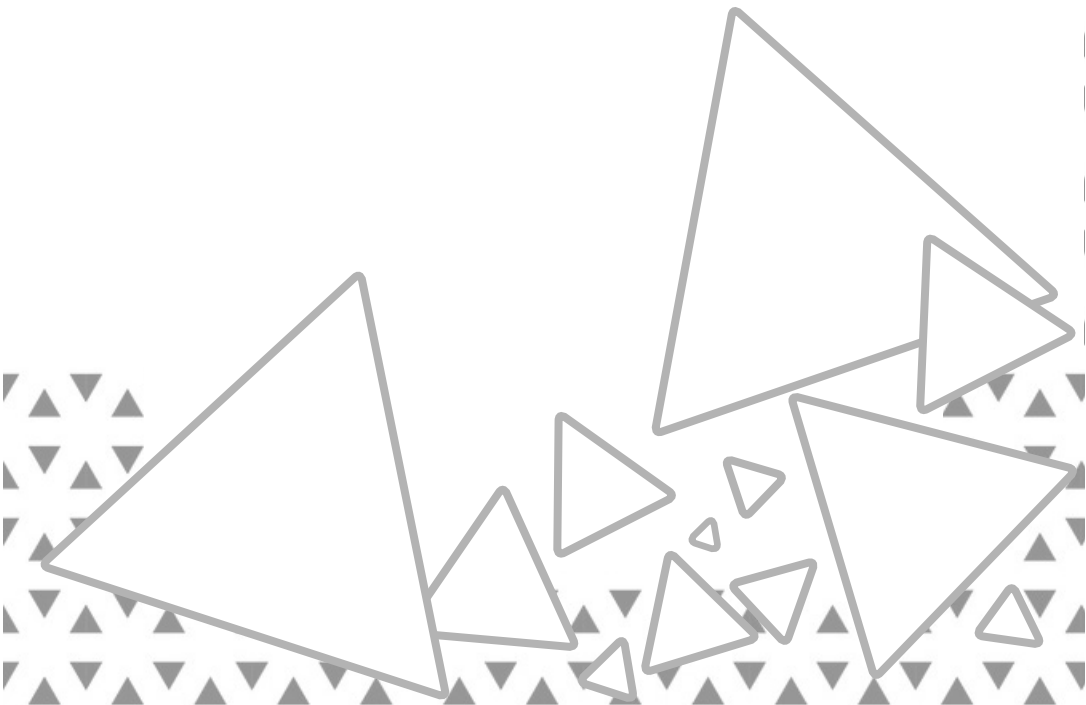


เครื่องมือขั้นต้นของการวิเคราะห์สังเคราะห์
ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น (เล่ม 2)

กาญจนา แก้วเทพ



เครื่องมือขั้นต้นของการวิเคราะห์สังเคราะห์ ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น (เล่ม 2)

ผู้เขียน : กาญจนา แก้วเทพ

พิมพ์ครั้งที่ 1 : พฤศจิกายน 2562

จำนวนพิมพ์ : 700 เล่ม

ออกแบบปก : ตปากร พุทธเกส

ออกแบบจัดหน้า : นิศรา บุญโพธิ์แก้ว, วีรวรรณ ดวงแข

ประสานการผลิต : ชีษณุวัฒน์ มณีศรีขำ, คำรณ นิ่มอนงค์, พศิน เผ่าพงษ์

จัดพิมพ์โดย : บริษัท สร้างสรรค์ปัญญา จำกัด และศูนย์ประสานงานวิจัย
เพื่อท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงคราม

พิมพ์ที่ : บริษัท แกรนด์อาร์ต ครีเอทีฟ จำกัด

149 ซอยวัฒนานิเวศน์ 7 แยก 3 ถ.สุทธิสารวินิจฉัย

แขวงสามเสนนอก เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310

ISBN : 978-616-93446-1-2

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ

National Library of Thailand Cataloging in Publication Data

กาญจนา แก้วเทพ.

เครื่องมือขั้นต้นของการวิเคราะห์สังเคราะห์ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น (เล่ม 2).

-- สมุทรสงคราม : สร้างสรรค์ปัญญา, 2562.

232 หน้า.

1. วิจัย. I. ชื่อเรื่อง.

001.4

ISBN 978-616-93446-1-2

สารบัญ

เกริ่นนำ	4
ส่วนที่ 1 กล้อง 10 ทิศที่ใช้ส่อง 12 เครื่องมือ A/S	10
1.1 เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 1 ตารูป-ตานาม (Concrete-abstract helix)	13
1.2 เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 2 การจัดกลุ่ม (Grouping)	38
1.3 เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์แบบแผน (Pattern analysis)	60
1.4 เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 4 แผนผังความคิด (Mind-map)	76
1.5 เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 5 การทำตาราง (Table)	94
1.6 เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 6 Body paint	117
ส่วนที่ 2 ตัวอย่างของวิธีการติดตั้ง	128
2.1 วิธีการติดตั้งที่ 3 การใช้เกมในหลายๆเป้าหมาย	129
2.2 วิธีการติดตั้งที่ 5 การใช้ Workshop (ทำงานกลุ่มย่อย)	149
2.3 วิธีการติดตั้งที่ 6 การถอดบทเรียน/สรุปบทเรียน	161
2.4 วิธีการติดตั้งที่ 8 การฝึกปฏิบัติและการทำการบิน (Drill & Assignment)	178
2.5 วิธีการติดตั้งที่ 14 เทคนิคการเผาหัวเครื่อง	195
2.6 วิธีการติดตั้งที่ 16 การยกระดับความสามารถ (Level-uplifting)	204
2.7 วิธีการติดตั้งที่ 17 การสื่อสารสองทางและการตั้งชื่อ	215

เครื่องมือขั้นต้นของการวิเคราะห์สังเคราะห์ ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น* (เล่ม 2)

กาญจนา แก้วเทพ

เกริ่นนำ

(1) **ที่มาของหนังสือ** หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือเล่มที่ 2 ของชุดหนังสือไตรภาค “การวิเคราะห์สังเคราะห์ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น” (ดังนั้น ถ้ายังไม่ได้อ่านเล่มแรก แล้วมาอ่านเล่ม 2 อาจจะมีบางเรื่องกลับไปอ่านเล่ม 1 ด้วยนะคะ) เนื้อหาของหนังสือทั้ง 3 เล่มนั้นสรุปมาจากงานวิจัยชื่อว่า “นวัตกรรมการเสริมพลังชุมชนด้วยเครื่องมือการวิเคราะห์สังเคราะห์งานวิจัยเพื่อท้องถิ่น: กรณีศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงคราม” (จากนี้ไปจะเรียกชื่อเล่นว่า ASCBR) หัวใจสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้ก็คือ ต้องการจะศึกษาว่า “การวิเคราะห์สังเคราะห์” (จากนี้ไป A/S) ที่มีฐานะเป็น**ตัวแปรต้น**นั้น จะมีส่วนช่วยใน “การเสริมพลังปัญญา” (ในระดับบุคคลคือเจ้าหน้าที่ศูนย์ฯ และนักวิจัยชุมชน) ในฐานะ**ตัวแปรตาม** ได้จริงหรือไม่ ได้อย่างไร และจะวัดผลเชิงประจักษ์ได้อย่างไร

(2) **โจทย์หลัก 3 ข้อของงานวิจัย ASCBR** ถึงแม้ว่าทีมวิจัยจะมีสมมติฐานว่า **ตัวแปรต้น**คือเครื่องมือการวิเคราะห์สังเคราะห์นั้นน่าจะมีส่วนช่วยในการเสริมพลังปัญญาของบุคคลในฐานะ**ตัวแปรตาม**) แต่เนื่องจากเครื่องมือ A/S นั้นมีมากมายหลายร้อยชนิด ดังนั้น

.....
* เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ผู้เขียนได้นำตัวอย่างประสบการณ์จริงมาประกอบ โดยมีได้มีเจตนาจะลบหลู่ดูหมิ่นกรณีศึกษาดังกล่าวแต่อย่างใด เพราะมีทัศนคติว่า “ผิดเป็นครู” และขอขอบคุณบรรดาผู้ที่ได้สร้างประสบการณ์ที่เป็นเสมือน “ครูใหญ่” และ “บทเรียน” ไว้ ณ ที่นี้ด้วย

เอ๊ะแรกของวิจัยนี้ก็คือ **เครื่องมือ A/S ประเภทใดเล่าที่เป็นตัวช่วยสำคัญของการเสริมพลังปัญญาในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น** นี่จึงเป็นโจทย์ข้อที่ 1

ต่อจากนั้น แม้จะมีตัวเครื่องมือแล้ว แต่หากยังไม่ได้ “ติดตั้ง” (หรือ “ดาวนโหลด” ในกรณีมือถือ) เข้าไปในตัวบุคคล ก็คงจะยังใช้การไม่ได้ ดังนั้น เอ๊ะที่ 2 ที่ตามมาก็คือ แล้วจะมีวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S นั้นได้อย่างไรบ้าง

ส่วนโจทย์ข้อที่ 3 ก็คือ ความต่อเนื่องมาจากโจทย์ที่ 2 กล่าวคือ หลังจากติดตั้งแล้ว จะเห็นการเปลี่ยนแปลงพลังปัญญาได้ในด้านไหนบ้าง และจะวัดได้อย่างไร

(3) เนื้อหาของหนังสือทั้ง 3 เล่ม สำหรับเนื้อหาในหนังสือทั้ง 3 เล่มก็มาจากการแสวงหาคำตอบของโจทย์ทั้ง 3 ข้อ โดยเนื้อหาในแต่ละเล่มจะค่อยๆทยอยแบ่งนำเสนอความรู้ที่ได้ค้นพบจากงานวิจัย ASCBR ไปตามระดับชั้น ดังนี้

เล่มที่ 1 : การวิเคราะห์สังเคราะห์ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น:

ความเข้าใจพื้นฐาน

เล่มที่ 2 : เครื่องมือขั้นต้นของการวิเคราะห์สังเคราะห์
ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น

เล่มที่ 3 : เครื่องมือขั้นสูงของการวิเคราะห์สังเคราะห์
ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น

หนังสือเล่มที่ 1: เนื่องจากเป็นหนังสือเล่มแรกของชุด เนื้อหาของหนังสือจึงมีลักษณะเป็น “การชิม้ำขมเมือง” แบบพาโนรามา โดยมีเนื้อหา 4 ส่วนหลักคือ

ส่วนที่ 1.1 การเคลียร์พื้นที่ความเข้าใจร่วมกัน โดยเฉพาะใน

แนวคิดหลักที่ทางโครงการวิจัยใช้ เช่น ความหมายของตัวแปรต้น/ตัวแปรตาม

ส่วนที่ 1.2 การเตรียมพื้นดินแห่งความเข้าใจเรื่องการวิเคราะห์สังเคราะห์ที่มองมาจาก 3 สาขาวิชา และการขีดเส้นใต้ความสำคัญและประโยชน์ที่หลากหลายของการวิเคราะห์สังเคราะห์

ส่วนที่ 1.3 การตอบโจทย์ทั้ง 3 ข้ออย่างคร่าวๆ เพื่อปูทางสำหรับการอ่านรายละเอียดในเล่ม 2 และเล่ม 3 ดังนี้

• **โจทย์ข้อ 1: ประเภทของเครื่องมือ A/S** ที่งานวิจัยเพื่อท้องถิ่นได้เข้ามาแล้ว และจำเป็นต้องใช้ต่ออย่างหลากหลายและพลิกแพลงมากขึ้น มี 12 เครื่องมือ รายละเอียดของแต่ละเครื่องมือจะอยู่ในหนังสือเล่ม 2 และ 3

• **โจทย์ข้อ 2: ประเภทของวิธีการติดตั้ง** ที่ศูนย์ฯได้ใช้ รวมทั้งทางโครงการฯได้เสริมเพิ่มเติมนวัตกรรมใหม่ๆเข้าไป มี 20 วิธีการ โดยแบ่งนำเสนอในหนังสือทั้ง 3 เล่ม ดังนี้

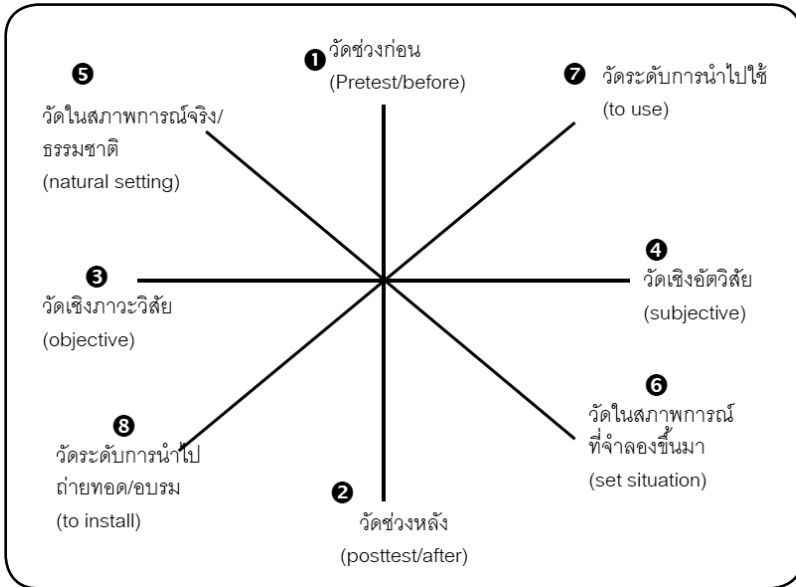
20 วิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ในหนังสือ 3 เล่ม

ที่	วิธีการติดตั้ง	หนังสือ เล่ม 1	หนังสือ เล่ม 2	หนังสือ เล่ม 3
1	การทำความเข้าใจกันเมื่อเริ่มแรก	✓		
2	การบรรยายแบบมีส่วนร่วม	✓		
3	การใช้เกมในหลายๆเป้าหมาย		✓	
4	การระดมสมอง	✓		
5	การใช้ Workshop (ทำงานกลุ่มย่อย)		✓	
6	การถอด/สรุปบทเรียน		✓	
7	การสาธิต			✓

ที่	วิธีการติดตั้ง	หนังสือ เล่ม 1	หนังสือ เล่ม 2	หนังสือ เล่ม 3
8	การฝึกปฏิบัติและทำการบ้าน		✓	
9	เทคนิคเห็นรูปถอดนาม	✓		
10	เทคนิคการใช้บัตรคำ			✓
11	การติดตั้งความรู้ระดับหลักการ	✓		
12	การติดตั้งซ้ำ/เรียกใช้			✓
13	การสร้างนิยามจากข้างล่าง	✓		
14	เทคนิคการเผาหัวเครื่อง		✓	
15	การออกแบบเนื้อหาแบบรางคู่			✓
16	การยกระดับขีดความสามารถ		✓	
17	การสื่อสารสองทางและการตั้งชื่อ		✓	
18	เทคนิคการปรับแก้			✓
19	การจัดการความหลากหลายแบบลู่ออก			✓
20	เทคนิคการถมตรงที่เป็นหลุม			✓

• **โจทย์ข้อ 3: การวัดความเปลี่ยนแปลง/ผลที่เกิดขึ้น** ทีมวิจัย
ได้วัดผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น 8 วิธีด้วยกัน ดังนี้ (ดูรายละเอียดใน
หนังสือเล่ม 1)

ภาพรวมของการวัดผลแบบ 8 ทิศ 360 องศา



ส่วนที่ 1.4 รายละเอียดของวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S จากทั้งหมด 20 วิธีการ ในหนังสือเล่ม 1 นำมาแบ่งขายเป็นหนึ่งตัวอย่างจำนวน 6 วิธีการ คือ การ orientation การบรรยายแบบมีส่วนร่วม การระดมสมอง เทคนิค “เห็นรูป-ถอดนาม” การติดตั้งความรู้ระดับหลักการ (principle) และการสร้างค่านิยมจากข้างล่าง (Bottom-up definition)

หนังสือเล่ม 2 นี้มีอะไรบ้าง : จากเครื่องมือ A/S ทั้ง 12 ชิ้น ทีมวิจัยได้แบ่ง “ระดับขั้น” (แต่ไม่มีขั้นขึ้น ทุกระดับขั้นมีคุณค่าเสมอ) โดยใช้เกณฑ์เรื่อง “ความซับซ้อนของเครื่องมือ” และแบ่งได้เป็น 2 ระดับขั้น

ระดับแรก: ถือเป็นเครื่องมือขั้นต้นของการวิเคราะห์สังเคราะห์ใน

งานวิจัยเพื่อท้องถิ่น ซึ่งมีความหมายว่า เป็นเครื่องมือที่น่าจะต้องรู้จักทำความเข้าใจ และรู้จักวิธีการใช้มาก่อนเป็นพื้นฐาน เช่น เครื่องมือ ตารูป-ตานาม เครื่องมือการจัดกลุ่ม (Grouping) เป็นต้น รายละเอียดของเครื่องมือ A/S ขั้นต้นนี้จะอยู่ในหนังสือเล่ม 2 นี้

ระดับสอง : เป็นเครื่องมือขั้นสูงของการวิเคราะห์สังเคราะห์ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น เช่น การวิเคราะห์สาเหตุ-ผลลัพธ์ การวิเคราะห์กระบวนการ ฯลฯ รายละเอียดของเครื่องมือ A/S ขั้นสูงนี้จะอยู่ในหนังสือเล่ม 3

เครื่องมือการวิเคราะห์สังเคราะห์ (A/S)จำนวน 12 ชิ้น

เครื่องมือA/S	หนังสือ เล่ม 2	หนังสือ เล่ม 3
1. ตารูป-ตานาม	✓	
2. การจัดกลุ่ม/จัดหมวดหมู่ (Grouping)	✓	
3. การวิเคราะห์แบบแผน (Pattern analysis)	✓	
4. แผนผังความคิด (Mind-map)	✓	
5. การทำตาราง	✓	
6. Body paint	✓	
7. ไยแวมมูม (Weight analysis)		✓
8. การเปรียบเทียบ (Comparison analysis)		✓
9. การวิเคราะห์สาเหตุ-ผลลัพธ์ (Causal analysis)		✓
10. การวิเคราะห์กระบวนการ (Procedure-Flowchart analysis)		✓
11. การวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ (Function analysis)		✓
12. การวัดความเปลี่ยนแปลง (change)		✓

ดังนั้น โดยสรุป เนื้อหาในหนังสือเล่ม 2 นี้จะประกอบด้วย 2 ส่วนหลักๆ ดังนี้

เนื้อหาในหนังสือเล่ม 2

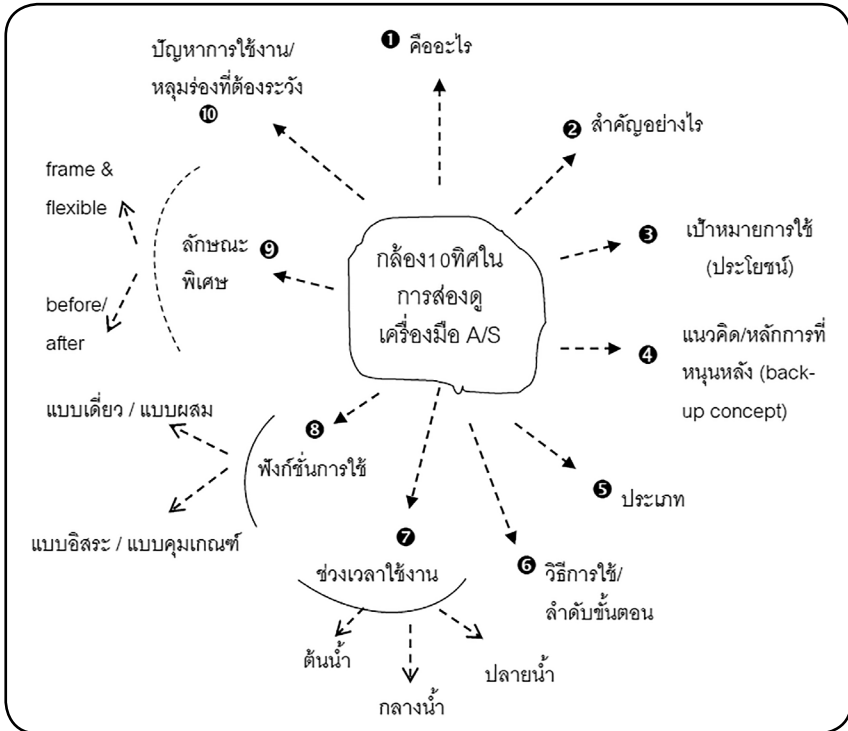
ที่	12 เครื่องมือการวิเคราะห์-สังเคราะห์(A/S)	20 วิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S
1	ตาราง-ตานาม	วิธีการที่ 3. การใช้เกมในหลายๆเป้าหมาย
2	การจัดกลุ่ม/จัดหมวดหมู่ (Grouping)	วิธีการที่ 5. การใช้workshop (ทำงานกลุ่มย่อย)
3	การวิเคราะห์แบบแผน (Pattern analysis)	วิธีการที่ 6. การถอด/สรุปบทเรียน
4	แผนผังความคิด (Mind-map)	วิธีการที่ 8. การฝึกปฏิบัติและทำการบ้าน
5	การทำตาราง	วิธีการที่ 14. เทคนิคการเผาหัวเครื่อง
6	Body paint	วิธีการที่ 16. การยกระดับขีดความสามารถ
		วิธีการที่ 17. การสื่อสารสองทางและการตั้งชื่อ

ส่วนที่ 1: กล้อง 10 ทิศที่ใช้ส่อง 12 เครื่องมือ A/S

เนื่องจากเครื่องมือ A/S ทั้ง 12 ชิ้นที่ทีมวิจัยได้คัดเลือกมาเป็นกรณีตัวอย่างสำหรับทำการศึกษาด้วยกันนั้น แม้ว่าเครื่องมือทั้ง 12 ชิ้นจะมีลักษณะที่แตกต่างกันไป แต่ก็มีคุณสมบัติบางอย่างของ **“ความเป็นเครื่องมือ A/S ร่วมกัน”**

ดังนั้น ทางโครงการจึงได้ประดิษฐ์ “กล้อง 10 ทิศ” ขึ้นมาสำหรับใช้ส่องดูแง่มุมของเครื่องมือทั้ง 12 ชิ้น และคาดหวังว่า ในอนาคต

หากพี่เลี้ยงหรือนักวิจัยชุมชนคนใดต้องการที่จะเลือกศึกษาแยกแยะทำความเข้าใจเครื่องมือ A/S ประเภทอื่นๆ ก็สามารถจะนำเอากล้อง 10 ทิศนี้ไปใช้งานได้เลย (เหมือนเป็น template)



(1) **What Is** เป็นขั้นบันไดแรก (ตามทัศนะของ B.Bloom) ที่ต้องรู้จักก่อนว่า **เครื่องมือ นั้นคืออะไร** เป็นการรู้จักธรรมชาติและคุณสมบัติของเครื่องมือต่างๆ เช่น Mind-map เป็นเครื่องมือระดมสมอง/ข้อมูลขั้นต้น เป็นต้น

(2) **ทำไมจึงสำคัญ** (Why significance) เครื่องมือนั้นมีความสำคัญอย่างไร ทำไมจึงไม่ใช่ไม่ได้ เช่น เครื่องมือการวิเคราะห์สาเหตุ-ผลลัพธ์ (Causal analysis) หากไม่ใช่ ก็แก้ปัญหาก็สาเหตุ

ไม่ได้ เป็นต้น

(3) เป้าหมาย/ประโยชน์ในการใช้ เครื่องมือ A/S แต่ละประเภทถูกประดิษฐ์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในเป้าหมายที่แตกต่างกัน เช่น การจัดหมวดหมู่ (grouping) มีเป้าหมายเพื่อจะลดทอนข้อมูลจากที่เคยแตกแยกกระจายให้รวมเข้าเป็นหมวดหมู่ข้อมูลที่น้อยกว่าเดิม (เช่น จากข้อมูล 15 ชุด จัดกลุ่มได้เป็น 3 กลุ่ม) แต่การวิเคราะห์เปรียบเทียบ (Comparison) มีเป้าหมายที่จะเปรียบเทียบข้อมูลตั้งแต่ 2 ชุดขึ้นไปตามเกณฑ์ต่างๆ เป็นต้น

(4) แนวคิด/หลักการ back-up อันที่จริง เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์สังเคราะห์นั้นก็คือการแปลงร่างของแนวคิด/หลักการ/ทฤษฎีมาเป็นการปฏิบัติการณ์เอง ตัวอย่างที่ชัดเจนคือทฤษฎีหน้าที่นิยมที่ให้กำเนิดการวิเคราะห์หีบห่อบาทหน้าที่

(5) ประเภทย่อยของเครื่องมือ เครื่องมือ A/S บางชิ้นยังมีประเภทที่แยกย่อยลงไปอีก เช่น เครื่องมือตารางมีประเภทย่อยอีกหลายแบบ

(6) วิธีการใช้ หมายถึงลำดับและขั้นตอนต่างๆที่จะนำเอาเครื่องมือ A/S แต่ละประเภทไปจัดการกับข้อมูล

(7) ช่วงเวลาการใช้งาน ซึ่งอาจจะแบ่งตามช่วงเวลาของการทำวิจัยเป็นช่วงต้นน้ำ ช่วงกลางน้ำ และช่วงปลายน้ำ เช่น Mind-map อาจจะใช้ช่วงต้นน้ำ ตารางอาจจะใช้ช่วงหลังจากการเก็บข้อมูลมาแล้ว เป็นต้น

(8) ฟังก์ชันการใช้งาน บางเครื่องมือ A/S มี option ให้เลือกใช้ได้หลายฟังก์ชัน เช่น

(8.1) ใช้แบบเดี่ยวๆ (stand-alone) หรือใช้ผสมรวมกับเครื่องมืออื่นๆ (Mixed/cross-over)

(8.2) ใช้แบบปล่อยปลายอิสระ หรือใช้แบบคุมเกณฑ์/ไฟกัสน

เช่น การวัดความเปลี่ยนแปลง จะปล่อยอิสระหรือจะ
ระบุมิติที่จะวัดความเปลี่ยนแปลงให้แน่นอนไปเลย

(9) ลักษณะพิเศษ ตัวอย่างเช่น ลักษณะการมีกรอบ/ยึดหยุ่น
ได้ (frame & flexibility) ตัวอย่างเช่น เครื่องมือตาราง มีกรอบในแง่
ฟอร์ม/รูปแบบ แต่เนื้อหานั้นยึดหยุ่นได้มาก สามารถนำข้อมูลประเภท
ใดมาใส่ก็ได้

หรือบางเครื่องมือจะมี “ทำบังคับ” เช่น การวัดความเปลี่ยนแปลง
จะต้องเก็บข้อมูล “ช่วง” ก่อน (Before) เอาไว้ก่อน เพื่อมา
เปรียบเทียบกับ “ช่วงหลัง” (After)

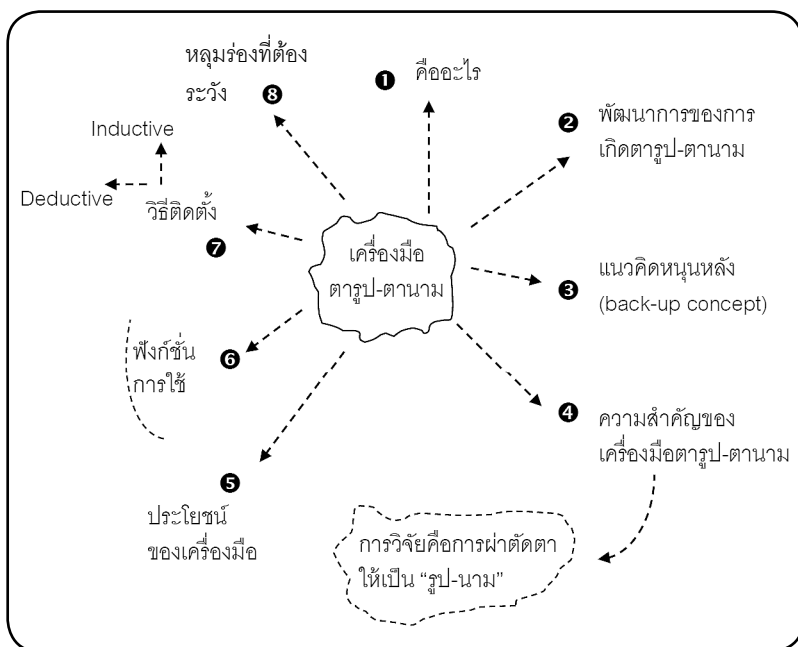
(10) ปัญหาการใช้งาน/หลุมร่องที่ต้องระวัง เครื่องมือทุกชนิด
ในโลก เมื่อเวลาใช้งานจริง จะต้องมีปัญหาหรือหลุมร่องที่ต้องระวังอยู่
เสมอ จึงเป็นการดีกว่าถ้าได้รู้ล่วงหน้าว่า ในการใช้เครื่องมือแต่ละ
ประเภทจะมีหลุมมีร่องอะไรที่ต้องระวังบ้าง เช่น เครื่องมือวิเคราะห์การ
เปรียบเทียบมักจะถูกใช้ไปในทางเปรียบเทียบว่า “ดีกว่า เหนือกว่า
เปรียบเทียบกับด้านเดียว” (ดูแต่ข้อต่าง ไม่ดูข้อเหมือน) เป็นต้น

ต่อจากนี้ เราจะดูรายละเอียดของเครื่องมือ A/S ขั้นต้นทั้ง 6
ประเภทต่อไป

เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 1: ตาราง-ตานาม (Concrete-Abstract Helix)

เครื่องมือ A/S ขั้นแรกนี้เป็นเครื่องมือเล็กๆ แต่มีคุณสมบัติประหลาด
มหัศจรรย์ และน่าจะเป็นเครื่องมือประเดิมเริ่มแรกที่ต้องทำความเข้าใจ
ต้องทำความเข้าใจ และต้องรู้จักใช้ให้เป็นเสียก่อนที่จะก้าวไปถึงเครื่อง
มือ A/S อื่นๆต่อไป

