

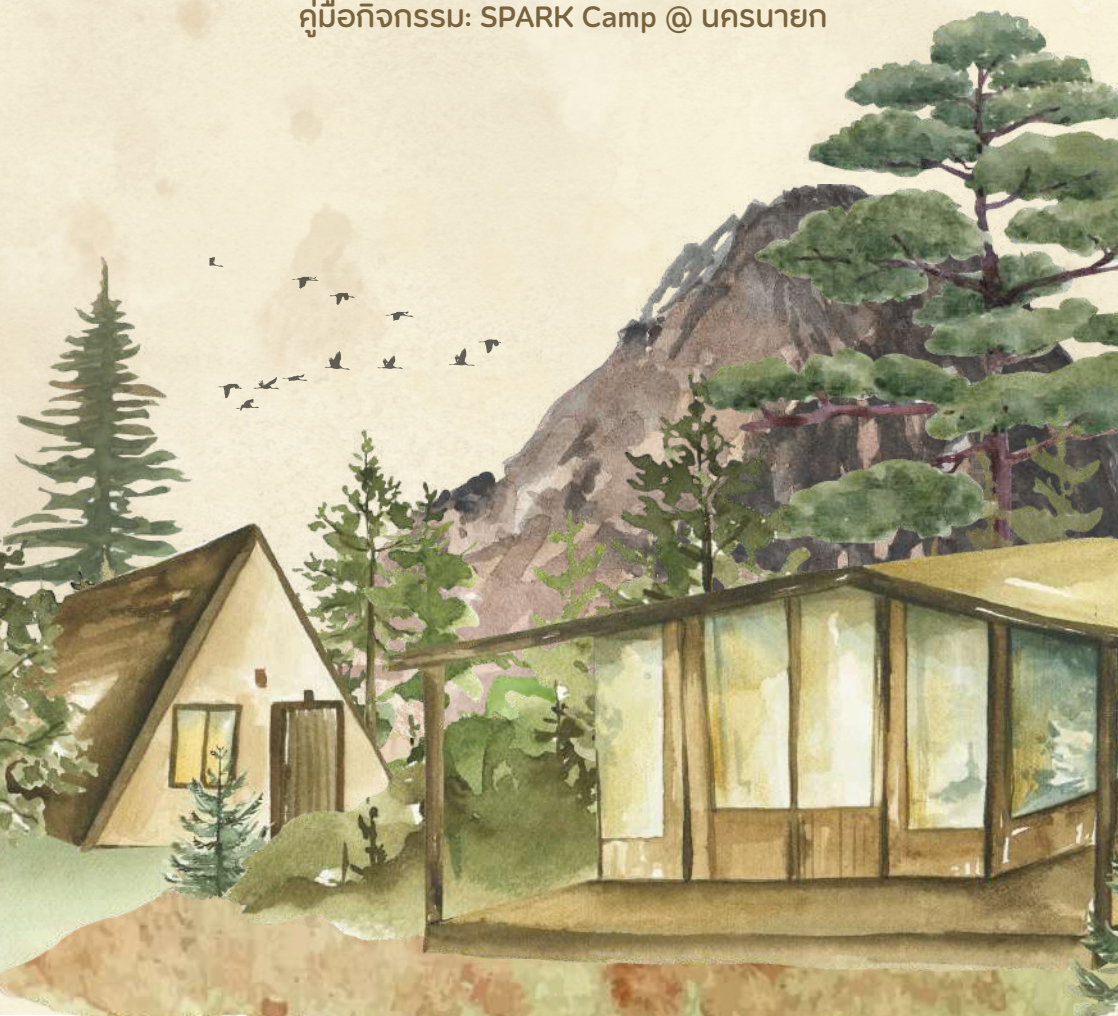


จุดประกาย เปลี่ยนสังคม

"SPARK"

Spark the Change. Stop the Corruption.

คู่มือกิจกรรม: SPARK Camp @ นครนายก



ภาพรวมกิจกรรม

พร้อมหรือยังที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคมให้กลายเป็นสังคมที่มีคุณธรรม กิจกรรม SPARK Camp เป็นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่จะพาคุณผจญภัย ค้นหา วิเคราะห์ และสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปได้จริงผ่านประสบการณ์ในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ณ จังหวัดนครนายก จังหวัดที่เต็มไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และความท้าทายในการพัฒนาอย่างยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย: นักศึกษาและครอบครัวที่ต้องการเรียนรู้การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (50 คน)

ระยะเวลา: 2 วัน (เสาร์-อาทิตย์)

สถานที่: จังหวัดนครนายก

รูปแบบ: การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ + วิเคราะห์/สังเคราะห์ข้อมูล + อวกาศแบบเชิงคิด + นำเสนอแนวคิด

กิจกรรมที่

1

เกม STRONG Model



วัตถุประสงค์

สร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการ STRONG Model ผ่านการบรรยายและการเตรียมความพร้อมสำหรับกิจกรรม Walk Rally 4 ฐาน รวมถึงการเชื่อมโยงกับความสำคัญของการป้องกันทุจริตในการพัฒนาท้องถิ่น

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1: การบรรยายเรื่อง STRONG Model

- วิทยากรจาก ป.ป.ช. บรรยายเรื่อง Introduction to STRONG Model
- อธิบายความหมายและความสำคัญของหลักการ STRONG Model พร้อมแนะนำกิจกรรม Walk Rally 4 ฐาน ดังนี้
 - S (Sufficient): ความพอเพียงและการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ
→ จะได้เรียนรู้ในฐาน "ตลาดพอเพียง"
 - T (Transparent): ความโปร่งใสในการดำเนินงานและการเปิดเผยข้อมูล
→ จะได้เรียนรู้ในฐาน "สะพานความไว้วางใจ" และ "กล่องปริศนาโปร่งใส"
 - R (Realise): การรับฟังและตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
→ จะได้เรียนรู้ในฐาน "สะพานความไว้วางใจ"
 - O (Onward): การมองไปข้างหน้าและสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
→ จะได้เรียนรู้ในฐาน "สร้างหอคอยสูง"
 - N (Knowledge): การแบ่งปันความรู้และสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน
→ จะได้เรียนรู้ในฐาน "กล่องปริศนาโปร่งใส"
 - G (Generosity): ความเอื้ออาทรและการคืนกำไรสู่ชุมชน
→ จะได้เรียนรู้ในฐาน "ตลาดพอเพียง"

