาหรือสร้างการรณรงค์นี้ขึ้น?

ศิลปะการรณรงค์

ศิลปะเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหาแคมเปญของคุณ สร้างแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลง และสร้างการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม สื่อส่วนใหญ่ขับเคลื่อนด้วยภาพและเสียง หากคุณสามารถจัดทำโปสเตอร์สวย ๆ เพลงดี ๆ หรือการแสดงที่สวยงามได้ ก็จะสามารถช่วยดึงดูดให้คนทำสื่อและคูเรเตอร์ที่กำลังมองหาเนื้อหาที่น่าสนใจ แบ่งปันหรือส่งต่อได้

ศิลปะเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ทั้งสำหรับผู้ชมและศิลปิน สำหรับผู้ชม ศิลปะสามารถดึงดูดผู้ฟังหรือผู้ชมได้ในระดับการรับรู้ ซึ่งช่วยให้พวกเขาเข้าใจประเด็นในรูปแบบใหม่ สำหรับศิลปิน กระบวนการสร้างสรรค์สามารถช่วยปลดปล่อยความโกรธเกี่ยวกับประเด็นนั้น ๆ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดบทสนทนาถึงประเด็นเนื้อหาของแคมเปญที่งานศิลปะนำเสนอแก่ผู้ชมคน

เช่นเดียวกับเรื่องราว การใช้ศิลปะก็มีความสำคัญมากเช่นกัน เมื่อคุณต้องทำงานเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เพราะมันช่วยสร้างความหมายในสังคมเรา สิ่งสำคัญคือเมื่อสร้างงานศิลปะ คุณต้องคิดอย่างรอบคอบเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับกระบวนการจัดการแคมเปญ คุณต้องแน่ใจว่าได้จัดลำดับให้ความสำคัญกับเสียงของคนที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากสิ่งที่งานศิลปะนั้นนำเสนอทำให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมกับกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยการรวบรวมข้อมูลจากองค์ประกอบต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า ถามความคิดเห็นอยู่ตลอด และขออนุมัติเมื่อเสร็จสิ้น หากมีคนรู้สึกว่างานศิลปะในแคมเปญของคุณถูกนำเสนออย่างไม่ถูกต้อง งานนั้นก็อาจไม่มีประโยชน์ต่อเป้าหมายในการสร้างอำนาจของคุณ

ประเภทของศิลปะที่ใช้ในการรณรงค์ ได้แก่:

- รูปภาพและงานออกแบบที่ใช้สำหรับโซเชียลมีเดีย แผ่นพับ แบนเนอร์ โปสการ์ด สติ๊กเกอร์ โปสเตอร์ ฯลฯ ติดบนผนังหรือฉายบนอาคาร
- อินโฟกราฟิก มีม หรือ .gif ที่ใช้สำหรับโซเชียลมีเดียหรือออนไลน์
- ภาพวาดบนฝาผนังขนาดใหญ่เพ้นท์ด้วยสีหรือชอล์ค อย่างเช่นงาน street art
- ภาพถ่ายใช้สำหรับโซเชียลมีเดีย สำหรับนิทรรศการแกลเลอรีหรือสิ่งพิมพ์
- นิตยสารทำมือ พิมพ์และจำหน่ายแจกจ่าย
- ภาพยนตร์ที่ใช้สำหรับโซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ หรืองานฉายภาพยนตร์
- ดนตรี เพลง และการพูดสดในงานต่างๆ บันทึกไว้โพสในโซเชียลมีเดีย หรือเปิดทางช่องวิทยุท้องถิ่น
- บทท่อง เพลงเชียร์ การเรียกร้องและการตอบโต้ที่ใช้สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรืองานต่างๆ
- ละคร การแสดง การละเล่น และการแสดงตลกในพื้นที่สาธารณะ ในโรงละคร หรือสำหรับวิดีโอออนไลน์
- วิดีโอแสดงดนตรีและการเต้นสด หรือบันทึกเพื่อใช้สำหรับโซเชียลมีเดีย
- จัดทำหนังสือการ์ตูนหรือนิยายกราฟฟิกและจำหน่ายแจกจ่าย
- โอริกามิหรือศิลปะกระดาษอื่น ๆ ที่ใช้ในการสร้างงานประติมากรรมหรืองานจัดแสดง
- ทักษะการทำอาหารที่ใช้สื่อสารข้อความผ่านอาหารหรือเครื่องดื่ม
- ผม เช่นการออกแบบทรงผม การแต่งหน้าและเพ้นท์หน้า
- แฟชั่นและเครื่องแต่งกายที่ใส่แสดงในงานสดหรือในการถ่ายภาพสำหรับออนไลน์

พลังแห่งการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องมีพลังขนาดไหน ต้องลองวิเคราะห์กันดู
ซึ่งเป้าหมายของการวิเคราะห์พลังของการเล่าเรื่องคือ การเข้าใจแนวคิดเบื้องหลังของจุดยืนของผู้คนหรือกลุ่มเป้าหมายหลักของแคมเปญที่มีต่อประเด็นแคมเปญของคุณ และเรื่องราวที่เรานำมาเล่านั้นควรมีจะอิทธิพลต่อความคิดเห็น วิธีคิด และความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายหลักหรือสาธารณชน ฉะนั้นการทำความเข้าใจเรื่องเล่า ทั้งแนวคิด ถ้อยคำ วลี และภาพที่ประกอบการเล่าเรื่อง จะสามารถช่วยให้คุณพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงได้



ช่วงทบทวน

1	ใครกำลังพูดถึงปัญหาของคุณ? ใครที่ไม่ได้พูดถึง?
2	กลุ่มเป้าหมายของคุณพูดถึงประเด็นนี้อยู่หรือไม่? ถ้าใช่ พูดบ่อยแค่ไหนและพูดในบริบทใด?
3	คนอื่น ๆ ใช้คำ วลี และรูปภาพใดเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับประเด็นนี้?
4	มีเรื่องราวของใครที่หายไปจากเรื่องเล่ากระแสหลักในประเด็นของคุณ?

โซเชียลมีเดีย

โซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมือที่ทำให้การแชร์ข้อความผ่านเครือข่ายผู้คนจำนวนมากเป็นเรื่องง่าย นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพื่อสร้างแรงกดดันต่อกลุ่มเป้าหมายของคุณให้พวกเขาลงมือทำอะไรสักอย่าง หากพวกเขาคิดว่ามีการพูดคุยในโซเชียลมีเดียที่กำลังทำร้ายภาพลักษณ์ของพวกเขา คุณสามารถใช้โซเชียลมีเดียอย่าง อินสตาแกรม ยูทูบ ทวิตเตอร์ เฟสบุ๊ค และสแน็ปแชตเพื่อบอกเล่าเรื่องราว รับสมัครผู้สนับสนุน หาคนเข้าร่วมกิจกรรม แสดงการสนับสนุนองค์กรพันธมิตร และดึงความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายของคุณ โซเชียลมีเดียยังเป็นวิธีการดึงดูดคนที่อาจไม่สามารถมามีส่วนร่วมในกิจกรรมของคุณด้วยตนเอง แทนที่จะขอร้องให้ผู้สนับสนุนช่วยโพสต์บนโซเชียลมีเดียเพียงอย่างเดียว คุณควรมีแผนว่าจะโพสต์อะไร และแนะนำผู้สนับสนุนว่าควรโพสต์เมื่อไหร่และอย่างไร วิธีที่ง่ายที่สุดก็คือส่งการอีเมลตัวอย่างภาษาที่จะโพสต์

และลิงก์สำหรับดาวน์โหลดภาพกราฟิกและรูปภาพได้ จำไว้ว่าการที่แต่ละคนโพสต์ของใครของมัน (แม้จะโพสต์เรื่องเดียวกันก็ตาม) อาจมีประสิทธิภาพมากกว่าการที่ทุกคนแชร์โพสต์อันเดียวกัน

ต่อไปนี้คือไอเดียเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียที่สามารถดึงดูดความสนใจมาที่แคมเปญของคุณ:

- **โพสต์ภาพที่น่าสนใจ**

  ศิลปะ ภาพถ่าย มีม ฯลฯ จะช่วยดึงดูดให้เกิดการแชร์หรือการกดถูกใจจำนวนมาก จากผู้สนับสนุนและพันธมิตร อย่าลืมใส่คำอธิบายภาพที่ทันสมัย ตลก หรือสร้างแรงบันดาลใจเพื่อเพิ่มยอดการมีส่วนร่วม (engagement) เครื่องมืออย่าง Canva.com หรือ Adobe Spark สามารถใช้บริการได้ฟรีและใช้สำหรับการสร้างภาพด้วยต้นทุนที่ต่ำ เมื่อโพสต์ของคุณมีคนมาแสดงความคิดเห็นและกดถูกใจจำนวนมาก แปลว่าคุณได้เสนอประเด็นที่โดนใจ พยายามเข้าถึงผู้คนที่มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของคุณ และเชิญชวนให้พวกเขามาเข้าร่วมการประชุมหรือกิจกรรมครั้งต่อไป

- **สร้างคลิปวิดีโอโดยขอให้ผู้สนับสนุนมาร่วมแบ่งปันเรื่องราวผ่านวิดีโอด้วย**

  คุณสามารถสตรีมสดกิจกรรมบนเฟสบุ๊คและอินสตาแกรม หรือโพสต์เหตุการณ์สดบนฟีเจอร์สตอรี่ บนสแน็ปแชตและทวิตเตอร์ หรือเชิญผู้เชี่ยวชาญมาพูดคุยเกี่ยวกับประเด็นนั้น ๆ ในการประชุมทางวิดีโอบนเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น Google Hangout เครื่องมืออย่าง Apple iMovie หรือ YouTube Editor หรือ CapCut เป็นทางเลือกในการการตัดต่อวิดีโอที่มีต้นทุนต่ำ