ในที่นี้ จะขอแนะนำให้รู้จักเครื่องมือตาราง-ตานามในแง่มุม
ต่างๆ ดังนี้



(1) ตารูป-ตานามคืออะไร

คำว่า “ตารูป” (concrete) ในที่นี้ หมายถึงการมองเห็น/การรับรู้สรรพสิ่งต่างๆของมนุษย์ในแบบที่เป็น**รูปธรรม** คือจับต้องได้ สัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้ เช่น เห็นเจ้าเหมียว 1 ตัว ลูบคลำอุ้มเจ้าคิตตี้แมวอีกตัวหนึ่งได้



ภาพจาก: freepik.com

ส่วนคำว่า “ตานาม” (abstract) ในที่นี้หมายถึงการรับรู้สรรพสิ่งต่างๆของมนุษย์ในแบบที่เป็น **“นามธรรม”** ไม่สามารถจับต้องหรือใช้สัมผัสทั้ง 5 เข้าถึง หากแต่รู้จักด้วย “ความนึกคิด” เช่น รู้จัก (ความเป็น) แมว” ว่าเป็นสัตว์ 4 เท้าประเภทหนึ่ง มี 4 ขา มีขน มีตา 2 ตา มีหนวด มีหาง ร้องเหมียวๆ เป็นต้น

อันที่จริง สรรพสิ่งทุกอย่างในโลกล้วนมี “ความเป็นรูปและความเป็นนาม” อยู่ในตัวเองพร้อมๆกัน เช่น เจ้าเหมียว (รูป) ก็มี “ความเป็นแมว” (นาม) ผังอยู่ในตัว แต่ทว่า เวลาที่มนุษย์รับรู้สรรพสิ่งต่างๆ เหล่านี้ อาจจะมีได้หลายแบบแผน

- **แบบแผนแรก** มองเห็นแต่ “รูปธรรม” เป็นชิ้นๆ แต่มองไม่เห็น “ความเป็นนามธรรม” ที่แฝงอยู่ข้างใน เช่น เด็กเล็กๆจะเห็นเจ้าเหมียว เจ้าสีสวาด เจ้าคิตตี้ ฯลฯ แต่มองไม่รู้ว่ารูปธรรมทั้งหมดนี้มี “ความเป็นแมวร่วมกัน”

หรือถ้าเราเห็น “คน หมู แพะ ปลาโลมา” เพียงแต่ “รูปธรรม” แต่เราไม่รู้ว่ามีรูปทั้ง 4 รูปนี้มี “ลักษณะนามธรรมอะไรที่ร่วมกัน” กล่าวคือ มองไม่เห็น “ความเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม” เหมือนกัน

เราเรียกแบบแผนแรกนี้ว่า **เป็นการมองโลกด้วย 2 ตารูปทั้งหมด**

- **แบบแผนที่สอง** ก็ตรงกันข้ามกับแบบแผนแรก คือมองเห็นแต่ “นามธรรม” ทั้ง 2 ตา แต่มองไม่เห็น “รูปธรรม” เช่น เมื่อเราพูดถึงคำว่า “ความเหลื่อมล้ำในสังคม” “ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง” แต่ก็นึก รูปธรรมไม่ออกว่า ยังไงที่เรียกว่า “ความเหลื่อมล้ำในสังคม”

แบบแผนนี้จึงเรียกว่า **“เป็นการมองโลกด้วย 2 ตานามทั้งหมด”**

- **แบบแผนที่สาม** เป็นแบบแผนผสมระหว่างแบบแผนที่ 1 และที่ 2 กล่าวคือในขณะที่เรามีตาทั้ง 2 ข้าง คือซ้ายกับขวา เวลารับรู้สรรพสิ่งต่างๆ “ตาซ้ายจะมองเห็นรูป ตาขวาจะมองเห็นนาม” ตัวอย่างแบบธรรมดาก็เช่น เวลาที่หลวงพ่อมองเห็น “รูปร่างของนางงามจักรวาล”

ในขณะที่ตาซ้ายมองเห็น “รูปโฉม” นั้น ตาขวาก็จะเห็น “นามธรรม” ว่า “สังขารนี้ไม่เที่ยงหนอ” หรือกรณีของผู้มีสายตามหัศจรรย์เช่นศิลปินแกะสลักแบบไมเคิล แองเจโล ในขณะที่ตาซ้ายของเขามองเห็น “รูปของก้อนหินก้อนหนึ่ง” ตาขวาที่มีหลักแนวคิด/ทฤษฎีรูปทรงของสรรพสิ่งที่เป็นนามธรรม แองเจโลก็จะมองออกว่า ก้อนหินก้อนนั้นควรจะแกะสลักออกมาเป็นรูปอะไรดี เป็นต้น

แบบแผนที่สามนี้จะสามารถทำงานสลับได้ทั้งการเห็นรูปและเห็นนาม เนื่องจาก “ตาซ้ายเห็นรูป ตาขวาเห็นนาม” ดังนั้น เมื่อมองรูป ก็จะถอดนามออกมาได้ และเมื่อรับรู้นาม ก็จะแปลงมาเป็นรูปได้เช่นกัน

(2) พัฒนาการของการเห็นรูป-เห็นนาม ในการที่จะรับรู้โลกและสรรพสิ่งต่างๆ ด้วย “การมองเห็นรูป-ตารูป” หรือ “มองเห็นนาม-ตานาม” นั้น มนุษย์เราได้ค่อยๆ พัฒนาการของการเห็นนี้มาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน กล่าวคือ เมื่อยังเป็นเด็กทารกนั้น การรับรู้โลกด้วยตาทั้ง 2 ข้างของเด็กทารกจะเห็นเป็น “รูปธรรม” ทั้งหมด จนกระทั่งเมื่อเจริญเติบโตขึ้นมาตามอายุขัย ก็จะค่อยๆ พัฒนา “ความคิดที่เป็นนามธรรม” ขึ้นมา เริ่มเกิด “ความคิดรวบยอด” (conceptualization) จากรูปธรรมหลายรูป เช่น รวมเจ้าเหมียว เจ้าสิ่ววด เจ้าคิตตี้ สรุปรวมเป็น “ความคิดรวบยอด” ว่า “(ความเป็น)แมว” กระบวนการนี้คือ “การทำให้เห็นเป็นนามธรรม” (abstraction)

(ปัจจุบัน นักจิตวิทยาพัฒนาการ เช่น Jean Piaget ได้ศึกษารายละเอียดของพัฒนาการทางความคิดในการรับรู้-คิดเป็นรูปเป็นนามของมนุษย์ในช่วงอายุวัยต่างๆ อย่างละเอียด)

และยิ่งโตมากขึ้น มนุษย์เราก็ก็นำส่วนการรับรู้ที่เป็น “นามธรรม” มากยิ่งขึ้น เช่น เวลาที่เรียนวิชาเลขคณิต เราก็ก็นำด้วยดานามธรรมทั้งสิ้น เพราะเราเรียน “ความเป็น 1 เป็น 2” ที่อยู่ในรูปของ

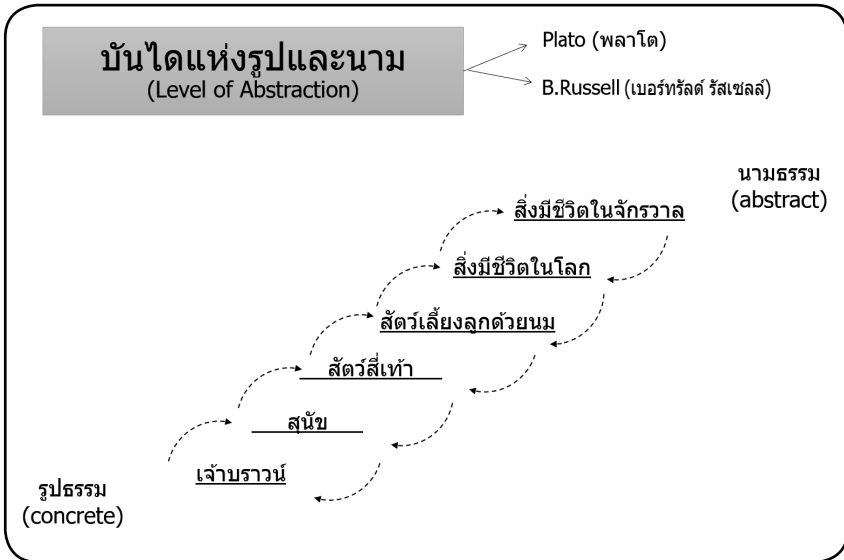
มะม่วง 1 ผล หรือมะละกอ 1 ผล หรือกล้วย 1 ผล จนบางครั้งอาจส่งผลให้ตาทั้ง 2 ข้างของเรามองเห็นแต่ “นามธรรม” จนไม่สามารถ “แปลงร่างย้อนกลับมาเป็นรูปธรรมได้” (concretization) เช่น เวลาที่ถามว่า “ค่านามธรรมแบบเศรษฐิกิจฐานรากนั้นหมายความว่าอะไร หรือแปลว่าอะไร ตัวอย่างเช่นอะไร” คำถามนี้คือการขอเปิดตาซ้าย-ตารูปขึ้นมา นั่นเอง

(3) แนวคิดหนุนหลังเรื่อง ตารูป-ตานาม (Back-up concept) อันที่จริง มีแนวคิด หลักการและทฤษฎีที่อยู่เบื้องหลังเรื่อง “รูปธรรม-นามธรรม” อยู่หลายแนวคิด สำหรับในโครงการวิจัย ASCBR ได้เลือก “แนวคิดพร้อมใช้” (Ready-to-use concepts) ที่จำเป็นสำหรับการทำงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นมา 3 แนวคิด ดังนี้

(3.1) แนวคิดชั้นบันไดแห่งรูป-นาม (Level of abstraction) สำหรับแนวคิดเรื่องรูปธรรม-นามธรรมนั้น ในแวดวงวิชาการมักจะอ้างอิงถึงนักปราชญ์ที่วางอิฐศิลาฤกษ์ในเรื่องนี้คือ เพลโต (Plato - เกิด 428 ปีก่อนคริสตกาล) นักปรัชญาชาวกรีกผู้นำเสนอว่า มีโลกอยู่ 2 โลก คือโลกที่เรามองเห็นอยู่ (โลกแห่งรูปธรรม) และโลกแห่งรูปแบบ-ความคิด (โลกแห่งนามธรรม) เช่น เวลาที่เราเห็นรูปวงกลมรูปที่ 1 รูปที่ 2 รูปที่ 3 ทั้ง 3 รูปนี้อยู่ในโลกแห่งรูปธรรม แต่จะมี “ความเป็นวงกลม” ที่ดำรงอยู่ในโลกแห่งนามธรรม ไม่ว่ารูปวงกลมทั้ง 3 รูปจะมีขนาดแตกต่างกัน จะกลมมากกลมน้อย แต่ทั้งหมดก็มี “ความเป็นวงกลม” ร่วมกัน ประมาณว่า สัตว์โลกทั้งหลาย - (รูปธรรม) ล้วนมี “การเกิด แก่ เจ็บ ตายเหมือนกันทั้งสิ้น” - (นามธรรม) เป็นต้น

จากจุดเริ่มต้นเรื่องโลกแห่งรูปธรรมและโลกแห่งนามธรรมดังกล่าว นักปรัชญาชาวอังกฤษคือ เบอร์ทรันด์ รัสเซลล์ (B. Russell, 1872-1970) ได้นำมาร้อยเชื่อมมาจัดวางตำแหน่งเป็นชั้นบันไดที่เรียก

ว่า Level of abstraction (ผู้เขียนแปลให้สื่อความหมายต่อกลุ่ม
ที่เรียกว่า - บันไดแห่งรูป-นาม) ดังในภาพ



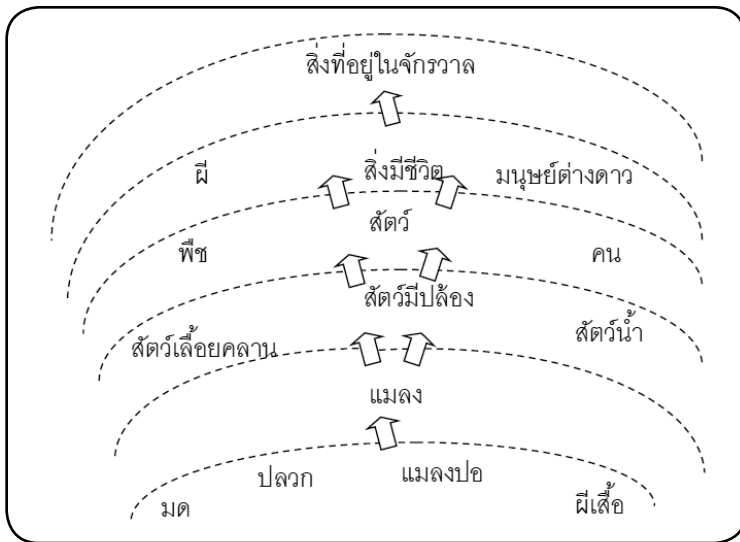
ขั้นบันไดนี้แสดงให้เห็น “ลำดับขั้น” ที่เริ่มจากขั้นแรกสุดที่เป็น “รูปธรรม” แล้วค่อยๆเพิ่ม “ระดับความเป็นนามธรรม” ขึ้นไปเรื่อยๆ ตามหลักพัฒนาการวิธีการรับรู้โลกของมนุษย์ที่ได้กล่าวมาแล้ว เริ่มจากเด็กเล็กๆจะเห็น “เจ้าบราวน” (รูปธรรม) ต่อจากนั้นก็เริ่มเห็นรูปธรรมอื่นๆ เช่น เจ้าทองแดง เจ้าหลังอาบน เจ้าเด่น ฯลฯ และเริ่ม “สรุปรวบยอด” (Conceptualization) รูปธรรม 3-4 รูปนี้ว่า “สุนัข/หมา” (บันไดขั้น 2)

ต่อจากนั้นก็เห็น สุนัข แมว วัว ม้า ฯลฯ และเริ่มสรุปรวบยอดได้ขั้นบันไดขั้น 3 ว่า “สัตว์สี่เท้า” และไต่ระดับขึ้นไปชั้นสูงมากขึ้นๆ

(3.2) ร่มลำดับขั้นของรูป-นาม จากแนวคิดเรื่องขั้นบันไดแห่งรูป-นาม เพื่อแปลงแนวคิดดังกล่าวให้ง่ายต่อการจัดกิจกรรมฝึก

อบรม ทางโครงการฯ จึงได้สร้างโมเดล “ร่วบลำดับชั้นของรูป-นาม” เพื่อต้องการแสดงให้เห็นว่า ขนาดของร่วนามธรรมในลำดับล่างๆ จะครอบคลุมรูปธรรมได้น้อย เช่น ร่ว “แมลง” จะครอบคลุมรูปธรรมได้เพียงแมลงวัน มด ปลวก แมลงปอ ผีเสื้อ ฯลฯ เมื่อเราเพิ่มรูปธรรมใหม่ๆ เข้าไป เช่น ปลา ร่วนามธรรม “แมลง” จะไม่สามารถครอบคลุมได้แล้ว จำเป็นต้องขยายร่วออกไปเป็น “สัตว์น้ำ” ขนาดของร่วนามธรรมที่ขยายใหญ่ขึ้น/กว้างขึ้น ก็จะครอบคลุมรูปธรรมได้หลากหลายประเภทมากขึ้น

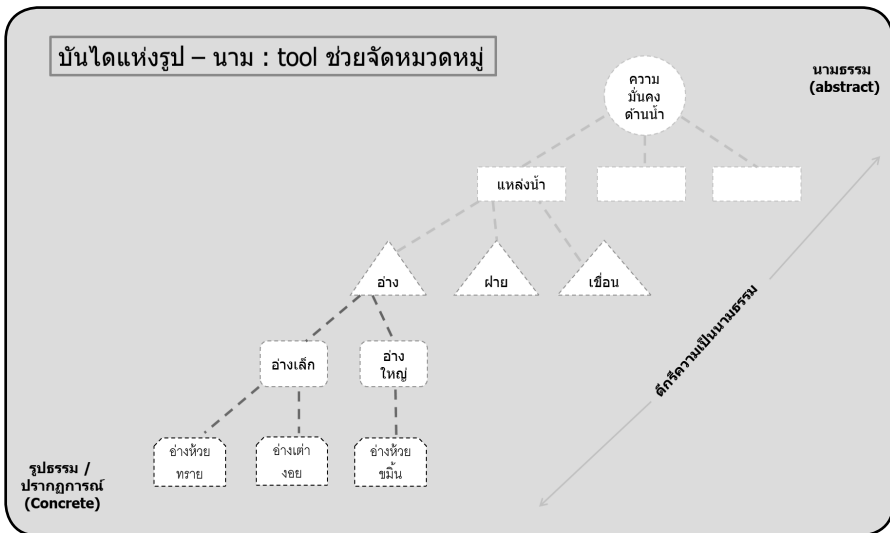
ร่วลำดับชั้นของรูป-นาม



(3.3) ภาพขยายของบันไดแห่งรูป-นาม โมเดลที่ 3 นี้

เป็นการขยายแนวคิดบันไดแห่งรูป-นาม และร่วลำดับชั้นของรูป-นาม ให้ละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยแสดงให้เห็น “การจัดรวมกลุ่มรูป” ในแต่ละระดับให้ชัดเจน และค่อยๆ ยกขึ้นเป็นลำดับชั้น เพื่อให้ใกล้เคียงกับการนำมาใช้ในทางปฏิบัติเมื่อเวลานำ “แนวคิดนามธรรม” มาแปลงกลับ

เป็น “รูปธรรม” เช่น แนวคิดเรื่อง “ความมั่นคงด้านน้ำ” ดังแสดงในภาพ



จากแนวคิดทั้ง 3 แนวคิดที่หนุนหลังเครื่องมือ “ตารูป-ตานาม” นั้น ในการใช้เครื่องมือที่มีแนวคิดหนุนหลังนี้ มีคาถากำกับการใช้เครื่องมือตารูป-ตานาม ดังนี้

(i) **ชั้นบันไดชั้นต่าง ๆ นั้นมิได้มีคุณค่ามากน้อยหรือโดดเด่นกว่ากัน** เนื่องจากความคิดของเรามักจะปนเปื้อน “การให้คุณค่ากับลำดับชั้น” กล่าวคือ บันไดชั้นสูงๆ มักจะดูดีมีคุณค่ามากกว่าชั้นล่างๆ ดังนั้น ความคิดที่เป็นนามธรรมที่ยิ่งมีดีกรีนามธรรมมากขึ้นนั้น ก็ยิ่งดูมีค่ามากกว่า เหนือกว่า ลึกซึ้งกว่า ศักดิ์สิทธิ์กว่ารูปธรรม ซึ่งในกรณีบันไดแห่งรูป-นามไม่ได้ยึดหลักการเช่นนั้น กล่าวคือ บันไดในแต่ละชั้นต่างมีคุณค่าในตัวเองเสมอกัน

(ii) **ช่องว่างระหว่าง “หลักการ” กับ “ความเป็นจริง”** ในขณะที่ตามหลักการแล้ว มนุษย์เราจะค่อยๆ พัฒนาการรับรู้จากบันไดรูป

ธรรมชั้นล่าง แล้วไต่ระดับขึ้นไปสู่บันไดนามธรรมชั้นสูง แต่ในความเป็นจริงแล้ว พัฒนาการดังกล่าวก็อาจจะไม่ได้เกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นในรูปแบบที่บิดเบี้ยวไป

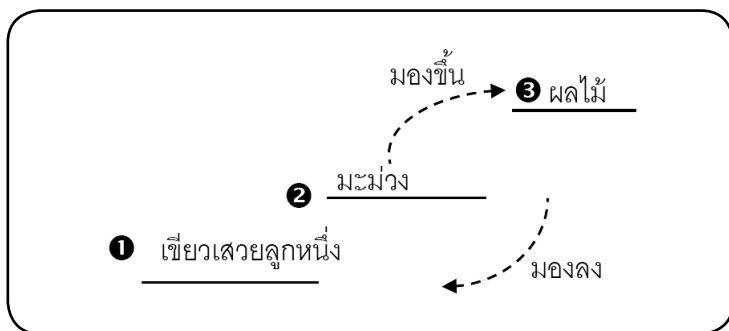
เช่น สำหรับคนบางกลุ่ม อาจจะยืนติดอยู่ที่บันไดรูปธรรมชั้นล่างโดยไม่ได้ก้าวขึ้นไปสู่นามธรรม ดังนั้น ตาทั้ง 2 ข้างที่มองโลกจึงเป็นรูปธรรมทั้งหมด

แต่สำหรับคนบางกลุ่มที่ถูกสอนให้เรียนรู้โลกโดยเริ่มสตาร์ทจากบันไดข้างบนเลย (ส่วนใหญ่เป็นพวกที่มีการศึกษาที่เรียนรู้แนวคิด/ทฤษฎีนามธรรมต่างๆ) แล้วก็เกิดอาการชะงักงันติดขัดไม่สามารถก้าวลงมาชั้นล่างได้เช่นกัน

ดังนั้น หัวใจสำคัญในเรื่อง “ตารูป-ตานาม” จึงเป็นเรื่องของการพัฒนาความสามารถให้สามารถวิ่งขึ้น-วิ่งลงระหว่างชั้นบันได **แห่งรูป-นามได้** ไม่ติดขัดชะงักงันอยู่ที่ชั้นบันไดใดไม่ว่าจะเป็นชั้นสูงหรือชั้นต่ำก็ตาม ที่อาจสรุปความสามารถนี้อยู่ในคำขวัญที่ว่า **“ในรูป-เห็นนาม ในนาม-ก็เห็นรูป”**

(iii) การนำบันไดแห่งรูป-นามไปใช้ให้ถูกเป้า จากประสบการณ์ในโครงการวิจัย ASCBR นี้ หลังจากที่ติดตั้งเครื่องมือตารูป-ตานามไปแล้ว ทีมวิจัยก็พบปรากฏการณ์ว่า กลุ่มที่เลี้ยงซึ่งเป็นกลุ่มแรกที่ได้รับการติดตั้งก็ได้เริ่มนำเอาเครื่องมือนี้ไปใช้ด้วยการตั้งคำถามว่า “มะม่วงเป็นรูปหรือเป็นนาม”

จากการตั้งคำถามดังกล่าว ทุกครั้งก็จะได้รับคำตอบที่เป็นแบบฉบับว่า “มะม่วงเป็นได้ทั้งรูปและนาม” เพราะหากเอา “มะม่วง” ไปวางที่ชั้นบันไดแห่งรูป-นาม จะพบภาพดังนี้



มะม่วงจะอยู่ที่ชั้นบันได (2) ซึ่งหากเรามองลงมาที่บันไดชั้นที่ (1) จะพบว่า “มะม่วงมีความเป็นนามธรรม” แต่หากเรามองขึ้นไปที่บันไดชั้นที่ (3) มะม่วงก็จะกลายเป็นรูปธรรมหนึ่งในกลุ่ม**ผลไม้**

ดังนั้น คำถามดังกล่าวจึงมักจะมีคำตอบที่ตายตัวอยู่แล้ว โดยขึ้นอยู่กับตัวแปรที่ว่า เราจะมองสูงหรือมองต่ำ คำถามว่า “อะไรเป็นรูปหรือเป็นนาม” จึงไม่ค่อยเป็นคำถามที่น่าสนใจ(เพราะรู้คำตอบอยู่แล้ว) แต่ปัญหาใหม่ที่น่าจะเร้าใจกว่า น่าจะเป็นคำถามที่ว่า “เมื่ออยู่ข้างล่าง จะวิ่งขึ้นไปข้างบนได้อย่างไร หรือเมื่ออยู่ข้างบน จะวิ่งลงมาข้างล่างได้อย่างไร” กล่าวคือ เป็น**คำถามที่ว่าด้วยการวิ่งขึ้นลงไปมาอยู่บนบันไดแห่งรูป-นามนี้**

(4) ความสำคัญของเครื่องมือตารูป-ตานาม

(1) **ยิ่งขึ้นสูง ยิ่งเห็นร่วม** จากภาพ “ร่มลำดับขั้นของรูป-นาม” เราก็จะมองเห็นประโยชน์ของการไต่บันไดขึ้นสู่นามว่า ยิ่งเราสามารถพัฒนาการรับรู้ให้มีดีกรีของความเป็นนามธรรมสูงขึ้น เราก็จะยิ่งสามารถ “เห็นคุณลักษณะร่วมกัน” หรือสามารถจัดรวมรูปธรรมที่มีความแตกต่างหลากหลายให้เข้ามาอยู่ร่วมกันได้ ตัวอย่างในชีวิตประจำวันก็เช่น คนเราที่เป็นตัวคนเป็นๆแต่ละคนนั้น ล้วนมีความแตกต่างกันในหลายๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ ชนชั้น อาชีพ ภูมิลำเนา ฯลฯ แต่ทว่า หลักการ

แนวคิดนามธรรมของพุทธศาสนา” ที่ว่า “สิ่งมีชีวิตทั้งหลายล้วนมีการเกิด แก่ เจ็บ ตาย เป็นชะตากรรมร่วมกัน” ก็ทำให้สามารถ “รวมความแตกต่างนี้ให้เข้ามาเป็นหนึ่งเดียวกัน/พวกเดียวกันได้” การขึ้นบันไดไปสู่นามธรรมในขั้นสูงๆจึงเป็นเงื่อนไขประการหนึ่งเมื่อต้องการจะทำการสรุปรวมหรือสังเคราะห์รูปธรรมที่หลากหลายเข้าด้วยกัน

(II) ถ้ามีแต่ตารูปทั้ง 2 ข้าง ในการระบุถึงความสำคัญของการรับรู้โลกแบบเห็นทั้งรูปทั้งนามนั้น หากเราใช้วิธีตั้งคำถามแบบย้อนกลับว่า ถ้าตาของเราทั้ง 2 ข้างมีแต่ตารูปหรือมีแต่ตานามทั้งคู่ จะเกิดอะไรขึ้นบ้าง

ตัวอย่างที่มักเกิดขึ้นในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นที่แสดงอาการของการมี “ตารูปทั้ง 2 ข้าง” ก็คือ เมื่อมีการระดมความคิดเห็นหรือมีการใช้บัตรคำ วิทยากรกระบวนการก็จะได้ข้อมูลรูปธรรมมาเป็นจำนวนมากที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของ bullet ดังนี้

บทบาทของพี่เลี้ยงในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น

- (1) • ศึกษาชุมชนและประเมินความเป็นไปได้ในการทำงานวิจัย
- (2) • เป็นที่ปรึกษาให้กำลังใจ
- (3) • กำกับติดตามจนงานวิจัยลุล่วง
-
-
-

(22) • สร้างการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างทีมวิจัยกับชุมชน/หน่วยงานภายนอก

การมีแต่ตาที่เป็น “ตารูปทั้ง 2 ข้าง” น่าจะทำให้เกิดผลลัพธ์ตามมาดังนี้

(ก) ไม่สามารถจับประเด็นสำคัญจากข้อมูลรูปธรรมทั้งหมดได้ เช่น เวลาฟังการพูดข้อความยาวๆ หรือการอ่านข้อเขียนหนึ่งขึ้น จะบอกไม่ได้ว่า “ใจความสำคัญ/สาระหลักคืออะไร” (ในการเป็นพี่เลี้ยงหรือนักวิจัย CBR จึงต้องมีการฝึกทักษะ “การจับประเด็น” ซึ่งพูดในภาษาดารูป-ตาดนามก็คือ การเปิดตาข้างหนึ่งให้เป็นตาดานาม)

(ข) จะไม่สามารถมองเห็น “จุดร่วม” (common) “ข้อเหมือน” ระหว่างรูปธรรมหลายๆรูปธรรมได้ เช่นในตัวอย่างเรื่อง “บทบาทพี่เลี้ยง” ข้างบนนั้น บทบาทที่ 1 และบทบาทที่ 3 มีจุดร่วมกันคือ เป็นภารกิจหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับ “การบริหารจัดการกระบวนการวิจัย” (ต้องเปิดตาดานามาข้างหนึ่ง)

(ค) จะไม่สามารถสร้าง “ข้อสรุปสุดท้าย” ได้ ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาจาก ข้อ (ข) เพราะหากไม่สามารถสร้าง “ข้อสรุปย่อยๆระหว่างกลางทางได้” ก็คงหวังไม่ได้ว่า “จะสามารถสรุปฟันธงในตอนสุดท้ายได้”

(ง) จะไม่สามารถอธิบายอะไรได้ เนื่องจากการอธิบายนั้นต้องสามารถมองเห็น “ความเชื่อมโยง” ระหว่างข้อมูลรูปธรรม 2 ชุดได้ เช่น “ฝนเอ๋ย ทำไมจึงตก” กับ “ก็เพราะกบมันร้อง” การมองเห็น “ความเชื่อมโยง” (relation/connection) นี้ก็ต้องดูด้วยตาดานาม



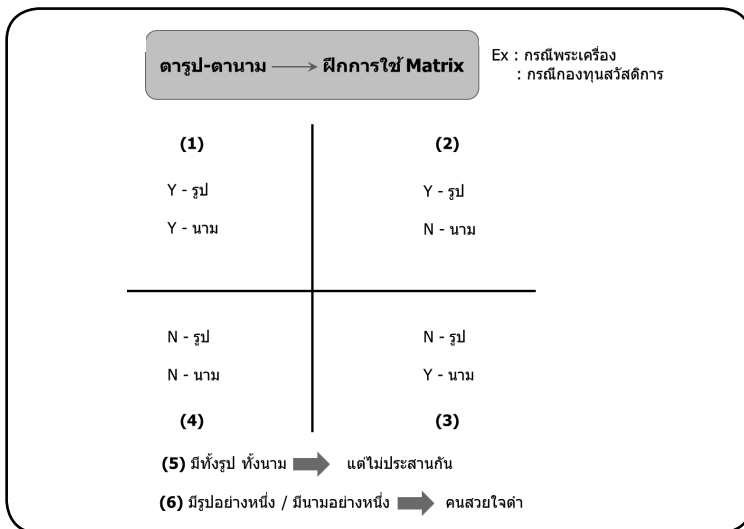
(iii) ถ้ามีแต่ตานามทั้ง 2 ข้าง กลุ่มคนที่มีจะมีแต่ตานามทั้ง 2 ข้างมักจะได้แก่กลุ่มคนที่ทำงานกับความคิด ทำงานระดับนโยบาย เช่น กลุ่มอาจารย์ ผู้บริหาร ฯลฯ เมื่อเราจับฟังการพูดหรืออ่านข้อเขียนของคนที่มีตานามทั้ง 2 ข้าง ก็อาจจะเกิดปรากฏการณ์ผลลัพธ์เหล่านี้ตามมาคือ