ขั้นที่ 2: การแบ่งทีมและแนะนำเส้นทางการเรียนรู้

- แบ่งผู้เข้าร่วมเป็น 4 ทีม
- แต่ละทีมได้รับทราบลำดับการเข้าร่วมกิจกรรม 4 ฐาน

ขั้นที่ 3: การเตรียมความพร้อมเป็นทีม

- แต่ละทีมทำความรู้จักกันเบื้องต้น
- ตั้งชื่อทีมและเลือกหัวหน้าทีมสำหรับการเดินทางใน Walk Rally
- รับสมุด "STRONG Learning Passport" สำหรับบันทึกประสบการณ์ในแต่ละฐาน

สื่อที่ใช้

- สื่อการบรรยาย (PowerPoint)
- สมุดจด STRONG Learning Passport / ปากกา / ดินสอ
- โทรศัพท์และระบบเสียง

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจหลักการ STRONG Model และความสำคัญในการป้องกันทุจริต รู้เส้นทางการเรียนรู้ของทีมตนเอง และพร้อมที่จะเข้าสู่กิจกรรม Walk Rally

กิจกรรมที่

2

การมอบหมายภารกิจ:
Mission Brief



วัตถุประสงค์

สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักกันมากขึ้น
เข้าใจการประยุกต์ใช้ STRONG Model ในทางปฏิบัติ และเตรียมความพร้อม
สำหรับกิจกรรม Walk Rally 4 ฐาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1: การแนะนำสถานการณ์จำลอง "นครนายก 2030"

- วิทยากรนำเสนอสถานการณ์จำลอง: "ท่านคือทีมที่ปรึกษาพิเศษที่ได้รับมอบหมายให้พัฒนาจังหวัดนครนายกสู่ความยั่งยืนในปี 2030"
- แสดงข้อมูลสถานการณ์ปัจจุบันของนครนายก เช่น
 - ทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์แต่ถูกใช้อย่างไม่เหมาะสม
 - ปัญหาความไม่โปร่งใสในการบริหารจัดการ
 - ศักยภาพด้านการท่องเที่ยวที่ยังไม่ถูกพัฒนาเต็มที่
 - ความต้องการของชุมชนที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2: การสร้างอัตลักษณ์ทีมด้วย STRONG Values

- แต่ละทีมร่วมกันสร้าง "Team Identity" โดยเลือกคำนิยม STRONG ที่ทีมให้ความสำคัญมากที่สุด
- สร้างคำขวัญทีมที่สะท้อนคำนิยม STRONG ที่เลือก
- ออกแบบท่าทางประจำทีม (Team Gesture) ที่แสดงถึงความเป็นหนึ่งเดียว
- แต่ละทีมนำเสนอตัวตนของทีม
- ผู้เข้าร่วมทีมอื่นให้กำลังใจด้วยการปรบมือและเชียร์

ขั้นที่ 3: การเตรียมพร้อมสู่ภารกิจ Walk Rally

- วิทยากรอธิบาย "Rally Challenge" ที่จะพบในแต่ละฐาน
 - ฐานที่ 1: ภารกิจสร้างความไว้วางใจเพื่อแก้ปัญหาความขัดแย้งในชุมชน
 - ฐานที่ 2: ภารกิจค้นหาความจริงเพื่อเปิดเผยข้อมูลสำคัญ
 - ฐานที่ 3: ภารกิจจัดสรรทรัพยากรอย่างเป็นธรรมและยั่งยืน
 - ฐานที่ 4: ภารกิจสร้างนวัตกรรมเพื่ออนาคตคนนายก
- ทิมวางแผนกลยุทธ์เบื้องต้นสำหรับการเข้าร่วมแต่ละฐาน
- ร้องเพลงธีม SPARK Camp ร่วมกันเพื่อสร้างพลังก่อนออกเดินทาง

สิ่งที่ใช้

- สื่อการบรรยาย (PowerPoint)
- โทรศัพท์และระบบเสียง

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักกันมากขึ้น เข้าใจการประยุกต์ใช้ STRONG Model ในทางปฏิบัติ พร้อมเข้าร่วมฐานในกิจกรรม Walk Rally และเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมกับปัญหาจริงของจังหวัดนครนายก



กิจกรรมที่

3

Walk Rally



ฐานที่ 1

สะพานความไว้วางใจ: การสร้างความเชื่อมั่นและความโปร่งใสในทีม

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจความสำคัญของความไว้วางใจ ความโปร่งใส และการพึ่งพาซึ่งกันและกันในการทำงานเป็นทีม รวมถึงการตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความซื่อสัตย์ต่อกลุ่ม ปลูกฝังค่านิยมเรื่องความไว้วางใจและความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสังคมที่ไร้การทุจริต

จำนวนผู้เล่น

จำนวน 50 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

- ผ้าปิดตา
- กรวยจราจรหรือเครื่องหมายสำหรับสร้างเส้นทาง
- อุปกรณ์เล็ก ๆ เช่น เชือก ท่อนไม้ แก้วพลาสติก
- นาฬิกาจับเวลา
- เทปขาวหรือชอล์กสำหรับทำเส้นเริ่มต้นและเส้นชัย

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

พื้นที่โล่งและปลอดภัย เช่น ห้องกิจกรรม ลานอเนกประสงค์ หรือสนามหญ้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. การเตรียมตัว (5 นาที)

- จัดเตรียมเส้นทางที่มีอุปสรรคเล็กน้อยสำหรับการเดิน
- แบ่งผู้เข้าร่วมเป็นทีมเท่า ๆ กัน
- อธิบายกติกาและมาตรการความปลอดภัย
- เลือกผู้นำทีมที่จะไม่ปิดตา

2. การดำเนินกิจกรรม

- สมาชิกในทีมยืนเรียงกันเป็นแถว จับมือหรือวางมือบนไหล่กัน
- ปิดตาทุกคนยกเว้นผู้นำทีม
- ผู้นำนำทีมเดินผ่านเส้นทางที่กำหนดโดยไม่ใช้เสียงพูด
- ใช้การสื่อสารด้วยการสัมผัสเท่านั้น เช่น การบีบมือ การแตะไหล่
- บันทึกเวลาและประเมินความปลอดภัยของการเดิน

3. การสะท้อนการเรียนรู้

- อภิปรายประสบการณ์ของผู้นำและสมาชิกในทีม
- แลกเปลี่ยนความรู้สึกเกี่ยวกับความไว้วางใจ
- เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงและการทำงาน

เกณฑ์การประเมิน

- **ความปลอดภัย:** 40% (ไม่มีอุบัติเหตุ เดินอย่างระมัดระวัง)
- **ความสำเร็จ:** 30% (ทีมเดินถึงเส้นชัยพร้อมกัน)
- **เวลาที่ใช้:** 20% (เวลาที่ใช้ในการเดินทางไปถึงเป้าหมาย)
- **การทำงานเป็นทีม:** 10% (ความร่วมมือและการสื่อสาร)