- **แชร์ข่าวสารหรือเรื่องที่ก่อให้เกิดการสนทนา**

  แชร์ข่าวสารที่เกี่ยวข้องบนแฟลตฟอร์มอย่างทวิตเตอร์และเฟสบุ๊คเพื่อจุดประกายการสนทนาเกี่ยวกับประเด็นแคมเปญของคุณ และเพื่อทำให้ผู้คนสามารถมองเห็นความคิดเห็นของผู้สนับสนุนของคุณได้อย่างกว้างขวาง การสนทนาที่มีชีวิตชีวาช่วยให้หน้าโซเชียลมีเดียของคุณได้รับยอดการมีส่วนร่วมสูง และการมองเห็นโดยรวมก็จะเพิ่มขึ้นด้วย

- **บันทึกกิจกรรมที่ผู้สนับสนุนมามีส่วนร่วมในแคมเปญของคุณไว้เป็นภาพถ่ายและวิดีโอ**

  ตัวอย่างเช่น โพสต์รูปถ่ายของผู้สนับสนุนที่ออกไปล่ารายชื่อสำหรับคำร้องในชุมชน หรือสตรีมสดการชุมนุมที่คุณจัดขึ้นเพื่อแสดงถึงพลังของคุณ ขอให้ผู้สนับสนุนแท็กตัวเองในรูปภาพและวิดีโอบนเว็บไซต์ทุกครั้งที่เป็นไปได้เพื่อช่วยเพิ่มยอดการเข้าถึงทางออนไลน์ (reach)

- **ขอให้อินฟลูเอนเซอร์สนับสนุนแคมเปญของคุณ**

  ขอให้อินฟลูเอนเซอร์ (บุคคลหรือองค์กรที่มีผู้ติดตามในโซเชียลมีเดียจำนวนมากหรือมีชื่อเสียงในชุมชน) ให้ช่วยสนับสนุนข้อความของคุณโดยแจ้งความประสงค์ของคุณอย่างเป็นทางการ คนดัง นักการเมือง ครูที่เป็นที่ชื่นชม นักกีฬา บุคคลสำคัญในอินเทอร์เน็ต กลุ่มนักเรียน กลุ่มที่มีความเชื่อ และสหภาพแรงงาน ล้วนแต่เป็นตัวอย่างของบุคคลที่อาจมีผู้ติดตามจำนวนมากในชุมชนของคุณ แม้แต่ผู้นำนักเรียนที่ผู้คนไว้วางใจก็อาจถือว่าเป็นอินฟลูเอนเซอร์ในท้องถิ่น ผู้ติดตามส่วนใหญ่มักจะเชื่อถือการสนับสนุนของอินฟลูเอนเซอร์และช่วยเผยแพร่ข้อความของคุณออกไป

- **ทำให้ผู้ที่อาจไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเองได้สามารถเข้าถึงแคมเปญของคุณได้มากขึ้น**

  สมาชิกที่มีความพิการหรือเจ็บป่วยก็สามารถใช้โซเชียลมีเดียออนไลน์เพื่อเข้าร่วมในแคมเปญของคุณแบบเสมือนจริงได้ สำหรับวิดีโอที่คุณจัดทำขึ้นและโพสต์บนโซเชียลมีเดีย ถ้าเป็นไปได้ ให้ใส่คำอธิบายหรือคำบรรยายทุกครั้งสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องในการได้ยิน

- **กำหนดวันปฏิบัติการออนไลน์**

  ไม่มีวิธีการสร้างความตระหนักรู้ให้กับแคมเปญของคุณที่ดีไปกว่าการทำให้ไทม์ไลน์ของทุกคนเต็มไปด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับแคมเปญนั้น ๆ วางแผนให้ผู้สนับสนุนของคุณลงดำเนินการออนไลน์พร้อมกันในวันวันหนึ่ง (เช่น แชร์ข่าวนี้ในตอนเช้า โพสต์รูปตัวเองกำลังทำเรื่องนั้น ๆ ในตอนเที่ยง โพสต์สเตตัสอธิบายว่าเหตุใดเรื่องนี้จึงสำคัญในตอนเย็น เป็นต้น) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการสนับสนุนประเด็นที่คุณมี ลองพิจารณาดูว่าการที่ผู้สนับสนุนแท็กคนอื่น ๆ ซึ่งตรงกับลักษณะกลุ่มเป้าหมายแคมเปญด้วยนั้น จะเป็นประโยชน์หรือไม่ และถ้าเป็นประโยชน์ ก็ให้วางแผนให้ผู้สนับสนุนโพสต์และแท็กกลุ่มเป้าหมายของแคมเปญที่เขามี แต่อย่าลืมว่าต้องแท็กพวกเขาอย่างระมัดระวังและเหมาะสมเพื่อให้การแจ้งเตือนของกลุ่มเป้าหมายเต็มไปด้วยข้อความเกี่ยวกับแคมเปญ ซึ่งการจะทำให้วันปฏิบัติการออนไลน์มีประสิทธิภาพสูงสุด คุณจะต้องมีกลุ่มคนจำนวนมากที่พร้อมจะมีส่วนร่วมทำด้วยกัน

โซเชียลมีเดียอาจมีประโยชน์ในการเผยแพร่ข้อความของคุณเป็นอย่างมาก แต่มันยังมีข้อเสีย ต่อไปนี้คือสิ่งที่ควรพิจารณาเมื่อใช้โซเชียลมีเดียในการทำงาน:

- **ระวังพวกโทรลล์(เช่น ตัวป่วน ตัวก่อกวน เกรียนคีบอร์ด)**

  ในโซเชียลมีเดีย มีพวกโทรลล์และพวกชอบบูลลี่ทางออนไลน์อยู่มากมาย หากพวกเขาเข้ามาแฝงตัวอยู่ในแคมเปญของคุณ ก็อาจทำให้กลุ่มของคุณเสียกำลังใจได้ ทางที่ดีควรเตรียมตัวรับมือหากมีพวกเขาปรากฏขึ้นมา ในโลกออนไลน์ส่วนใหญ่นั้นคุณสามารถบล็อกพวกโทรลล์ไม่ให้โพสต์บนเพจของคุณได้ หรืออาจเพิกเฉยต่อพวกเขา หรือเข้าไปจัดการพวกเขาในลักษณะที่ช่วยให้คุณสร้างพลังขึ้นมาได้ (เช่น ใช้ประโยชน์จากความคิดเห็นแย่ ๆ ของพวกเขาเพื่อดึงดูดคนเข้ามายังประเด็นของคุณที่ว่าทำไมงานของคุณถึงมีความจำเป็น)

- **คำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของสมาชิก**

  สิ่งที่คุณเผยแพร่ออนไลน์อาจลบออกได้ยาก ในโซเชียลมีเดียนั้น คุณสามารถตั้งค่าความเป็นส่วนตัวที่ให้คุณเลือกเพิ่มหรือลดการมองเห็นทางออนไลน์ได้ อย่างไรก็ตาม แฮ็กเกอร์ก็ยังสามารถเจาะระบบความปลอดภัยได้ และมีนักเคลื่อนไหวจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ที่ออกมาแสดงความกังวลเกี่ยวกับวิธีที่บริษัทโซเชียลมีเดียนำข้อมูลไปใช้ การพูดคุยกับกลุ่มของคุณเพื่อประเมินมุมมองเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมถือ เป็นสิ่งที่มีประโยชน์

อย่าเสพติด

โซเชียลมีเดียนั้นสามารถเสพติดได้ สิ่งสำคัญคือต้องจำไว้ว่าการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายนั้น มีอะไรมากกว่าแค่การโพสต์บนโซเชียลมีเดีย การจัดการแคมเปญจำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์กับผู้คนในชีวิตจริง คุณจะไม่สามารถประสบความสำเร็จกับแคมเปญได้ด้วยโซเชียลมีเดีย แต่ก็ขาดไม่ได้เช่นกัน





4.3 การสร้างพลังร่วม

การสร้างพลังร่วมกันมีความสำคัญต่อแคมแปญของคุณ เนื่องจากแต่ละคนจะสามารถแสดงพลังได้มากขึ้นเมื่อทำงานร่วมกัน พลังร่วมคือพลังที่กลุ่มคนกลุ่มหนึ่งมีจากการทำงานร่วมกันโดยมีความต้องการบรรลุเป้าหมายอันเดียวกัน

กระบวนการมีส่วนร่วมกับผู้อื่นนี้ เรามักเรียกว่าการสร้างฐาน อันได้แก่ การดำเนินการเผยแพร่ สร้างความสัมพันธ์กับสมาชิกใหม่ เปิดโอกาสให้สมาชิกมีส่วนร่วมมากขึ้น และพัฒนาสมาชิกให้เป็นผู้นำ วิธีหนึ่งที่เป็นประโยชน์ต่อกระบวนการนี้คือ การจำแนกฐานของคุณออกเป็นสามอย่าง: ผู้นำ สมาชิก และผู้สนับสนุน