(ก) ผู้ฟัง/คนอื่นจะรู้สึกว่ คำพูดหรือข้อเขียนของคนตานาม 2 ข้างนั้น เป็นคำพูดหรือความคิดที่ลอยๆ มองไม่เห็นภาพหรือนึกภาพไม่ออก

(ข) หากเป็นคำพูดหรือข้อเขียนที่ต้องการให้เกิดการนำไปสู่การปฏิบัติ ผู้ฟัง/ผู้อ่านก็จะมองไม่เห็นลู่ทางหรือแนวทางว่าจะนำไปปฏิบัติได้อย่างไร เช่น “พวกเราต้องยกระดับการทำงานให้สูงขึ้น” คำถามก็คือ สูงจากจุดไหนไปจุดไหน และจะยกได้อย่างไร

(ค) หากคนฟังหรือคนอ่านไม่มี “ประสบการณ์รู้ประสบการณ์ร่วม” มารองรับ ก็จะไม่สามารถเข้าใจ “ความหมายที่คนตานามสองข้างสื่อสารมาได้เลย เช่น “อากาศที่กรุงมอสโกตอนนี้ลดลงถึง -45°C ” (สำหรับคนไทยทั่วไป มันหนาวแค่ไหนหนอ)

(iv) แบบแผนที่หลากหลายของการประสานตารูป-ตานาม ผู้เขียนจะขอยกตัวอย่างกรณีของพระเครื่องเพื่อสาธิตให้เห็นความสำคัญของการมีทั้งตารูป-ตานาม กล่าวคือ ตัวองค์พระเครื่องนั้นถือเป็น **รูปธรรม** ส่วนพุทธานุภาพ/ความศักดิ์สิทธิ์นั้นถือเป็น **นามธรรม** จากเกณฑ์ “รูป-นาม” ดังกล่าว สามารถจะสร้างให้เกิดได้หลายแบบแผนดังนี้



• **ช่องที่ (1)** มีทั้งตัวองค์พระ (รูป) และได้ผ่านพิธีพุทธาภิเษกแล้ว จึงมีความศักดิ์สิทธิ์ (นาม)

• **ช่องที่ (2)** มีตัวองค์พระ (รูป) แต่ยังไม่ได้ผ่านพิธีพุทธาภิเษก จึงยังไม่มีพุทธานุภาพ (นาม)

• **ช่องที่ (3)** ไม่มีตัวองค์พระ (รูป) แต่มีวิญญูณ (นาม) เหมือนสัมภเวสีที่ไม่มีรูป

• **ช่องที่ (4)** ไม่มีทั้งองค์พระ (รูป) ยังไม่ได้สร้าง และไม่ได้ผ่านพิธีพุทธาภิเษก (นาม)

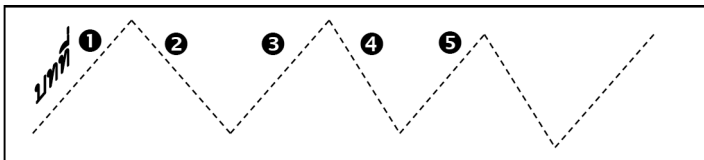
• อาจจะมี**ช่องที่ (5)** ที่มีทั้งรูปทั้งนาม แต่รูปและนามไม่ประสานกัน เช่น คำพูดก็ไปทางหนึ่ง การปฏิบัติก็ไปอีกทางหนึ่ง

• อาจจะมี**ช่องที่ (6)** ที่มีรูปอย่างหนึ่ง มีนามอีกอย่างหนึ่งที่ขัดแย้งกัน เช่น คนสวยใจดำ แม่ใจยักษ์ เป็นต้น

(v) การมาทำวิจัยจึงเป็นเสมือนการมาผ่าตัดตา จากสภาพความเป็นจริงที่ว่า โดยปกติ คนเรามักจะเปิดตาทั้ง 2 ข้าง เป็นรูปหรือเป็นนามทั้ง 2 ข้าง ตามวิถีชีวิตที่เป็นอยู่ เช่น ถ้าเป็นผู้ปฏิบัติงานก็มักจะ

เห็นแต่รูป ถ้าเป็นนักวิชาการก็มักจะเห็นแต่นาม ดังนั้น ในสังคมจึงมีกระบวนการต่างๆที่จะ “ทำศัลยกรรม” ให้เรามีสายตาที่รับรู้โลกที่ผิดไปจากสภาพที่เป็นอยู่ กล่าวคือ **มีตาซ้ายเห็นรูป มีตาขวาเห็นนาม** ในท่ามกลางกระบวนการที่หลากหลายเหล่านี้ กระบวนการวิจัยก็เป็นหนึ่งในกระบวนการทำศัลยกรรมผ่าตัดตาดังกล่าว

ด้วยเหตุนี้ เมื่อเราวิเคราะห์ขั้นตอนของการทำวิจัยที่บรรจุอยู่ในรายงานการวิจัยบทต่างๆ เราจึงพบการวิ่งสลับไปมาระหว่างรูปกับนาม ดังนี้



บทที่ 1 : เป็นการมองรูป (ระบุปัญหารูปธรรม/ที่มาของ
โจทย์วิจัย)

บทที่ 2 : เป็นการมองนาม (แนวคิด/ทฤษฎี)

บทที่ 3 : เป็นการมองรูป (ระเบียบวิธีวิจัย เครื่องมือ
เก็บข้อมูล)

บทที่ 4 : เป็นการมองรูป (ข้อมูลที่เก็บมา)

บทที่ 5 : เป็นการประสานรูปXนาม (เอาข้อมูลรูปธรรมใน
บทที่ 4 ไปเทียบกับแนวคิดนามธรรมในบทที่ 2)

และพื้นที่ที่ชัดเจนที่สุดที่ “รูปกับนาม” มาพบกันในรูปแบบฟอร์มของการวิจัยก็คือบริเวณ **“นิยามศัพท์ปฏิบัติการ”** นั่นเอง (operational definition) เพราะตัว**คำนิยาม** นั้นเป็น “นามธรรม” ส่วนรายละเอียดของคำนิยามว่าจะนำไปวัด/นำไปปฏิบัติการอย่างไรนั้นก็คือ

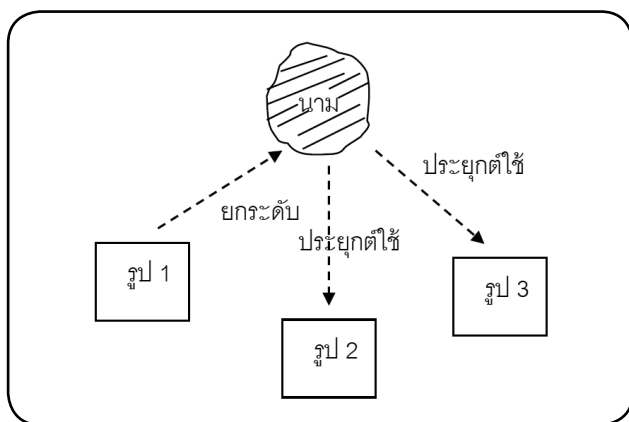
ส่วนที่เป็น “รูปธรรม” นั้นเอง เช่น คำว่า “ผู้สูงอายุ” เป็นส่วนที่เป็นนามธรรม ส่วนการระบุนิยามว่า “ในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึงผู้ที่อายุเกิน 60 ปี ทั้งหญิงและชายที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร” ก็คือส่วนที่เป็นรูปธรรม เป็นต้น

(5) ประโยชน์ของการมองโลกด้วยตารูป-ตานาม เราได้พูดถึงข้อจำกัดของการมองโลกทั้ง 2 ตาเป็นรูปหรือเป็นนามเพียงอย่างเดียวมาแล้ว ดังนั้นจึงน่าจะได้อธิบายว่า การมองโลกที่น่าจะดีกว่าคือ “ตาซ้ายเห็นรูป ตาขวาเห็นนาม” หรือพูดอีกอย่างหนึ่งว่า “ในรูปเห็นนาม ในนามก็เห็นรูป”

ในการจัดการฝึกอบรมทั้งกลุ่มพี่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชน ได้มีการระดมความคิดเห็นในประเด็น “ประโยชน์ของการมองโลกด้วยตารูป-ตานาม” มีอะไรบ้าง คำตอบที่ได้มีดังนี้

(i) **ถ้ามองนาม แล้วเห็นรูป** จะช่วยให้แปลงบรรดา “แนวคิดนามธรรม/หลักการต่างๆ” ไปเป็นภาคปฏิบัติการได้ เราอาจจะเคยได้ยินภาชิตไทยที่ว่า “ความรู้ท่วมหัว เอาตัวไม่รอด” ความหมายของภาชิตนี้ หากอ่านรหัสความหมายด้วยแนวคิดรูป-นามอาจจะหมายความว่า “ความรู้” ที่เป็นนามธรรมนั้น ไม่สามารถจะแปลงกลับ/ลงชั้นบันไดมาสู่รูปธรรมได้ จึงนำไปปฏิบัติการไม่ได้ อาการแบบนี้มักจะเกิดขึ้นมากในหมู่นักวิชาการที่ทำงานอยู่กับนามธรรม ดังนั้น วิธีการแก้ส้นก็คือต้องหมั่นคิดแปลง “นามธรรม” ให้ลงมาเป็นรูปธรรมบ่อยๆ เช่น คิดตัวอย่าง คิดเป็นภาพ คิดเทียบกับประสบการณ์จริง เป็นต้น

(ii) **ถ้ามองรูป แล้วยกระดับเป็นนามได้** จะสามารถทำให้นำไปประยุกต์ในกรณีอื่นๆได้ (Application) ทั้งนี้เนื่องจากคุณสมบัติของ “นามธรรม” ที่ครอบคลุม “รูปธรรมหลายๆรูป”



ในการยกระดับของรูป (1) ขึ้นไปเป็น**นาม**นั้น มีหลักการที่กำกับคือ แนวคิดเรื่อง “แก่น กระพี้ เปลือก” โดยที่ “นาม” นั้นจะเป็นส่วนที่เป็น “แก่น” เมื่อนำไปประยุกต์ใช้หรือดัดแปลงใช้ในรูป (2) และรูปอื่นๆ ก็ยึดรักษาส่วนที่เป็น “นาม/แก่น” เอาไว้ ส่วนกระพี้และเปลือกนั้นสามารถที่จะปรับเปลี่ยนได้

(iii) **เครื่องมือตาราง-ตานาม** เป็นพื้นฐาน/เงื่อนไขเบื้องต้นในการนำไปสู่การเรียนรู้เพื่อใช้เครื่องมือ A/S อื่นๆ เริ่มตั้งแต่เครื่องมือที่พื้นฐานที่สุดของการวิเคราะห์สังเคราะห์คือ**การจัดกลุ่ม/จัดหมวดหมู่** (grouping) ซึ่งจะเป็นไปไม่ได้เลย หากเรามองไม่เห็น “ความเป็นนาม” ที่เป็น “จุดร่วม” (common) ของรูปทั้งหลายที่จะมาอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เช่น มองไม่เห็น “ความเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม” (ตานาม) ของรูปมนุษย์และรูปปลาโลมา ในทางตรงกันข้าม ก็ต้องมองเห็น “ข้อแตกต่าง” (difference) ของรูปทั้งหลายที่จะทำให้อยู่กันคนละกลุ่ม เช่น “ความสามารถในการเรียนรู้ภาษาสัญลักษณ์” ที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์โลกประเภทอื่นๆ ที่แม้จะมีการใช้สัญลักษณ์/ภาษาเหมือนกันแต่ก็เกิดมาจากสัญชาตญาณ เป็นต้น

(iv) ความจำเป็นของการมี**ตานาม**จะมีมากยิ่งขึ้นสำหรับเครื่อง

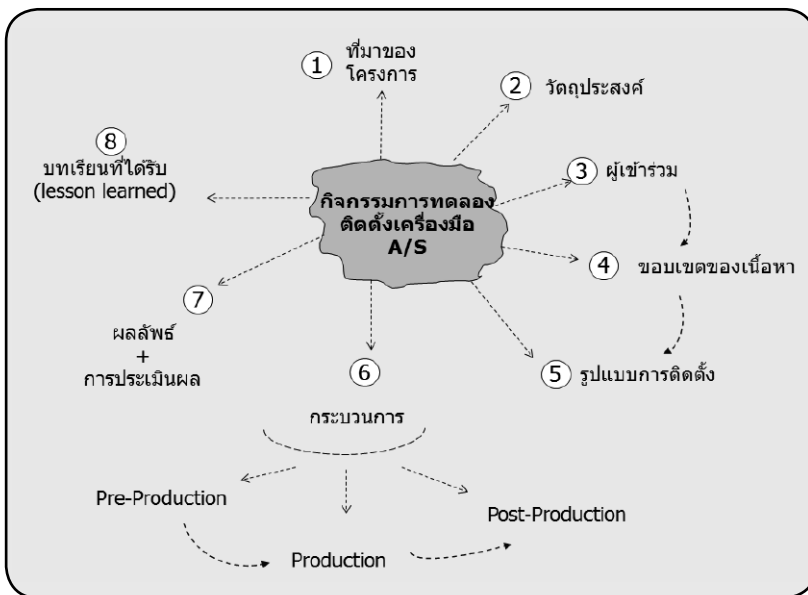
มี A/S ที่มีระดับสูงๆ เช่น เครื่องมือวิเคราะห์การเปรียบเทียบ (Comparison Analysis) ซึ่งเมื่อมองดูในระดับ “รูป” เราอาจจะมองไม่เห็น จุดร่วม หรือมองไม่เห็นจุดต่าง หรือมองไม่เห็น “ทั้งจุดร่วมและจุดต่าง” จนกว่าเราจะได้ไต่บันไดนามธรรมขึ้นไปในระดับสูง ด้วยเหตุนี้ เวลาที่เราเห็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบ เราจึงมักจะมองเห็นการนำเสนอในรูปแบบของตารางที่มี “การสร้างเกณฑ์” (ซึ่งก็คือนามธรรม) ขึ้นมา แล้วจึงจะสามารถนำรูปมาเปรียบเทียบกันได้ เช่น

เกณฑ์	งานวิจัยวิชาการ	งานวิจัยเพื่อท้องถิ่น (CBR)
จุดต่าง 1. เป้าหมาย 2. ผู้ดำเนินการ	1. เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ 2. นักวิชาการ	1. เพื่อแก้ไขปัญหาของชุมชน 2. ชาวบ้านในชุมชน
จุดร่วม 1. วิถีวิทยา 2.	1. ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ 2.	1. ใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ 2.

(v) การมีนามธรรมระดับสูงจำเป็นสำหรับงานสังเคราะห์ เราได้เห็นโมเดลร่วมนำดับขั้นของรูป-นามมาแล้ว ในภาพดังกล่าวได้แสดงให้เห็นว่า ยิ่งร่วมนั้นมีระดับกว้างมากขึ้น (มีความเป็นนามธรรมสูง) ก็จะยิ่งครอบคลุมรูปธรรมที่หลากหลายได้มากขึ้น ดังนั้น เมื่อการสังเคราะห์ในความหมายหนึ่งคือการเชื่อมโยงรูปธรรมหลายๆรูปมาอยู่ภายใต้ “ร่วมนามเดียวกัน” เราจึงจะทำการสังเคราะห์ไม่ได้เลยหากไม่มีตานามตัวอย่างในโครงการนี้ก็คือ ในช่วงขั้นตอนการทดลองสร้าง

กระบวนการที่จะใช้ออกแบบในการฝึกอบรมกลุ่มพี่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชน ทีมวิจัยได้ทดสอบกระบวนการที่จะนำมาใช้ใน 3 สถานการณ์ 3 กลุ่ม เป้าหมาย คือกลุ่มนายช่างชลประทานของกรมชลประทาน กลุ่มพนักงานฝ่ายชุมชนสัมพันธ์ (ส่วนใหญ่มาจากสายงานช่างเทคนิค) บริษัทปูนซีเมนต์ไทย ลำปาง และกลุ่มนักวิจัยชุมชนในโครงการวิจัยเพื่อท้องถิ่นของคุณ์ประสานงาน ฯ

ในการสังเคราะห์ข้อมูลจากกรณีทดลองทั้ง 3 กรณีซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมากนี้ ทีมวิจัยได้ใช้ template นามธรรมเพื่อการประมวลภาพรวมดังนี้



(vi) การมีตาราง-ตาดนามช่วยจัดการเพิ่มมูลค่าหรือเพิ่มความหมายให้กับข้อมูล จากกรณีตัวอย่างที่ได้ยกมาคือ ข้อมูลรูปธรรม 22 ชุด ที่ว่าด้วยบทบาทพี่เลี้ยงของงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น หากเรานำข้อมูลทั้ง 22 ชุดมาจัดระบบให้มีความหมายมากขึ้น (จาก “เบี้ยหัวแตก” มา “เป็น

กลุ่มเป็นก้อน”) โดยแบ่งกลุ่มประเภทของบทบาทออกเป็น 5 กลุ่ม แล้วนำเอาข้อมูลทั้ง 22 ชุดมาบรรจุใส่ในแต่ละกลุ่ม ก็จะทำให้ข้อมูลมีความหมายมากขึ้น จดจำได้ง่ายขึ้น ดังนี้

- บทบาทด้านที่ 1 : ด้านงานวิจัย (เช่น ประเมินบริบทชุมชน ค้นหาวิจัย...)
- บทบาทด้านที่ 2 : ด้านงานพัฒนา/บริหารโครงการ (เช่น วางแผนร่วมกับชุมชน กำกับติดตาม...)
- บทบาทด้านที่ 3 : ด้านการเรียนรู้ (เช่น สร้างการเรียนรู้ในทีมวิจัยชุมชน...)
- บทบาทด้านที่ 4 : ด้านการประสานงาน (เช่น ประสานงานระหว่างทีมวิจัยกับแหล่งทุน...)
- บทบาทด้านที่ 5 : ด้านการเผยแพร่และขยายผล เป็นต้น

(vii) นอกเหนือจากประโยชน์ด้านต่างๆในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการข้อมูลแล้ว เครื่องมือตารางป-ตานั้นก็ยังสามารถนำมาใช้ช่วยงานในภารกิจย่อยๆของการดำเนินงานวิจัย เช่น ในขั้นตอนการพัฒนาโจทย์ (ที่ CBR เรียกว่าการแตกโจทย์ย่อย) ขั้นตอนการวางแผนเก็บข้อมูล (ให้เป็นหมวดหมู่ เป็นระบบ) ขั้นตอนการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล จนกระทั่งถึงขั้นตอนการเขียนรายงานการวิจัย เป็นต้น

ตัวอย่างการนำเรื่องตารูป-ตานามมาใช้ในการพัฒนาจิตย
ก็เช่น เมื่อชุมชนมีปัญหาเรื่อง “น้ำในคลองสกปรก” (เป็น
ระดับนามธรรม)

เมื่อนำมาตั้งคำถามที่เป็น “รูป” จะแตกจิตยย่อยได้เช่นนี้

- 1) ที่ว่าสกปรกนั้น มากน้อยแค่ไหน (weight analysis)
- 2) มีอะไรบ้างที่ทำให้สกปรก (causal analysis)
- 3) ของสกปรกมาจากไหน (Source)
- 4) ใครทำให้น้ำสกปรกบ้าง (ผู้เกี่ยวข้อง)
- 5) น้ำสกปรกมาจากแหล่งไหนอีกบ้าง
- 6) เคยแก้ปัญหาอย่างไรบ้าง ได้ผล
อย่างไร (ทุนประสบการณ์)



(viii) การใช้เครื่องมือตารูป-ตานามในการออกแบบกิจกรรม

เนื่องจากจุดแข็งและจุดขายของงานวิจัย CBR คือการไม่นิ่งเฉยต่อปัญหา
ที่ได้ผ่านการเก็บข้อมูลมาแล้ว หากแต่จะออกแบบกิจกรรมเพื่อแก้ไข
สภาพปัญหาดังกล่าว ดังตัวอย่างของโครงการวิจัยตัวอย่างเรื่อง “กองทุน
สวัสดิการชุมชน” ที่ตั้งเป้าหมายว่าอยากจะเพิ่มจำนวนสมาชิกของกอง
ทุนให้มากขึ้น หลังจากได้สำรวจแรงจูงใจของสมาชิกที่มาสมัครเข้ากลุ่ม
จากคำตอบที่หลากหลาย (รูป) เมื่อทีมวิจัยชุมชนนำมาจัดหมวดหมู่
โดยเปิดตานาม ก็จะพบแรงจูงใจ 3 ประเภท คือ

- 1) ต้องการทำบุญ (ด้านศาสนา)
- 2) ต้องการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (ด้านสังคม)
- 3) ต้องการฝึกการออม/วินัยการเงินของตนเอง (ด้านเศรษฐกิจ)

เมื่อทราบแรงจูงใจทั้ง 3 ประการ เวลาออกแบบกิจกรรมเพื่อชักชวนสมาชิกใหม่ให้เข้ากลุ่มกองทุน ก็ควรสร้างกิจกรรมให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านคือ ศาสนา สังคม และเศรษฐกิจ เป็นการทำรูปธรรม (ข้อมูลแรงจูงใจสมาชิก) ไปสู่การวางนโยบาย (นามธรรม) ต่อไป

(6) ฟังก์ชันการใช้งานเครื่องมือตาราง-ตานาม คำว่า “ฟังก์ชันในการใช้งานเครื่องมือตาราง-ตานาม” นี้มี 2 ความหมาย คือ

(6.1) หมายถึง**วิธีการใช้งาน** เช่น ใช้เครื่องมือแบบเดี่ยวๆ (Stand-alone) เช่น การยกตัวอย่างรูปธรรมจากแนวคิดนามธรรม หรือใช้เครื่องมือนี้ร่วมกัน (หรือเป็นส่วนหนึ่ง) กับเครื่องมือ A/S อื่นๆ (Mixed / cross-over) เช่น ใช้กับเครื่องมือการจัดกลุ่ม (grouping) เครื่องมือการวิเคราะห์เปรียบเทียบ ฯลฯ ดังที่ได้กล่าวแล้ว

(6.2) หมายถึง **“เป้าหมายของการใช้เครื่องมือตาราง-ตานาม** ซึ่งก็ต่อเนื่องมาจาก “ประโยชน์ของเครื่องมือตาราง-ตานาม” นั่นเอง ตัวอย่างของเป้าหมายของการใช้เครื่องมือตาราง-ตานามในงานวิจัย CBR อาจจะมีได้ดังนี้

(i) เพื่อการจัดกลุ่ม/จัดหมวดหมู่ของข้อมูล ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

(ii) เพื่อการสร้างการมีส่วนร่วมในการฝึกอบรม เช่น ให้สมาชิกฝึก “เห็นรูป ถอดนาม” “เห็นนาม-แปลงเป็นรูป”

(iii) เพื่อยกระดับความรู้จาก “รูปธรรม/กรณีเฉพาะ” ขึ้นเป็น “หลักการทั่วไป”

(iv) เพื่อเชื่อมโยง “แนวคิดนามธรรม” สู่ “รูปธรรมการปฏิบัติ”

(v) เพื่อออกแบบ/ปรับกิจกรรม

(vi) เพื่อเปิดมุมมองที่หลากหลายจากประเด็นนามธรรม (เช่น

การพัฒนา/แตกโจทย์)

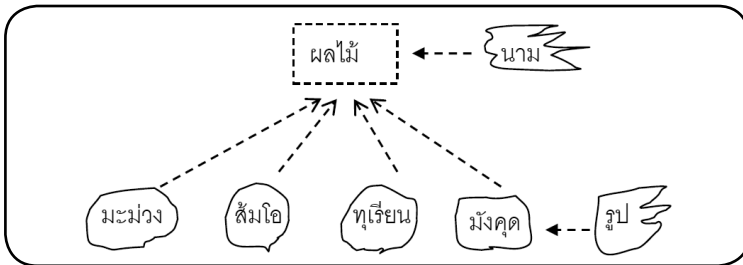
(vii) เพื่อประสาน “ข้อเด่น” ของกลุ่มคนที่มีตา 2 ข้างแตกต่างกัน เช่น จัดกลุ่มย่อยคนที่มีตารูปทั้ง 2 ข้างให้อยู่กับคนที่มีตานามทั้ง 2 ข้าง เพื่อแลกเปลี่ยนตากัน

(viii) เพื่อการปรับประยุกต์จาก “ต้นแบบ” ไปสู่ “กรณีอื่นที่ต้องการขยายผล”

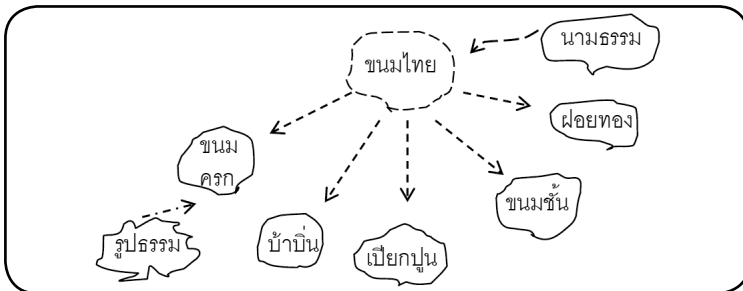
เป็นต้น

(7) วิธีการติดตั้ง (ดูรายละเอียดในหนังสือเล่ม 1 “การวิเคราะห์สังเคราะห์ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น” ของหนังสือชุดนี้) การติดตั้งเครื่องมือตารูป-ตานามในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น สามารถทำได้ 2 รูปแบบ (ซึ่งสามารถนำไปออกแบบได้หลายแบบแผน) ดังนี้

(7.1) Inductive เป็นการติดตั้งจากรูปขึ้นไปหานาม



(7.2) Deductive เป็นการติดตั้งจากนามลงปหารูป เช่น



เพื่อให้เป็นไปตามหลักการสำคัญของเรื่องตารูป-ตานาม คือ การพัฒนาความสามารถในการวิ่งขึ้นลงบนบันไดแห่งรูป-นาม เราอาจจะออกแบบการติดตั้งตารูป-ตานามโดยการจัดกิจกรรมให้มีการสลับกันไปมาระหว่าง Inductive และ Deductive ก็ได้

(8) หลุมร่องที่ต้องระวัง สำหรับปัญหาของการใช้เครื่องมือตารูป-ตานามนั้น ทีมวิจัยได้ประมวลออกมาได้ประมาณนี้

(8.1) การไม่เห็น/ไม่ตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องมือตารูป-ตานาม เป็นหลุมร่องแรกเลยของเครื่องมือชิ้นนี้ ทั้งๆที่ในด้านหนึ่ง พวกเราทุกคนมักจะมีแนวโน้มที่มีตา 2 ข้างมองแต่ “รูป” หรือ “นาม” เพียงอย่างเดียว (ตามตำแหน่งแห่งที่ของเราในสังคม เช่น เป็น นักปฏิบัติหรือเป็นนักคิด) และในอีกด้านหนึ่ง การมองโลกแบบ “ตาซ้ายรูป ตาขวานาม” ก็จะช่วยให้เราจัดการกับการรับรู้โลก สรรพสิ่ง และชีวิตได้ดีขึ้น (ดังที่ได้กล่าวเอาไว้ในหัวข้อ “ประโยชน์ของตารูป-ตานาม”) แม้กระนั้น เราก็มองไม่ค่อยเห็น “ความจำเป็นที่จะต้องมีการผ่าตัดตา” (แม้แต่ผู้เขียนเองก็เคยตกหลุมดำนี้มาแล้ว)

(8.2) การฝืนความเคยชิน เป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากข้อ (8.1) กล่าวคือ เมื่อคนแต่ละกลุ่มมีแนวโน้มจะมองโลกด้วยตาทั้ง 2 ข้างแบบรูปหรือนามเพียงอย่างเดียว เมื่อต้องมา “ปรับเปลี่ยน” วิธีการรับรู้โลกให้เป็นแบบ “ตาซ้ายรูป ตาขวานาม” จึงเป็นกระบวนการที่ฝืนความเคยชินเดิมๆ และเนื่องจาก “การรับรู้โลก” มิใช่สิ่งที่จะ “สั่งได้ตามใจปรารถนา” เพราะเป็นทั้ง “ความเข้าใจ ทศนคติ และทักษะ” (เหมือนการทรงตัวขี่จักรยานหรือการลอยตัวว่ายน้ำ) ดังนั้น จึงต้องการทั้งความเข้าใจเรื่องตารูป-ตานาม ต้องมีทศนคติที่ถูกต้องต่อเรื่องตารูป-ตานาม และที่สำคัญคือต้องมีการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ จึงจะข้ามพ้นความเคยชินเดิมได้

(8.3) การขึ้นบันไดนามต้องการฐานความรู้ ในการไต่ขึ้นบันไดนามธรรมนั้น ยิ่งขึ้นสูง ก็ยิ่งต้องการฐานความรู้ในเรื่องนั้นๆ มากยิ่งขึ้น เช่น การที่จะสามารถจัด “รูปธรรมของปลาโลมา” มาไว้ได้นาม “สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม” ได้นั้น ก็จำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะในเรื่องนี้ หรือการเห็น “จุดร่วม” ระหว่าง “ไข่” กับ “เมล็ดพืช” ในระดับนามธรรมชั้นสูง (มิใช่เพียงแต่ลักษณะทางกายภาพ รูปร่าง สี ขนาด เท่านั้น) ว่าเป็น “จุดกำเนิดของชีวิต” เหมือนกัน เป็นต้น

ดังนั้น ในการฝึกอบรมเรื่องตารูป-ตานามทั้งในกลุ่มพีเลียงและกลุ่มนักวิจัยชุมชนซึ่งเป็นชาวบ้าน ทีมวิจัยจึงค้นพบว่า ในกลุ่มชาวบ้านอาจจะสามารถไต่บันไดนามธรรมได้หากเป็นเนื้อหา/เรื่องราวที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น ขนมหอย ผลไม้ อารูธ ฯลฯ แต่ถ้าเป็น “นามธรรม” ที่ไม่ได้อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น คุณสมบัติ ประสิทธิภาพ ยุทธศาสตร์ ฯลฯ ก็จะไม่สามารถไต่บันไดนามมาสู่ชั้นสูงๆ ได้ (แต่ข้อจำกัดนี้ก็มีทางแก้แบบใช้ตัวช่วย โปรดติดตามอ่านในหัวข้อเรื่อง**การจัดกลุ่ม** (Grouping))