กติกาสำคัญ

1. **ความปลอดภัย:** ให้ความสำคัญกับความปลอดภัยเป็นอันดับแรก
2. **ความไว้วางใจ:** สมาชิกทุกคนต้องไว้วางใจผู้นำและกระบวนการ
3. **ความรับผิดชอบ:** ผู้นำต้องรับผิดชอบต่อความปลอดภัยของทีม
4. **การสื่อสาร:** ใช้วิธีการสื่อสารที่ได้ตกลงกันเท่านั้น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- เข้าใจความสำคัญของความไว้วางใจในการทำงานเป็นทีม
- ตระหนักถึงความรับผิดชอบของผู้นำต่อสมาชิกในทีม
- เรียนรู้การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในสถานการณ์จำกัด
- เข้าใจผลกระทบของการขาดความซื่อสัตย์ต่อกลุ่ม

การวิเคราะห์ความสอดคล้องกับ STRONG Model

T (Transparent - โปร่งใส)

- กิจกรรมนี้เน้นความสำคัญของความโปร่งใสในการนำทีม โดยผู้นำต้องสื่อสารอย่างชัดเจนและซื่อสัตย์ เนื่องจากการหลอกลวงหรือการนำทางผิดจะส่งผลกระทบต่อทีมทั้งหมด

G (Generosity - ความเอื้ออาทร)

- ผู้นำต้องแสดงความเอื้ออาทรต่อสมาชิกในทีมโดยการดูแลความปลอดภัยและนำทางอย่างระมัดระวัง ขณะที่สมาชิกก็ต้องเอื้ออาทรซึ่งกันและกันในการเดินทาง

R (Realise - ตื่นรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะตื่นรู้ถึงความสำคัญของความไว้วางใจและผลกระทบที่การขาดความซื่อสัตย์มีต่อทีม รวมถึงการตระหนักถึงความรับผิดชอบของตนเองต่อส่วนรวม

S (Sufficient - พอเพียง)

- การใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสมและเพียงพอในการนำทีม ไม่มากเกินไปจนสับสน และไม่น้อยเกินไปจนไม่เข้าใจ

O (Onward - มุ่งไปข้างหน้า)

- กิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสร้างความไว้วางใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการทำงานร่วมกันในอนาคต

N (Knowledge - ความรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการสื่อสาร การสร้างความไว้วางใจและความสำคัญของความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ควรมีการสลับบทบาทให้สมาชิกได้เป็นผู้นำบ้าง เพื่อให้เข้าใจมุมมองที่แตกต่างกัน
- อาจเพิ่มความท้าทายด้วยการมีอุปสรรคที่ซับซ้อนขึ้น
- สามารถปรับใช้กับกลุ่มขนาดใหญ่ได้โดยแบ่งเป็นหลายทีมแข่งขันกัน
- ควรเน้นการสะท้อนถึงความสำคัญของความไว้วางใจในการป้องกันการทุจริต



ฐานที่ 2

กล่องปริศนาโปรงใส: การสื่อสารข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจความสำคัญของการเปิดเผยข้อมูลอย่างโปรงใส และเรียนรู้ผลกระทบของการปกปิดข้อมูลที่มีต่อการตัดสินใจของกลุ่ม สร้างประสบการณ์ตรงที่ทำให้เข้าใจถึงความสำคัญของการเปิดเผยข้อมูล ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการป้องกันการทุจริต และการสร้างความไว้วางใจในการทำงานเป็นทีม

จำนวนผู้เล่น

จำนวน 50 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

- กล่องทึบแสงขนาดกลาง
- วัตถุหลากหลายชนิด เช่น ลูกปิงปอง ดินสอ กุญแจ ยางลบ เหรียญ
- กระดาษคำตอบสำหรับแต่ละทีม
- ปากกา
- นาฬิกาจับเวลา

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

พื้นที่โล่ง เช่น ลานอเนกประสงค์ ห้องกิจกรรม หรือสนามหญ้า



ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. การเตรียมตัว

- จัดเตรียมวัตถุ 5 ชิ้นใส่ลงในกล่องโดยไม่ให้ผู้เข้าร่วมเห็น
- แบ่งผู้เข้าร่วมเป็นทีมเท่า ๆ กัน
- อธิบายกติกาและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

2. การดำเนินกิจกรรม

- ให้ตัวแทนจากแต่ละทีมผลัดกันเข้าไปสัมผัสวัตถุในกล่อง
- ตัวแทนกลับมาอธิบายข้อมูลที่ได้ให้สมาชิกในทีมฟัง
- ทีมร่วมกันวิเคราะห์และเขียนรายชื่อวัตถุทั้ง 5 ชิ้น
- ประเมินผลและตรวจสอบความถูกต้อง

3. การสะท้อนการเรียนรู้

- อภิปรายเกี่ยวกับความสำคัญของการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง
- แลกเปลี่ยนประสบการณ์การรับและส่งข้อมูล
- เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง

เกณฑ์การประเมิน

- ทีมที่ตอบถูกครบทั้ง 5 ชิ้น: 10 คะแนน
- ทีมที่ตอบถูก 3-4 ชิ้น: 7 คะแนน
- ทีมที่ตอบถูก 1-2 ชิ้น: 5 คะแนน
- ทีมที่ให้ข้อมูลเท็จ: หักคะแนน 3 คะแนน



กติกาสำคัญ

1. **ความซื่อสัตย์:** ตัวแทนต้องบรรยายข้อมูลตามความเป็นจริงเท่านั้น
2. **ความโปร่งใส:** ไม่ปกปิดหรือบิดเบือนข้อมูลที่ได้รับ
3. **ความยุติธรรม:** ให้อเวลาเท่าเทียมกันทุกทีม
4. **ความรับผิดชอบ:** ตัวแทนต้องรับผิดชอบต่อข้อมูลที่ส่งให้ทีม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- เข้าใจความสำคัญของการเปิดเผยข้อมูลอย่างโปร่งใส
- ตระหนักถึงผลกระทบของการปกปิดหรือบิดเบือนข้อมูล
- เรียนรู้วิธีการสื่อสารข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ
- เข้าใจบทบาทของความไว้วางใจในการทำงานเป็นทีม

การวิเคราะห์ความสอดคล้องกับ STRONG Model

T (Transparent - โปร่งใส)

- กิจกรรมนี้สอดคล้องโดยตรงกับหลักการโปร่งใส โดยเน้นให้ผู้เข้าร่วมเรียนรู้การเปิดเผยข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา ไม่ปกปิดหรือบิดเบือนความจริง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการป้องกันการทุจริต