- **ผู้นำ**

  กลุ่มคนที่มีความมุ่งมั่นอย่างลึกซึ้งในความสำเร็จของเป้าหมายของกลุ่ม พวกเขามีบทบาทสำคัญในการวางแผนกิจกรรมหรือแคมเปญ การตัดสินใจของกลุ่ม การสรรหาสมาชิกใหม่ และการฝึกอบรมผู้นำคนใหม่

- **สมาชิก**

  คนที่มีบทบาทในกลุ่มอย่างค่อนข้างจำกัด พวกเขาเข้าร่วมกิจกรรมและเข้าร่วมการประชุมเป็นครั้งคราว แต่ไม่ได้มีบทบาทเป็นผู้นำ พวกเขามีความหลงใหลในประเด็น แต่มีเวลาที่จะทุ่มเทให้กับกิจกรรมน้อย

- **ผู้สนับสนุน**

  ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นครั้งคราวหรือเพียงลงทะเบียนรายชื่ออีเมลลิสต์ นี่คือกลุ่มคนกลุ่มหลักที่คุณจะติดต่อผ่านอีเมลหรือโทรศัพท์เมื่อคุณต้องการเพิ่มจำนวนคนสำหรับแคมเปญให้มากขึ้น

เป้าหมายของคุณคือเพิ่มฐานผู้สนับสนุนในขณะเดียวกันก็เปลี่ยนผู้สนับสนุนให้มาเป็นสมาชิก และเปลี่ยนสมาชิกให้เป็นผู้นำ นี่คือขั้นตอนของการสร้างฐาน อีกสิ่งหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือคุณกำลังพยายามสร้างฐานที่ทั้งกว้างและลึก กว้างในแง่ของการเข้าถึงผู้คนให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และลึกในแง่ของการสร้างผู้นำที่เข้มแข็งภายในกลุ่ม

เมื่อกลุ่มเป้าหมายของคุณคือผู้สนับสนุนที่มีศักยภาพ การใช้ข้อความที่จะชี้นำผู้ฟังผ่านอารมณ์ที่คุณรู้สึกเมื่อเริ่มแคมเปญนั้น ถือเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพ ความโกรธเมื่อนำมาบวกกับความหวังก็จะกลายเป็นเป็นตัวกระตุ้นที่มีพลังในการเชิญชวนให้ผู้คนลงมือทำอะไรบางอย่าง

ความโกรธ เป็นอารมณ์แรกที่คุณต้องการปลุกให้เกิดขึ้น สามารถทำได้โดยแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่มีค่าสำหรับคุณกำลังถูกคุกคามอย่างไร หรือสิ่งที่เป็นอยู่มันไม่เป็นธรรมอย่างไร(ซึ่งเกี่ยวข้องกับสิทธิและโอกาสของการมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่)

ความหวัง เป็นอารมณ์ที่สองที่คุณต้องการทำให้เกิดขึ้น คุณอยากให้คนเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นไปได้ สื่อสารให้เห็นภาพฝันของการเป็นสิ่งที่ดีกว่า ทำให้มีชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นในปัจจุบัน เพื่อให้พวกเขาเข้ามามีส่วนร่วม และคุณก็ยังต้องการดึงพลังงานออกไปจากปัญหาแล้วโฟกัสไปที่วิธีแก้ปัญหาแทน สามารถทำได้โดยอธิบายความต้องการของคุณและวิธีที่พวกเขาทุกคนจะร่วมกันแก้ไขปัญหาได้

การกระทำ เมื่อคุณได้แสดงถึงวิธีแก้ปัญหาไปแล้ว คุณต้องแน่ใจว่าคนอื่น ๆ รู้ว่าพวกเขาสามารถสร้างความแตกต่างได้ด้วยการลงมือทำ เป้าหมายของคุณเมื่อสิ้นสุดการพูดคุยทุกครั้งก็คือ การให้ผู้คนลงมือปฏิบัติทันที คุณอาจขอให้พวกเขาลงชื่อในคำร้องเพื่อสนับสนุนข้อเรียกร้องของคุณ หรือเข้าร่วมกิจกรรมที่จะจัดขึ้น สิ่งสำคัญคือต้องขออีเมลและข้อมูลติดต่ออื่นๆ จากพวกเขาไว้เมื่อพวกเขาตกลงเข้าร่วมเพื่อที่คุณจะได้สามารถติดตามผลกับพวกเขาภายหลังได้

สร้างความสัมพันธ์กับผู้คน ด้วยการค้นหาสิ่งที่พวกเขาสนใจ ผู้จัดงานหลายคนมักโฟกัสไปที่ข้อความของตนเองมากซะจนลืมที่ฟังว่าคนอื่นต้องการอะไร ยิ่งคุณรู้จักพวกเขามากเท่าไหร่ ก็ยิ่งทำให้เข้าใจวิธีเชื่อมโยงพวกเขาเข้ากับงานที่คุณกำลังทำอยู่ หรือได้แนวคิดในการสร้างผลกระทบให้ได้มากขึ้น



ช่วงทบทวน

1	ปัญหาเกี่ยวกับเมืองเรื่องใดที่ชุมชนของคุณให้ความสนใจ?
2	อะไรในชุมชนของคุณคือสิ่งที่พวกเขาต้องการเห็นความเปลี่ยนแปลง?

เชิญชวนคน! คนจะไม่มาเข้าร่วมแคมเปญของคุณถ้าคุณไม่ไปเชิญชวนให้พวกเขาเข้าร่วม ผู้คนสามารถปฏิเสธได้เสมอ หากพวกเขาเห็นว่ามีสิ่งอื่นที่สำคัญกว่า แต่ถ้าคุณไม่ชวน พวกเขาก็ไม่ตอบตกลงหรอก

รับเอาคนหน้าใหม่ ๆ เข้ามาร่วมกิจกรรมที่ไม่ใช่การประชุม คุณต้องให้ผู้อื่นมีส่วนร่วมด้วยการลงมือทำงานที่พวกเขาเชื่อเสียก่อน ไม่ใช่เข้าร่วมโดยการพูดถึงมัน

ทำให้ผู้คนที่มีความสามารถแตกต่างกันเข้าถึงกิจกรรมของคุณได้ ตรวจสอบให้แน่ใจว่ารถวีลแชร์สามารถเข้าไปในพื้นที่จัดกิจกรรมและการประชุมของคุณได้ รวมถึงจัดหาที่พักหรือที่นั่งสำหรับผู้ที่มีบกพร่องในการได้ยินหรือการมองเห็นทุกครั้งที่ทำได้

อย่าลืมติดตามผล อย่าลืมโทรหาหรือส่งอีเมลถึงผู้สนับสนุนรายใหม่ ๆ และขอบคุณพวกเขาที่มาเข้าร่วมหรือดำเนินการกิจกรรมใด ๆ เชิญพวกเขามางานในครั้งต่อไป

สนุกกับงาน! เลือกกลยุทธ์ที่สนุกสนานและสร้างสรรค์เพื่อเข้าถึงผู้สนับสนุนรายใหม่ ๆ ยิ่งคุณสนุกสนานมากเท่าไหร่ ผู้คนก็จะอยากเข้าร่วมกับคุณมากขึ้นเท่านั้น



4.4 มีการเคลื่อนไหวอยู่เสมอ

เป็นเรื่องยากที่จะคาดเดาว่าต้องใช้เวลานานแค่ไหนแคมเปญของคุณจึงจะประสบความสำเร็จ บางแคมเปญอาจต้องใช้กลวิธีมากมายในระยะเวลายาวนานเพื่อให้สำเร็จและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนได้ในที่สุด สิ่งสำคัญคือคุณต้องคิดถึงวิธีที่จะสร้างเคลื่อนไหวอยู่ตลอด ทั้งในช่วงขาขึ้นและขาลงของแคมเปญ เพื่อให้คนเทใจให้กับแคมเปญของคุณ

การจัดแคมเปญเพื่อให้เกิดความยุติธรรมทางสังคมอาจต้องใช้เวลา พลังงาน และอารมณ์มากมายจากนักเคลื่อนไหว สิ่งสำคัญคือ คุณและคนอื่น ๆ ในกลุ่มต้องดูแลตัวเอง ทั้งความเป็นอยู่ที่ดีทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และจิตวิญญาณ เพราะว่าคุณมีความสำคัญและการเคลื่อนไหวของคุณก็สำคัญ

รู้ขีดจำกัดของตัวเองและสร้างขอบเขตที่แข็งแกร่ง

ส่วนหนึ่งในการสร้างพลังก็คือการขอให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้นในแคมเปญของคุณ นั่นหมายความว่าผู้คนจะขอให้คุณทำสิ่งต่างๆ มากมาย มีเพียงคุณเท่านั้นที่จะรู้ว่าขีดจำกัดของคุณเอง ได้แก่ เวลา พลังงาน เงิน ฯลฯ นั้นมีเพียงพอสักแค่ไหน อย่าละเลยระดับความเครียดของคุณ จงชัดเจนเกี่ยวกับสิ่งที่คุณทำได้และทำไม่ได้ และสนับสนุนให้ผู้อื่นทำเช่นเดียวกัน



แสดงความขอบคุณ

เมื่อต้องทำงานเกี่ยวกับปัญหาการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ผู้จัดงานจะให้ความสำคัญมากกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับโลกนี้ การพยายามตั้งสติคิดถึงสิ่งที่คุณรู้สึกซาบซึ้งใจในขณะที่ปัญหากำลังทำให้คุณจมดิ่งนั้นจะช่วยดึงให้คุณรู้สึกดีขึ้น เมื่อคนในกลุ่มได้พบปะกัน คุณสามารถเชิญให้ผู้คนกล่าวแสดงความยินดีกันในที่ประชุมหรือกล่าวขอบคุณบุคคลที่ได้รับการยอมรับ ทางโซเชียลมีเดียหรือได้รับรางวัลในงานต่าง ๆ อย่างเป็นทางการ เมื่อผู้คนรู้สึกชื่นชม พวกเขาก็มักจะอยากอยู่ใกล้ชิด