(8.4) ปัญหา “การขาดบันไดขั้นกลางๆ” สำหรับในกลุ่มพีเลียงซึ่งเป็นกลุ่มนักปฏิบัติที่ทำงานอยู่ภายใต้องค์กรด้านการเรียนรู้ (การวิจัย) ก็จะมีปัญหาเฉพาะตัวในเรื่องบันไดแห่งรูป-นาม กล่าวคือในด้านหนึ่ง เนื่องจากพีเลียงทำงานอยู่กับรูปธรรมของชุมชน ขาข้างหนึ่งจึงเกาะติดอยู่กับข้อมูลรูปธรรม แต่ในอีกด้านหนึ่ง เนื่องจากเป็นคนในองค์กรเรียนรู้ จึงเรียนรู้แนวคิดนามธรรมต่างๆ มาในระดับหนึ่ง เช่น งานวิจัยเพื่อท้องถิ่นเป็นงานที่เน้น “เชิงกระบวนการมิใช่เน้นผลลัพธ์” ขาอีกข้างหนึ่งจึงเกาะติดอยู่กับนามธรรมระดับสูง แต่ส่วนที่ขาดหายไปคือ **รูปและนามในบันไดขั้นกลางๆ** (หากดูรูปอย่างน้ำ ก็คือ มีข้อมูลรูปธรรมเรื่องอ่างในพื้นที่ต่างๆ และอีกทีก็มีแนวคิดเรื่อง “ความมั่นคงด้านทรัพยากรน้ำ” ไปเลย) จึงกลายเป็นปัญหาสองแดง คือมีรูปธรรมที่ไม่ยก

ระดับ และมีนามธรรมที่ลอยๆไม่ต่อติดกับรูป วิธีการปรับแก้ (fixing) จึงต้องตีโอบจากทั้ง 2 ด้านไปพร้อมๆกัน

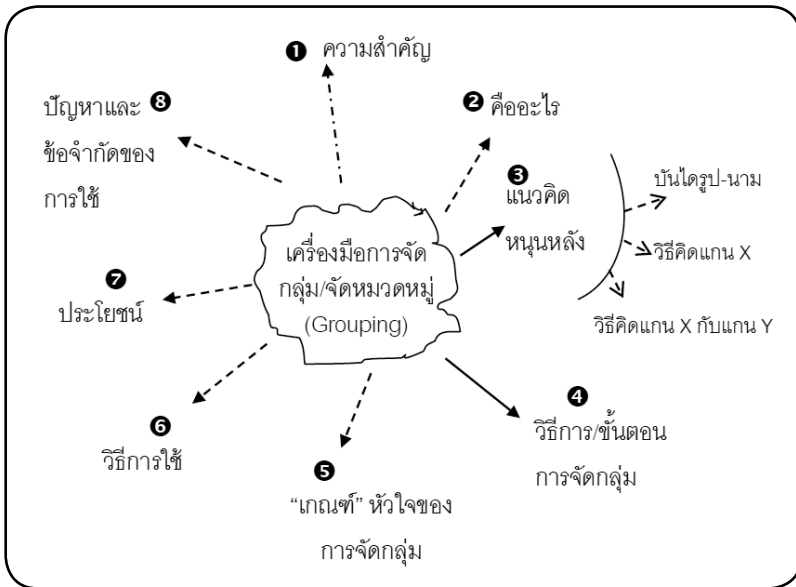
เครื่องมือ A/S ชั้นที่ 2: การจัดกลุ่ม (Grouping)

เครื่องมือ A/S ชั้นที่ 2 คือ การจัดกลุ่ม/การจัดหมวดหมู่ (Grouping) นี้ มีสถานะเป็นเครื่องมือพื้นฐาน แต่ทว่ากลับมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด เป็นเครื่องมือที่มีตำแหน่งแห่งที่เป็น “โซ่ข้อกลาง” ที่อยู่ระหว่างเครื่องมือตารูป-ตานิยามที่กล่าวมาแล้ว กับเครื่องมือ A/S อื่นๆ ที่จะกล่าวถึงต่อไป จากตำแหน่งนี้จึงหมายความว่า หากยังไม่สามารถใช้เครื่องมือตารูป-ตานิยามอย่างได้ผล ก็จะทำให้ก้าวขึ้นมาใช้เครื่องมือการจัดกลุ่มไม่สำเร็จ และหากใช้เครื่องมือการจัดกลุ่มไม่สำเร็จ ความหวังที่จะได้ใช้เครื่องมือ A/S ชั้นอื่นๆก็ดูจะรางเลือนออกไปทุกที

อย่างไรก็ตาม สถานภาพของเครื่องมือการจัดกลุ่มนี้ก็มีชะตากรรมร่วมกับเครื่องมือตารูป-ตานิยาม กล่าวคือ มักถูกมองข้ามความสำคัญ (คงเพราะเป็นเครื่องมือพื้นฐานตัวเล็กๆที่ดูไม่หรูหราฟูฟ่าแบบเครื่องมือชั้นสูง) โดยเฉพาะมักจะเป็น “ช่องโหว่ขนาดใหญ่” ในกลุ่มนักปฏิบัติการที่มักจะสามารถอย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลรูปธรรมมาได้ค่อนข้างน่าประทับใจ แต่ก็นำเสนอแบบเบี่ยงเบนเนื่องจากไม่ได้เปิดใช้เครื่องมือ A/S การจัดกลุ่ม

(ด้วยการตระหนักถึงการต้องปิดช่องโหว่ดังกล่าว ในโครงการ ASCBR นี้จึงมีการบ้านที่เป็น The Must ที่ผู้เข้าอบรมทุกคนทุกกลุ่มต้องทำ คือการฝึกใช้เครื่องมือการจัดกลุ่ม)

สำหรับแง่มุมที่จะศึกษาเครื่องมือการจัดกลุ่ม/การจัดหมวดหมู่ก็มีดังนี้



(1) ทำไมเรื่อง “การจัดกลุ่ม/จัดหมวดหมู่” จึงมีความสำคัญ

ตามปกติ เวลาจะทำความรู้จักกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หากเราเดินตามขั้นบันได 6 ขั้นเรื่องวิธีการคิด/การเรียนรู้ของ B. Bloom อย่างซื่อสัตย์ เราก็น่าจะเริ่มต้นด้วยบันไดขั้นแรกคือ สิ่งนั้นสิ่งนี้คืออะไร (What is) เพื่อการทำความรู้จัก (to know) เช่น “การจัดกลุ่มคืออะไร”

แต่สำหรับเครื่องมือ Grouping นี้ ผู้เขียนจะขอข้ามขั้นการตอบคำถามว่า “การจัดกลุ่มคืออะไร” ไปก่อน แต่จะขอเปิดตัวด้วยการขีดเส้นใต้ความสำคัญของ “การจัดกลุ่ม” แบบที่ว่า “ทำไมต้องจัดหมวดหมู่ข้อมูลด้วย” หรือ “ทำไมไม่จัดกลุ่มข้อมูลไม่ได้แล้ว” (เพื่อให้ยากแก่ผู้อาวุศ “ไม่เห็นความสำคัญของการจัดหมวดหมู่” เสียก่อน)

มีคำตอบอย่างน้อย 4 คำตอบว่า ทำไมเราจึงจำเป็นต้องจัดหมวดหมู่ “ข้อมูลดิบ” ที่เก็บมาในงานวิจัย (ไม่ว่าจะเป็นงานวิจัยประเภทใดก็ตาม) ดังนี้

(1.1) หากไม่มีการจัดกลุ่มข้อมูล การนำเสนอข้อมูลดิบก็จะมีลักษณะเป็นเบี่ยงหัวแตก กระจัดกระจาย โดยเฉพาะวิธีการเก็บข้อมูลแบบงานวิจัย CBR ที่มักใช้การจัดเวที หรือการ reflection หลังการทำกิจกรรมที่เรียกว่า After Action Review (AAR) ซึ่งทำให้วิธีได้ข้อมูลมามีลักษณะพล่อยปลายและกระจัดกระจายมาก ข้อมูลเช่นนี้จะไม่มี ความหมาย เพราะต่างยืนเป็นอิสระ ไม่มีความเชื่อมโยงต่อกันประมวลสรุปไม่ได้

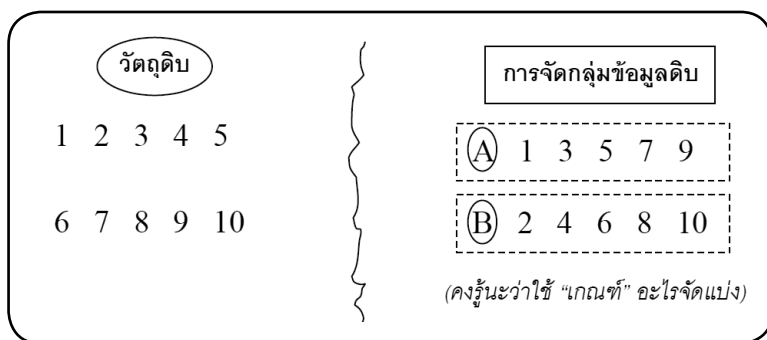
(1.2) อันที่จริง การจัดกลุ่มนั้นเป็นวิธีคิดพื้นฐานที่มนุษย์ได้พัฒนามาเมื่อเจริญเติบโตมากขึ้นตามวัย แม้ว่าในวัยทารก เราอาจจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเป็นรูปธรรมแบบเบี่ยงหัวแตก แต่เมื่อมีประสบการณ์รูปธรรมมากขึ้น มนุษย์เราก็จะเริ่ม “จัดกลุ่ม” สิ่งต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อจะใช้จัดการกับรูปธรรมใหม่ๆ ที่เข้ามา เช่น เด็กๆ จะถูกสอนไม่ให้พูดหรือไปไหนกับ “คนแปลกหน้า” ซึ่งก็หมายความว่า เด็กๆ ได้แยกแบ่งกลุ่มคนรอบตัวเป็น 2 ประเภท คือ “คนที่รู้จัก” กับ “คนแปลกหน้า” เมื่อพบกับ “คนหนึ่ง” เด็กๆ ก็จะแยกแยะว่า “คนๆ นั้นเป็นกลุ่มไหน: คนที่รู้จักหรือคนแปลกหน้า” ถ้าเป็นคนที่รู้จัก ก็จะให้อุ้ม/พูดด้วย/ไปไหนด้วย ถ้าเป็น “คนแปลกหน้า” ก็จะร้องไห้/วิ่งหนี/ไม่พูดด้วย เป็นต้น

(1.3) ต่อเนื่องจากบทสรุปในข้อ (1.2) ก็คือ การจัดกลุ่มนั้นมีประโยชน์ในเบื้องต้นก็คือ **เพื่อจัดการกับโลกแวดล้อมรอบตัว** เช่น จะจัดการอย่างไรกับ “คนที่รู้จัก” กับ “คนแปลกหน้า” ดังนั้น เมื่อประยุกต์บทสรุปนี้มาใช้ในการวิจัย หากเราไม่จัดกลุ่มข้อมูลดิบเสียแล้ว ผลสืบเนื่องที่จะตามมาก็คือ เราก็ไม่รู้ว่าเอาข้อมูลดิบเหล่านั้นไปใช้จัดการอะไรได้บ้าง

(1.4) ดังนั้น เครื่องมือการจัดกลุ่มในฐานะที่เป็น “เครื่องมือการวิเคราะห์/สังเคราะห์ขั้นต้น” จึงมีความสามารถที่จะ “เพิ่มมูลค่าของข้อมูลดิบ” ให้มีมากขึ้น เริ่มตั้งแต่ทำให้จดจำได้ง่ายขึ้น (เช่นจากบทบาท

ที่เลี้ยง 22 บทบาท หากเราลดทอนให้เหลือ 5 ด้าน ก็จะจดจำได้มากขึ้น) ทำให้ข้อมูลมีความหมายมากขึ้น (เช่น การจัดกลุ่ม “คนรู้จัก” และ “คนแปลกหน้า” ทำให้รู้ความหมายว่า คนแปลกหน้านั้นมีอันตรายมากกว่าคนรู้จัก) รวมทั้งทำให้รู้เหตุผล รู้ความเป็นมา รู้ที่มาและที่ไปของข้อมูล ฯลฯ (ดูตัวอย่างประกอบคำโฆษณาเหล่านี้ในตอนต่อไป) เช่น รู้ว่าทำไมเราจึงแบ่งกลุ่มคนโดยใช้วัย ใช้เพศ ใช้เชื้อชาติ ใช้ผิวสี เป็นเกณฑ์ เป็นต้น

(2) การจัดกลุ่ม/การจัดหมวดหมู่คืออะไร คำนิยามที่ง่ายที่สุดของ “การจัดกลุ่ม” ก็คือ กระบวนการจัดระบบข้อมูลประเภทหนึ่งทีประกอบด้วย “กระบวนการแยก” (วิเคราะห์) และ “กระบวนการรวม” (สังเคราะห์) โดยแยกข้อมูลที่ “ไม่มีจุดร่วมหรือมีข้อแตกต่าง/ไม่ได้เป็นพวกเดียวกัน” เอาออกไป และรวมข้อมูลที่ “มีจุดร่วม/เป็นพวกเดียวกัน” เข้ามาไว้ในกลุ่มเดียวกัน ดังตัวอย่างง่ายๆข้างล่างนี้

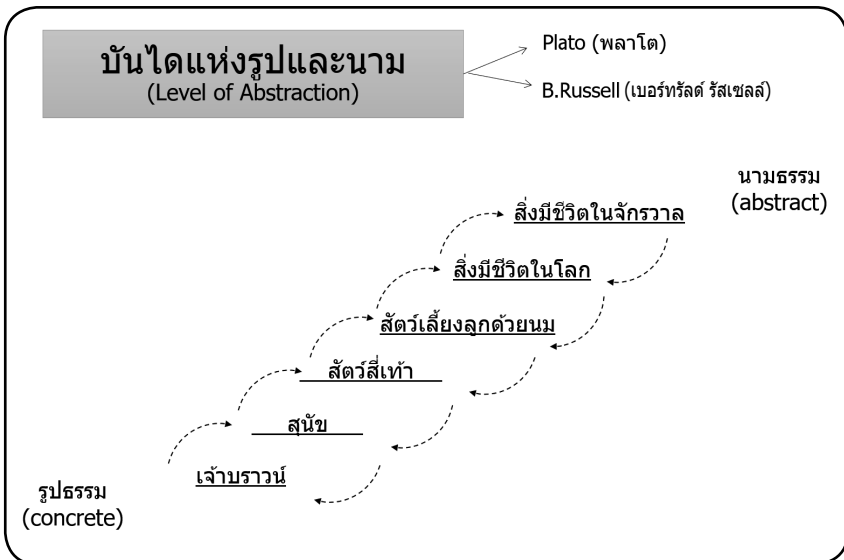


(3) แนวคิดหนุนหลัง (Back-up concept) อันที่จริง มีแนวคิดหนุนหลังเรื่องการจัดกลุ่มอยู่มากมายหลายแนวคิดตามระดับความซับซ้อนของการจัดกลุ่ม ในที่นี้จะเลือกใช้แนวคิดที่ได้ศึกษามาแล้วจากเครื่องมือตาราง-ตานาม คือแนวคิดบันไดแห่งรูป-นาม (Level of

concrete-abstract) เป็นเบื้องต้น และเพิ่มเติมแนวคิดเรื่อง “แกน X” และ “แกน X กับแกน Y” (The Matrix) เข้ามาอีก 2 แนวคิด ดังนี้

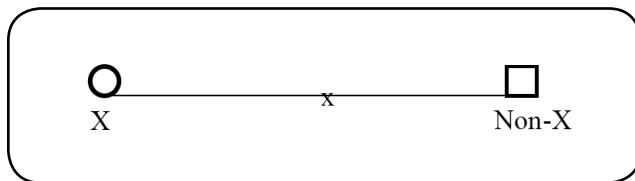
(3.1) แนวคิดเรื่องบันไดแห่งรูป-นาม ดังรายละเอียดที่แสดงอยู่ในหัวข้อเครื่องมือตารางรูป-ตานั้นที่กล่าวมาข้างต้น เราก็จะเห็นได้ว่าการขึ้นบันไดนามธรรมสูงขึ้นมาแต่ละขั้นนั้นก็คือ การจัดกลุ่มรูปธรรมที่มีจุดร่วมกันให้มาอยู่ใน “กลุ่มเดียวกัน” (สุนัข-เจ้าบราวน์ เจ้าทองแดง เจ้าหลังอาบน ฯลฯ) และแยกรูปธรรมที่แตกต่างให้ไปอยู่ “คนละกลุ่ม” (สุนัข-ไม่รวมเจ้าเหมียว)

และจากรูปบันไดแห่งรูปและนาม ก็จะได้เห็นว่า เมื่อเริ่มขึ้นบันไดขั้นนาม บรรดานามเหล่านั้นก็จะมาทำหน้าที่เป็น “เกณฑ์” (criteria/category) ในการจัดรวมกลุ่มรูปธรรมที่มีจุดร่วมกันนั่นเอง เช่น สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ก็ทำหน้าที่เป็น “เกณฑ์” ที่รวมรูปธรรมทั้งหลาย (คน สุนัข ปลาโลมา) ให้เข้ามาอยู่ใต้รึมนามเดียวกัน



(3.2) แนวคิดเรื่อง “แกน X” และ “คู่ที่ตรงกันข้าม”

(Binary opposition) เมื่อเราเขียนเส้นแกน X นั้น จะมีปลาย 2 ข้าง (ซ้าย/ขวา) คือ X และ Non-X (สิ่งที่ไม่ใช่ X /ตรงกันข้ามกับ X) X และ แกน X นี้จะทำหน้าที่เป็นเกณฑ์ในการจัดแบ่งสรรพสิ่งต่างๆออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม X และกลุ่มไม่ใช่ X (Non-X) ที่ภาษาวិชาการเรียกว่า “คู่ที่ตรงกันข้าม” (Binary opposition)



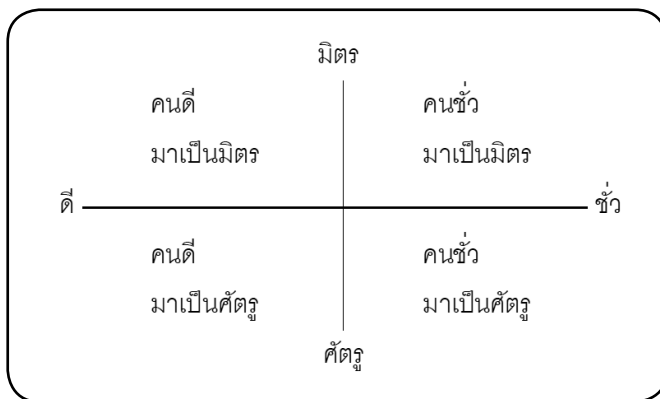
การแบ่งกลุ่มโดยใช้แนวคิดเรื่อง “คู่ที่ตรงกันข้าม” นั้นนับว่าเป็นวิธีคิดที่พื้นฐานที่สุดของมนุษย์ที่ทำการแบ่งประเภทของสรรพสิ่งต่างๆในโลกออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งเป็นคู่ที่ตรงกันข้ามกัน เช่น

ดี	-----	ชั่ว
สวย	-----	น่าเกลียด
กลางวัน	-----	กลางคืน
มิตร	-----	ศัตรู
รวย	-----	จน

ในขั้นต่อไป เมื่อเรามีเครื่องมือ A/S ขั้นที่สูงขึ้น เป็นการคิดแบบมีน้ำหนัก (weight) แบบมีดีกรีแก่อ่อน มีระดับ ฯลฯ เราก็อาจจะเพิ่มความซับซ้อนของวิธีคิดเรื่อง “คู่ที่ตรงกันข้าม” โดยการเพิ่มดีกรี/น้ำหนัก/ระดับ ขึ้นตรงกลางระหว่างปลายทั้ง 2 ขั้ว

ดี.....ดี.....ดี.....(X).....ชั่ว.....ชั่ว.....ชั่ว
 มาก ปานกลาง น้อย น้อย ปานกลาง มาก

(3.3) แนวคิดเรื่อง “แกน X” และ “แกน Y” สำหรับการจัดแบ่งกลุ่มโดยใช้แนวคิดแบบแกน X นั้น เกณฑ์ที่จะนำมาใช้แบ่งกลุ่มจะมีเพียง “เกณฑ์เดียว” (ตัวแปรเดียว) เช่น ความดี (ชั่วก็คือไม่ดี) ความสวย ความเป็นมิตร ฯลฯ แต่หากเราเพิ่มความซับซ้อนด้วยการเพิ่มปริมาณของเกณฑ์ที่จะนำมาใช้แบ่งกลุ่มเป็น 2 เกณฑ์ คือ เกณฑ์จากแกน X และเกณฑ์จากแกน Y เราก็จะได้การจัดกลุ่มแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ที่เรียก The Matrix ดังในภาพ



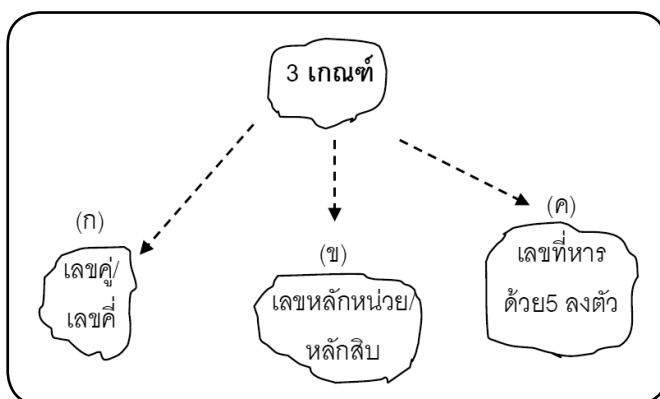
(4) มีวิธีการจัดกลุ่มข้อมูลอย่างไร (How) ในชีวิตประจำวัน คนแต่ละคนอาจจะมีการจัดกลุ่มข้อมูลต่างๆ (จัดตู้เสื้อผ้า จัดเครื่องครัว จัดอุปกรณ์ทำสวน จัดแบ่งกลุ่มพนักงานในบริษัท จัดประเภทของเพื่อน ฯลฯ) ด้วยวิธีการต่างหากกัน ในที่นี้ ผู้เขียนจะขอนำเสนอ “วิธีการจัดกลุ่มข้อมูลดิบในงานวิจัย CBR ที่ทำอย่างเป็นระบบ” ดังนี้

ขั้นที่ 1 : สํารวจข้อมูลดิบ/รูปธรรมทั้งหมดที่จะนำมาจัดกลุ่ม
อย่างคร่าวๆ เพื่อจะนำทางไปสู่ “การหาค่า” ที่จะนำ
มาใช้เป็นเกณฑ์ ตัวอย่างของข้อมูลดิบมีดังนี้

1 2 3 4 5 7 10 15 17 20

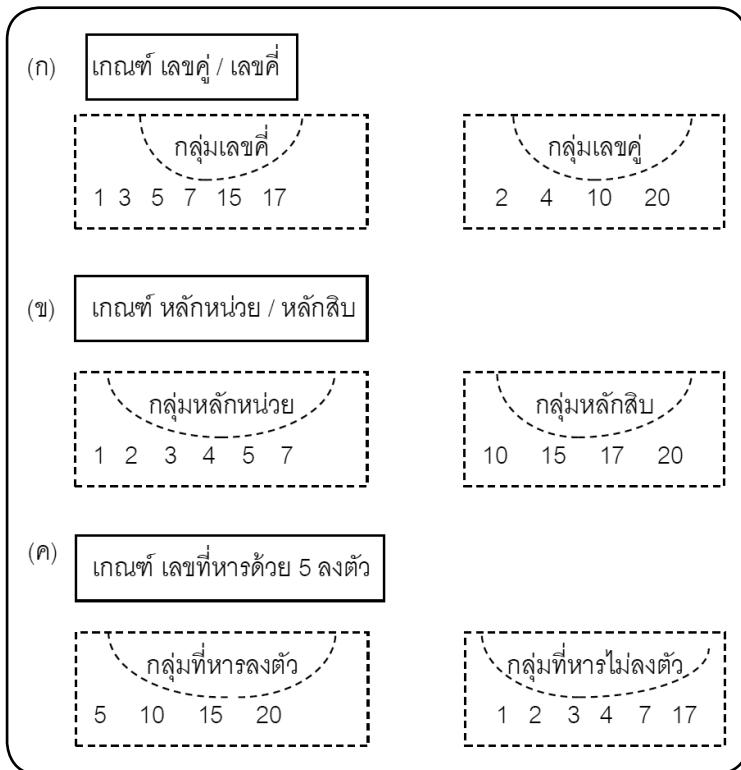
(รวมข้อมูล 10 ชุด เปรียบเสมือนไฟล์ 10 ไฟล์)

ขั้นที่ 2 : ค้นหา “นาม” ที่จะนำมาใช้เป็น “เกณฑ์” ในการ
แบ่งกลุ่ม (เปรียบเสมือนการตั้งชื่อโฟลเดอร์) ในกรณี
ที่มี “นาม/เกณฑ์หลายประเภท” ให้เลือกใช้ ก็ต้อง
ตัดสินใจเลือก “นาม/เกณฑ์” โดยดู **“เป้าหมายหรือ
วัตถุประสงค์”** ของการแบ่งกลุ่มในครั้งนั้นๆ เช่นจาก
ข้อมูลดิบข้างบน สามารถจะมีเกณฑ์ที่จะนำมาใช้แบ่งกลุ่ม
ได้ 3 เกณฑ์/3 กลุ่ม



ขั้นที่ 3 : (อาจจะใช้หมายเลขระบุหน้าข้อมูลดิบ เป็นข้อมูล
ที่ 1 / 2 / 3...)
ลากข้อมูลดิบ/รูปธรรมแต่ละตัวมาบรรจุลงในกลุ่ม/

เกณฑ์ โดยที่คุณสมบัติของข้อมูลดิบนั้นต้อง “ตรง” (มีจุดร่วม) กับคุณสมบัติของเกณฑ์ เช่น เกณฑ์เลขคู่ ก็ดึงข้อมูลดิบที่เป็นเลขคู่มาใส่
จากข้อมูลดิบทั้ง 10 ชุด หากจัดกลุ่มด้วยการใช้เกณฑ์ 3 เกณฑ์ (ก/ ข/ ค) จะแบ่งกลุ่มออกได้ดังนี้



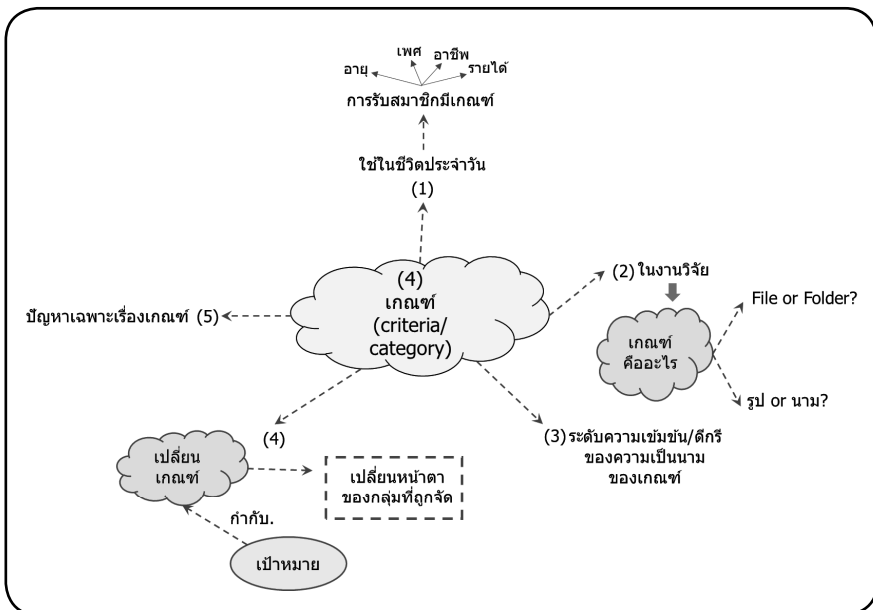
จากตัวอย่างที่ยกมานี้ สามารถสรุปหลักการที่สำคัญได้ 2 ประการคือ

(1) จากข้อมูลชุดเดียวกัน เราสามารถจะจัดกลุ่มได้หลายๆแบบ โดยโฉมหน้าของกลุ่มที่จัดออกมานั้นจะแตกต่างกันก็เนื่องมาจาก

“เกณฑ์ที่แตกต่างกัน” หรืออาจกล่าวได้ว่า “เกณฑ์เปลี่ยนไป หน้าตาของกลุ่มที่จัดออกมา ก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย”

(2) ดังนั้น “เกณฑ์” จึงเป็นหัวใจสำคัญหรือเป็นตัวกำหนด “โฉมหน้าของกลุ่มที่จะถูกจัดออกมา” และการตัดสินใจว่าจะเลือกใช้ “เกณฑ์ใดนั้น” ก็ขึ้นอยู่กับ “เป้าหมายของการจัดกลุ่มในครั้งนั้นๆ” เช่น ถ้ากำลังจะเรียนเรื่อง “ความแตกต่างระหว่างเลขคู่กับเลขคี่” ก็ต้องใช้เกณฑ์ (ก) แต่ถ้าต้องการสอนเรื่อง “หลักของตัวเลข” ก็ต้องใช้เกณฑ์ (ข) เป็นต้น

(5) “เกณฑ์” หัวใจของการแบ่งกลุ่ม เนื่องจากความสำคัญของ “เกณฑ์” ที่เป็นหัวใจหรือเป็นตัวกำหนดโฉมหน้าของกลุ่มที่ถูกแบ่ง ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในข้อ (4) เราจึงน่าจะมา browse มาดูรายละเอียด เพื่อทำความเข้าใจเรื่องเกณฑ์ให้กระจ่างเพิ่มเติมกันอีกสักเล็กน้อย