R (Realise - ตื่นรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะตื่นรู้ถึงผลกระทบของการไม่โปร่งใสในการให้ข้อมูล และเข้าใจว่าการปกปิดข้อมูลอาจนำไปสู่การตัดสินใจที่ผิดพลาด

S (Sufficient - พอเพียง)

- การให้ข้อมูลที่เหมาะสมและเพียงพอต่อการตัดสินใจ ไม่ให้มากเกินไปหรือน้อยเกินไป แสดงถึงการประยุกต์ใช้หลักพอเพียงในการสื่อสาร

O (Onward - มุ่งไปข้างหน้า)

- กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมพัฒนาทักษะการสื่อสารที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอนาคต โดยเน้นการสร้างควมไว้วางใจและความร่วมมือ

N (Knowledge - ความรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับความสำคัญของข้อมูลในการตัดสินใจและวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล

G (Generosity - ความเอื้ออาทร)

- การให้ข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนแสดงถึงความเอื้ออาทรต่อสมาชิกในทีม เนื่องจากช่วยให้พวกเขาสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ควรมีการจำลองสถานการณ์ที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การให้ข้อมูลบางส่วนที่ขัดแย้งกัน
- อาจเพิ่มบทบาทของ "ผู้ตรวจสอบ" เพื่อเน้นความสำคัญของการตรวจสอบข้อมูล
- ควรมีการเชื่อมโยงกับตัวอย่างจากสถานการณ์จริงในองค์กรหรือสังคม
- สามารถปรับเปลี่ยนระดับความยากได้ตามความเหมาะสมของกลุ่ม



ฐานที่ 3

ตลาดพอเพียง: การจำลองระบบเศรษฐกิจแบบพอเพียง

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเรียนรู้และปฏิบัติตามหลักการเศรษฐกิจพอเพียง โดยเฉพาะการบริโภคที่เหมาะสม การพึ่งพาตนเองอย่างยั่งยืน และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสังคม สร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบลงมือทำ (Experiential Learning) ที่ทำให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจหลักการพอเพียงในทางปฏิบัติ ไม่ใช่เพียงแค่ทฤษฎี และช่วยปลูกฝังค่านิยมด้านทุกริตในตัวผู้เข้าร่วมอย่างเป็นธรรมชาติ

จำนวนผู้เล่น

จำนวน 50 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

- สินค้าจำลอง เช่น ข้าว ผัก ผลไม้ ไข่ และสินค้าอุปโภคบริโภคอื่น ๆ
- เงินจำลองหรือคู่มือแลกเปลี่ยน
- ป้ายแสดงราคาสินค้า
- บัตรบทบาท (ผู้ค้าขาย/ผู้บริโภค)

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

พื้นที่โล่ง เช่น ลานอเนกประสงค์ ห้องกิจกรรม หรือสนามหญ้า



ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. การเตรียมตัว

- แบ่งผู้เข้าร่วมเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ "ผู้ค้าขาย" และ "ผู้บริโภค"
- แจกบัตรทรัพยากรเริ่มต้นให้แต่ละคน (เช่น ข้าว 2 ถุง ผัก 5 กำ)
- กำหนดงบประมาณการใช้จ่ายเบื้องต้น
- อธิบายกติกาและหลักการทำงานของเกม

2. การดำเนินกิจกรรม

- ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายสินค้าตามความจำเป็น
- ยึดหลักการไม่สะสมสินค้าเกินความต้องการ
- ใช้จ่ายภายในวงเงินที่กำหนด
- ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนด้วยความเป็นธรรม

3. การสะท้อนการเรียนรู้

- ตรวจสอบผลลัพธ์การแลกเปลี่ยน
- สะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้
- อภิปรายเกี่ยวกับหลักการพอเพียงที่ได้ปฏิบัติ

เกณฑ์การประเมิน

- การใช้ทรัพยากรอย่างพอเพียง: 40% (ไม่สะสมสินค้าเกินความจำเป็น ใช้จ่ายภายในงบประมาณที่กำหนด มีการวางแผนการใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสม)
- ความเป็นธรรมในการแลกเปลี่ยน: 30% (ไม่เอาเปรียบผู้อื่นในการซื้อขาย กำหนดราคาที่ยุติธรรม การแลกเปลี่ยนที่เกิดประโยชน์ร่วมกัน)
- การพึ่งพาตนเองและความยั่งยืน: 20% (สามารถจัดการทรัพยากรเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐาน มีสินค้าที่จำเป็นครบถ้วนในตอนจบกิจกรรม)

- **การสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือ:** 10% (มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สร้างเครือข่ายการแลกเปลี่ยนที่ดี แสดงความเอื้ออาทรต่อผู้ที่ขาดแคลน)

กติกาสำคัญ

1. **หลักความพอดี:** ไม่สะสมสินค้าเกินความจำเป็น
2. **หลักความประหยัด:** ใช้จ่ายภายในขอบเขตที่กำหนด
3. **หลักความซื่อสัตย์:** ดำเนินการแลกเปลี่ยนอย่างโปร่งใส
4. **หลักการพึ่งพาตนเอง:** ใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอย่างเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- เข้าใจหลักการบริโภคที่เหมาะสม
- ตระหนักถึงคุณค่าของทรัพยากร
- เรียนรู้การดำเนินชีวิตแบบพึ่งพาตนเอง
- เข้าใจความสำคัญของความซื่อสัตย์ในการแลกเปลี่ยน

การวิเคราะห์ความสอดคล้องกับ STRONG Model

S (Sufficient - พอเพียง)

- กิจกรรมนี้สอดคล้องโดยตรงกับหลักการพอเพียง โดยเน้นให้ผู้เข้าร่วมเรียนรู้การใช้ชีวิตแบบพอประมาณ ไม่โลภมาก และไม่เอาเปรียบผู้อื่น ผ่านการกำหนดกติกาที่ห้ามักตุนสินค้าเกินความจำเป็น

T (Transparent - โปร่งใส)

- การแลกเปลี่ยนในกิจกรรมต้องดำเนินการอย่างโปร่งใส ตรวจสอบได้ ไม่มีการซ่อนเร้นหรือโกง ซึ่งช่วยสร้างนิสัยการทำงานที่ซื่อสัตย์

R (Realise - ตื่นรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะตื่นรู้ถึงผลกระทบของพฤติกรรมทางธุรกิจที่ไม่เหมาะสม และเข้าใจว่าการกักตุนหรือการโกงจะส่งผลเสียต่อระบบเศรษฐกิจโดยรวม

O (Onward - มุ่งไปข้างหน้า)

- กิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคตอย่างยั่งยืน โดยเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

N (Knowledge - ความรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบเศรษฐกิจ การแลกเปลี่ยน และการประเมินคุณค่าของสินค้าและบริการ