หาเรื่องเฉลิมฉลองตลอดทั้งแคมเปญของคุณ

การต่อสู้กับปัญหาไม่จำเป็นต้องหดหู่ อันที่จริงความสนุกสนานและความรู้สึกเบิกบาน ก็อาจเป็นการแสดงออกถึงการต่อต้านได้

กำหนดเวลาพัก

เมื่อนักเคลื่อนไหวพยายามแก้ปัญหาใหญ่ ๆ ก็อาจมีความรู้สึกว่าทำงานเท่าไหร่ก็ยังไม่เพียงพอ มันอาจทำให้ยากที่จะหาเวลาวางมือจากงานเพราะยังมีอะไรให้ทำอีกมากมาย แต่การหยุดพักก็เป็นสิ่งสำคัญ มันช่วยให้ผู้คนได้หันมาสนใจเรื่องส่วนตัว ใช้เวลากับเพื่อนและครอบครัว ได้พักผ่อนและฟื้นฟู กำหนดเวลาพัก ปฏิบัติตามกำหนดนั้น และเคารพพื้นที่ของผู้อื่นเมื่อพวกเขาพักเบรก

4.5 การจัดการกับความขัดแย้งภายในกลุ่ม

เมื่อคุณนำคนมารวมกันเพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อน คุณควรคาดการณ์ได้เลยว่าจะต้องเกิดความไม่ลงรอยกันและความขัดแย้งภายในกลุ่มของคุณ การวางแผนวิธีจัดการกับความขัดแย้งเมื่อเกิดขึ้นร่วมกับผู้นำคนอื่น ๆ ในกลุ่มของคุณคือสิ่งที่เป็นประโยชน์ การเตรียมกระบวนการที่ทุกคนยอมรับจะช่วยให้คุณสามารถฝ่าความขัดแย้งไปได้โดยทำให้สมาชิกและกลุ่มของคุณแข็งแกร่งขึ้น

สร้างข้อตกลงของกลุ่ม ของชุมชน

ดำเนินการเชิงรุกโดยการสร้างข้อตกลงของกลุ่ม ขอบชุมชนที่สมาชิกได้ร่วมหารือและตัดสินใจร่วมกันในเรื่องของหลักการพื้นฐานที่ว่า พวกเขาจะได้รับการปฏิบัติอย่างไรภายในกลุ่ม การสนทนาเรื่องดังกล่าวถือเป็นกระบวนที่สำคัญสำหรับสมาชิก ที่จะได้พูดถึงขอบเขตของแต่ละคนออกมาดังๆ และรับฟังขอบเขตของผู้อื่น

ใช้การสื่อสารอย่างสันติ

เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้น ส่วนใหญ่แล้วมักเกิดจากความไม่เข้าใจกันในการสื่อสาร การสื่อสารอย่างสันติ เป็นเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้คนพูดถึงความขัดแย้งในทางที่สร้างสรรค์ เป้าหมายคือ การช่วยให้ผู้คนแสดงความรู้สึกของพวกเขาออกมาโดยไม่วิพากษ์วิจารณ์หรือตำหนิผู้อื่น และเพื่อช่วยให้คนรับฟังผู้อื่นโดยไม่ต้องฟังคำวิจารณ์หรือตำหนิ สิ่งนี้ทำให้ผู้คนที่กำลังมีความขัดแย้งรู้สึกเปิดกว้างต่อการแก้ปัญหามากขึ้น การสื่อสารอย่างสันติ ประกอบด้วยสี่ส่วน ได้แก่ การสังเกต ความรู้สึก ความต้องการ และการร้องขอ ผู้พูดต้องพูดถึงทั้งสี่ส่วนดังกล่าว ในขณะที่ผู้เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งก็ต้องฟัง การที่ผู้ฟังที่พูดทวนสิ่งที่ได้ฟังจากผู้พูดก็ถือว่ามีประโยชน์ จากนั้นผู้ฟังก็จะเป็นฝ่ายได้พูดบ้าง

วิธีการมีดังนี้

- **การสังเกต:** สังเกตว่าเกิดอะไรขึ้น เราทำอะไร อีกฝ่ายทำอะไร อธิบายมันออกมาโดยอย่าเพิ่งไปตัดสินว่าถูกหรือผิด

  ผู้พูดกล่าวถึงสิ่งที่สังเกตเห็นจากความขัดแย้ง ตัวอย่างเช่น “เมื่อฉันได้ยินคุณพูดว่า _____...” หรือ “เมื่อฉันเห็นคุณทำ _____...” ซึ่งจะเน้นไปที่พฤติกรรมหรือการแสดงออก รูปธรรมที่เห็น

- **ความรู้สึก:** บอกมาว่าสิ่งที่สังเกตนั้น ทำให้เรารู้สึกยังไง

  ผู้พูดกล่าวถึงสิ่งที่รู้สึกจากการสังเกตตัวเอง "ฉันรู้สึก _____."

  ตัวอย่างคำของความรู้สึก เช่น ผิดหวัง โกธร เคืองแค้น รู้สึกแย่ ไม่สบายใจ เศร้า เสียใจ โมโห น้อยใจ ผิดหวัง กังวล ไร้เรียวแรง ท้อแท้ สิ้นหวัง ไม่พอใจ เป็นห่วง หงุดหงิด และคำอื่น ๆ ซึ่ง “ความรู้สึก” เป็นภาวะของโลกภายในของผู้พูด จะแตกต่างจาก “ความคิด” ที่มักจะมุ่งตัดสินแสดงความคิดต่อพฤติกรรมที่เป็นโลกภายนอกของผู้อื่น

- **ความต้องการ:**

  บอกความต้องการที่ข้องเกี่ยวกับความรู้สึกนั้นๆผู้พูดกล่าวถึงสิ่งที่ต้องการลึก ๆ ที่อยู่ภายใต้ความรู้สึก
  “ฉันต้องการ _____.” (เช่น ได้รับความเข้าใจ ความรัก ความสุข ความเห็นอกเห็นใจกัน ความเคารพ การรับฟัง ความปลอดภัย ความเชื่อใจ อยากได้ความรับวางใจ การสนับสนุน ความสบายใจ ความสงบ กำลังใจ มิตรภาพ ความสำคัญ ศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์)

- **การร้องขอ:**

  สุดท้ายแล้ว บอกว่าเราต้องการให้อีกฝ่ายทำอะไร เพื่อให้เราบรรลุสิ่งที่ต้องการผู้พูดกล่าวร้องขอให้ผู้อื่นช่วยให้ได้สิ่งที่ต้องการอย่างชัดเจน “อยากให้คุณช่วย _____.”คำขออะไรก็ตามที่พูดออกมาในรูปแบบของคำด้านลบ เช่น “ห้าม” “อย่า” “ไม่” คือคำขอที่บ่งบอกว่าคุณไม่ต้องการอะไร ซึ่งคำขอพวกนี้มีแนวโน้มว่าจะทำให้อีกฝ่ายเกิดการต่อต้าน เพราะมันฟังดูเหมือนเข้ามายุ่มย่ามในชีวิต แทนที่จะใช้คำด้านลบ ก็ลองใช้คำที่บอกไปตรง ๆ เลยว่าเราอยากให้อีกฝ่ายทำอะไร ต้องระบุคำขอไปอย่างละเอียดด้วย ไม่ใช่บอกแค่กว้าง ๆ เพราะเป็นไปได้ว่าอีกฝ่ายอาจจะตีความผิดไป หรือไม่เข้าใจชัดเจนว่าต้องทำอะไรกันแน่

  ตัวอย่างแบบเต็ม:

  “เมื่อฉันได้ยินคุณพูดแทรกขณะที่ฉันกำลังพูดอยู่ ฉันรู้สึกว่าไม่รับความเคารพ ฉันอยากรู้สึกว่าได้รับความเคารพ คุณจะช่วยรอจนกว่าฉันจะพูดเสร็จแล้วค่อยพูดได้ไหม”

ทำงานร่วมกับคนกลาง

บทบาทของคนกลางคือ การเป็นคนกลางช่วยผู้อื่นพูดคุย เพื่อข้ามผ่านความขัดแย้ง บางครั้งผู้นำในกลุ่มอาจไม่ใช่คนที่เก่งที่สุดในการพูดไกล่เกลี่ย ผู้นำอาจสนิทสนมกับคนที่เกี่ยวข้องและไม่สามารถแสดงความคิดเห็นที่เป็นกลางได้ ในกรณีนี้ ให้หาคนกลางที่มาจากนอกกลุ่มของคุณ เช่น ครู หรือที่ปรึกษาที่น่าไว้วางใจเพื่อช่วยให้สมาชิกได้ข้อยุติ



4.6 หลักความก้าวหน้า

เมื่อต้องใช้เวลานานในการบรรลุเป้าหมายแคมเปญของคุณ คุณจะต้องนึกถึงเป้าหมายระยะสั้นเล็ก ๆ ระยะสั้น ที่จะช่วยให้กลุ่มของคุณสร้างแรงกระตุ้นได้ หากผู้สนับสนุนของคุณรู้สึกว่าพวกเขามีความก้าวหน้าที่จะบรรลุตามข้อเรียกร้องของคุณ พวกเขาก็มีแนวโน้มที่จะอยู่สนับสนุนต่อและร่วมงานต่อไป สิ่งนี้เรียกว่า "หลักความก้าวหน้า" ซึ่งพัฒนาโดยนักวิจัยชื่อ เทเรซ่า อมาบิเล