(5.1) “เกณฑ์ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน” ดังได้เกริ่นมาตั้งแต่ต้นแล้วว่า เรื่องของการจัดกลุ่ม/จัดพวก/จัดหมวดหมู่นั้นมีอยู่เป็นธรรมชาติของมนุษย์อยู่แล้ว และโดยปกติ เราก็มักจะใช้ “เกณฑ์ต่างๆ” มาแยกแยะ/ตัดสินสิ่งต่างๆอยู่เป็นประจำ เช่น เวลาเห็นคนเดินมา เราก็มักจะเริ่มแยกแยะว่า “เป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย” (เกณฑ์คือเพศ) “อายุสักเท่าไร” (รุ่นวัย) เป็นต้น

หรือเมื่อไปท่องเที่ยวในพื้นที่ที่เราไม่รู้จักคุ้นเคยมาก่อน เมื่อจะเลือกซื้อสินค้าหรือกินอาหารจากร้านขายของที่มีอยู่จำนวนมาก เราก็มักจะใช้เกณฑ์ตัดสินใจว่า “เลือกร้านที่มีคนเข้าเยอะๆ เพราะร้านแบบนี้แปลว่าสินค้าดีหรืออาหารอร่อย” (เพื่อแบ่งแยกออกจาก “กลุ่มร้านอาหารไม่อร่อย”) เป็นต้น เกณฑ์แบบที่ยกตัวอย่างมานี้ เช่น อายุ เพศ อาชีพ ลักษณะการแต่งกาย เครื่องประดับ ฯลฯ เราอาจจะเรียกว่า “เกณฑ์แบบสำเร็จรูป” (ที่มีวางจำหน่ายทั่วไป) ที่เราใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน

(5.2) เกณฑ์ที่ใช้ในงานวิจัย หากดูจากบันไดแห่งดารูปตานาม เพื่อตอกย้ำให้มั่นใจอีกครั้งหนึ่งว่า ในบันไดขั้นล่างสุด (เช่น เจ้าบราวน์ เจ้าทองแดง น้องเหมียว ฯลฯ) นั้น คือข้อมูลดิบหรือรูปธรรม ส่วนเกณฑ์นั้นจะต้องก้าวขึ้นบันไดไปสู่นามอย่างน้อย 1 ขั้น (อย่างน้อยก็ต้องเป็น “สุนัข แมว วัว ฯลฯ”) และยิ่งขึ้นบันไดนามสูงขึ้นไปเรื่อยๆ เกณฑ์ที่ใช้ก็จะมีระดับความเข้มข้นของความเป็นนามธรรมมากขึ้นไปเรื่อยๆ



ในขณะที่ในชีวิตประจำวันนั้น เรามักจะใช้ “เกณฑ์แบบสำเร็จรูป” ในการแยกแยะจัดกลุ่มสรรพสิ่งต่างๆรอบตัว แต่ทว่าในการทำงานวิจัยนั้น ข้อมูลดิบที่เราเก็บมามักจะไม่ใช่นิเวศเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ตัวอย่างเช่น เรื่องเลขคู่/เลขคี่ หลักหน่วย/หลักสิบ ฯลฯ ที่ยกมา ดังนั้น ในหัวข้อ (4) ที่ได้แสดงขั้นตอนว่าจะจัดกลุ่มข้อมูลอย่างไรในขั้นตอนแรก นักวิจัยจึงต้องสำรวจ **“ลักษณะของข้อมูลดิบ”** เสียก่อน (ประมาณว่า “ต้องเห็นโลงศพ” เสียก่อน จึงค่อยตักดินใจว่า “จะหลั่งน้ำตาหรือจะหัวเราะร่าดี”) เมื่อเห็นหน้าเห็นตาของข้อมูลดิบแล้ว จึงจะ “เลือกสรรหรือสร้างสรรค์เกณฑ์ที่จะนำมาใช้จัดกลุ่ม” ซึ่งอาจจะไม่ใช่ “เกณฑ์แบบสำเร็จรูป” แบบทั่วไป (เหมือนกับเสื้อผ้าสำเร็จรูป) แต่จะต้องสร้าง **“เกณฑ์สั่งตัด” ที่สอดคล้องกับโจทย์การวิจัย** เช่น ถ้ามีโจทย์การวิจัยว่า “จะแสวงหารูปแบบกิจกรรมมาเสริมศักยภาพผู้สูงอายุได้อย่างไร” เกณฑ์ที่ใช้แบ่งกลุ่มผู้สูงอายุก็ต้องเกี่ยวข้องกับ “ความสามารถในการเคลื่อนไหวได้” (Mobility) ที่แตกตัวออกเป็น 3 เกณฑ์คือ ติดเตียง ติดบ้าน ติดสังคม เป็นต้น

(5.3) ยิ่งมีความรู้เฉพาะในเนื้อหา ก็ยิ่งสามารถสร้างเกณฑ์ได้หลากหลายรูปแบบ เราได้กล่าวมาแล้วในเรื่องเครื่องมือตาราง-ตานามว่า การที่จะก้าวขึ้นบันไดขั้นสูงๆได้นั้น ขึ้นอยู่กับ “ปริมาณความรู้ในเนื้อหาประเด็นนั้นๆ” ยิ่งมีความรู้ในเรื่องนั้นมาก ก็ยิ่งขึ้นบันไดได้สูง ซึ่งเกี่ยวโยงมาถึงเรื่อง “การสร้างเกณฑ์ซึ่งเป็นนามธรรม” หมายความว่า ยิ่งมีความรู้ในเรื่องนั้นมาก ก็ยิ่งสร้างเกณฑ์ที่สามารถเป็น “ร่วมนามธรรมที่มีความกว้างขวางจนครอบคลุมรูปธรรมได้มากขึ้นทุกที” ตัวอย่างเช่น ความรู้ระดับที่ว่า แม้ว่าปลาโลมา (ที่ดูเป็นสัตว์น้ำ) ก็ยังมี “คุณลักษณะนามธรรมร่วม” คือ “ความเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม” (ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสัตว์บก) กับเขาด้วย

ขอยกตัวอย่างความรู้เรื่อง “ผู้สูงอายุ” อีกครั้งหนึ่ง หากเรา

มีความรู้เล็กน้อยเกี่ยวกับผู้สูงอายุ เราก็คงสร้างเกณฑ์นามธรรมมาจัดแยก “ผู้สูงอายุ” ออกจาก “ผู้ที่ยังไม่สูงอายุ” โดยใช้ “อายุเป็นเกณฑ์” ดังนั้น ผู้สูงอายุก็คือผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปเท่านั้น

แต่สำหรับนักวิชาการที่เชี่ยวชาญในสาขาวิชาผู้สูงอายุ จะจัดแบ่งผู้สูงอายุได้ละเอียดต่อไปอีก โดยใช้เกณฑ์ลักษณะจิต-สังคม-ชีววิทยา” แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มย่อยคือ

1. ช่วงไม่ค่อยแก่ (the young-old) อยู่ในรอยต่อช่วงอายุประมาณ 60-69 ปี
2. ช่วงแก่ปานกลาง (the middle-aged old) อายุประมาณ 70-79 ปี
3. ช่วงแก่จริง (the old-old) อายุประมาณ 80-90 ปี
4. ช่วงแก่จริงๆ (the very old-old) อายุประมาณ 90-99 ปี

หรือนักการตลาดสายผมสีดอกเลา (the grey marketer) ก็อาจจะจัดแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุโดยใช้ “ลีลาชีวิต / lifestyle” เป็นเกณฑ์ โดยอาจจะแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุเป็นพวกสายเข้าวัดเข้าวา สายสนใจสุขภาพ สายท่องเที่ยว สายสูงวัยหัวใจไฮเทค เป็นต้น

(5.4) เมื่อเปลี่ยนเกณฑ์--หน้าตาของกลุ่มที่จัดก็เปลี่ยนไป จากตัวอย่างในข้อ (4) เราได้เห็นกับตาแล้วว่า จากข้อมูลชุดเดียวกัน แต่เราสามารถจะจัดกลุ่มออกมาได้หลายแบบ (อย่างน้อยตั้งแต่ 2 แบบขึ้นไป) โดยหน้าตาของกลุ่มที่ถูกจัดนั้นจะเป็นอย่างไร ก็ขึ้นอยู่กับ “เกณฑ์” ที่นำมาใช้

การจัดกลุ่มข้อมูลจึงไม่มีผิดมีถูกในตัวเอง เพราะต้องขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่นำมาใช้จัดและสามารถสรุปเป็นหลักการ (อีกที) ได้ว่า “เมื่อ

เปลี่ยนเกณฑ์ หน้าตาของกลุ่มที่จัดก็จะเปลี่ยนไป”

อย่างไรก็ตาม การจะคัดสรรเกณฑ์ไหนมาใช้ในการแบ่งกลุ่ม ก็คงไม่ใช่การทำตามอำเภอใจหรือไร้เป้าหมาย เพราะการคัดเลือกเกณฑ์ที่จะนำมาใช้จัดแบ่งกลุ่มนั้น ก็ต้องขึ้นอยู่กับ**วัตถุประสงค์/เป้าหมาย**ของการแบ่งกลุ่มนั้นอีกที ตัวอย่างที่พบเสมอในการทำงานวิจัย CBR ซึ่งมักจะมี**กิจกรรมการแบ่งกลุ่มย่อย** (small-group technique) ซึ่งก็มักจะมีคำถามว่า “จะแบ่ง(เกณฑ์)แบบเอาพวกเดียวกันไว้ด้วยกัน หรือจะคละกลุ่มดี” ซึ่งคำถามนี้ก็จะย้อนกลับมาที่ “เรื่องเป้าหมาย/ วัตถุประสงค์ที่โยงไปถึงเรื่องการเลือกเกณฑ์” นั่นเอง

(5.5) ปัญหาเฉพาะตัวในเรื่องเกณฑ์ เนื้อหาในส่วนนี้ได้มาจากการใช้วิธีการระดมสมองในกลุ่มที่เลี้ยงซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวกับการใช้งานเรื่องการจัดกลุ่มอย่างแท้จริง ผลการระดมสมองพบปัญหาเฉพาะในเรื่องของการนำเกณฑ์มาใช้ในการจัดกลุ่มดังนี้

(i) คนทำงานมีเกณฑ์อยู่ชุดเดียว (fixed criteria) (และโดยส่วนใหญ่มักจะเป็นเกณฑ์สำเร็จรูปที่มีวางจำหน่ายทั่วไป) เช่น ถ้าจัดแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุ ก็ใช้แต่เกณฑ์ “ติดเตียง ติดบ้าน ติดสังคม” ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวอาจจะไม่ช่วยให้การจัดกลุ่มได้ข้อมูลมาตอบโจทย์การวิจัยซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้สูงอายุ

วิธีการแก้ปัญหานั้นมีหลายวิธี วิธีแรกคือต้องมีการอ่านบททบทวนวรรณกรรม/งานวิจัยของคนอื่นๆ เพื่อค้นคว้าว่ามีเกณฑ์ที่ใช้จัดแบ่งผู้สูงอายุแบบไหนบ้าง วิธีที่สองคือทำตาม 3 ขั้นตอนของการจัดกลุ่ม (หัวข้อ 4) โดยเฉพาะใน**ขั้นตอนที่ 1** คือการอ่านสำรวจข้อมูลดิบอย่างละเอียดแล้ว “สร้างเกณฑ์แบบทำมือ” (hand-made criteria) ด้วยตัวนักวิจัยเองขึ้นมาจากข้อมูลดิบโดยยึดเอาวัตถุประสงค์เป็นตัวตั้ง เป็นต้น

(ii) มีแต่แกน X ยังขึ้นไม่ถึงแกน Y ในการเลือกเกณฑ์

ยังใช้วิธีคิดแบบ “แกน X” คือแบ่งแบบคู่ตรงกันข้าม (มีตัวแปรตัวเดียว เป็นเกณฑ์) ยังขึ้นไม่ถึงวิธีคิดแบบ “แกน X กับแกน Y” (the Matrix) ที่ต้องใช้ตัวแปร 2 ตัว ซึ่งทำให้แบ่งกลุ่มได้มากขึ้น (อย่างน้อย 4 กลุ่ม)

(iii) ข้อจำกัดเรื่องระดับชั้นนามธรรมยังไม่สูงพอ ส่งผลให้ขนาดของร่วมล่ำดับชั้นนามธรรม (เกณฑ์) ยังไม่กว้างพอที่จะครอบคลุมข้อมูลที่มีความหลากหลายได้ และดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า การไต่ขึ้นบันไดแห่งรูป-นามนั้น จะไปได้สูงแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับความรอบรู้ในเนื้อหาของประเด็นนั้นๆ

(iv) ปัญหา “เกณฑ์ที่ถูกซ่อน” ลองย้อนกลับไปดูข้อมูลดิบชุดเดิมคือเลข 1-10 หากเราพบว่ามีการจัดแบ่งกลุ่มข้อมูลดิบชุดดังกล่าวออกมาเป็น 4 กลุ่มดังนี้

กลุ่ม (A)	1	2	3	4
กลุ่ม (B)	6	9	8	
กลุ่ม (C)	5	7		
กลุ่ม (D)	10			

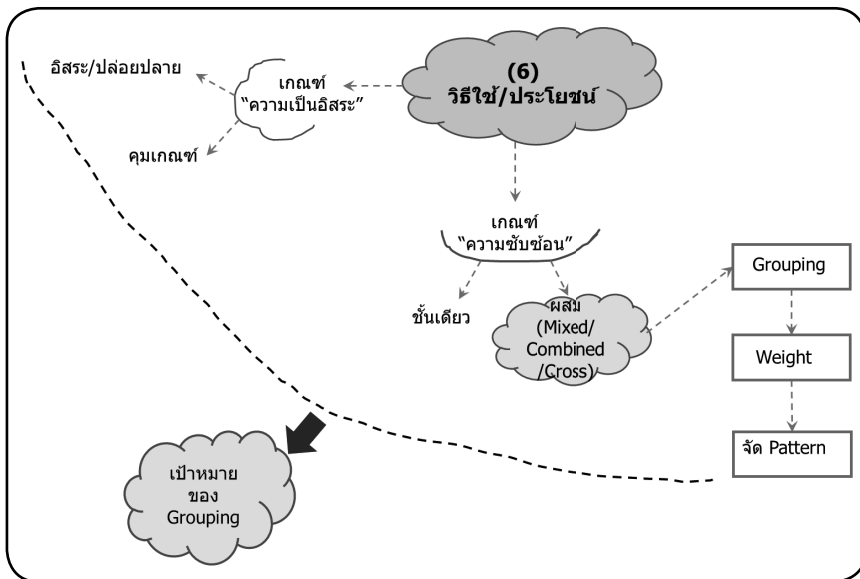
จากหน้าตาของกลุ่มที่จัดออกมา ทายได้ไหมเลยว่าผู้จัดกลุ่มใช้ “เกณฑ์ อะไร” เป็นตัวแบ่ง

นี่คือตัวอย่างที่มักเกิดขึ้นอยู่เสมอในชีวิตประจำวัน คือเราเห็นการแบ่งกลุ่มออกมาแล้ว แต่เราไม่รู้ว่าการแบ่งนั้น “ใช้เกณฑ์อะไร” ที่เรียกว่า “ปัญหาการซ่อนเกณฑ์”

(v) ปัญหาเปลี่ยนเกณฑ์ไปโดยไม่แจ้งล่วงหน้า เราได้ทราบหลักการเบื้องต้นมาแล้วว่า การจัดแบ่งกลุ่มนั้นขึ้นอยู่กับ “เกณฑ์

ที่นำมาใช้” ดังนั้น หากมีการเปลี่ยนเกณฑ์ไป หน้าตาของการแบ่งกลุ่มก็ย่อมเปลี่ยนไป ปัญหาจึงเกิดขึ้นเมื่อมีการ “เปลี่ยนเกณฑ์โดยไม่แจ้ง” หรือ “ยังมีการซ่อนเกณฑ์” ที่เป็นปัญหาในข้อ (iv) นี้ก็ยิ่งจะทำให้ไม่รู้ต้นสายปลายเหตุมากยิ่งขึ้น ปัญหาการเปลี่ยนเกณฑ์โดยไม่แจ้งหรือโดยไม่รับรู้นี้เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในชีวิตประจำวัน เช่น เปลี่ยนเกณฑ์การตัดสินนางงาม ซึ่งจะใช้เกณฑ์ “ความสวยงาม” อย่างเดียวไม่ได้ ต้องเพิ่มเกณฑ์ “ความเฉลียวฉลาด” ด้วย เพื่อแก้ไขข้อกล่าวหาว่า “สวยแต่ไร้สมอง” แต่คนดูประกวดก็อาจจะไม่ทราบ เป็นต้น

(6) วิธีใช้เครื่องมือการจัดกลุ่ม ในที่นี้จะพิจารณาวิธีการใช้เครื่องมือการจัดกลุ่มจาก 2 แก่มุมดังนี้



(6.1) แก่มุมของความเป็นอิสระ แบ่งได้เป็น 2 แบบวิธีใช้ คือ วิธีการเก็บข้อมูลแบบอิสระ/ปล่อยปลาย กับแบบมีการคุมเกณฑ์

(6.2) แบ่งมุมความซับซ้อนของวิธีใช้ แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือใช้แบบเดี่ยวๆ/ขึ้นเดียว (stand-alone) กับใช้แบบผสมผสาน/บูรณาการกับเครื่องมือ A/S อื่นๆ (Mixed/combined/cross)

(6.1) แบ่งมุมของความเป็นอิสระ ที่แบ่งเป็น 2 แบบวิธีใช้ ตัวอย่าง เช่น

(6.1.1) วิธีการเก็บข้อมูลแบบเป็นอิสระ/ปล่อยปลาย โดยวิทยากรกำหนดเพียงหัวข้อกว้างๆ เช่น “ความรู้สึกที่ได้รับจากการจัดเวทีการประชุม” แล้วปล่อยให้ผู้เข้าร่วมนำเสนออย่างอิสระ ข้อมูลที่ได้จะมีลักษณะกระจัดกระจายที่วิทยากรจะต้อง “สร้างเกณฑ์ทำมือ” ขึ้นมาใช้เองเมื่อจะจัดกลุ่มในภายหลัง

ความรู้สึกจากการจัดเวที

- ผู้เข้าร่วมการประชุมให้ความร่วมมือดีกว่าครั้งก่อน
- มีความสุขในการพูดคุยกันในการดำรงชีวิตในสมัยก่อน
- มีคนเข้าร่วมหลายวัย หลายช่วงอายุ โดยให้ข้อมูลได้อย่างครบถ้วนมีสาระ
- เวทีมีเสียงแทรกจากชุมชนอื่นๆ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เช่น วัดใหญ่ มีข้อมูลคล้ายกันแต่ไม่เหมือนกัน อาจทำให้ข้อมูลมีความสับสน
- คนที่ได้เข้าร่วมการประชุมทุกคนมีความสุขสามารถเล่าวิถีชีวิต ทั้งวัฒนธรรม การประกอบอาชีพ การบริหารจัดการ (เข้ายาม) ภูมิปัญญาท้องถิ่น การละเล่น
- ทำให้กลุ่มรู้ว่าการเข้ายาม คือ กระบวนการรวมกลุ่มกันทำताल เช่น ใครมีอะไรก็เอามาทำร่วมกัน แต่สวัสดิการคือการรวมตัวกันเพื่อให้ได้มาซึ่งสวัสดิการ

- ทำให้ทราบว่าในอดีตมีการรับจ้างล้างกระบอกตาโดยที่คนรับจ้างจะได้ค่าจ้างเป็นน้ำตา
- ทำให้ทราบว่าคนในสมัยก่อนมีการทำบัญชี จัดทุกอย่างที่ทำ



(6.1.2) วิธีการเก็บข้อมูลแบบคุมเกณฑ์ (Focused topic)

เช่น วิทยากรจะระบุหัวข้อย่อยที่จัดแบ่งกลุ่มเอาไว้ล่วงหน้าเลย ตัวอย่างหัวข้อเดิมคือ “ความรู้สึกที่ได้จากการจัดเวทีการประชุม” ให้พูดคุยกันใน 3 ประเด็นย่อย คือ (ความคิดเห็นในการจัด) กิจกรรม ความรู้สึก และข้อเสนอแนะ

ในกรณีที่มีการจัดแบ่งหัวข้อย่อย (ซึ่งก็คือ “เกณฑ์”) เอาไว้ตั้งแต่ต้นทางนี้ จะทำให้ง่ายต่อวิทยากรที่จะมาจัดกลุ่มในภายหลัง (เมื่อเทียบกับวิธีการปล่อยปละ) เนื่องจากข้อมูลได้ผ่าน “การจัดกลุ่ม” ในขั้นต้นทางมาแล้วในระดับหนึ่ง

(6.1.3) บทเรียนเรื่องวิธีการใช้แบบปล่อยปละ/อิสระ

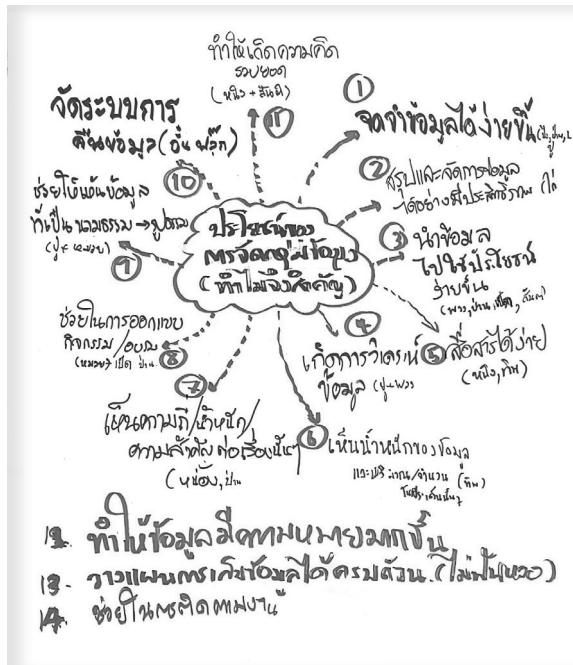
(i) การจะเลือกใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบอิสระหรือคุมเกณฑ์เพื่อจัดระบบ/จัดกลุ่มข้อมูลนั้นขึ้นอยู่กับเป้าหมายหลักในการใช้เครื่องมือการจัดกลุ่มในครั้งนั้นๆ (รวมทั้งอาจจะขึ้นอยู่กับความสามารถของทีมงานวิทยากรด้วย) และยังสามารถออกแบบให้มีการผสมผสานระหว่าง

ทั้ง 2 วิธีการได้ เช่น มีการปล่อยอิสระเพื่อสร้างบรรยากาศพูดคุย พร้อม กับทำแบบสอบถาม (ซึ่งเป็นวิธีการจัดกลุ่มข้อมูลแบบคุมเกณฑ์ตั้งแต่ ต้นทาง) ในเวทีร่วมด้วยได้

(ii) ดังที่ได้กล่าวถึง “คุณวิเศษ” ของการที่เราแปลงร่าง “ข้อมูลดิบ” ให้กลายเป็น “ข้อมูลสังเคราะห์” โดยผ่านเครื่องมือการ จัดกลุ่มมาแล้ว อย่างน้อยข้อมูลสังเคราะห์ก็จะมีมูลค่าต่างๆเพิ่มมาก ขึ้น ดังนั้น หากมีการดำเนินการให้ครบวงจร คือมีการ “คืนข้อมูลที่ สังเคราะห์” แล้วให้กับกลุ่มเป้าหมาย ก็สามารถใช้ประโยชน์จาก ข้อมูลสังเคราะห์ได้ทอดยาวต่อเนื่องต่อไปในอีกหลายเรื่อง เช่น ใช้ใน การทบทวนกิจกรรม ใช้ในการเสริมพลังด้านอารมณ์ความรู้สึก ใช้ใน การนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงการจัดเวทีในอนาคต เป็นต้น

(6.2) แบ่งมุมความซับซ้อนของวิธีการใช้ เป็นหลักการร่วม ของวิธีการใช้เครื่องมือ A/S ทุกประเภท คือ จะใช้แบบเดี่ยวๆ (stand- alone) หรืออาจจะใช้แบบไปผสมผสานกับเครื่องมืออื่นๆ เช่น หลังจาก ใช้เครื่องมือจัดกลุ่มข้อมูลแล้ว (Grouping) ก็เพิ่มน้ำหนักความถี่ใน แต่ละกลุ่ม (Weight) หรือยกระดับขึ้นไปเป็นกลุ่มแบบแผน (Pattern) ที่มีความคงตัว/สม่ำเสมอ เป็นต้น

(7) ประโยชน์ของเครื่องมือการจัดกลุ่ม ในหัวข้อนี้ วิทยากร ได้ใช้วิธีการระดมสมองของทีมพี่เลี้ยงเพื่อประมวลประสบการณ์ในการ ใช้เครื่องมือนี้ว่ามีประโยชน์อะไรบ้าง ผลจากการรวบรวมมีดังนี้



- 1) ช่วยเรื่องการจัดจำข้อมูลได้ง่ายขึ้น
- 2) สรุปและจัดการข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) นำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ได้ง่ายขึ้น
- 4) เกิดการวิเคราะห์ข้อมูล
- 5) สื่อสารได้ง่ายขึ้น
- 6) เห็นน้ำหนักของข้อมูล
- 7) เห็นความถี่/น้ำหนัก/ความสำคัญของเรื่องนั้นๆ
- 8) ช่วยในการออกแบบกิจกรรม/การอบรม
- 9) ช่วยให้เห็นข้อมูลที่เป็นนามธรรม-รูปธรรม
- 10) ช่วยจัดระบบการสืบข้อมูล
- 11) ทำให้เกิดความคิดรอบคอบ
- 12) ทำให้ข้อมูลมีความหมายมากขึ้น

- 13) วางแผนการเก็บข้อมูลได้ครบถ้วน (ไม่พันหลอ)
- 14) ช่วยเรื่องการติดตามงาน
- 15) ช่วยในการพัฒนาจิตวิทยวิจัย

**ผู้ที่สนใจจะซ่อมใช้เครื่องมือการจัดกลุ่ม ก็สามารถ
ลองจัดกลุ่มข้อมูลประโยชน์ของเครื่องมือ Grouping
ทั้ง 15 ชุดนี้ได้เลย**

(8) ปัญหา/ข้อจำกัดในการใช้เครื่องมือการจัดกลุ่ม ทีมวิจัยได้ข้อมูลเรื่องปัญหาและข้อจำกัดในการใช้เครื่องมือ Grouping ทั้งจากการทบทวนเอกสารโครงการตัวอย่างทั้ง 6 โครงการ และการระดมสมองร่วมกันในที่ประชุม สามารถประมวลปัญหาและข้อจำกัดในการใช้เครื่องมือการจัดกลุ่มดังนี้

(i) ปัญหาประเดิมเริ่มแรกเลย คือ**ปัญหาไม่มีการจัดกลุ่มข้อมูล** โดยนำเสนอข้อมูลแบบดิบๆที่เก็บมาได้อย่างกระจัดกระจาย

(ii) ปัญหาการมี**เกณฑ์ fixed อยู่เกณฑ์เดียว** และเกณฑ์นั้นไม่สามารถตอบจิตวิทยวิจัยที่ตั้งเอาไว้ได้

(iii) **การจัดหมวดหมู่ตามความเคยชิน** โดยใช้แต่เกณฑ์เดิมๆ เช่น การจัดกลุ่ม “ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการทำงานวิจัย CBR” ก็ใช้แค่เกณฑ์ “กลุ่มคน” ทุกครั้ง หรือเกณฑ์เดิมๆที่นำมาใช้ก็เป็นแค่ “เกณฑ์สำเร็จรูป” ยังไม่สามารถ”สร้างเกณฑ์ทำมือขึ้นมาใช้เองได้”

(iv) **เป้าหมายของการจัดกลุ่มไม่ชัดเจนหรือไม่มีเป้าหมาย**ว่า “จะจัดกลุ่มไปเพื่อทำอะไรต่อไป” เมื่อไม่มีเป้าหมาย ก็ส่งผลโดยตรงถึง “เกณฑ์ที่นำมาใช้จัดกลุ่ม” นั่นที่

(v) ขาดกระบวนการสร้าง “การยอมรับเกณฑ์ร่วมกัน” หรือต่างคนต่างใช้เกณฑ์คนละแบบ

(vi) ถึงแม้จะมีการจัดกลุ่มแล้ว แต่ก็ไม่ได้ “แบเกนธ์” หรือ “ซ่อนเกนธ์” ว่าเป็นอะไร ทำให้เกิดปัญหาต่อเนื่องในข้อ (v) คือภายในกลุ่มไม่ได้ใช้เกนธ์เดียวกัน

(vii) ปัญหาเรื่อง “ไม่มีเกนธ์ที่มีดีกรีความเป็นนามธรรมสูงมากพอ” หรือไต่บันไดนามธรรมไม่สูงพอ ทำให้ไม่สามารถจัดข้อมูลดิบทั้งหมดลงกลองนามธรรมได้

(viii) ปัญหาเรื่องการจัดข้อมูลดิบใส่กลองเกนธ์ไม่ถูกต้อง

(ix) ในขณะที่วิธีการเก็บข้อมูลเพื่อมาจัดกลุ่มทำได้ทั้งแบบปล่อยปลายอิสระกับแบบคุมเกนธ์/คุมหัวข้อย่อย/ประเด็นย่อยตั้งแต่ต้นทาง แต่ผู้ใช้งานไม่รู้จังหวะ/โอกาสที่เหมาะสมว่า เมื่อใด/ภายใต้สถานการณ์ใดควรใช้วิธีการแบบไหน

(x) หลังจากใช้เครื่องมือจัดกลุ่มแล้ว ไม่มีการนำข้อมูลที่จัดกลุ่มแล้วไปใช้ประโยชน์ต่อไป ซึ่งเป็นอาการของโรค “ใช้เครื่องมือก็เพื่อให้ได้ใช้เป็นพอ” โรคนี้จะเริ่มต้นจาก “ไม่มีการระบุเป้าหมายของการใช้เครื่องมือ” เอาไว้ก่อน

(xi) ในกรณีที่มีข้อมูลมากพอ แต่มีเพียงการใช้เครื่องมือจัดกลุ่มแบบเดี่ยวๆ (stand-alone) ใดๆที่สามารถนำไปผสมผสานกับเครื่องมืออื่นๆ เช่น การให้น้ำหนัก/ใส่ความถี่ ซึ่งจะทำให้ข้อมูลสังเคราะห์เพิ่มมูลค่ามากขึ้น