G (Generosity - ความเอื้ออาทร)

- กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมช่วยเหลือกันและกัน แลกเปลี่ยนอย่างเป็นธรรม โดยไม่เอาเปรียบความจำเป็นของผู้อื่น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- อาจเพิ่มการจำลองสถานการณ์วิกฤต เช่น การขาดแคลนสินค้า เพื่อทดสอบความเข้าใจในหลักการพอเพียง
- ควรมีการอภิปรายกลุ่มหลังกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และข้อคิดเห็น



ฐานที่ 4

สร้างหอคอยสูง: การทำงานร่วมกันเพื่อความก้าวหน้า

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจความสำคัญของการวางแผนและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสร้างรากฐานที่มั่นคงเพื่อความก้าวหน้าอย่างยั่งยืน การวางรากฐานที่แข็งแกร่งเป็นสิ่งสำคัญ ผลงานของแต่ละคนส่งผลต่อความสำเร็จของทีม และการทำงานที่มีคุณภาพจะช่วยให้คนที่ทำงานต่อจากเราทำได้ดีขึ้น ส่งเสริมการสร้างจิตสำนึกเรื่องความรับผิดชอบต่อส่วนรวม และการมองภาพรวมของการพัฒนาสังคม

จำนวนผู้เล่น

จำนวน 50 คน

อุปกรณ์ที่ใช้

- วัสดุก่อสร้างหลากหลายชนิด เช่น บล็อกไม้ แผ่นกระดาษแข็ง กระป๋อง จำนวนรวม 20 ชิ้นต่อทีม
- เทปวัด/ตลับเมตร
- นาฬิกาจับเวลา

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

พื้นที่โล่งและเรียบ เช่น ห้องกิจกรรม ลานอเนกประสงค์ หรือสนามหญ้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. การเตรียมตัว

- แบ่งผู้เข้าร่วมเป็นทีมเท่า ๆ กัน
- แจกอุปกรณ์ให้แต่ละทีมเท่าเทียมกัน
- อธิบายกติกาและเป้าหมายของกิจกรรม
- ให้อเวลาในการวางแผนเบื้องต้น

2. การดำเนินกิจกรรม

- ทีมร่วมกันวางแผนการใช้วัสดุแต่ละชิ้น
- ดำเนินการก่อสร้างหอคอยให้สูงที่สุดภายในเวลาที่กำหนด
- เน้นการทำงานร่วมกันและการสื่อสารที่ดี
- ตรวจสอบความมั่นคงของโครงสร้างระหว่างการก่อสร้าง

3. การสะท้อนการเรียนรู้

- วัดความสูงของหอคอยแต่ละทีม
- ประเมินความมั่นคงของโครงสร้าง
- อภิปรายเกี่ยวกับกระบวนการทำงานและบทเรียนที่ได้รับ

เกณฑ์การประเมิน

- ความสูง: 40% (วัดเป็นเซนติเมตร)
- ความมั่นคง: 30% (ทนต่อการเขย่าเบา ๆ)
- การใช้วัสดุ: 20% (ใช้วัสดุอย่างมีประสิทธิภาพ)
- การทำงานร่วมกัน: 10% (การมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน)

กติกาสำคัญ

1. การวางแผน: ต้องมีการวางแผนก่อนเริ่มก่อสร้าง
2. การใช้ทรัพยากร: ใช้วัสดุที่มีให้อย่างคุ้มค่า
3. ความปลอดภัย: ดำเนินการอย่างระมัดระวังเพื่อความปลอดภัย
4. ความร่วมมือ: สมาชิกทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการทำงาน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- เข้าใจความสำคัญของการวางรากฐานที่แข็งแรง
- เรียนรู้การบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ
- ตระหนักถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีม
- เข้าใจว่าผลงานของแต่ละคนส่งผลต่อความสำเร็จโดยรวม

การวิเคราะห์ความสอดคล้องกับ STRONG Model

O (Onward - มุ่งไปข้างหน้า)

- กิจกรรมนี้สอดคล้องโดยตรงกับหลักการมุ่งไปข้างหน้า โดยเน้นการสร้างรากฐานที่มั่นคงเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน และการทำงานร่วมกันเพื่อเป้าหมายที่สูงขึ้น

S (Sufficient - พอเพียง)

- การใช้วัสดุที่มีอยู่อย่างเหมาะสม ไม่สูญเสียหรือใช้เกินความจำเป็น แสดงถึงการประยุกต์ใช้หลักพอเพียงในการบริหารจัดการทรัพยากร

T (Transparent - โปร่งใส)

- การทำงานเป็นทีมต้องอาศัยความโปร่งใสในการสื่อสารแผนงาน การแบ่งหน้าที่ และการรายงานความคืบหน้า

R (Realise - ตื่นรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะตื่นรู้ถึงความสำคัญของการวางแผนและผลกระทบที่การทำงานของตนเองมีต่อความสำเร็จของทีม

N (Knowledge - ความรู้)

- ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการทางวิศวกรรมเบื้องต้น การวางแผนโครงการ และการบริหารจัดการทรัพยากร

G (Generosity - ความเอื้ออาทร)

- การทำงานเป็นทีมและการช่วยเหลือกันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน แสดงถึงความเอื้ออาทรและการเสียสละเพื่อส่วนรวม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ควรมีการจำลองสถานการณ์ที่ท้าทาย เช่น การมีวิสัยทัศน์ไประหว่างทำงาน
- อาจเพิ่มบทบาทของ "วิศวกรหัวหน้า" เพื่อบันทึกความสำคัญของการนำทีม
- ควรมีการเชื่อมโยงกับโครงการพัฒนาในชีวิตจริง เช่น การพัฒนาชุมชนหรือองค์กร
- สามารถปรับเปลี่ยนเป้าหมายได้ตามความเหมาะสม เช่น สร้างสะพานหรือโครงสร้างอื่น ๆ
- ควรเน้นการสะท้อนถึงความสำคัญของการสร้างรากฐานที่ดีในการป้องกันการทุจริต



ฐานเสริม

เกมทายเลว: การประสานงานเพื่อความสำเร็จร่วมกัน

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจความสำคัญของการฟังอย่างตั้งใจ การรอคอย และการประสานงานที่ดีในการทำงานร่วมกัน พัฒนากิจกรรมสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด และการรับรู้สัญญาณจากผู้อื่น ส่งเสริมความอดทนและการควบคุมตนเอง รวมถึงการตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำของตนเองที่มีต่อความสำเร็จของกลุ่ม เสริมสร้างความสามัคคีและการเคารพซึ่งกันและกัน