สิ่งสำคัญคือคุณต้องเลือกเป้าหมายเล็ก ๆ ระยะสั้น ที่คุณมั่นใจว่าทำได้และไม่ต้องใช้ทรัพยากรมาก การบรรลุเป้าหมายเล็ก ๆ จะช่วยให้คุณได้รับความสนใจจากผู้สนับสนุน และสร้างพลังเพื่อผลักดันไปสู่ชัยชนะที่ยิ่งใหญ่ต่อไป นอกจากนี้ยังสามารถช่วยลดความผิดหวังจากความล้มเหลว เพราะคุณสามารถย้ำเตือนทุกคนถึงสิ่งที่คุณได้ทำสำเร็จ และเป็นเหตุผลว่าทำไมพวกเขาจึงควรมีความหวังต่อไป

ไม่มีคำว่าความพ่ายแพ้เมื่อเป็นเรื่องของการเคลื่อนไหว หากคุณประสบปัญหาในแคมเปญของคุณ เช่น การลงคะแนนเสียงไม่เป็นไปตามที่คุณต้องการหรือกลุ่มเป้าหมายของคุณปฏิเสธข้อเรียกร้องของคุณซ้ำ ๆ คุณควรเรียกรวมตัวสมาชิกอีกครั้งและดูว่ากลยุทธ์ของคุณจำเป็นต้องแก้ไขอะไรหรือไม่ คุณไม่ควรยอมแพ้ กรณีเดียวที่คุณควรพิจารณาการประนีประนอมกับกลุ่มเป้าหมายก็คือ เมื่อฐานของคุณอ่อนแอลงและคุณไม่สามารถสร้างอำนาจต่อไปได้

ในทางกลับกัน เมื่อแคมเปญของคุณบรรลุเป้าหมาย งานของคุณไม่จำเป็นต้องหยุดอยู่แค่เป้าหมายนั้น คุณต้องการทำให้สมาชิกมีการเคลื่อนไหวนำข้อเรียกร้องของคุณไปปฏิบัติอยู่เสมอ เพื่อให้แน่ใจว่ากลุ่มเป้าหมายของคุณทำตามคำสัญญาของพวกเขา คุณยังต้องดูว่าจะสามารถนำชัยชนะหรือเป้าหมายนั้นมาผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากยิ่งขึ้นได้อย่างไร

ต่อไปนี้คือเคล็ดลับเมื่อคุณบรรลุเป้าหมายในแคมเปญของคุณ:

- **อย่าเอาชัยชนะที่ได้ไปเย้ยคู่แข่ง**

  พูดคุยเกี่ยวกับชัยชนะของคุณในแง่ที่ทุกคนในชุมชนจะได้รับประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงนี้ ไม่จำเป็นต้องมีผู้แพ้ในการต่อสู้เพื่อความยุติธรรมในสังคม

- **ฉลองชัยชนะครั้งใหญ่ของคุณ**

  คุณทำงานมาหนัก ใช้เวลาในการชื่นชมสิ่งที่คุณได้ทำสำเร็จ

- **บันทึกชัยชนะของคุณเอาไว้**

  ส่งข้อมูลสื่อให้กับสำนักข่าวที่คุณรู้จักและเผยแพร่ชัยชนะบนโซเชียลมีเดีย เพื่อให้ทุกคนรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายของคุณตกลงที่จะตอบสนองต่อข้อเรียกร้อง นี่คือกุญแจสำคัญที่จะทำให้แน่ใจว่ากลุ่มเป้าหมายของคุณกำลังปฏิบัติตาม นอกจากนี้ยังเป็นประโยชน์ในการจัดทำเอกสารแคมเปญทั้งหมดของคุณ เพื่อให้คุณสามารถส่งต่อกลยุทธ์ ความสำเร็จ และความท้าทายให้กับผู้จัดงานในอนาคตได้

- **สร้างทีมควบคุมดูแลขึ้นมา**

  เลือกผู้นำในกลุ่มของคุณเพื่อมาดูแลการดำเนินการติดตามความข้อเรียกร้องของคุณ หากเป้าหมายของคุณเริ่มล้มเหลว ไม่ดำเนินการ หรือไม่เป็นไปตามข้อเรียกร้อง คุณต้องมีใครสักคนที่พร้อมจะเตือนผู้อื่นและกดดันพวกเขาอีกครั้ง

- **กำหนดเป้าหมายต่อไป**

  ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดอย่างหนึ่งของแคมเปญไม่ใช่แค่การตอบสนองข้อเรียกร้องเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการที่คุณได้สร้างชุมชนเฉพาะที่ไม่ได้มีแต่คนที่มีแพสชั่น แต่ยังรู้วิธีที่จะชนะแคมเปญอีกด้วย นี่คือช่วงเวลาที่ดีในการทำให้ผู้คนมีส่วนร่วมและเริ่มต้นกำหนดโครงร่างข้อเรียกร้องในการดำเนินการแก้ไขสำหรับครั้งต่อไป



5

หน่วยที่

กรณีศึกษา

การมีส่วนร่วมของเยาวชนกับภาคส่วนต่าง ๆ และชุมชน

5.1 กรณีศึกษาโครงการริทัศน์ โครงการที่นำโดยเยาวชน

สำหรับบทนี้เป็นจะเป็นการนำเสนอตัวอย่างการดำเนินงานบางโครงการที่นำโดยเยาวชนภายใต้โครงการริทัศน์ "ReThink Urban Spaces" ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.) ระหว่างปี พ.ศ. 2564 ถึง 2566 เพื่อเป็นกรณีศึกษาเรื่องการมีส่วนร่วมของเยาวชนกับภาคส่วนต่าง ๆ และชุมชน และเชื่อมโยงไปสู่แนวคิดและวิธีการของเมืองหลวงเยาวชนแห่งสหภาพยุโรป (European Youth Capital) ซึ่ง โครงการริทัศน์ "ReThink Urban Spaces" ได้นำเยาวชนไทยและผู้เชี่ยวชาญของโครงการ ไปเยี่ยมชม แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับกลไกและวิธีการในการส่งเสริมและเสริมสร้างความเข้มแข็งของการมีส่วนร่วมของเยาวชนในประเด็นของเมือง ของ 3 เมืองหลวงเยาวชนเยาวชนแห่งสหภาพยุโรปซึ่งถือเป็นกลไกในระดับภาคพื้นยุโรปที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในบริบทที่เกี่ยวกับเมืองอย่างยั่งยืน

โครงการ **"ReThink Urban Spaces-RTUS การมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาชุมชนเมือง"** เป็นโครงการความร่วมมือระหว่างองค์กรภาคประชาสังคมจากหลากหลายภาคส่วนที่มีประสบการณ์ด้านวัฒนธรรม เยาวชน พลเมืองและการพัฒนา โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมศักยภาพของเยาวชนไทยในการมีส่วนร่วมกับการพัฒนาพื้นที่เมืองของทุกในฐานะพลเมืองที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาพื้นที่เมืองและชุมชนเมือง และเปิดโอกาสให้กลุ่มเยาวชนในพื้นที่เมือง 5 พื้นที่ได้แก่ เชียงใหม่ ขอนแก่น กรุงเทพมหานครและปริมณฑล กาญจนบุรี และหาดใหญ่ ได้เรียนรู้สร้างสรรค์และพัฒนาโครงการตามประเด็นของเมืองและดำเนินการในรูปแบบต่าง ๆ ตามที่เยาวชนสนใจ โดยกรณีศึกษาที่ต่อไปนี้ เป็นตัวอย่างรูปธรรมของการดำเนินงานที่นำโดยเยาวชนของแต่ละพื้นที่เมืองในโครงการ ที่จะช่วยให้เราเห็นถึงแนวคิด รูปแบบการดำเนินงาน เครื่องมือ และผลของกิจกรรมในการขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองผ่านกิจกรรมที่ริเริ่มโดยเยาวชน และการมีส่วนร่วมที่ปรากฏในโครงการ ในช่วงระยะเวลาภายในปี 2565

รูปแบบการดำเนินงานในแต่กรณีศึกษาต่อไปนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิด ‘การมีส่วนร่วมกับเยาวชนอย่างมีความหมาย’ ในระดับต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับระดับขั้นของทฤษฎีการมีส่วนร่วม ของ Roger Hart (Hart, 1992) โดยแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

1. ระดับเยาวชนเป็นผู้ให้คำปรึกษา Youth Consulted

เป็นระดับที่มีการริเริ่มและดำเนินการโดยหน่วยงาน โดยมีเยาวชนเป็นผู้ให้ความคิดเห็น และเยาวชนเป็นได้รับผลประโยชน์หรือผลกระทบจากการดำเนินโครงการแต่ไม่มีอำนาจในการควบคุมหรือกำกับดูแลโครงการโดยตรง