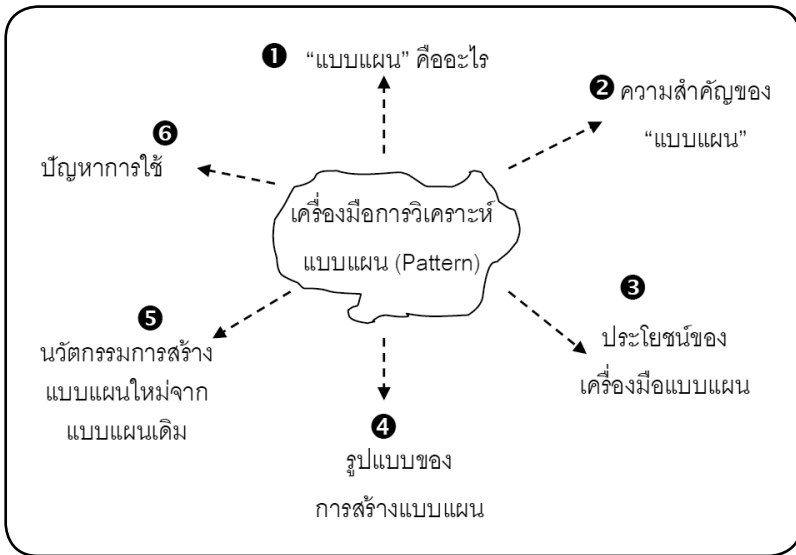
(xii) ปัญหาที่พบมากในกลุ่มพีเลียงที่เป็นปัญหาสืบเนื่องมาจากวิธีการเก็บข้อมูล เนื่องจากในงานวิจัย CBR มักใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การจัดเวที การทำ AAR การถอดบทเรียน-สรุปบทเรียน ฯลฯ วิธีการแบบนี้ ใน 1 แหล่งข้อมูล (เช่น ผู้พูด 1 คน) จะได้ข้อมูลมาหลายชุด (เนื่องจากการเก็บข้อมูลแบบปล่อยปลายอิสระ) เมื่อนำข้อมูลดิบ (หลายความคิดจาก 1 ผู้พูด) มาใส่กลอง จึงมักพบว่า ไม่รู้จะใส่กลองเกนธ์/นามธรรมกลองไหน เพราะข้อมูลจะ “คร่อมหรือแย่งกัน”

วิธีแก้ไขปัญหานี้ จะต้อง “นึก” ข้อมูลดิบหลายๆชุดให้ออกมาเป็น “ชุดย่อยๆ” เสียก่อน โดยใช้หลักว่า “1 ชุดข้อมูล 1 ความคิดเท่านั้น” ดังนั้น แม้จะเป็นผู้พูด 1 คน ก็อาจจะประกอบด้วย 5-6 ความคิด/ข้อมูลดิบ แล้วจึงจะจัดใส่กล่องเกณฑ์/นามธรรมได้ ในกรณีของการใช้บัตรคำ จะจัดการได้ง่ายขึ้นด้วยการตั้งกติกาว่า ใน 1 บัตรคำให้มี 1 ความคิดเท่านั้น แต่ในกรณีการพูด อาจจะจัดการได้ยากกว่า เพราะเป็นการฝึกธรรมชาติของการพูด

เครื่องมือ A/S ชั้นที่ 3 : การวิเคราะห์แบบแผน (Pattern Analysis)

การวิเคราะห์แบบแผน (Pattern) เป็นเครื่องมือ A/S ที่มีความต่อเนื่องมาจากเครื่องมือการจัดกลุ่ม (Grouping) ที่ได้กล่าวถึงมาแล้ว เนื่องจาก “แบบแผน” ก็คือประเภทย่อยประเภทหนึ่ง (subset) ของ “การจัดกลุ่ม” (group) หากทว่าเป็น “กลุ่มประเภทพิเศษที่มีคุณสมบัติหลายประการเพิ่มขึ้นมา” อาจเรียกเล่นๆว่าเป็น “กลุ่มแบบพรีเมียม”

การวิเคราะห์แบบแผนนั้นเป็นเครื่องมือ A/S ที่ยังมีการใช้ไม่มากนัก ทั้งๆที่มีหัวข้อการวิจัยจำนวนมาก (รวมทั้งงานวิจัย CBR) ที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้ว่า “จะแสวงหารูปแบบ/แนวทาง/แบบแผน...” ซึ่งจำเป็นต้องเปิด App. ตัวนี้มาใช้ ในที่นี้ เราจึงจะทำความรู้จักเครื่องมือการวิเคราะห์แบบแผน ดังนี้



(1) คำว่า “แบบแผน” คืออะไร

ก่อนที่จะก้าวไปถึงการให้คำนิยาม “แบบแผน” เนื่องจากคำนี้เป็นคำที่ใช้ในแวดวงวิชาการ แต่ทว่าในแวดวงอื่นๆ หรือในชีวิตประจำวัน อาจจะใช้คำอื่นๆ ดังนี้จึงขอใช้เทคนิค “วงศ์วาน/สายตระกูลของ ถ้อยคำ” (family of words) ซึ่งหมายความถึง ถ้อยคำหลายๆ คำที่แตกต่างกัน แต่ก็มี ความหมายเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน ลองมาดูคำว่า “แบบแผน” กันเสียก่อน

คำว่า “แบบแผน” นี้ อาจใช้คำอื่นๆ ที่มีความเหมือนหรือใกล้เคียงกัน เช่น คำว่า “รูปแบบ” (หลายๆรูปแบบ) แนวทาง (แปลว่าวิธีการแปลงความรู้ไปสู่การปฏิบัติ) แผน (สะพานเชื่อมระหว่างแนวคิดกับการปฏิบัติ สูตร (อาหาร) แบบนี้ พรรคนี้ ฯลฯ

ตัวอย่างการใช้ก็เช่น

- “แบบว่า” “คนพรรคนี้” “คนโคราชกันเองเป็นแบบนี้”
- แพทเทิร์นของอาหารที่ขายตามห้างคือ หน้าตาสวยงามและ

ราคาแพง

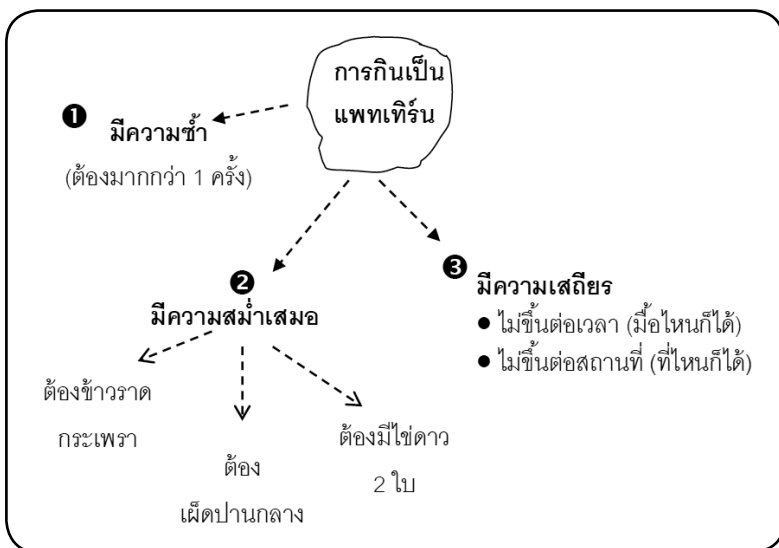
- คำว่า “แพทเทิร์น” รู้จักกันอย่างดีในแวดวงช่างตัดเสื้อที่จะมี “กระดาษตัดรูปแบบของเสื้อ”

- ผู้ใหญ่บ้านแห่งหนึ่งบอกว่า “ถ้าเห็นแพทเทิร์นการจัดโต๊ะประชุม แบบเป็นวงกลม จะรู้เลยว่าเป็นการประชุมแบบ สกว.” เพราะถ้าเป็น “แพทเทิร์นการจัดประชุมแบบข้าราชการ จะจัดโต๊ะเรียงหน้ากระดาน แบบห้องเรียน” เป็นต้น

คราวนี้ก็มาถึงคำนิยามของคำว่า “แบบแผน” ที่ได้ทิ้งเบาะแส เอาไว้ว่า แบบแผนนั้นก็คือการจัดกลุ่มประเภทหนึ่ง แต่ทว่าเป็นกลุ่ม แบบพรีเมียมที่มีคุณสมบัติเพิ่มขึ้นมาอีก 3 ด้านคือ

- (1) ต้องมีการซ้ำ (repetition)
- (2) ต้องมีความสม่ำเสมอ (consistency)
- (3) ต้องมีความเสถียร (stability)

ตัวอย่างง่ายๆก็เช่น กรณีของคุณสมชายที่เวลาออกไปกินข้าว นอกบ้าน ไม่ว่าจะป็นมือไหน กินที่ไหน กินกับใคร อาหารที่ต้องสั่งเป็นประจำก็คือ ข้าวผัดกะเพรา ผัดปานกลาง ไข่ดาว 2 ใบ เราจะเรียกว่า “วิธีกินอาหารของคุณสมชายนี้มี “คุณสมบัติ” ของ “ความเป็นแบบแผน” อย่างครบถ้วนทั้ง 3 ประการคือ



ในทางตรงกันข้าม หากขาดคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งไป เช่น

- ยังไม่ใช่ความซ้ำ เช่น เราเพิ่งเคยเห็นคุณสมชายสั่งแบบนี้เพียงครั้งเดียว ยังนับไม่ได้ว่าเป็น “แบบแผน” แล้ว

- ไม่สม่ำเสมอ เช่น บางครั้งก็สั่งเผ็ดมาก บางครั้งก็เผ็ดน้อย บางครั้งก็ไม่เอาไข่ดาว แบบนี้ก็ยังไม่นับว่าเป็น “แบบแผน” (อย่างสมบูรณ์)

- ยังไม่เสถียร เช่น ถ้าเป็นร้านในต่างจังหวัด (ไม่ใช่กรุงเทพ) ก็จะไม่สั่งแบบนี้ ก็เรียกว่ายังไม่ใช่ “แบบแผน” เช่นเดียวกัน

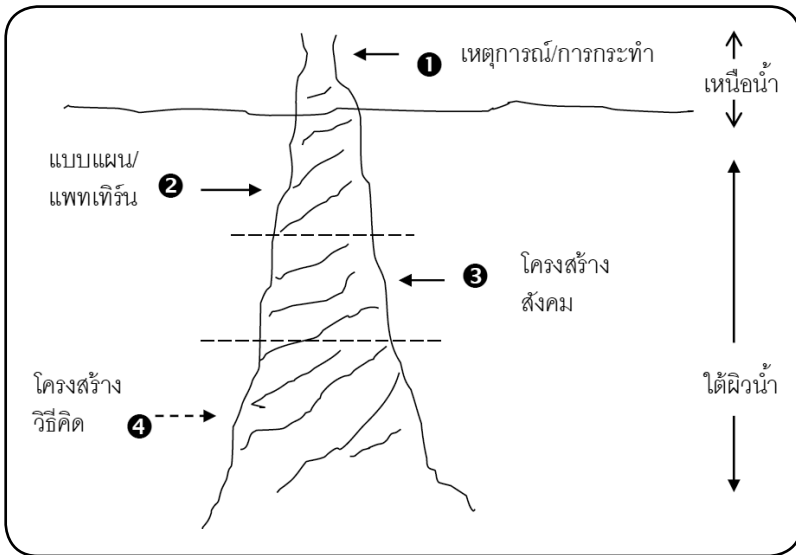
(2) ความสำคัญของ “แบบแผน” หากเราตั้งคำถามว่า ทำไมการรู้ว่า “อะไรเป็นแบบแผน” จึงมีความสำคัญเล่า คำตอบนั้นก็อยู่ใน “คุณสมบัติพิเศษ” ของ “ความเป็นแบบแผน” นั่นเอง กล่าวคือ

(i) การจับได้ว่า “อะไรเป็นแบบแผนของสิ่งๆหนึ่ง” ทำให้เราสามารถคาดการณ์ล่วงหน้ากับสิ่งๆนั้นได้ ตัวอย่างเช่น เวลาเปิดอ่านหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ถ้าเราจับแบบแผนได้ว่า “หมายเลขหน้าแต่ละหน้า

ของหนังสือพิมพ์นั้นมีความเป็นแบบแผน” กล่าวคือ ข่าวนำ 1 คือข่าวที่มีความสำคัญหรือน่าสนใจมากที่สุด ข่าวนำ 2 คือข่าวต่างประเทศ ข่าวนำ 3 ทุกๆวัน ข่าวแต่ละข่าวในแต่ละหน้าของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐจะมีความคงตัวสม่ำเสมอและเป็นแบบนี้ทุกวัน ทำให้ผู้อ่านคาดการณ์ล่วงหน้าได้ อันที่จริง ในชีวิตประจำวันทุกวัน สรรพสิ่งรอบๆตัวเราล้วนแต่มีแบบแผนที่ทำให้เราสามารถคาดการณ์และจัดการดำเนินชีวิตไปได้อย่างปกติ ลองคิดดูในทางกลับกันบ้างว่า ถ้าวิธีการขับรถจะซิดซ้ายหรือจะซิดขวาในประเทศไทยหรือในประเทศอื่นๆ ไม่มีแบบแผนที่แน่นอนแล้ว ชีวิตเราคงเต็มไปด้วยความโกลาหล และอาจจะถึงขั้นดำเนินชีวิตต่อไปไม่ได้เลย

(ii) จากคุณสมบัติหลายประการของแบบแผนที่กล่าวแล้ว ดังนั้น สิ่งใดที่กลายเป็นแบบแผนแล้ว ก็จะมีผลสืบเนื่องตามมา กล่าวคือ สิ่งนั้นจะตกผลึก มีความคงตัว ทนทาน และ**ยากต่อการที่จะเปลี่ยนแปลง** (เปรียบเสมือนปะการังที่แข็งตัวแล้ว) ในชีวิตประจำวัน หากการกระทำใด/พฤติกรรมใดตกผลึกเป็น “แบบแผน” แล้ว คนไทยจะเรียกการกระทำนั้นว่าเป็น “นิสัยหรือสันดาน” ซึ่งมีความหมายว่า “ยากต่อการปรับเปลี่ยน”

สำหรับผู้ที่คุณเคยกับลำดับชั้นของทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งคงจำได้ว่า ลำดับชั้นของภูเขาน้ำแข็งนั้นมี 4 ระดับ ดังในภาพ

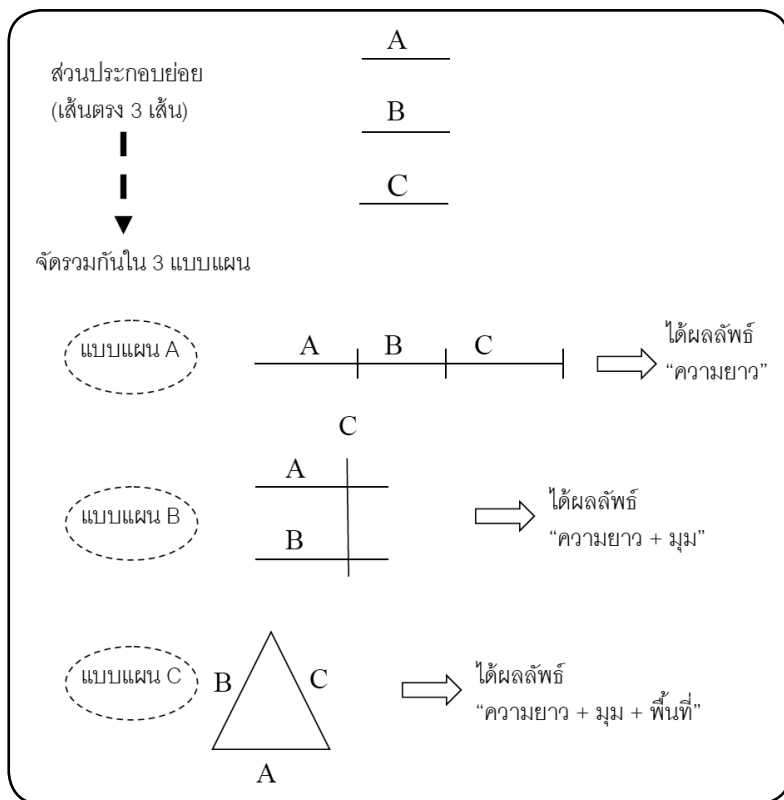


ระดับทั้ง 4 นี้แตกต่างกันในแง่ “ความคงตัว” และ “ความง่ายยากต่อการแก้ไขเปลี่ยนแปลง” เราจะเห็นได้ว่า อย่างน้อยๆ การกระทำหรือเหตุการณ์ใดก็ตาม หากตกผลึกเป็น “แบบแผน/แพทเทิร์น” แล้วก็จะเริ่มมีชั้นที่หนามากขึ้น แข็งตัวมากขึ้น และยากต่อการละลาย/เปลี่ยนแปลงมากขึ้น

(iii) สิ่งที่ดีว่าเป็น “แบบแผน” ที่ประกอบไปด้วยคุณลักษณะ 3-4 ประการที่กล่าวมานั้น จึงอาจถือได้ว่า เป็นส่วนที่เป็น “แก่น” เป็น “โครงสร้าง” หรือเป็น “รูปฟอร์ม/รูปแบบ” ของสรรพสิ่งต่างๆ เช่น สันดานก็เป็น “แก่นของบุคคลนั้นๆ” รูปทรงของแก้วน้ำก็เป็นรูปฟอร์มที่คงตัว ไม่ว่าจะเปลี่ยนเอาน้ำเปล่า น้ำหวาน น้ำกรด ฯลฯ ใส่ลงไป แต่รูปทรงของแก้วก็จะคงที่อยู่เสมอ

(iv) ต่อเนื่องจากสถานะของ “แบบแผน” ที่เป็น “แก่น/โครงสร้าง/รูปฟอร์ม” ของสิ่งต่างๆ ดังนั้น ในบางกรณี เราอาจจะเห็นสรรพสิ่งต่างๆ ที่มี “ส่วนประกอบย่อยเดียวกัน” (elements) แต่เนื่องจากมา

“จัดรวมกัน/มารวมตัวกัน/มาสังเคราะห์กัน” ด้วย “แบบแผนที่แตกต่างกัน” ก็ทำให้เกิด “ผลลัพธ์/คุณสมบัติ” ที่แตกต่างกัน ดังในตัวอย่างต่อไปนี้



ตัวอย่างจริงในชีวิตประจำวันก็คือ การจัดทีมฟุตบอลที่แม้ “ส่วนประกอบย่อย” คือตัวนักฟุตบอลจะเหมือนเดิม แต่ “การวางแบบแผนการเล่น” ของโค้ชที่แตกต่างกัน ก็จะทำให้ผลลัพธ์ที่ออกมาแตกต่างกันไปด้วย การวิเคราะห์ให้เห็นถึง “แบบแผน/โครงสร้าง/รูปแบบ-รูปฟอร์ม/แก่น” จึงมีความสำคัญในแง่นี้ ตัวอย่างที่ผ่านตาไปแล้ว คือวิธีการจัดประชุมด้วยแบบแผนต่างๆ จะส่งผลให้ “บรรยากาศ/mood/อารมณ์/

การไหลของข่าวสาร/ความเป็นทางการ-ความเป็นกันเอง/ความเสมอภาค ฯลฯ ของการประชุมแตกต่างกันไป

(3) ประโยชน์ของเครื่องมือการวิเคราะห์แบบแผน โดยที่เครื่องมือการวิเคราะห์แบบแผนยังไม่ได้มีการนำมาใช้กันมากนักในทีมพีเลียง อย่างไรก็ตาม ทีมวิจัยได้ประมวลประโยชน์ของเครื่องมือการวิเคราะห์แบบแผนออกมาได้ประมาณ 3-4 ประการคือ

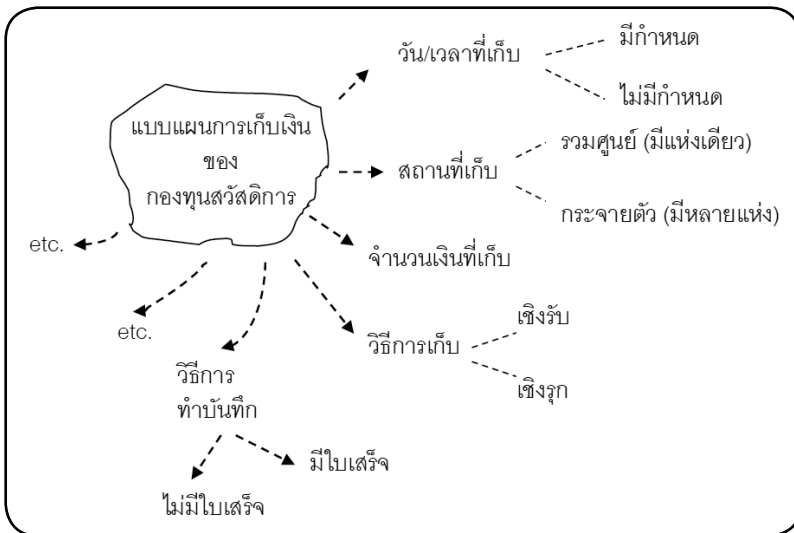
(3.1) สิ่งต่างๆที่มีแบบแผนที่แตกต่างกัน ย่อมต้องการการบริหารจัดการที่แตกต่างกัน ตัวอย่างใกล้ตัวก็คือ การจัดกิจกรรมเพื่อเสริมศักยภาพของทีมพีเลียง CBR ที่เป็นทั้งทีมวิจัยและกลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้ รูปแบบหนึ่งของกิจกรรมการเสริมศักยภาพก็คือ การส่งเอกสารที่เกี่ยวข้องให้อ่านเพื่อศึกษาเพิ่มเติม โดยเฉพาะทีมพีเลียงรุ่นใหม่ที่ยังมีประสบการณ์น้อย หัวหน้าโครงการวิจัยฯพบว่า ทีมพีเลียงแต่ละคนมีแบบแผนในการอ่านและการคิดต่อจากการอ่านแตกต่างกันในแง่ความเร็ว-ช้า เช่น บางคนมีแบบแผนอ่านเร็ว-แต่คิดได้ช้า สำหรับกลุ่มนี้ วิธีการจัดการก็คือ หลังจากส่งเอกสารไปให้ไม่นาน ต้องตั้งคำถามชวนคิดตามไปติดๆ แต่ต้องรอกทอเวลาให้นานพอสมควรก่อนจะไปติดตามผลการคิด ส่วนบางคนมีแบบแผนอ่านช้า-แต่อ่านแล้วคิดได้เร็ว สำหรับกลุ่มนี้ต้องบริหารจัดการแบบตรงกันข้ามกับกลุ่มแรก คือต้องให้เวลานานหน่อยในการอ่าน แต่เมื่อทราบว่ “อ่านจบแล้ว” ก็สามารถติดตามความคิดหลังจากการอ่านได้ทันที เป็นต้น

การยึดหลักการที่คำนึงถึง “ความแตกต่างของแบบแผนในแต่ละคนนี้” จะช่วยป้องกันการใช้สูตรสำเร็จหรือการบริหารจัดการด้วยมาตรฐานเดียวกันหมดสำหรับทุกอย่างหรือกับทุกคนได้ในระดับหนึ่ง

(3.2) การเลือกปรับเปลี่ยนในตัวแบบแผน สำหรับแบบแผนที่เป็น “แก่น/โครงสร้าง/รูปแบบ/รูปแบบ” นั้น ย่อมมีส่วนประกอบย่อยๆ เช่น โครงสร้างบ้านก็จะประกอบด้วย เสา ฝ้า เพดาน หลังคา ฝ้า

ผา พื้น ฯลฯ แม้ว่าเราจะได้กล่าวมาแล้วว่า “แบบแผนนั้นมีคุณสมบัติที่คงตัว ยากต่อการเปลี่ยนแปลง” แต่ก็ไม่ใช่ว่าจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้เลย และในการเปลี่ยนแปลงนั้น เราอาจจะเข้าไปปรับเปลี่ยนในส่วนประกอบย่อยของโครงสร้าง/ส่วนประกอบย่อยของรูปฟอร์มนั้น

ตัวอย่างเช่น ในโครงการวิจัยตัวอย่างเรื่องกองทุนสวัสดิการชุมชน ต.แม่กลอง ซึ่งก่อนหน้านี้จะทำวิจัยนั้น เคยมีปัญหาเรื่อง “การเก็บรวบรวมเงินค่าสวัสดิการจากสมาชิก” ซึ่งมีจำนวนมาก และอยู่กระจัดกระจายกันในหลายชุมชน ทีมนักวิจัยชุมชนได้วิเคราะห์ “แบบแผนการเก็บเงินของกองทุนฯ” ในช่วง**ก่อนการวิจัย** และพบว่าส่วนประกอบย่อยของแบบแผนการเก็บเงินนั้นมีดังนี้



การวิเคราะห์แบบแผนตามรายละเอียด/องค์ประกอบดังกล่าว จะทำให้ระบุนปัญหาของการเก็บเงินจากสมาชิกได้ว่า องค์ประกอบย่อยใดติดอยู่แล้ว (เช่น การระบุวัน/เวลาที่แน่นอน) องค์ประกอบย่อยใดที่เป็นปัญหา (เช่น สถานที่เก็บเงินรวมศูนย์เกินไป มีอยู่แห่งเดียว

สมาชิกที่อยู่ห่างไกลเดินทางมาไม่สะดวก) ดังนั้น จึงมีการแก้ไขเพื่อปรับเปลี่ยนส่วนประกอบย่อยในแบบแผนเดิม คือมีการกระจายตัวของสถานที่เก็บเงินออกไปมากขึ้น เป็นต้น

(3.3) หากเราเข้าใจว่า “แบบแผน” คือการวางโครงสร้างการจัดระบบ รูปฟอร์ม” แล้ว จากส่วนประกอบย่อยที่มีอยู่ เราสามารถจะสร้างแบบแผนใหม่ๆ นวัตกรรมใหม่ๆ จากส่วนประกอบย่อยที่มีอยู่ได้อย่างหลากหลาย ตัวอย่างเช่น ถ้าเรามีส่วนประกอบย่อย (ข้อมูลดิบ) เป็นตัวเลขเพียง 3 ตัวคือ 1 2 3 เราสามารถจะจัดเรียงแบบแผนของตัวเลข 3 ตัวนี้ได้หลายแบบแผน ดังนี้

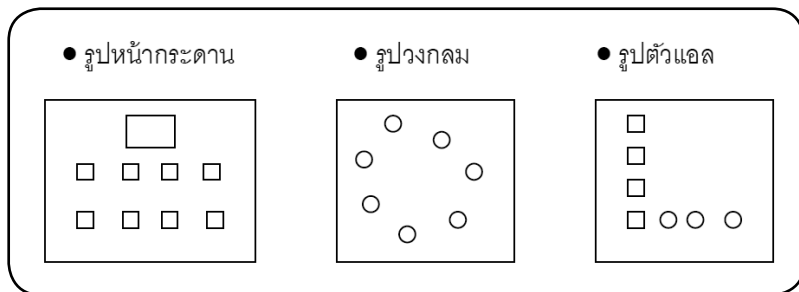
1	2	3		2	1	3		3	2	1
1	3	2		2	3	1		3	1	2

(3.4) การสร้างแบบแผนใหม่จากแบบแผนเดิม ดังที่เราได้ทราบถึงคุณสมบัติของ “แบบแผน” ว่า เป็นการจัดรวมกลุ่มที่ต้องมีการซ้ำ (จึงต้องเป็นปรากฏการณ์ที่มากกว่า 1 ครั้ง) ต้องมีความสม่ำเสมอ ต้องมีความเสถียร ดังนั้น การสร้างแบบแผนหรือรูปแบบใหม่ๆ โดยเริ่มต้นจาก “ศูนย์” เลย จึงอาจต้องใช้เวลานาน ต้องใช้ทรัพยากรมาก (เพราะต้องทำหลายๆครั้ง) จึงมีเส้นทางที่ลัดกว่า ประหยัดกว่า รวดเร็วกว่า ในการ”สร้างนวัตกรรมแบบแผนใหม่ๆ” ด้วยการสร้างสรรค์แบบแผนใหม่จากการผสมผสานแบบแผนเดิมที่มีอยู่ และนี่จะเป็นประโยชน์ที่โดดเด่นข้อหนึ่งของการวิเคราะห์แบบแผน (ดูรายละเอียดในหัวข้อต่อไป)

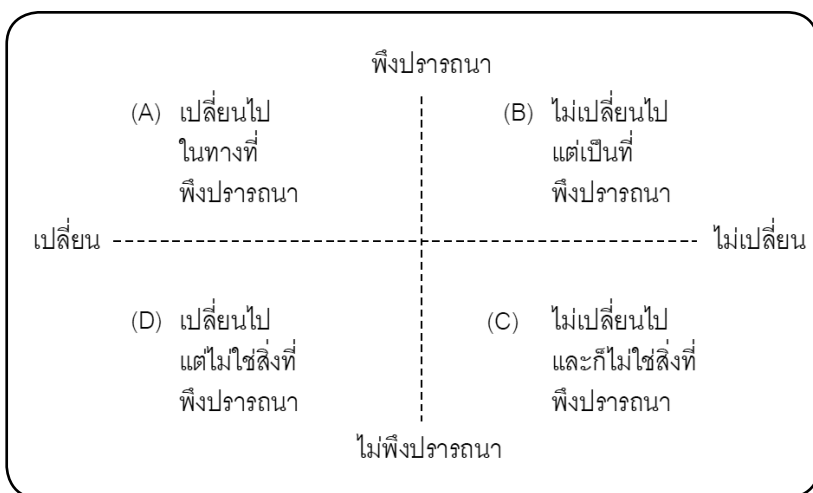
(4) รูปแบบของการสร้างแบบแผน เนื่องจาก “แบบแผน” เป็นการจัดกลุ่มแบบพิเศษประเภทหนึ่ง ดังนั้น ในการสร้างแบบแผน

รูปแบบต่างๆ อาจจะได้โดยใช้เรื่อง “ปริมาณของเกณฑ์” เป็นตัวแปรสำคัญ ซึ่งอาจจะมีได้อย่างน้อย 3 รูปแบบดังนี้

(4.1) การใช้เกณฑ์เดียว มีชั้นเดียว แบบแกน X เป็นตัวจัดรูปแบบของแบบแผน เช่น รูปแบบการจัดโต๊ะการประชุม จะจัดโดยทำเป็น “รูปตัวอักษรตัวไหน” (เกณฑ์)