จำนวนผู้เล่น

จำนวน 5-10 คนต่อกลุ่ม สามารถจัดหลายกลุ่มพร้อมกันได้

อุปกรณ์ที่ใช้

- นาฬิกาจับเวลา
- สมุดบันทึกคะแนน
- เสียงกระดิ่งหรือนกหวีด (สำหรับสัญญาณเริ่ม/หยุด)

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

พื้นที่โล่ง เช่น ห้องประชุม ห้องกิจกรรม หรือพื้นที่กลางแจ้งที่ไม่มีเสียงรบกวน ผู้เล่นควรนั่งเป็นวงกลมเพื่อให้มองเห็นกันได้ทุกคน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. การเตรียมตัว

- จัดให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม
- อธิบายกติกาและเป้าหมายของเกม
- ให้ผู้เล่นฝึกการนับเลข 1-10 ตามลำดับกันหนึ่งรอบ
- ทำความเข้าใจเรื่องสัญญาณการเริ่มและหยุดเกม

2. การดำเนินกิจกรรม

- รอบที่ 1: ให้ผู้เล่นนับเลขแบบมองหน้ากัน
- รอบที่ 2: ให้ผู้เล่นหลับตาและนับเลข
- รอบที่ 3: เพิ่มความท้าทายโดยให้นับต่อหลังจาก 10-1
- รอบที่ 4: นับเลขคู่หรือคี่เท่านั้น

บันทึกจำนวนครั้งที่สำเร็จและล้มเหลวในแต่ละรอบ

3. การสะท้อนการเรียนรู้

- ให้ผู้เล่นแบ่งปันความรู้สึกและประสบการณ์
- วิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้สำเร็จหรือล้มเหลว
- เชื่อมโยงบทเรียนกับการทำงานในชีวิตจริง

เกณฑ์การประเมิน

- **ความสำเร็จในการนับ:** 40% (จำนวนรอบที่นับสำเร็จ)
- **การพัฒนา:** 20% (การปรับปรุงในแต่ละรอบ)
- **การมีส่วนร่วม:** 20% (ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม)
- **ทัศนคติและความร่วมมือ:** 20% (การสนับสนุนและให้กำลังใจกัน)

กติกาสำคัญ

1. **การนับ:** ผู้เล่นต้องนับเลขตามลำดับจาก 1-10 โดยไม่กำหนดลำดับผู้นับ
2. **ห้ามซ้ำ:** หากมีผู้เล่นนับพร้อมกัน ต้องเริ่มนับใหม่ทันที
3. **ห้ามใช้สัญญาณ:** ไม่อนุญาตให้ใช้สัญญาณมือหรือการนัดหมายล่วงหน้า
4. **ความเงียบ:** ห้ามพูดคุยหรือส่งเสียงอื่นนอกจากการนับเลข
5. **การเริ่มใหม่:** เมื่อล้มเหลว ให้เริ่มใหม่ทันทีโดยไม่ต้องอภิปราย

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- เข้าใจความสำคัญของการฟังและการรอคอยในการทำงานร่วมกัน
- พัฒนาความไวในการรับรู้สัญญาณและจังหวะของกลุ่ม
- เรียนรู้การจัดการกับความล้มเหลวและการเริ่มต้นใหม่
- ตระหนักถึงความสำคัญของการให้โอกาสผู้อื่น
- เข้าใจว่าความสำเร็จของกลุ่มต้องอาศัยความร่วมมือของทุกคน

การวิเคราะห์ความสอดคล้องกับ STRONG Model

S (Sufficient - พอเพียง)

- เกมนี้สอนให้รู้จักพอเพียงในการแสดงออก รู้จักเวลาที่ต้องพูดและควรเงียบ ไม่แย่งโอกาสผู้อื่น และใช้ทรัพยากร (เวลาและโอกาส) อย่างมีประสิทธิภาพ

T (Transparent - โปร่งใส)

- กระบวนการเล่นมีความโปร่งใส ทุกคนเห็นและรับรู้การกระทำของกันและกัน ไม่มีการซ่อนเร้นหรือวางแผนลับ สร้างบรรยากาศของความไว้วางใจ

R (Realise - ตื่นรู้)

- ผู้เล่นต้องตื่นรู้และมีสติตลอดเวลา รับรู้สถานการณ์ของกลุ่ม เข้าใจจังหวะที่เหมาะสม และตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำของตน

O (Onward - มุ่งไปข้างหน้า)

- การเริ่มต้นใหม่หลังความล้มเหลวสอนให้ไม่ยึดติดกับอดีต มุ่งมั่นพัฒนา และปรับปรุง เรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อก้าวต่อไป

N (Knowledge - ความรู้)

- สร้างความรู้เกี่ยวกับพลวัตกลุ่ม การสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด และจิตวิทยาการทำงานร่วมกัน พัฒนากลยุทธ์การฟังและการสังเกต

G (Generosity - ความเอื้ออาทร)

- เกมนี้ปลูกฝังความเอื้ออาทรผ่านการให้โอกาสผู้อื่น การรอคอย การไม่เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง และการสนับสนุนให้ทุกคนมีส่วนร่วม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- สามารถปรับระดับความยากโดยเพิ่มจำนวนเลวเป็น 1-20 หรือ 1-30
- อาจเพิ่มกติกาพิเศษ เช่น บางคนนับได้เฉพาะเลขคู่ บางคนนับได้เฉพาะเลขคี่
- ควรเน้นการสะท้อนเชื่อมโยงกับการทำงานจริง เช่น การประชุมที่ทุกคนพูดพร้อมกัน
- อาจบันทึกวิดีโอการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้เห็นพฤติกรรมของตนเองและกลุ่ม
- สามารถประยุกต์ใช้กับการฝึกความอดทนรอในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การรอคิวหรือการให้โอกาสผู้อื่นแสดงความคิดเห็น



กิจกรรมที่

4

Workshop:
STRONG Walk Rally



วัตถุประสงค์

นำผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ประสบการณ์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม Walk Rally ทั้ง 4 ฐาน เพื่อออกแบบแผนการพัฒนาจังหวัดนครนายกตามหลักการ STRONG Model ผ่านกิจกรรม 4 ฐานการวิเคราะห์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1: การรวบรวมประสบการณ์จาก Walk Rally

- แต่ละทีมนั่งรวมกันและแชร์ประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรม Walk Rally ทั้ง 4 ฐาน
- ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละฐาน
- ระบุประสบการณ์ที่ประทับใจที่สุด ท้าทายที่สุด และเรียนรู้ได้มากที่สุด
- เตรียมประสบการณ์เหล่านี้ไว้สำหรับการวิเคราะห์ในฐานต่อไป