2. ระดับเยาวชนเป็นผู้ร่วมทำงาน Youth Contributing

เป็นระดับที่มีการริเริ่มและดำเนินการโดยหน่วยงาน โดยมีเยาวชนเป็นผู้ร่วมทำงานในบทบาทคณะทำงานทั้งในส่วนของการวางแผนโครงการ เป็นผู้ดำเนินโครงการ เช่น เป็นผู้ออกแบบ หรือทำงานเฉพาะบางบทบาทหรือบางกิจกรรมรวมถึงร่วมติดตามการดำเนินโครงการ ในระดับของการเป็นผู้ร่วมทำงานนี้ เยาวชนจะเป็นได้รับผลประโยชน์หรือผลกระทบจากการดำเนินโครงการแต่ก็ยังไม่มีอำนาจในการควบคุมหรือกำกับดูแลโครงการโดยตรง คล้ายคลึงกับการมีส่วนร่วมของเยาวชนในระดับให้คำปรึกษาแต่มีเยาวชนเป็นหนึ่งในทีมทำงานด้วย



3. ระดับเยาวชนเป็นหุ้นส่วน Youth as Partners

เป็นระดับที่มีการริเริ่มและดำเนินการโดยหน่วยงาน หรือโดยเยาวชน หรือร่วมริเริ่มและขับเคลื่อนโครงการโดยเยาวชนและหน่วยงาน โดยมีเยาวชนมีส่วนร่วมในการสร้างเครือข่าย สร้างบทสนทนา ตั้งประเด็นร่วมกับหน่วยงานและร่วมขับเคลื่อนในทุกขั้นตอนของการดำเนินงาน ตั้งแต่การวางกลยุทธ์ การร่วมตัดสินใจ การวางแผน การดำเนินโครงการ รวมถึงการประเมินผลโครงการด้วย ในระดับของการเป็นหุ้นส่วนนี้ เยาวชนจะเป็นผู้ร่วมกำหนดทิศทาง ความท้าทายและเป้าหมายรวมถึงกระบวนการและผลลัพธ์ของโครงการ สำหรับโครงการที่มีเยาวชนเป็นผู้รับได้รับประโยชน์หรือเป็นผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นหลักนั้นควรตั้งเป้าหมายให้มีเยาวชนเป็นหุ้นส่วนหรือเป็นผู้นำในการดำเนินโครงการ เพื่อเลี่ยงการสร้างการมีส่วนร่วมที่ไม่แท้จริงหรือในรูปแบบที่ทำอย่างพอเป็นพิธี

4. ระดับเยาวชนเป็นผู้นำ Youth as Leaders

ระดับที่มีการริเริ่มและดำเนินการโดยเยาวชน โดยเยาวชนเป็นผู้รับผิดชอบหน่วยงานและเป็นผู้จัดการทั้งหมดตั้งแต่กระบวนการริเริ่ม วางแผนและดำเนินโครงการ รวมถึงติดตามและประเมินผลโครงการด้วยตนเอง ในระดับเยาวชนเป็นผู้นำนี้เยาวชนจะเป็นผู้กำหนดเป้าหมาย ประเด็น กระบวนการและผลลัพธ์ของโครงการด้วยตนเอง ในระดับนี้หน่วยงานต่าง ๆจะรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสนับสนุนให้เยาวชนดำเนินโครงการได้บรรลุตามเป้าหมาย ทั้งเป็นฝ่ายหนุนหลัง ให้คำปรึกษา ให้พื้นที่ ให้ข้อมูล เสริมสร้างศักยภาพ และเชื่อมโยงเครือข่ายภาคีผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้แก่เยาวชน

กรณีศึกษา 1 Hatyai Connext โดยกลุ่ม Hatyai Connext[1]

Hatyai Connext เป็นทั้งชื่อกลุ่มเยาวชนริทัศน์หาดใหญ่และชื่อโครงการ ที่สร้างพื้นที่การสื่อสารเรียนรู้ ชูเด่น อัตลักษณ์ของเมืองหาดใหญ่ โดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความตระหนักรู้และค้นหาความเป็นเมืองหาดใหญ่โดยตัวกิจกรรมได้เปิดพื้นที่ให้เข้าถึงคุณค่าของเมือง เปิดพื้นที่สร้างบทสนทนาแลกเปลี่ยนของกลุ่มคนในชุมชนเมืองหาดใหญ่ และนำไปสู่การเชื่อมต่อของผู้คนที่หลากหลาย ซึ่งเยาวชนได้ดำเนินงานโครงการให้มีความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมกัน โดยมุ่งที่สร้างพื้นที่ของการสื่อสารเรียนรู้ ทั้ง on ground, offline และ online ด้วย 3 กิจกรรม ประกอบด้วย

'Hatyai Happens หาดใหญ่ทำที: เดินทีเป็นเรื่อง' กิจกรรมเดินเมืองหาดใหญ่ผ่านมื้ออาหารที่พาผู้คนเข้าถึงคุณค่าของวัฒนธรรมด้วยเครื่องมือการเดินสำรวจเมืองเพื่อเรียนรู้ เพื่อให้สัมผัสถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ที่หลากหลายใน 3 เส้นทางที่ออกแบบ ภายใต้แนวคิด '3 มื้อ 3 กิจกรรม 3 สถานที่' ในการเปิดมุมมองต่อการพัฒนาพื้นที่สาธารณะที่คำนึงถึงมิติทางสังคม สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม รวมถึงสร้างพื้นที่ที่ให้ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนา โดยใช้พื้นที่อาหารซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของเมืองหาดใหญ่สร้างบทสนทนาเมืองที่จะทำให้หาดใหญ่เป็นเมืองที่น่าอยู่ต่อไป การดำเนินงานนี้เกิดจากร่วมมือกันระหว่างเยาวชนริทัศน์หาดใหญ่โครงการ Hatyai Connext ทำงานร่วมกับ บริษัท ฉมา โซเอ็น จำกัด ในการร่วมกันออกแบบและดำเนินการ ในการสร้างการสื่อสารสร้างจิตสำนึกสาธารณะต่อพื้นที่สาธารณะของเมืองอย่างมีส่วนร่วมผ่านมุมมองและเรื่องราวภาคประชาชน การขับเคลื่อนงานในกิจกรรมนี้สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์โครงการกับภาคเอกชน และท้องถิ่นที่มีส่วนในการทำงานกับเยาวชน (Youth as Partners) นี้ร่วมกันและเป็นเจ้าของงานนี้ร่วมกัน

[1] โครงการ Hatyai Connext ดำเนินงานในพื้นที่เมืองหาดใหญ่ โดยสมาชิกของกลุ่มเยาวชนริทัศน์หาดใหญ่ ได้แก่ อณวิทย์ จิตรมานะ, สุตาภัทร ชากรี, สุทธหทัย นิยมวาส และปทุมมา ตั้งพิพัฒน์มงคล

Funded by the European Union
CO-FUNDED BY THE GOETHE INSTITUT
THAI CIVIC EDUCATION FOUNDATION
สสย



6

หน่วยที่

การประเมินโครงการ

ที่นำโดยเยาวชน



6.1 การประเมินโครงการที่นำโดยเยาวชน

เมื่อสิ้นสุดแผนกิจกรรม โครงการก็เสร็จสมบูรณ์ แต่ก่อนที่จะ "ปิดงาน" อย่างเป็นทางการ ก็จำเป็นต้องมีการประเมินขั้นสุดท้าย การประเมินถือเป็นจุดสิ้นสุดโครงการตามกรอบเวลาการดำเนินงาน โปรดจำไว้ว่าโครงการต้องมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด
อย่างไรก็ตาม เมื่อพูดกันตามความจริงแล้วนั้น การสิ้นสุดโครงการมักนำมาซึ่งโครงการใหม่หรือโครงการต่อเนื่องจากโครงการก่อนหน้านี้ ในความเป็นจริงแล้วการประเมินผลควรพิจารณาถึงการติดตามผลของโครงการ การประเมินขั้นสุดท้ายนั้นสามารถพูดได้ว่าเป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลและกำหนดเกณฑ์ที่นำไปสู่:

- **การประเมินสิ่งที่ทำสำเร็จ**
- **คำอธิบายว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร**
- **ข้อเสนอต่อการดำเนินงานหรือการวางแผนที่ดีขึ้นสำหรับการดำเนินโครงการในอนาคต**

การประเมินแตกต่างจากการให้เหตุผลชี้แจงว่ามีการใช้จ่ายเงินอย่างไร แตกต่างจากนโยบายการประชาสัมพันธ์ แตกต่างจากกลยุทธ์การระดมทุน และแตกต่างจากการหาข้อแก้ตัวสำหรับจุดอ่อนของตนเอง อย่างไรก็ตาม การประเมินมักมีความสับสนหรือมีข้อจำกัดอยู่เพียงจุดเดียวหรือบางจุดเท่านั้น เพราะการประเมินมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นเหล่านั้น การประเมินผลเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการวางแผนและโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาความสามารถของเรา โครงการของเรา และกิจกรรมของเรา การประเมินจึงควรถูกใช้เป็นเครื่องมือพื้นฐานในกระบวนการทำงานที่มุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพราะจุดแข็งหลักของการประเมินคือการเตรียมการให้เราพร้อมทำสิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้นกว่าที่เคยทำมาก่อน

โดยทั่วไป เราควรทำการประเมินเนื่องจาก:

- เราต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม และพัฒนาศักยภาพและทักษะของเรา
- เราต้องการตรวจสอบสิ่งที่บรรลุผล ซึ่งเกิดขึ้นจากความพยายามและการลงมือทำงานของเรา
- เราต้องการรวบรวมและตรวจพิสูจน์ประสบการณ์การเรียนรู้
- เราต้องการตรวจสอบว่าตัวเรามีประสิทธิภาพเพียงใด
- เราต้องการดูว่าเราสามารถปรับปรุงตรงไหน
- เราต้องการให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้หรือกระบวนการพัฒนา