(4.2) การใช้เกณฑ์คู่ผสม เช่น การวัดความเปลี่ยนแปลงด้วยเกณฑ์ 2 เกณฑ์ คือ เปลี่ยนหรือไม่เปลี่ยน ฟังปรารภหรือไม่ฟังปรารภ ก็จะได้สูตรออกมาเป็น 4 แบบแผน



(4.3) การใช้เกณฑ์หลายเกณฑ์ ตัวอย่างเช่น การจัดสูตรของรูปแบบการประชุมที่มีเกณฑ์ย่อยหลายเกณฑ์ เช่น แจกเอกสารประกอบการประชุม มีการฉาย powerpoint มีการพูดบรรยายของวิทยากร แต่ละรูปแบบเหมาะจะใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นใคร ฯลฯ จากเกณฑ์ย่อยๆดังกล่าว จะสร้างรูปแบบ/แบบแผนการประชุมได้หลายแบบแผนดังนี้

4 Pattern ของการฝึกอบรม

สูตร	แจกเอกสาร	ฉาย PPT	พูด	ผลที่เกิด
(1)	✓	✓	-	ผู้บกพร่องทางการได้ยิน
(2)	✓	-	✓	ผู้บกพร่องทางสายตา(ใช้เอกสารอักษรเบรลล์)
(3)	-	✓	✓	คนทั่วไป(สามารถจดบันทึกได้เร็ว)
(4)	✓	✓	✓	คนทั่วไป

(5) นวัตกรรมการสร้าง Pattern ใหม่ๆจากแบบแผนเดิม ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นว่า คุณประโยชน์ที่สำคัญประการหนึ่งของการวิเคราะห์แบบแผน ก็คือการสร้างแบบแผนใหม่ๆขึ้นมาจากการ “แยกแยะ” (วิเคราะห์) - การคัดเลือก (selection) และการนำมาผสมผสาน/บูรณาการกันใหม่ (สังเคราะห์) ที่ทำให้เกิดแบบแผนใหม่ๆ ได้อีกมากมายเพื่อเพิ่มทางเลือกให้มากขึ้น (ดังกรณีตัวอย่างการผสมเลข 1-2-3 ได้ในหลายๆแบบแผน)

นวัตกรรมการสร้างแพทเทิร์นใหม่ๆจากแบบแผนเดิมนี้ ได้มีการสาธิตในการฝึกอบรมกลุ่มนักวิจัยชุมชนครั้งที่ 1 (เม.ย.2562) โดยใช้กรณีศึกษาเป็นโครงการวิจัยตัวอย่างเรื่อง “การแสวงหารูปแบบใหม่ของการจัดการสวนผลไม้ของบ้านศาลเจ้า ต.ตะพง จ.ระยอง” ที่ประชุมได้ร่วมกันศึกษาข้อมูลแบบแผน/รูปแบบของการจัดการสวนผลไม้ตาม timeline จากอดีตถึงปัจจุบัน (ตั้งแต่ปีพ.ศ.2505-2560) ที่แบ่งเป็น 5 ช่วงเวลา และใช้เกณฑ์การจัดแบ่งแบบแผนถึง 8 เกณฑ์ ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

หัวข้อ	A	B	C	D	E
	ปี พ.ศ.2505	ปี พ.ศ.2510	ปี พ.ศ.2520	ปี พ.ศ.2540	ปี พ.ศ.2560
(1) สภาพพื้นที่	-มีความอุดมสมบูรณ์เหมาะสมต่อการเพาะปลูก	-มีความอุดมสมบูรณ์เหมาะสมต่อการเพาะปลูก	-ความอุดมสมบูรณ์เริ่มลดลง เพราะมีการปลูกพืชเชิงเดี่ยว	-ความอุดมสมบูรณ์เริ่มลดลง เพราะมีการใช้สารเคมี	-อยู่ระหว่างการเก็บข้อมูล
(2) สภาพอากาศ ดิน น้ำ	-เป็นไปตามฤดูกาล	-เป็นไปตามฤดูกาล	-เป็นไปตามฤดูกาล	-ไม่เป็นไปตามฤดูกาล บางช่วงขาดแคลนน้ำ	-อยู่ระหว่างการเก็บข้อมูล
(3) การทำสวน	-ทุเรียนพันธุ์พื้นเมือง	-ทุเรียนพันธุ์กระดุม ชะนี หมอนทอง	-ทุเรียนพันธุ์กระดุม ชะนี หมอนทอง	-ทุเรียนพันธุ์กระดุม ชะนี หมอนทอง	-ทุเรียนพันธุ์กระดุม ชะนี หมอนทอง
	-เงาะพันธุ์บางยี่ขัน เงาะสีชมพู	-เงาะพันธุ์บางยี่ขัน เงาะสีชมพู	-เงาะโรงเรียน	-เงาะโรงเรียน	-เงาะโรงเรียน
(4)การเพาะปลูก (ต้นน้ำ)	-ปลูกตามดั้งเดิม -แรงงานในครัวเรือน	-ปลูกแบบผสมผสานกับพืชชนิดอื่น -แรงงานในครัวเรือน	-ปลูกแบบผสมผสานกับพืชชนิดอื่น -เริ่มจ้างแรงงาน	-ปลูกเชิงเดี่ยว บางส่วนก็ยังปลูกผสมผสานกับพืชชนิดอื่น -จ้างแรงงาน	-ปลูกเชิงเดี่ยว บางส่วนก็ยังปลูกผสมผสานกับพืชชนิดอื่น -จ้างแรงงาน

หัวข้อ	A	B	C	D	E
	ปี พ.ศ.2505	ปี พ.ศ.2510	ปี พ.ศ.2520	ปี พ.ศ.2540	ปี พ.ศ.2560
การดูแลรักษา (กลางน้ำ)	-ไม่มีโรคแมลง	-ไม่มีโรคแมลง	-มีโรค ศัตรูพืชและแมลงตามฤดูกาล	-มีโรค ศัตรูพืชและแมลงตามฤดูกาล	-มีโรค ศัตรูพืชและแมลงตามฤดูกาล
การจำหน่าย (ปลายน้ำ)	-ไว้กินเอง เหลือจึงขาย	-ไว้กินเอง เหลือจึงขาย	-ขายผลสด -แปรรูป	-ขายผลสด -แปรรูป	-ขายผลสด 70- 95 % -แปรรูป 5-30% ขึ้นอยู่กับชนิดผลไม้
(5) ความรู้ที่ใช้	-ภูมิปัญญาในการดูแลจากรุ่นพ่อรุ่นแม่	-ภูมิปัญญาในการดูแลจากรุ่นพ่อรุ่นแม่	-ใช้สารเคมีเพื่อเร่งผลผลิต	-ใช้สารเคมีเพื่อเร่งผลผลิต	-ใช้สารเคมีเพื่อเร่งผลผลิต
(6) ช่องทางการตลาด	ส่งตลาด -มีรถมารับซื้อที่สวน	ส่งตลาด -มีรถมารับซื้อที่สวน	-ส่งพ่อค้าคนกลาง -ขายเองที่สวน	-ส่งพ่อค้าคนกลาง -ขายเองที่สวน	-ส่งพ่อค้าคนกลาง -ขายเองที่สวน 70-95 %
(7) สรุปรายได้	ทุเรียน	อยู่ระหว่างเก็บข้อมูล	อยู่ระหว่างเก็บข้อมูล	อยู่ระหว่างเก็บข้อมูล	อยู่ระหว่างเก็บข้อมูล
	เงาะ				
	ลำไย				
	มังคุด				
	ลองกอง				
(8) สภาพความ เป็นอยู่	-ทำการเกษตรเพื่อยังชีพ	-ทำการเกษตรเพื่อยังชีพ	-ทำการเกษตรเชิงการค้า	-ดีขึ้นเพราะมีรายได้เสริมจากสวน	-ปี 2555 ถึง 2559 ทุเรียนมีราคาถูกลง ผลกระทบต่อชาวสวน

หัวข้อ	A	B	C	D	E
	ปี พ.ศ.2505	ปี พ.ศ.2510	ปี พ.ศ.2520	ปี พ.ศ.2540	ปี พ.ศ.2560
					-ปี 2560 เริ่มดีขึ้น เนื่องจากมี การส่งขายให้ กับประเทศ จีนและนัก ท่องเที่ยว

จากตารางที่แสดงมาจะเห็นได้ว่า เมื่อทีมวิจัยต้องการแสวงหา
รูปแบบใหม่ที่เหมาะสมสำหรับอนาคต ก็สามารถจะเลือกสร้างรูปแบบ/
แบบแผนใหม่ๆได้จากการ “เลือกสรร” หยิบเอาส่วนประกอบย่อยๆจาก
8 เกณฑ์ที่มีอยู่ 5 ช่วงเวลา (A B C D E) มาผสมผสานเป็นแบบแผน
ใหม่ได้หลายสิบแบบแผน ซึ่งทำให้มีทางเลือกรูปแบบการจัดการสวน
ผลไม้สำหรับอนาคตได้อย่างหลากหลาย

(6) ปัญหาการใช้เครื่องมือการวิเคราะห์แบบแผน เนื่องจาก
เครื่องมือการวิเคราะห์แบบแผนยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในทั้งกลุ่มพี่เลี้ยง
และนักวิจัยชุมชน ดังนั้นจึงไม่ค่อยมีการนำมาใช้ จึงยังไม่ค่อยมีบทเรียน
หรือปัญหาในการใช้เครื่องมือชิ้นนี้มากนัก ซึ่งคงต้องรอให้ในอนาคตมี
การนำเอาเครื่องมือชิ้นนี้ไปใช้ให้มากขึ้น

(6.1) ปัญหาแรกของการใช้เครื่องมือนี้ก็คือ ยังไม่ค่อยมี
การนำมาใช้ หรือไม่มีรู้ทาง/แนวทางว่าจะนำมาใช้ได้อย่างไร ทั้งนี้อาจ
จะเป็นปัญหาที่ถอยหลังไปตั้งแต่ “ยังไม่มีแม้แต่การจัดกลุ่ม/จัดหมวด
หมู่” ที่มาก่อนเรื่องการวิเคราะห์แบบแผน

(6.2) ในโจทย์การวิจัยที่ระบุว่า “จะแสวงรูปแบบ/แบบแผน
ใหม่ๆ...” (เช่น การทำนาแบบใหม่) แต่ก็มักไม่ค่อยมีการแสดงกระบวนการ
ให้เห็นว่า “รูปแบบ/แบบแผนใหม่นั้นได้อะไรมา มีที่มาจากที่ไหน”

และมักจะนำเสนอ “รูปแบบใหม่ๆเพียงรูปแบบเดียว” จนดูเหมือนไม่มีทางเลือกแบบแผนอื่นๆ จึงไม่สามารถเปรียบเทียบและให้ความมั่นใจได้ว่า รูปแบบเดียวที่นำมาเสนอนั้นเป็นรูปแบบที่เหมาะสมจริงหรือ

(6.3) ยังขาดความเข้าใจเรื่องการสร้างสรรค์ “รูปแบบใหม่ๆ/แบบแผนใหม่ๆ” ขึ้นมาจากกระบวนการวิเคราะห์และสังเคราะห์แบบแผนเดิมดังได้แสดงตัวอย่างมาในตอนต้น

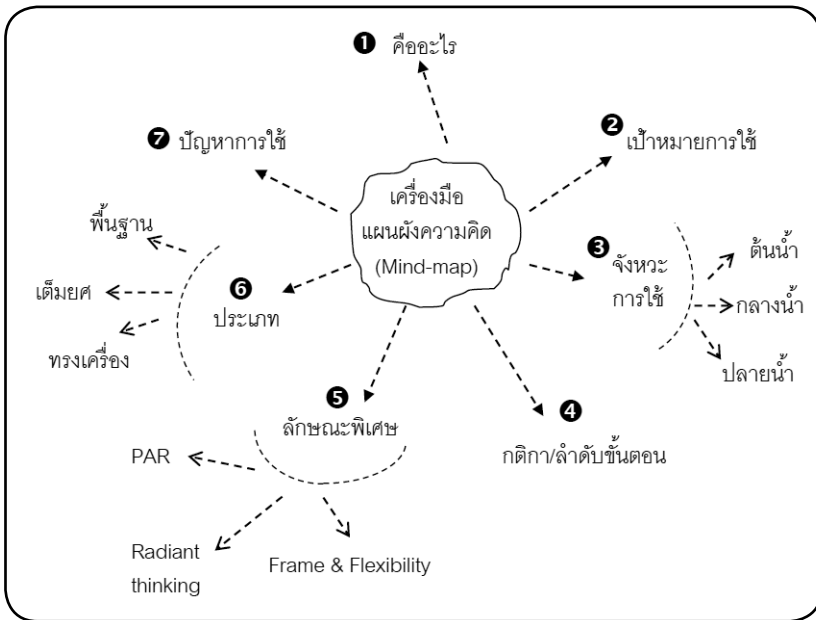
Tip: เป็นที่น่าสังเกตว่า คนที่มีอาชีพเป็นโค้ชทีมฟุตบอล เป็นเสนาธิการทหาร เป็นผู้บริหารระดับสูง จำเป็นจะต้องมีเครื่องมือ A/S ระดับ Pattern Analysis นี้ จึงจะสามารถสร้างทางเลือกแบบแผนที่หลากหลาย มีแผน 1 แผน 2 แผนจริง แผนสำรอง แผนสำรองยกกำลังสอง เมื่อตัวแปรในสภาพการณ์เกิดเปลี่ยนแปลงไป



เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 4 : แผนผังความคิด (Mind-map)

แผนผังความคิด (Mind-map) นี้เป็นเครื่องมือช่วยการทำงานที่ได้ผลดีในการจดบันทึก (เช่น การประชุม การอ่านเอกสาร) และเป็นเครื่องมือช่วยจับกลุ่มความคิด (Ideas by association) ที่รู้จักกันอย่างดีในหลายๆ แวดวง นับตั้งแต่ Tony Buzan ได้นำเสนอเครื่องมือนี้ขึ้นมาในปีค.ศ.1970 เช่น แวดวงนักพัฒนา แวดวงการศึกษา แวดวงธุรกิจ การจัดประชุมสัมมนาทั่วไป ฯลฯ รวมทั้งได้แพร่หลายทั้งในระดับโลกและในประเทศไทยมาเป็นเวลานานพอสมควรแล้ว ดังนั้น เครื่องมือแผนผังความคิดนี้จึงมิใช่เครื่องมือที่แปลกหน้าแต่อย่างใด ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นก็ได้เคยมีประสบการณ์การใช้และกำลังใช้เครื่องมือแผนผังความคิดเป็นตัวช่วยในการทำงาน ดังนั้น แกมมูที่จะพิจารณาต่อไปนี้ ในด้านหนึ่งก็จะเป็นการทบทวนชุดความรู้ที่ทีมพีเลียง CBR สัมผัสมาเกี่ยวกับเครื่องมือแผนผังความคิดนี้ เพื่อที่จะต่อยอดพัฒนาวิธีการใช้เครื่องมือนี้ให้หลากหลายมากขึ้น

แกมมูที่จะพิจารณาเครื่องมือแผนผังความคิดจะมีดังนี้



► (1) แผนผังความคิดคืออะไร (What is Mind-map)

ในภาษาอังกฤษมีการใช้คำว่า “แผนผังความคิด” ที่แสดงสถานะที่ชัดเจน 2 คำ คำแรกคือคำว่า “Mind-map” (แผนผังความคิด) ซึ่งหมายถึงตัวผลผลิต (product) ที่มองเห็นหน้าตารูปลักษณะได้ อย่างชัดเจนว่ามีลักษณะเป็น “แผนที่” (Map) ที่เขียนบนทึก “บรรดาความคิดทั้งหลาย” เอาไว้

ส่วนคำที่ 2 คือ คำว่า “Mind-mapping” (อาจแปลไทยได้ว่า “กระบวนการสร้างแผนผังความคิด”) หมายถึง กระบวนการพิเศษชนิดหนึ่งที่น่าสนใจเพื่อการทำแผนผังความคิดที่กล่าวมาข้างต้น

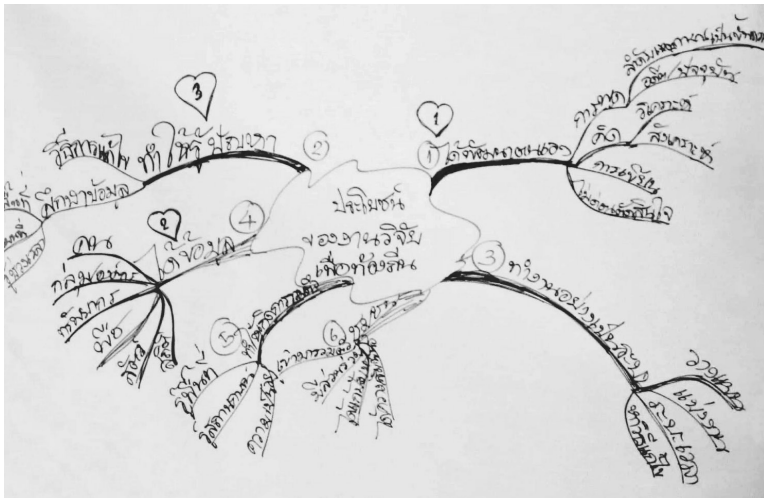
ในที่นี้จะใช้คำทั้ง 2 นี้ตามความหมายข้างต้นนี้

แผนผังความคิดนั้น ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของเครื่องมือการระดมสมอง (Brain storming) จึงมีลักษณะร่วมหลายอย่างเหมือนการระดมสมอง เช่น เป็นการเก็บข้อมูลแบบกลุ่ม (ไม่ใช่รายบุคคล) หากทว่า

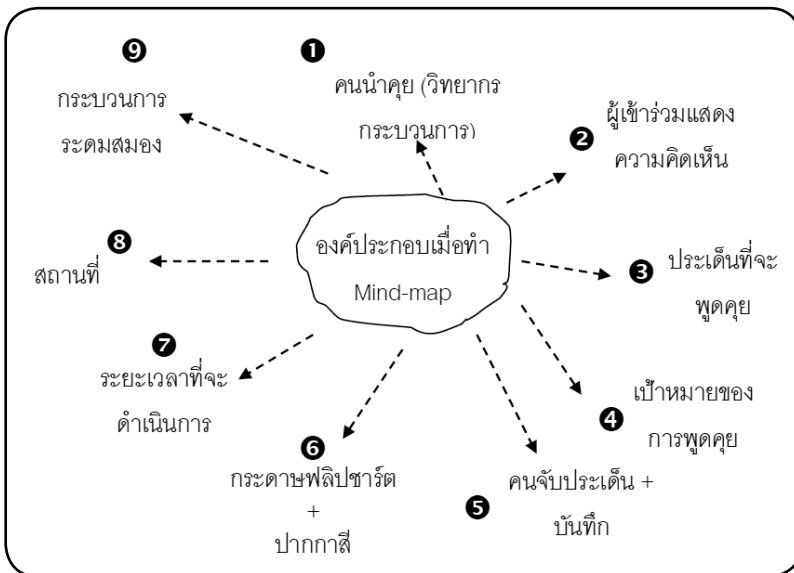
เป็นการระดมสมองที่มี “วิธีการระดมแบบเฉพาะตัว” และมี “วิธีการบันทึกแบบเฉพาะตัว” เช่นกัน

วิธีการระดมสมองแบบเฉพาะตัวของแผนผังความคิดก็คือ จะระดมสมองในประเด็น/หัวข้อ/แนวคิดเพียง 1 ประเด็น (keyword) (หรือทีละประเด็น) โดยให้สมาชิกทุกคนแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นนั้นอย่างอิสระ ไม่มีการตัดสินผิดถูก โดยจะแตกกิ่งก้านสาขาของความคิดขยายออกไปจาก “ประเด็นศูนย์กลาง” (แต่จะไม่เปลี่ยนประเด็น) ซึ่งเป็นรูปแบบการคิดแบบเป็นรัศมี (Radiant thinking) โดยจะต้องมีผู้บันทึกความคิดเห็นที่ระดมได้นั้นโดยเขียนบนกระดาษชาร์ตที่ทุกคนมองเห็นได้

ส่วน**วิธีการบันทึกแบบเฉพาะตัว**ของ Mind-map ข้อตกลงแรกก็คือ การระดมสมองแบบนี้จะต้องมีผู้บันทึกส่วนกลาง 1 คน การบันทึกนั้นจะต้องบันทึกลงกระดาษชาร์ตที่ผู้เข้าประชุมทุกคนมองเห็นได้ร่วมกัน การบันทึกจะไม่ใช้การเขียนทุกอย่างที่มีคนพูดแบบเป็นประโยคยาวๆ หากแต่ต้อง “จับประเด็น” และ “สรุปเป็นถ้อยคำ/ข้อความสั้นๆ” หรือทำเป็น “ภาพ/สัญลักษณ์” โดยเริ่มบันทึกจาก “ประเด็น/หัวข้อ” ที่อยู่ตรงกลาง แล้วแตกขยายเชื่อมโยงออกไปแบบกิ่ง-ก้าน-สาขาของต้นไม้โดยใช้ลูกศรเป็นตัวเชื่อมโยง หน้าตาของแผนผังความคิดที่บันทึกได้จะเป็นดังในภาพ



จากคุณลักษณะดังกล่าวของ Mind-map ในภาคปฏิบัติ หากถามว่าเมื่อจะทำแผนผังความคิด เราต้องมีอะไรบ้าง ก็จะได้คำตอบดังนี้



จากองค์ประกอบดังกล่าว เนื่องจากกระบวนการทำแผนผังความคิดก็เป็นรูปแบบพิเศษแบบหนึ่งของการระดมสมอง (สนใจรายละเอียดของเครื่องมือการระดมสมอง โปรดดูหนังสือเล่ม 1 ในชุดหนังสือไตรภาคนี้) ดังนั้น การบริหารจัดการต่างๆจึงเป็นไปตามหลักการของการระดมสมองทั่วไป เช่น บทบาทหน้าที่ของวิทยากรกระบวนการก็ต้องเป็นผู้กำกับทิศทางของการประชุม ต้องเตรียมคำถามมาล่วงหน้า เป็นต้น

ส่วนที่อาจจะพิเศษกว่าการระดมสมองโดยทั่วไป ก็อาจจะเป็น “ตัวคนจับประเด็นและบันทึก” ซึ่งจะต้องมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับ “วิธีการบันทึกแบบพิเศษ” ของ Mind-map เท่านั้น

► (2) เป้าหมายของการใช้ Mind-map

แผนผังความคิดนับเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่มี “ความยืดหยุ่น” (Plasticity) ในตัวเองอย่างสูงมาก คุณสมบัติข้อนี้ทำให้เป็นเครื่องมือที่ใช้ประโยชน์ได้หลายด้าน (Multi-purpose) เช่น

(2.1) ใช้เป็นเครื่องมือในการดึง/ระดม/เก็บข้อมูลได้ทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลประเภทความคิดเห็น (opinion) สารสนเทศ (information) หรือความรู้ (knowledge) และเก็บจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย (ผู้เข้าร่วมประชุมเป็นกลุ่ม)

(2.2) จากเป้าหมายเบื้องต้นที่ Mind-map ถูกใช้ในฐานะ “เครื่องมือการเก็บข้อมูล” ในลำดับต่อมา แผนผังความคิดสามารถจะเขียนหน้าที่ขึ้นมาเป็น “เครื่องมือในการวิเคราะห์-สังเคราะห์เบื้องต้น” ได้อีกด้วย เนื่องจากเป็น “วิธีการบันทึกแบบเฉพาะตัว” ที่มีการแยกแยะ (วิเคราะห์) และจัดหมวดหมู่ข้อมูลที่ต่างกันและข้อมูลประเภทเดียวกันเอาไว้เป็นกลุ่มๆ

(2.3) และเนื่องจากกระบวนการสร้างแผนผังความคิดที่มีการบันทึกแบบส่วนกลางที่สมาชิกกลุ่มทุกคนได้มองเห็นคำตอบ/ข้อมูล

ของคนอื่นๆ จึงทำให้เกิด “กระบวนการสืบเนื่องทางความคิด” มาอีก 2 กระบวนการ คือ **“กระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล”** (การเห็นข้อมูลที่โต้แย้งหรือสอดคล้อง) กับ **“กระบวนการคิดต่อยอดข้อมูลใหม่จากข้อมูลเดิม”** เนื่องจากรูปแบบการบันทึกของ Mind-map นั้นจะเอื้ออำนวยให้มีการแตกกิ่ง-ก้าน-สาขาได้อยู่แล้ว

(2.4) และด้วยรูปแบบและกระบวนการระดมข้อมูลและบันทึกข้อมูลดังที่กล่าวมาแล้ว ทำให้**เป้าหมายที่สำคัญ**อีกประการหนึ่งของการใช้แผนผังความคิด คือ การได้เห็น “ภาพความคิดที่หลากหลายด้วยมุมมองที่กว้างขวาง” และยังมี “ความชัดเจน” เนื่องจาก “มีการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของข้อมูล” เอาไว้ด้วย หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เห็น “ภาพรวม” ของประเด็นหนึ่งๆ/แนวคิดหนึ่งๆ/ได้อย่างกว้างขวางที่สุด (เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ให้อิสระในการแสดงข้อมูลโดยยังไม่มีกรอบตัดสินผิดถูกตั้งแต่ต้นทาง)

(2.5) การทำแผนผังความคิดสามารถจะนำไปใช้ได้ ใน “กิจกรรมประเภทต่างๆที่หลากหลาย” โดยสามารถจะ “ดัดแปลงส่วนประกอบบางอย่างของกระบวนการให้เหมาะสม” เช่น

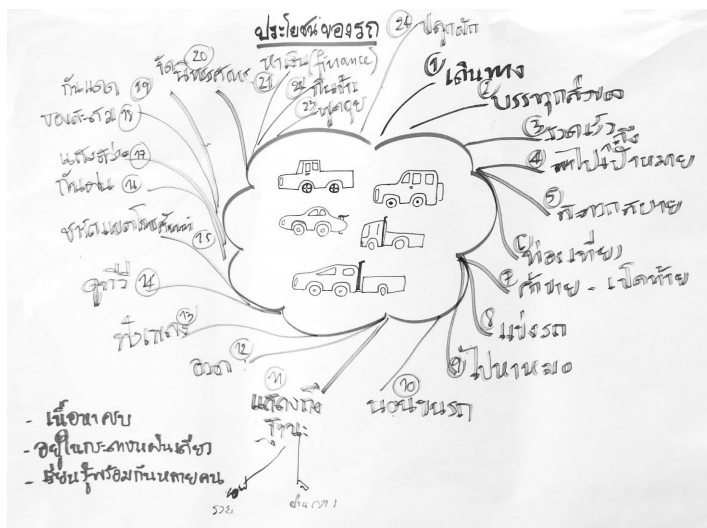
- นำไปใช้ในการวางแผนงาน
- ใช้ในการสรุปบทเรียนต่อการเรียนรู้หลังจากทำกิจกรรมหนึ่งๆ
- ใช้ในการทำประชาคม ซึ่งต้องการความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากกลุ่มคนที่หลากหลาย
- ใช้ในการยกร่างเพื่อกำหนดขอบเขตของเอกสาร รายงานหรือบทความที่จะเขียน
- ใช้ในการจับประเด็นสำคัญของการทำงานในเรื่องหนึ่งๆ
- ใช้ทำบันทึกคำบรรยายหรือการจับใจความสำคัญหลังจาก

การฟังหรือการอ่าน (มีการดัดแปลงมาเป็นเครื่องมือ
ของบุคคลไม่ใช่กลุ่ม)
เป็นต้น

(2.6) หลังจากที่ทำแผนผังความคิดเสร็จแล้ว สามารถจะนำไปบูรณาการใช้ร่วมกับเครื่องมือการทำงานประเภทอื่นๆเพื่อเพิ่มเป้าหมายการใช้ เช่น

- การจัดลำดับความสำคัญ (priority) ด้วยการให้สมาชิกกลุ่มลงคะแนนจัดลำดับความสำคัญ
- นำมาวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างประเด็นย่อยต่างๆที่ได้บันทึกเอาไว้
- นำมาตรวจสอบ “ความเป็นไปได้” (feasibility) เช่น นำเอาข้อมูลข้อเสนอแนะหรือแผนงานย่อยๆมาพูดคุยต่อในกลุ่มถึงความเป็นไปได้ที่จะนำไปปฏิบัติ เป็นต้น

ตัวอย่างการแสดงให้เห็นประโยชน์และเป้าหมายที่หลากหลายของเครื่องมือแผนผังความคิด เช่น ในการฝึกอบรมนักวิจัยชุมชนครั้งที่ 1 (เม.ย. 2562) ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ระดมความคิดของนักวิจัยชุมชนโดยใช้เครื่องมือแผนผังความคิดในหัวข้อ “ประโยชน์ของรถยนต์มีอะไรบ้าง” ผลของการระดมความคิดดังกล่าวทำให้ได้คำตอบถึง 23 ข้อ ดังแสดงอยู่ในภาพ



หลังจากระดมสมองเรียบร้อยแล้ว วิทยากรพี่เลี้ยงได้ชวนนักวิจัยชุมชนสังเคราะห์ข้อสรุปร่วมกันจากกิจกรรมการใช้เครื่องมือนี้ว่า

(ก) หากใช้วิธีการให้นั่งคิดเรื่องประโยชน์ของรถยนต์ตาม **ลำพังคนเดียว** (ระดมสมองอยู่คนเดียว) คิดว่าจะได้คำตอบมาถึง 23 ข้อใหม่ คำตอบก็ชัดเจนอยู่แล้วว่าไม่มีทาง ดังนั้นประโยชน์ประการแรกของเครื่องมือนี้ก็คือ “ประโยชน์เชิงปริมาณที่มากมายของความคิด/ข้อมูล”

(ข) จากกระบวนการบันทึกข้อมูลให้เห็นร่วมกันทุกคน ทำให้ทุกคน (ที่พกข้อมูลมาเพียงคนละ 1-2 ความเห็น) ได้รับรู้ประโยชน์ของรถยนต์ทั้ง 23 ข้อ ซึ่งกว้างขวางและหลากหลายมาก บางข้อหากให้คิดเองก็คงไม่มีทางที่จะคิดออกเอง (เช่น เอาไปเข้าไฟแนนซ์เพื่อหาเงิน) นี่ก็คือ “ประโยชน์เชิงคุณภาพที่หลากหลาย กว้างขวาง และรอบด้านของความคิด/ข้อมูล”