ขั้นที่ 2: การสังเคราะห์ประสบการณ์ครบวงจร

- แต่ละทีมรวบรวมข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ทั้ง 4 ฐาน
- สังเคราะห์ประสบการณ์ที่ได้รับจาก 4 ฐาน
- ระบุการเชื่อมโยงระหว่างหลักการ STRONG ทั้ง 6 ด้านจากประสบการณ์จริง
- เตรียมข้อมูลสำหรับการออกแบบแผนการพัฒนา

ขั้นที่ 3: การออกแบบแผนการพัฒนาจากประสบการณ์

- แต่ละทีมใช้ประสบการณ์จริงจาก Walk Rally และการวิเคราะห์ 4 ชาน
- ออกแบบ "STRONG Development Plan for Nakornnayok" ที่เกิดจากการเรียนรู้จริง
- แผนต้องตอบคำถาม: "ถ้าเราเป็นผู้รับผิดชอบการพัฒนานครนายก เราจะใช้ประสบการณ์จาก Walk Rally อย่างไรในการแก้ปัญหา?"
- แบ่งแผนเป็น 6 ส่วนตามหลักการ STRONG โดยอ้างอิงประสบการณ์จริงจากแต่ละชาน

สิ่งที่ใช้

- กระดาษแข็ง เทา-ขาว กลุ่มละ 5 แผ่น
- ปากกาเมจิกหลายสี / ดินสอสี
- กระดาษ Post-it หลายสี

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

แต่ละทีมจะได้แผนการพัฒนาจังหวัดนครนายกตามหลักการ STRONG ที่เกิดจากประสบการณ์จริงและการเรียนรู้ลึก มีความน่าเชื่อถือ เนื่องจากมาจากการทดลองและสะท้อนจากการปฏิบัติจริง พร้อมทั้งเข้าใจการประยุกต์ใช้หลักการ STRONG ในบริบทการพัฒนาท้องถิ่น



กิจกรรมที่

5

นำเสนอผลการ Workshop:
STRONG Walk Rally



วัตถุประสงค์

ให้แต่ละทีมนำเสนอแผนการพัฒนาจังหวัดนครนายกที่ออกแบบจากประสบการณ์ Walk Rally และการวิเคราะห์ผ่านกิจกรรม 4 ฐาน เพื่อแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการนำเสนอ และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างครอบครัวและนักศึกษา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1: การเตรียมการนำเสนอ

- จัดตั้ง 4 ฐานการนำเสนอในห้องประชุม
- แต่ละทีมจัดเตรียมพื้นที่นำเสนอสำหรับการแสดงแผนการพัฒนาจากประสบการณ์ Walk Rally
- สร้าง "STRONG Experience Board" ที่ประกอบด้วย
 - สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรม Walk Rally ทั้ง 4 ฐาน
 - ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ประสบการณ์ในกิจกรรม Workshop
 - แผนการพัฒนาจังหวัดนครนายกที่ได้จากการสะท้อนประสบการณ์

ขั้นที่ 2: การนำเสนอ Experience Showcase

- แต่ละทีมจะนำเสนอและแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- แต่ละทีมมีเวลา 30 นาที สำหรับการนำเสนอและแลกเปลี่ยน

ตัวอย่างการนำเสนอ

ฐานที่ 1: "Trust & Transparency Experience"

การนำเสนอ: ประสบการณ์จากการเข้าร่วมฐาน "สะพานความไว้วางใจ"

แผนการพัฒนา: นำเสนอแผนการสร้างความรู้ไว้วางใจและความโปร่งใส
ในนครนายก

ฐานที่ 2: "Communication & Knowledge Experience"

การนำเสนอ: ประสบการณ์จากการเข้าร่วมฐาน "กล่องปริศนาโปรงใส่" และการเรียนรู้เรื่องการสื่อสาร

แผนการพัฒนา: นำเสนอแผนการสื่อสารข้อมูลการพัฒนาแบบโปรงใส่ในนครนายก

ฐานที่ 3: "Sufficiency & Generosity Experience"

การนำเสนอ: ประสบการณ์จากการเข้าร่วมฐาน "ตลาดพอเพียง" และการเรียนรู้เรื่องการใช้ทรัพยากร

แผนการพัฒนา: นำเสนอแผนการจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืนในนครนายก

ฐานที่ 4: "Future Vision & Innovation Experience"

การนำเสนอ: ประสบการณ์จากการเข้าร่วมฐาน "สร้างหอคอยสูง" และการเรียนรู้เรื่องการวางแผน

แผนการพัฒนา: นำเสนอแผนการสร้างนวัตกรรมและวิสัยทัศน์ในนครนายก

ขั้นที่ 3: การประเมินและโหวตแบบ Experience Sharing

- ผู้เข้าร่วมประเมินและโหวตแต่ละทีมตามเกณฑ์ดังนี้
 - ความน่าเชื่อถือ: แผนที่น่าเชื่อถือจากประสบการณ์จริง
 - ความเข้าใจ STRONG: การเชื่อมโยงประสบการณ์กับหลักการ STRONG ได้ดี
 - ประสบการณ์การเรียนรู้: ได้เรียนรู้มุมมองใหม่จากแต่ละทีม



รางวัลและการยกย่อง

- 🏆 Most Authentic Experience: ทีมที่นำเสนอประสบการณ์ที่สมจริงที่สุด
- 🌟 Best Learning Exchange: ทีมที่มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ที่ดีที่สุด
- 🎯 Most Insightful Analysis: ทีมที่วิเคราะห์ประสบการณ์ได้ลึกซึ้งที่สุด
- 💡 Most Applicable Solution: ทีมที่มีแผนการพัฒนาที่นำไปประยุกต์ใช้ได้ดีที่สุด
- 🤝 Best Collaborative Spirit: ทีมที่แสดงให้เห็นการทำงานร่วมกันที่ดีที่สุด

สิ่งที่ใช้

- สติกเกอร์สำหรับโหวต
- โทรศัพท์และระบบเสียง
- กล้องสำหรับบันทึกภาพ
- นาฬิกาจับเวลา

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ประสบการณ์การนำเสนอที่เกิดจากการเรียนรู้จริง มีความมั่นใจในการพูดถึงสิ่งที่ได้ลงมือทำ เข้าใจว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงมีคุณค่าอย่างไร และเรียนรู้จากมุมมองและประสบการณ์ที่หลากหลายของ แต่ละทีม พร้อมทั้งสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