บางครั้งการประเมินเป็นงานที่ยากและน่ากลัวเมื่อ:

- เราถูกบังคับให้ทำ
- เรากลัวผลการประเมินที่เกิดขึ้น (การประเมินนั้นมุ่งถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ สำเร็จ-ล้มเหลว มากกว่าดูการพัฒนา ความเปลี่ยนแปลงที่ก้าวหน้าขึ้นจากปฏิบัติการ หรือ สร้างบทเรียนการทำงาน)
- เราไม่รู้วิธีการทำอย่างถูกต้อง
- เรารู้ว่าผลการประเมินจะไม่ถูกนำไปใช้และไม่อาจเปลี่ยนแปลงอะไรได้(ประเมินไปก็เท่านั้น ไม่นำไปผลไปปรับปรุงอะไร)

การประเมินขั้นสุดท้ายของโครงการควรประกอบไปด้วย:

- ผลลัพธ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
- วัตถุประสงค์ที่บรรลุ
- การจัดการทางการเงิน
- ผลกระทบต่อองค์กร
- กระบวนการ
- ข้อเสนอ/บทเรียนที่ข้นพบ ต่อการพัฒนาการทำงานในระยะต่อไป

การประเมินผลลัพธ์

ขณะนี้เรากำลังรวบรวมสิ่งที่ได้รับจากโครงการทั้งทางตรงและทางอ้อม เราควรประเมินผลสำเร็จ (ในทุกระดับ) โดยแยกสิ่งที่วางแผนไว้จริงออกจากสิ่งที่ไม่ได้วางแผนแต่เกิดผลที่ไม่ได้คาดคิดขึ้นมา แน่นอนว่าปัจจัยสำคัญจะเป็นตัวกำหนดหรือประเมินว่า ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลมาจากโครงการมากน้อยเพียงใด (หรือมันก็ควรจะบรรลุผลหรือไม่?)

จากผลลัพธ์ เรากำลังพูดถึงการเปลี่ยนแปลงในความเป็นจริงทางสังคมที่เราตั้งใจจะแก้ไขตั้งแต่แรก รวมถึงการเปลี่ยนแปลงในผู้คน (กระบวนการศึกษาทางสังคม) ในองค์กรและภาคีพันธมิตร ในความสัมพันธ์กับชุมชน ฯลฯ

การประเมินวัตถุประสงค์

นัยโดยธรรมชาติของการประเมินขั้นสุดท้ายก็คือการเผชิญหน้ากับผลลัพธ์ด้วยวัตถุประสงค์ตั้งต้น โดยมีเงื่อนไขว่าวัตถุประสงค์เหล่านั้นเป็นรูปธรรมและสามารถประเมินได้ ยิ่งวัตถุประสงค์มีความเป็นรูปธรรมมากเท่าใด การประเมินก็จะง่ายขึ้นเท่านั้น นอกเหนือจากคำว่า สำเร็จ/ไม่สำเร็จ การประเมินจะต้องมีการพิจารณาว่าเราได้บรรลุวัตถุประสงค์ถึงระดับใด มีวัตถุประสงค์ทางการศึกษามากมายที่โดยคำจำกัดความแล้วประเมินได้ยาก เพราะยากที่จะตรวจสอบปริมาณ ยากที่จะวัดค่า หรือแม้แต่ยากในการประเมิน ดังนั้นการกำหนดวัตถุประสงค์ที่สามารถวัดผลได้ในขณะที่เริ่มเขียนรายละเอียดโครงการจึงมีความสำคัญ เมื่อนำเสนอผลการประเมิน คุณจะต้องมีตัวเลขที่มีผลลัพธ์ในเชิงปริมาณเพื่อสนับสนุนผลลัพธ์เชิงคุณภาพที่เกิดขึ้นด้วย

การประเมินการจัดการทางการเงิน

การประเมินการจัดการทางการเงินมีความสำคัญสำหรับแต่ละโครงการไม่น้อยเลย เพราะโดยปกติแล้วคุณจะต้องจัดเตรียมรายงานทางการเงินให้กับผู้สนับสนุน องค์กร ฯลฯ นอกจากการเผยให้เห็นการขาดดุลแล้ว (ถ้ามี) รายงานการเงินยังมีประโยชน์ในการตรวจสอบว่าขณะนี้มีแหล่งเงินทุนใหม่สำหรับองค์กรหรือไม่ เงินส่วนใหญ่ไปที่ไหน ฯลฯ และแน่นอนว่ามีประโยชน์ในการตรวจสอบว่าเงินหรือทรัพยากรบางอย่างนั้นสามารถนำไปใช้ในรูปแบบอื่นได้อย่างไรอีกบ้าง

การประเมินผลกระทบที่มีต่อองค์กร

การประเมินผลกระทบที่มีต่อองค์กรถือเป็นเรื่องน่าสนใจสำหรับโครงการที่แสดงถึงนวัตกรรมที่สำคัญ ผลกระทบต่อองค์กรอาจมาจากประสบการณ์และความเชี่ยวชาญใหม่ ๆ สมาชิกใหม่ พันธมิตรใหม่ ชื่อเสียงที่สั่งสม ทรัพยากรอื่น ๆ ความสามารถในการเข้าถึงผู้คนหน้าใหม่ ๆ เป็นต้น

การประเมินกระบวนการ

ผลลัพธ์ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่จับต้องได้เท่านั้น มันยังสามารถเป็นผลการเรียนรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับในสาขาเฉพาะ เพื่อที่จะจดบันทึกและทำความเข้าใจมัน เราจำเป็นต้องมีการประเมินกระบวนการที่เราได้ดำเนินการในการวางแผนและการจัดการโครงการ มีเรื่องไหนที่เราจะทำให้แตกต่างออกไปจากเดิม? เราสามารถเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับการวางแผนและการจัดการโครงการบ้าง? ผู้คนสามารถเรียนรู้อะไรผ่านกระบวนการดำเนินโครงการได้บ้าง?



6.2 การเตรียมการและดำเนินการประเมินผล

ความสำเร็จของการประเมินในรูปแบบใด ๆ ก็ตามจะขึ้นอยู่กับเงื่อนไขพื้นฐานสามประการดังนี้

- **เวลา**

  ทุกโครงการต้องมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดเพื่อให้สามารถทำการประเมินได้ แต่ไม่ได้หมายความว่าโครงการจะต้องหยุดไว้แค่นั้นเพียงแต่ต้องมีการกำหนดจุด "หยุดและมองย้อนทบทวนกลับไป" วิธีนี้ใช้กับการประเมินขั้นสุดท้ายเช่นเดียวกับการประเมินขั้นกลาง การจัดการเวลาได้ไม่เพียงพอจะนำไปสู่ความล้มเหลวที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงในโครงการในช่วงเวลาที่กำหนด หรือทำให้สูญเสียการควบคุมกระบวนการประเมินและวัตถุประสงค์ เวลาเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเพื่อให้สามารถเตรียมการประเมินได้ทันเวลาเพื่อที่จะเก็บข้อมูลที่สำคัญให้ได้

- **การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ดี**

  การกำหนดวัตถุประสงค์ที่เป็นรูปธรรม (และสามารถแยกความแตกต่างจากเป้าหมายโดยทั่วไป) เป็นหนึ่งในขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการกำหนดโครงการและดำเนินการประเมินผล การขาดความชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์มักจะก่อให้เกิดการสูญเสียการควบคุมโครงการในมิติของการศึกษาและการปฏิบัติ เนื่องจากผลลัพธ์ในตอนสุดท้ายจะสร้างความสับสนระหว่างผลลัพธ์ที่บรรลุและวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ วัตถุประสงค์นั้นสามารถ (และควร) เปลี่ยนแปลงได้ กล่าวคือเป็นผลจากการประเมินระดับกลาง อย่างไรก็ตาม ควรเขียนออกมาให้ชัดเจนที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และต้องสร้างความกระจ่างให้กับทุกคนที่เกี่ยวข้องในโครงการ

- **การวางแผนในการประเมินผลที่ดี**

  การประเมินนั้นง่าย แต่สามารถทำให้ง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้นได้หากวางแผนตั้งแต่ต้น การวางแผนอาจไม่ได้หมายถึงการลงมือเตรียมการจริง ๆ แต่อย่างน้อยก็ต้องตระหนักไว้ว่าจะต้องมีการประเมินและต้องมีการเก็บข้อมูลการประเมินไว้อย่างปลอดภัย แท้จริงแล้ว ข้อมูลเหล่านี้อาจหาได้แค่ในตอนเริ่มต้นโครงการเท่านั้น ควรใช้ข้อสรุปของการประเมินผลเพื่อตัดสินใจในการติดตามผลหรือการทำโครงการต่อเนื่อง โดยพิจารณาถึงสภาพสังคมและสิ่งที่ต้องทำต่อไปอีกครั้ง





6.3 การประเมินผลและการวางแผนโครงการ

ในกระบวนการวางแผนและดำเนินโครงการ หนึ่งในบทบาทสำคัญของการประเมินผลคือการช่วยให้เราเห็นความเกี่ยวข้องและความเพียงพอเหมาะสมของโครงการและกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของสังคมที่เป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการ

ความหมายโดยนัยตามธรรมชาติของการประเมินขั้นสุดท้ายคือ การเผชิญหน้ากับผลลัพธ์ด้วยวัตถุประสงค์ตั้งต้น รวมถึงเหตุผลที่เป็นตัวกระตุ้นโครงการ (ทั้งสังคม สถาบัน บุคคล) เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่เกี่ยวข้อง (เช่น ความเป็นจริงทางสังคมเปลี่ยนไป ปัญหายังคงมีอยู่และต้องขยายเวลาโครงการออกไป มีแรงจูงใจเพิ่มขึ้น ฯลฯ) ผลของการวิเคราะห์นี้ควรเป็นตัวกำหนดการติดตามผลของโครงการ (ลักษณะ รูปแบบ ขอบเขต ฯลฯ)

การวางแผนการประเมินผลสามารถทำได้เหมือนกับการวางแผนโครงการ ได้แก่ มีการกำหนดวัตถุประสงค์ วิธีการทำงาน แผนปฏิบัติการ ฯลฯ การประเมินผลไม่ได้มีการวางแผนหรือดำเนินการในลักษณะนี้เสมอไป (และไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นนั้น) แต่มักมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้อยู่เสมอ

การออกแบบ

เมื่อเรามีความชัดเจนว่าจุดประสงค์ของการประเมินคืออะไร เราต้องกำหนดวัตถุประสงค์ กล่าวคือ สิ่งที่จะถูกประเมิน (การใช้ทรัพยากร วิธีการศึกษา ผลลัพธ์ ผลกระทบ ฯลฯ) วัตถุประสงค์เหล่านี้จะกำหนดตัวบ่งชี้หรือเกณฑ์ (เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ) และเวลาที่ควรเริ่มการประเมิน

รวบรวมข้อมูล

เมื่อมีการกำหนดตัวบ่งชี้และเกณฑ์แล้ว กระบวนการต่อไปคือการเก็บข้อมูลที่จำเป็น (จำนวนผู้เข้าร่วมที่เข้าร่วม สิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้ สิ่งที่พวกเขาทำหลังจากนั้น เป็นต้น) เกณฑ์และวัตถุประสงค์จะเป็นตัวกำหนดวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร บทสัมภาษณ์ ระหว่างดำเนินโครงการหรือหลังจบโครงการ ฯลฯ)

การตีความข้อมูล

ข้อมูลที่เรามีหมายความว่าอย่างไร? การตีความรวมถึงขั้นตอนที่ตามมาจะสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายที่ยากที่สุดในการประเมินผล นั่นก็คือความเป็นกลาง ความเป็นจริงสามารถนำมาตีความได้หลายวิธี และคนเราก็ยังอาจมีอิทธิพลต่อการประเมินตามความสนใจและความกังวลของเรา การตระหนักถึงความจำเป็นต้องวางตัวให้เป็นกลางถือเป็นสิ่งสำคัญ การตีความจะสามารถทำได้ง่ายขึ้น (และเปิดทางไปสู่ข้อสรุป) หากเราสามารถนำข้อมูลไปเปรียบเทียบกับประสบการณ์อื่น ๆ ในลักษณะเดียวกันได้

การประเมินและข้อสรุป

การประเมินเป็นกระบวนการในการสรุปผลที่มีความสัมพันธ์กัน จากข้อมูลที่ได้รับ ถือเป็นการมองหาสาเหตุของสิ่งที่เกิดขึ้น มุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ และนำมามองจากมุมมองของจุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ตั้งต้นของโครงการ

การนำผลไปประยุกต์ใช้

ข้อมูลและข้อสรุปที่ได้จากข้อมูลทั้งหมดนั้นจะไม่มีความหมายเลย หากไม่มีการดำเนินการใด ๆ กับข้อมูลเหล่านั้น การประเมินผลจะไม่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเลยหากไร้ซึ่งความปรารถนาที่จะเปลี่ยนแปลง หรือไม่ยอมรับผลการประเมิน เป็นต้น ต้นเหตุของการต่อต้านการเปลี่ยนแปลงมีมากมาย (ทั้งทางสถาบัน ส่วนตัว ทางการเมือง ฯลฯ) อาจถูกจำกัดโดยความเที่ยงธรรมเป็นกลางในการประเมินผล รวมถึงขึ้นอยู่กับว่าใครมีส่วนร่วมหรือใครเป็นผู้ดำเนินการ





6.4 การสิ้นสุดและการรายงาน

เมื่อจังหวะงานเริ่มลดลงและส่วนของงานธุรการและงานเอกสารเพิ่มขึ้นมา ก็ราวกับว่ามีกฎหมายอะไรบางอย่างมากั้นไม่ให้เราทำงานเสร็จและปิดงานได้จริง ๆ เสียที นอกจากนี้ในหลายกรณี การหาผลลัพธ์ของโครงการอาจถูกอุปสรรคขัดขวางหากไม่สามารถจบงานได้อย่างเหมาะสม

ก่อนปิดโครงการ จำเป็นต้องมีการรวบรวม จดไว้เป็นลายลักษณ์อักษร หรือบันทึกผลการประเมินไว้ในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง บ่อยครั้งที่ต้องมีการสรุปรายงานทางการเงินให้เสร็จสิ้นด้วย และในหลายกรณีก็ยังมีรายงานและเอกสารประเภทอื่น ๆ ที่ต้องนำไปเก็บรักษาให้ปลอดภัยด้วย

แน่นอนว่าเราต้องนำสิ่งเหล่านี้มาพิจารณาในการวางแผนโครงการ หนึ่งในปัญหาที่พบบ่อยที่สุดในการวางแผนคือ ความจริงที่ว่าเรามักไม่รู้ว่าต้องใช้เวลา (และทรัพยากร) เท่าไหร่ในการดำเนินการให้เสร็จสิ้น ผลที่ตามมาก็คือ เกิดงานสะสมคั่งค้างซึ่งไม่มีใครต้องการรับผิดชอบ

ดังนั้นเมื่อคุณวางแผนโครงการ ให้พิจารณาให้ถึงเรื่องเวลาและคนเพื่อที่จะ:

- **ปิดบัญชีและจัดทำรายงานทางการเงิน**
- **เขียนและส่งรายงานไปยังผู้บริจาคและผู้สนับสนุน**
- **ขอบคุณภาคีพันธมิตร ผู้สนับสนุน และผู้เข้าร่วม**
- **เขียนรายงานเอกสารของโครงการ**

การประเมินผลแสดงถึงการปิดฉากวงจรของโครงการ และมักแสดงถึงการสิ้นสุดของโครงการ การประเมินต้องนำไปสู่ข้อสรุปดังที่เราเห็นก่อนหน้านี้ ข้อสรุปต้องมีการกล่าวถึงขั้นตอน มิติการทำงาน วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของโครงการ โดยต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้เป็นพิเศษและอ้างอิงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหรือผลกระทบที่มีชุมชนและในกลุ่มคนหนุ่มสาว

- **มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่เกิดขึ้นจากโครงการหรือไม่?**
- **มีเทรนด์ใหม่ ๆ ในสถานการณ์นั้นหรือไม่?**
- **ตอนนี้มีปัญหาใหม่หรือไม่?**
- **อะไรที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติมและรวมพลังให้แข็งแกร่ง?**
- **การเปลี่ยนแปลงใดที่มีความจำเป็นในการวางแผน การจัดการและการประเมินโครงการ(ใหม่)?**

โดยส่วนใหญ่มักมีการเริ่มต้นวางแผนโครงการใหม่และต่อยอดจากโครงการเก่าที่เพิ่งปิดจบไป เมื่อจบโครงการแล้วจำเป็นต้องมีการติดตามผลอย่างจริงจังแม้ว่าผู้ริเริ่มโครงการจะไม่สามารถดำเนินการต่อไปได้ ในบางมุมก็เป็นความรับผิดชอบของผู้ริเริ่มโครงการเช่นกันที่จะต้องแน่ใจว่าความคาดหวังที่ถูกสร้างขึ้นและพลวัตทางสังคมที่เกิดจากโครงการจะไม่ถูกทอดทิ้งไป เพราะในบางสถานการณ์สิ่งนี้อาจส่งผลเสียต่อชุมชนอย่างมาก นอกจากนี้ยังทำให้ผลลัพธ์ที่ดีนั้นสูญเปล่า

"ความคิดเห็นที่แสดงไว้ในสิ่งพิมพ์นี้ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้จัดพิมพ์ และไม่จำเป็นต้องสะท้อนถึงนโยบายทางการของคณะกรรมาธิการยุโรป สภายุโรป หรือคณะผู้แทนยุโรปประจำประเทศไทย การสนับสนุนของคณะกรรมาธิการยุโรปสำหรับการผลิตสิ่งพิมพ์ฉบับนี้ไม่ถือเป็น การรับรองเนื้อหาซึ่งสะท้อนถึงมุมมองของผู้เขียนและผู้จัดพิมพ์เท่านั้น และคณะกรรมาธิการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้งานใด ๆ"

สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามนำส่วนหนึ่งส่วนใดของสิ่งพิมพ์นี้ไปแปล ทำซ้ำ หรือส่งต่อ ไม่ว่าในรูปแบบใดหรือด้วยวิธีการใดทั้งทางอิเล็กทรอนิกส์ (ซีดีรอม อินเทอร์เน็ต ฯลฯ) หรือทางกลไกซึ่งรวมถึงการถ่ายเอกสาร การบันทึก หรือระบบจัดเก็บหรือเรียกค้นข้อมูลใด ๆ โดยไม่ได้รับอนุญาตล่วงหน้าอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรจากสถาบันเกอเธ่ประเทศไทย มูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย หรือสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (กรุณาติดต่อ Programm-Bangkok@goethe.de)