กิจกรรมที่

6

การสะท้อนคิดและปิดกิจกรรม:
Reflection & Closing



วัตถุประสงค์

ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทบทวนประสบการณ์จากการเข้าร่วมฐาน และการนำเสนอผลการวิเคราะห์ สะท้อนถึงการเชื่อมโยงของหลักการ STRONG Model ในทางปฏิบัติ และสร้างแรงบันดาลใจให้เป็นพลเมืองที่มีจิตสำนึกด้านทุจริต พร้อมทั้งเตรียมการเดินทางกลับ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1: การสะท้อนคิดส่วนบุคคล แต่ละคนจะได้รับ Post-it สี 3 สี เพื่อเขียนคำตอบสำหรับคำถาม 3 ข้อ

- **Post-it สีชมพู: "สิ่งที่ได้เรียนรู้วันนี้"**

เขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่หรือเข้าใจมากขึ้น

ตัวอย่าง: "เรียนรู้ว่าการแก้ปัญหาต้องฟังทุกฝ่าย", "STRONG Model ทำให้คิดเป็นระบบมากขึ้น"

- **Post-it สีเขียว: "สิ่งที่จะนำไปใช้ในชีวิต"**

เขียนสิ่งที่ตั้งใจจะนำไปปฏิบัติจริง

ตัวอย่าง: "เรียนรู้ว่าการปกปิดข้อมูลทำให้เกิดการตัดสินใจผิดพลาด"

- **Post-it สีน้ำเงิน: "ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรม"**

เขียนความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงกิจกรรม

ตัวอย่าง: "อยากให้มีความยืดหยุ่นกว่านี้"

ขั้นที่ 2: การแบ่งปันในวงใหญ่ - Sharing Circle (45 นาที)

- ทุกคนนั่งเป็นวงกลมใหญ่

- สมัครใจขึ้นมาแชร์สิ่งที่เรียนรู้และประสบการณ์ที่ประทับใจ

- ไม่บังคับ แต่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้พูด

- วิทยากรเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสะท้อนกลับ

ตัวอย่างคำถามกระตุ้น

- "ฐานไหนที่ทำให้เข้าใจ STRONG Model มากขึ้น?"
- "ฐานไหนที่ทำให้คุณเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการทำงานร่วมกัน?"
- "ใครคิดว่าจะนำประสบการณ์นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างไร?"

ขั้นที่ 3: การสรุปและส่งเสริมแรงบันดาลใจ วิทยากรสรุป Key Takeaways หลัก "Walk Rally ไม่ใช่แค่เกม แต่เป็นการเรียนรู้ชีวิต"

- การเป็นผู้ฟังของแต่ละฐานทำให้เข้าใจความรับผิดชอบ
- การเข้าร่วมฐานต่าง ๆ ทำให้เห็นมุมมองที่หลากหลาย
- การทำงานร่วมกันทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีกว่าคาด

"STRONG Model เป็นเครื่องมือที่ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน"

- ในครอบครัว: ความไว้วางใจ ความโปร่งใส การรับฟัง
- ในการเรียน/ทำงาน: การใช้ทรัพยากรอย่างพอเพียง การแบ่งปันความรู้
- ในสังคม: ความเอื้ออาทร การมองไปข้างหน้า

"การต้านทุจริตเริ่มต้นจากการปฏิบัติใน 4 ฐาน"

- ฐานความไว้วางใจ: ความซื่อสัตย์ต่อกัน
- ฐานความโปร่งใส: การเปิดเผยข้อมูลตรงไปตรงมา
- ฐานความพอเพียง: การไม่โลภ ไม่เอาเปรียบ
- ฐานการมองไปข้างหน้า: การคิดถึงผลกระทบระยะยาว

- การมอบของที่ระลึก

- มอบใบประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม

- แจก QR Code เข้ากลุ่ม LINE "STRONG Network" เพื่อติดตามผลและแลกเปลี่ยนประสบการณ์



สื่อที่ใช้

- Post-it สี 3 สี (ชมพู, เขียว, น้ำเงิน)
- ปากกาสำหรับเขียน Post-it
- กระดานหรือผนังสำหรับติด Post-it
- ใบประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม
- QR Code การ์ดเข้ากลุ่ม

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกที่ดีต่อประสบการณ์ครบวงจรจากการทำ Walk Rally เข้าใจการเชื่อมโยงของหลักการ STRONG Model ในทางปฏิบัติ มีแรงบันดาลใจในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และมีจิตสำนึกเป็นพลเมืองที่มีคุณธรรมและต้านทุจริต พร้อมเดินทางกลับด้วยความประทับใจ



สรุปคุณค่าที่ได้รับจากกิจกรรม

ความรู้ที่ได้รับ

- ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ STRONG Model
- ทักษะการวิเคราะห์สถานการณ์และการแก้ไขปัญหาย่างเป็นระบบ
- ประสบการณ์การทำงานเป็นทีมในสถานการณ์จริง
- การเข้าใจมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่หลากหลาย
- ความเข้าใจเกี่ยวกับศักยภาพและความท้าทายของจังหวัดนครนายก

ทักษะที่พัฒนา

- ทักษะการสื่อสาร: การฟัง การถาม การนำเสนอ
- ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์: การวิเคราะห์การแก้ปัญหา
- ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น: การประนีประนอมและการตกลงร่วมกัน
- ทักษะความเป็นผู้นำ: การจูงใจและการนำเสนอความคิด
- ทักษะการคิดเชิงระบบ: การเชื่อมโยงปัญหาและโอกาสในมิติต่าง ๆ

คุณค่าทางจิตใจ

- จิตสำนึกต่อชุมชนและสังคม
- ความเข้าใจในความสำคัญของความโปร่งใสและจริยธรรม
- แรงบันดาลใจในการเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อสังคม
- ความภาคภูมิใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประโยชน์
- ความตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการต้านทุจริต

เครื่องข่ายและความสัมพันธ์

- เพื่อนใหม่ข้ามวัยที่มีความคิดและจิตสำนึกเดียวกัน
- การเชื่อมโยงระหว่างครอบครัวและนักศึกษา
- เครื่องข่ายสำหรับการติดตามและพัฒนาต่อยอดในอนาคต
- ความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับการทำงานร่วมกัน

การประยุกต์ใช้ในอนาคต

- ความสามารถในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาในชุมชนของตนเอง
- ทักษะการนำเสนอและการโน้มน้าวใจที่ใช้ได้ในการทำงาน
- ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาท้องถิ่นแบบยั่งยืน
- จิตสำนึกในการเป็นพลเมืองที่ดีและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

.....

"การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนเริ่มต้นจากการเรียนรู้ที่แท้จริง
มาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างอนาคตที่ดีกว่าด้วยกัน"

Note...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Note...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
SUAN DUSIT UNIVERSITY

295 ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 โทร. 0 2244 5000
295 Nakhon Ratchasima Rd., Dusit, Bangkok 10300 +66 2244 5000
www.dusit.ac.th