(ค) และเนื้อหาทั้งหมดนั้น ถูกสรุปอยู่ใน “กระดาษแผ่นเดียว” (ด้วยกระบวนการบันทึกแบบพิเศษของ Mind-map) ทำให้

ข้อมูลไม่กระจัดกระจาย รับรู้ได้ง่าย เห็นเป็น “ภาพรวม”

► **(3) จังหวะการใช้** สำหรับในขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นตอนของกระบวนการวิจัยแบบ CBR นั้น สามารถจะดัดแปลงใช้เครื่องมือแผนผังความคิดได้ในทุกขั้นตอน ตัวอย่างเช่น

(3.1) ช่วงต้นน้ำ ซึ่งเป็นช่วงพัฒนาโครงการ การแสวงหาโจทย์-การแตกโจทย์ย่อย-การเหลาโจทย์ให้แหลมคม รวมทั้งการสร้างความเข้าใจร่วมภายในทีมวิจัย ก็เห็นได้อย่างชัดเจนว่า สามารถที่จะใช้เครื่องมือ Mind-map ได้ทั้งในฟังก์ชันของการระดมความคิดเห็น การแตกประเด็นหรือสร้างหัวข้อย่อย การจับหรือสรุปประเด็น รวมทั้งการทำภาพรวมเพื่อนำเสนอ มีข้อน่าสังเกตว่า หากสมาชิกในทีมวิจัยได้เห็น “ภาพรวม” จากแผนผังความคิดในกระดาษแผ่นเดียวกัน การมีความเข้าใจร่วมกันกันจะเป็นผลลัพธ์ที่ตามมา

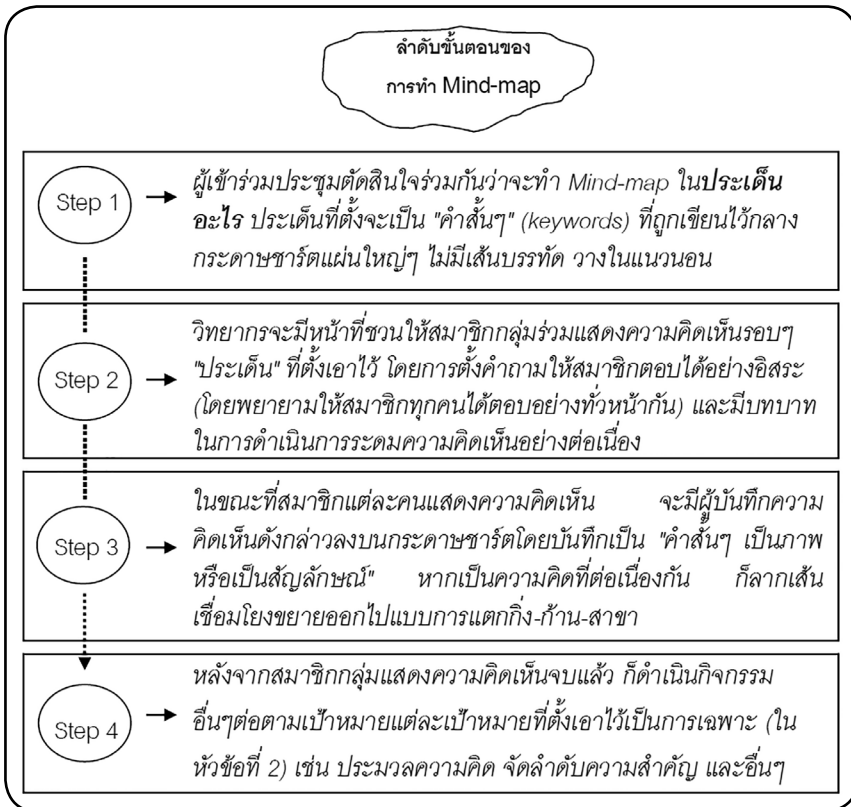
(3.2) ช่วงกลางน้ำ ในขั้นตอนนี้จะประกอบด้วยกิจกรรมการสร้างเครื่องมือไปเก็บข้อมูล การสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างทีมวิจัยกับชุมชน การเก็บข้อมูล การจัดการกับข้อมูล (การวิเคราะห์ สังเคราะห์) ฯลฯ ซึ่งในทุกกิจกรรมนั้น เราสามารถที่จะใช้แผนผังความคิดได้ทั้งในฟังก์ชันการระดมสมอง การจัดระบบข้อมูล รวมทั้งการนำเสนอข้อมูลด้วย

(3.3) ช่วงปลายน้ำ ในขั้นตอนนี้จะประกอบด้วยกิจกรรมการคิดค้นกิจกรรมบนข้อมูลที่รวบรวมมาเพื่อแก้ไขปัญหา การติดตามผล การสรุปเขียนรายงานการวิจัย การสรุป/ถอดบทเรียน ฯลฯ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ เมื่อเราพลิกดูการใช้ประโยชน์ของ Mind-map ก็จะพบว่าสามารถนำมาใช้ได้ในทุกกิจกรรม

► **(4) กติกา/ลำดับขั้นตอน** ในลำดับต่อไป เราจะเห็นว่า Mind-map นั้นมีหลายประเภทที่มีความซับซ้อนและความเป็นระบบที่แตกต่างกัน ในที่นี้จะนำเสนอลำดับขั้นตอนและกติกาในกระบวนการสร้าง

แผนผังความคิดในแบบพื้นฐานทั่วไปก่อน ดังนี้

(4.1) ลำดับขั้นตอน



(4.2) กติกา ดังที่ได้เกริ่นมาแล้วว่า กระบวนการทำแผนผังความคิดนั้นเป็นวิธีการระดมสมองแบบเฉพาะ และมีวิธีการบันทึกแบบเฉพาะตัว ดังนั้น จึงต้องมีกติกาในการดำเนินการ ดังนี้

(i) ให้สมาชิกทุกคนมีสิทธิได้เสนอความคิดเห็น/ข้อมูลตาม "ประเด็นที่ตั้งเอาไว้"

(ii) เพื่อเป็นหลักประกันให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมอย่างเสมอภาคเท่าเทียมกัน อาจจะให้ทุกคนนำเสนอคนละ 1 ความคิดก่อน แล้วจึง

ค่อยเวียนรอบ 2 ให้นำเสนอเพิ่มเติม

(iii) จะไม่มีการตัดสินประเมินความถูกผิด หรือมีการวิพากษ์วิจารณ์แต่ละความคิดที่นำเสนอมา

(iv) ทุกความคิดที่นำเสนอมา ผู้บันทึกจะจดบันทึกทุกความคิดด้วย “คำสั้นๆ” เขียนตัวโตๆ เพื่อให้ทุกคนได้มองเห็น พร้อมทั้งโยงเข้ากับกิ่งต่างๆของข้อความที่เขียนมาแล้ว

(v) สมาชิกทุกคนมีสิทธิที่จะเริ่มต้นนำเสนอความคิดจากตรงส่วนไหนของข้อความที่บันทึกเอาไว้แล้วก็ได้ เช่น จะเริ่มเปิดแง่มุมใหม่ หรือจะต่อยอดจากความคิดที่มีอยู่แล้วบนกระดาดชาร์ตก็ได้

(vi) ด้วยกระบวนการที่กล่าวมาในข้อ (i)-(v) จะทำให้บนกระดาดชาร์ตที่บันทึกไว้จะประกอบไปด้วยความคิดที่หลากหลาย มีแง่มุมต่างๆ

(vii) และการที่สมาชิกคนที่ตอบทีหลังได้เห็นความคิดเห็นของคนอื่นที่ถูกบันทึกเอาไว้บนกระดาดชาร์ต จะทำให้สามารถต่อยอด/ได้หลังความคิดต่อไปได้อีก รวมทั้งรูปแบบของ Mind-map ก็เอื้ออำนวยให้มีการแตกกิ่ง-ก้าน-สาขาได้อยู่แล้ว

(viii) สำหรับระดับการบันทึกนั้น อาจจะขึ้นอยู่กับ “ระดับความสามารถของผู้บันทึกเอง” ผู้บันทึกบางคนอาจจะบันทึกแบบยังไม่ได้จัดระบบความคิด (หรือยังทำไม่ทัน) แต่ผู้บันทึกบางคนก็สามารถจะจัดระบบความคิดให้เป็นหมวดหมู่ได้ทันที

การที่จะมาทำหน้าที่เป็นผู้บันทึกแผนผังความคิดนั้น แม้จะยังจัดระบบความคิดไม่ได้ในทันที (อาจจะยกมาไว้เป็นอีกขั้นตอนหนึ่งภายหลัง) แต่อย่างน้อยก็ต้องมี “ความสามารถในการจับประเด็น” กล่าวคือ จับได้ว่าอะไรเป็นใจความสำคัญหรือแก่นของความคิดนั้น และสามารถแปลงความคิดยาวๆให้มาเป็น “ถ้อยคำหรือข้อความสั้นๆ”

ในกรณีที่ยังไม่มีผู้บันทึกที่ชำนาญ อาจจะมีการยืดหยุ่น

กระบวนการนี้ด้วยการให้ที่ประชุมช่วยกันสรุปประเด็นให้ ผู้บันทึกทำ
หน้าที่เพียงเขียนเท่านั้น รวมทั้งชะลอช่วงเวลาแสดงความคิดเห็นให้ช้า
ลงเพื่อรอคนบันทึก

► (5) ลักษณะพิเศษของแผนผังความคิด

(5.1) ในฐานะที่แผนผังความคิดเป็นเครื่องมือช่วยการทำงานโดยเฉพาะการประชุมประเภทหนึ่ง โดยจัดอยู่ในกลุ่ม “เครื่องมือการระดมสมอง” ดังนั้น คุณวิเศษของ Mind-map ที่มีร่วมกับเครื่องมือระดมสมองประเภทอื่นๆก็คือ เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมอย่างยิ่ง**ในการสร้างการมีส่วนร่วม**ของผู้เข้าประชุม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การทำ Mind-map นั้นได้ติดตั้ง “กระบวนการมีส่วนร่วม” เอาไว้ในกระบวนการเลย เพราะข้อมูลทั้งหมดจะมาจากผู้เข้าร่วมประชุมทั้งสิ้น และหากมีการตั้ง “กติกาสากล” เช่น ให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นคนละ 1 ข้อในรอบแรก “ในรอบต่อไปจึงค่อยใช้หลักความสมัครใจ” ก็ยิ่งจะระดมการมีส่วนร่วมได้อย่างทั่วถึง

(5.2) ลักษณะพิเศษประการที่สองบรรจุอยู่ใน “วิธีการระดมสมอง” และ “วิธีการบันทึก” จากภาพตัวอย่าง Mind-map ที่แสดงไว้ข้างหน้า จะเห็นได้ว่ามีรูปร่างหน้าตาคล้าย “ระบบเส้นประสาทของมนุษย์” ที่มี “จุดศูนย์กลาง” แล้วก็ค่อยๆกระจายออกไปรอบทิศทาง จากรูปร่างหน้าตาของระบบเส้นประสาทในสมองเช่นนี้ จึงมีข้อเสนอว่า “โครงสร้างความคิดของมนุษย์” มิได้มีรูปร่างเป็นลำดับขั้นแบบ 1 2 3 แบบวิธีที่เราชอบใช้ในการจัดระบบข้อมูล แต่น่าจะเป็นรูปร่างของการแตกตัวออกมาจากศูนย์กลาง แล้วแผ่กระจายแตกกิ่ง-ก้าน-สาขาออกไปเรื่อยๆ โดยอาจมีการกระโดดจากกิ่งหนึ่งไปสู่อีกกิ่งหนึ่ง แล้วก็กลับมาแตกก้านจากกิ่งเดิม ด้วยเหตุนี้ วิธีการระดมสมองและวิธีการบันทึกแบบ Mind-map จึงนับว่าสอดคล้องกับรูปลักษณะของโครงสร้างความคิดของมนุษย์มากกว่าวิธีคิดเป็นลำดับขั้นแบบมีตรรกะ

(5.3) และหากเรานำแนวคิดเรื่อง **“กรอบและการยืดหยุ่น”** (Frame & Flexibility - F&F) มาใช้ในการวิเคราะห์ Mind-map เราก็จะพบว่าเครื่องมือชิ้นนี้มีทั้ง **“กรอบและความยืดหยุ่น”** เช่น **วิธีการระดมสมอง**จากผู้เข้าร่วมนั้นจะมีความยืดหยุ่น/ให้อิสระอย่างเต็มที่ที่ไม่มีการบีบบังคับ ไม่มีการตัดสินผิดถูก ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ กรอบที่มีก็มีเพียงกว้างๆคือ ขอให้เกี่ยวข้องในทางใดทางหนึ่งกับ **“ประเด็นหลัก”** ที่กำลังพูดคุยกันเท่านั้น

ส่วนวิธีการบันทึกนั้น ก็จะมีทั้งกรอบและความยืดหยุ่นเช่นเดียวกัน โดยส่วนที่เป็น **“กรอบ”** นั้นจะอยู่ตรงที่มีการกำหนดรูปแบบการบันทึกดังที่กล่าวมาข้างต้น (บันทึกให้เหมือนรูปร่างของเส้นประสาทไม่ให้บันทึกเรียงเป็นข้อๆ) แต่ก็มี **“ความยืดหยุ่น”** ตรงที่ผู้บันทึกจะวางคำตอบของผู้เข้าร่วมไว้ตรงไหนก็ได้โดยยังไม่เข้มงวด (ในขั้นแรก) ว่าจะต้องจัดระบบข้อมูลเลย อย่างมากที่สุด หากเป็นข้อมูลที่เป็นกิ่ง-ก้าน-สาขาเดียวกัน ก็เพียงแต่นำมาวางต่อกันไปเท่านั้น

สำหรับเรื่อง **“การมีกรอบและความยืดหยุ่น”** นี้ การที่จะมีกรอบมากหรือยืดหยุ่นน้อยก็ยังขึ้นอยู่กับ **“ประเภทของแผนผังความคิด”** ที่จะได้กล่าวถึงต่อไป

► **(6) ประเภทของแผนผังความคิด** จากคุณลักษณะต้นแบบของแผนผังความคิดที่ได้กล่าวมาข้างต้น และดังที่ได้กล่าวมาด้วยแล้วว่า เครื่องมือชิ้นนี้มีลักษณะที่ยืดหยุ่น สามารถยืดหยุ่นดัดแปลงมาใช้ได้ในหลายวัตถุประสงค์ หลายฟังก์ชัน โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะย่อยบางอย่างเสียใหม่

ในโครงการวิจัย ASCBR จึงได้ดัดแปลงการใช้แผนผังความคิดให้มีหลายประเภทมากขึ้น และได้ลองนำมาทดลองใช้ในการประชุม เช่น การใช้ Mind-map ในการสร้างความเข้าใจร่วมกันเรื่อง concept paper ของโครงการอย่างละเอียดในกลุ่มพี่เลี้ยง (ดูเนื้อหาในหัวข้อ

“orientation” ในหนังสือเล่ม 1 ของชุดหนังสือไตรภาคนี้) รวมทั้งได้ทดลองวิธีการทำแผนผังความคิดหลายๆแบบในกลุ่มนักวิจัยชุมชน (ดูรายละเอียดต่อไป)

ผลจากการทดลองสรุปได้ว่า อย่างน้อยประเภทของแผนผังความคิดนั้นก็อาจจะมีได้ 3 ประเภท โดยมี**จุดร่วมกัน**คือ “มีวิธีการระดมข้อมูลและวิธีการบันทึกข้อมูลที่เหมือนกันโดยพื้นฐาน” แต่ในแต่ละแบบก็มีคุณลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างดังนี้

Mind-map 3 ระดับ			
เกณฑ์	ระดับที่ 1 แบบธรรมดา (basic)	ระดับที่ 2 แบบเต็มยศ (intermediate)	ระดับที่ 3 แบบทรงเครื่อง (advanced)
1. แหล่งข้อมูล	ความคิดเห็น (opinion)	เอกสาร/ความคิดเห็น	• เอกสาร
2. รูปแบบการ ตั้งข้อมูล	อิสระ	จัดระบบพูดคุย/มี วิทยากร กระบวนการ (FA)	• จัดระบบ/มี FA/มี หัวข้อที่กำหนดมา
3. คำถามที่ใช้	อิสระ	อิสระ/อาจจัดระบบ บ้าง	• มีคำถามค้ำค้ำ (steering question)
4. การบันทึก ข้อมูล	เขียนบน chart (ตามใจผู้เขียน)	เขียนบน chart (เริ่มมี หัวข้อย่อย)	• เขียนบน chart (ตามหัวข้อ)
5. ผลที่เกิดขึ้น	ได้ฟัง/ได้เห็นภาพ (แต่ไม่เป็นระบบ)	ได้ฟัง/ได้เห็นภาพ (เป็นระบบตาม หัวข้อ)	• เห็นภาพอย่าง เป็นระบบตาม หัวข้อ

การทดลองใช้แผนผังความคิดแบบทรงเครื่อง (Advanced) ในกลุ่มพี่เลี้ยง

ในการประชุมฝึกอบรมเพื่อทำความเข้าใจ concept paper ของโครงการ ASCBR ร่วมกันในกลุ่มพี่เลี้ยงเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2561 หัวหน้าโครงการฯ ในฐานะวิทยากรกระบวนการได้ทดลองใช้กระบวนการทำ Mind-map แบบ advanced (เรียกเล่นๆว่า “แบบทรงเครื่อง”) ดังนี้

(1) เป้าหมาย เพื่อให้ทีมพี่เลี้ยงมีความเข้าใจร่วมกันและเห็นภาพของโครงการ ASCBR เป็นภาพเดียวกัน

(2) ขั้นตอนดำเนินการ

(2.1) ขั้นเตรียมการ (Pre-production)

(ก) การเตรียมตัวของกลุ่มผู้ร่วมประชุม/ทีมพี่เลี้ยง จะต้องเตรียมตัวอ่านเอกสาร concept paper ของโครงการ ASCBR มาก่อนเพื่อนำเอาข้อมูลในเอกสารมารวมนำเสนอในระหว่างการประชุม โดยผ่านการ orientation มาแล้วถึงกิจกรรมที่จะทำต่อไปว่าเป็นแบบ advanced Mind-mapping

(ข) การเตรียมตัวของวิทยากร วิทยากรจะต้องเตรียมคำถามค้ำค้ำ (steering question) ในระดับที่เป็น “กึ่ง” ที่แตกออกไปจาก “ประเด็นหลัก” (keyword - ในที่นี้คือ Concept Paper (CP) ของโครงการ ASCBR)

(ค) การเตรียมตัวผู้บันทึก ต้องมีการระบุล่วงหน้าว่าจะให้ใครเป็นผู้บันทึก และผู้บันทึกต้องอ่านเตรียมทำความเข้าใจเอกสาร CP มาอย่างกระจ่าง

(2.2) ขั้นตอนดำเนินการ (Production)

- วิทยากรจะตั้งคำถามค้ำค้ำที่ละคำถามตามลำดับที่ออกแบบจัดระบบไว้

- ผู้เข้าร่วมจะช่วยกันตอบคำถาม (ตามความสมัครใจ แต่พยายามกระจายการมีส่วนร่วมให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้) จากเนื้อหาที่อ่านมาในเอกสาร (ส่วนนี้เป็น “กรอบ”) และสามารถเสริมเพิ่มเติมทั้งข้อมูลและความคิดเห็นโดยอาจจะแทรกเป็นหัวข้อใหญ่หรือเติมแตกหัวข้อย่อยออกไปอีกก็ได้ (ส่วนนี้เป็น “ความยืดหยุ่น”)

- ผู้บันทึกจดคำตอบตามวิธีการบันทึกแบบแผนผังความคิดอย่างเป็นระบบ

(2.3) ขั้นหลังดำเนินการ ที่ประชุมสรุปบทเรียนร่วมกัน และถอดหลักการของ Mind-map แต่ละประเภทออกมา (ดังที่แสดงอยู่ในตาราง)

การทดลองใช้แผนผังความคิดหลายๆแบบในกลุ่มนักวิจัยชุมชน

ในการฝึกอบรมเครื่องมือแผนผังความคิดให้แก่นักวิจัยชุมชน ในช่วงเดือนเมษายน 2562 โดยมีทีมวิทยากรเป็นกลุ่มพี่เลี้ยงของศูนย์ฯ นั้น ทีมวิทยากรได้ออกแบบให้มีกระบวนการทำแผนผังความคิด 2 แบบ คือ ประเภทธรรมดา (basic) และประเภทเต็มยศ (intermediate) โดยแบ่งการดำเนินการเป็น 2 รอบ ในประเด็น “ประโยชน์ของงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น” ซึ่งเป็นหัวข้อที่นักวิจัยชุมชนสามารถจะร่วมให้ข้อมูลได้ เนื่องจากได้ผ่านประสบการณ์การเป็นนักวิจัย CBR มาแล้ว

รอบแรก ใช้กระบวนการทำแผนผังความคิดแบบพื้นฐาน ด้วยการแบ่งกลุ่มย่อย 4 กลุ่มให้ไปทำแผนผังความคิดในประเด็นดังกล่าว มีพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม ให้เวลา 20 นาที

หลังจากกลุ่มย่อยดำเนินการเสร็จสิ้น ให้แต่ละกลุ่มเลือกคำตอบของกลุ่มย่อยมา 3 คำตอบ เพื่อนำเสนอในกลุ่มใหญ่ แล้วประมวลรวมเป็น “แผนผังความคิด” ของที่ประชุมทั้งหมด

รอบที่ 2 ใช้กระบวนการทำแผนผังความคิดแบบเต็มยศ

(intermediate) โดยใช้ประเด็นเดิมคือ “ประโยชน์ของงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น” โดยใช้เทคนิคการเขียนบัตรคำ (card technique) และมีกติกาเพิ่มเติมว่า ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนเขียนบัตรคำ 3 ใบ ในแต่ละใบให้ระบุ “ประโยชน์ของงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นที่มีต่อ (i) ทีมวิจัย (ii) ต่อตัวเอง (iii) ต่อชุมชน กำหนดระยะเวลาให้ 7 นาที

หลังจากนั้น ให้ผู้เข้าร่วมนำเสนอข้อมูลในบัตรคำต่อที่ประชุม เพื่อทำแผนผังความคิดร่วมกัน

การสรุปบทเรียน หลังจากนักวิจัยชุมชนมีประสบการณ์ 2 ครั้งกับการทำแผนผังความคิดแล้ว วิทยากรที่เลี้ยงก็ได้ชวนผู้เข้าร่วมให้ถอดบทเรียน “ความแตกต่างระหว่าง 2 กระบวนการ” และได้ผลสรุปดังนี้

(i) สำหรับรอบแรกจะทำได้ง่ายกว่า เป็นอิสระ และรู้สึกสนุกสนานมากกว่า แต่ก็จะมีปัญหาในขั้นตอนของการสรุปภาพรวม

(ii) ในรอบที่ 2 จะรู้สึกว่ามีอิสระน้อยกว่า คิดได้ยากกว่า รู้สึกเครียดมากกว่า

(iii) แต่ในรอบที่ 2 รู้สึกว่าต้องคิดโดยใช้เหตุใช้ผลมากกว่า และผลสรุปที่ออกมาจะจัดระบบได้ง่ายกว่า

(iv) หากยังไม่ทำรอบแรก จะทำรอบที่ 2 ได้ค่อนข้างยาก

กล่าวโดยสรุปก็คือ ไม่ว่าจะเป็น Mind-map ประเภทใดก็มีข้อเด่นและข้อจำกัดในตัวเองทั้งนั้น การเลือกนำมาใช้จึงขึ้นอยู่กับ “เป้าหมายและความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย” มากกว่า

► **(7) ปัญหาการใช้เครื่องมือ Mind-map** เนื่องจากทั้งในกลุ่มที่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชนนั้นมีประสบการณ์การใช้ Mind-map มาแล้วอย่างมากพอสมควร ดังนั้น ทางทีมวิจัยจึงได้ร่วมกันประมวลปัญหาที่ผ่านมาของการใช้เครื่องมือชิ้นนี้ ดังนี้

(7.1) ปัญหาว่าทำ Mind-map เสร็จแล้ว ไม่ได้นำไปใช้ประโยชน์อะไรต่อไป ปัญหานี้อยู่ในกลุ่มอาการโรค **“มีเครื่องมือก็ต้อง**

ใช้โดยไม่รู้เป้าหมาย” (tool in & for itself) ที่ได้กล่าวถึงมาบ้างแล้ว วิธีแก้ไขก็คือ ต้องระบุ “เป้าหมาย” (ซึ่งมีได้อย่างหลากหลาย) ในการใช้เครื่องมือ

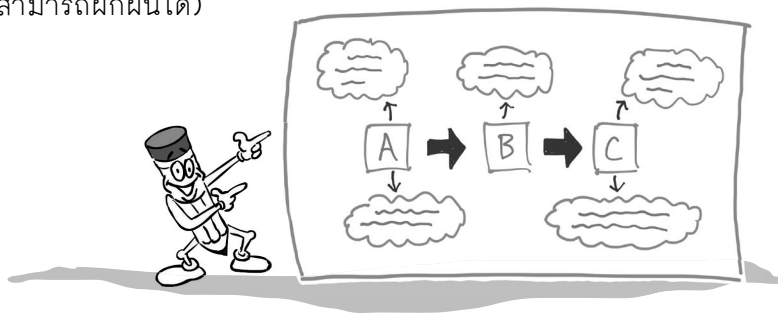
(7.2) มีข้อจำกัดในการใช้ เช่น ใช้ได้ในแบบพื้นฐาน (basic) คือเพื่อระดมข้อมูลแบบอิสระเท่านั้น หรือใช้เพื่อเป้าหมายที่จำกัด เช่น เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่ม ซึ่งอันที่จริง ดังที่ได้กล่าวมาไว้ข้างหน้าแล้วว่า เครื่องมือแผนผังความคิดนี้สามารถใช้ได้แบบสารพัดประโยชน์ และใช้ร่วมกับเครื่องมืออื่นๆได้ในหลายกระบวนการ

(7.3) การทำผัดตากา ดังได้กล่าวมาแล้วว่า กติกาข้อหนึ่งของการทำแผนผังความคิดก็คือ ในระหว่างที่มีการระดมสมองนั้น จะ “ยัง” ไม่มีการตัดสินว่าความคิดใดผิดหรือถูก หรือไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ ทั้งนี้เพื่อสร้างบรรยากาศของการนำเสนอความเห็นให้เป็นไปอย่างอิสระ หากจะมีการพิจารณาความถูกต้องของ “ข้อมูล” (information) อาจจะมาทำกันในขั้นตอนหลัง แต่หากเป็น “ความคิดเห็น” (opinion) แล้ว ก็ไม่น่าจะมีการตัดสินผิดถูก

(7.4) เนื่องจากมีการใช้เครื่องมือ Mind-map มาเป็นเวลานานพอสมควรแล้ว รวมทั้งมีการใช้อย่างแพร่หลาย ทำให้ “แก่นแนวคิด” เกี่ยวกับ Mind-map มีการผิดเพี้ยนไปจากเดิม เช่น แทนที่จะวัดประสิทธิภาพของการใช้เครื่องมือนี้ในแง่ “ความสามารถที่จะระดมและบันทึกข้อมูลได้อย่างกว้างขวางและหลากหลาย” เกณฑ์ที่ใช้วัดคุณภาพของการทำ Mind-map กลับไปอยู่ที่ “ความสวยงามของการเขียนรูป Mind-map” ส่งผลให้ผู้ที่ไม่รู้จัก “แก่นแท้” ของ Mind-map ออกอาการไม่กล้าใช้เครื่องมือนี้ เพราะวาดรูปไม่สวย

(7.5) ปัญหาสุดท้ายเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ “ผู้บันทึก” ซึ่งได้กล่าวมาข้างต้นบ้างแล้วว่า คุณสมบัติประการหนึ่งของผู้บันทึกก็คือ ต้องมีความสามารถเบื้องต้นในการจับประเด็นได้ และความ

สามารถในระดับต่อมาก็คือ สามารถสรุปเป็นถ้อยคำสั้นๆ หรือเป็นภาพ/เป็นสัญลักษณ์ได้ ซึ่งคุณสมบัติดังกล่าวอาจจะหาไม่ได้ในบางคน เช่น พวกที่ชอบจดบันทึกแบบจดยละเอียดทั้งหมด หรือผู้ที่ไม่ว่าจะจัด “ข้อมูลดิบ” (รูป) ลงกล่อง “นามธรรม” ที่เป็นถ้อยคำสั้นๆ หรือเป็นภาพ/สัญลักษณ์ได้อย่างไร (อย่างไรก็ตาม ความสามารถประเภทนี้ก็สามารถฝึกฝนได้)



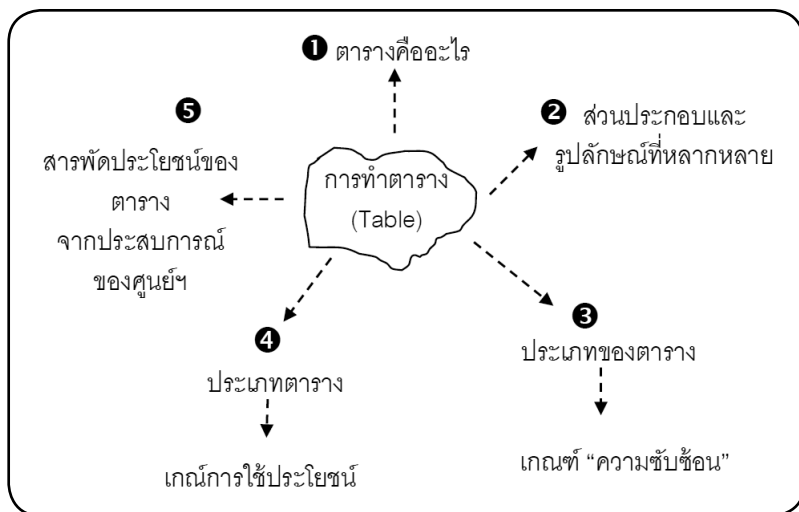
เครื่องมือ A/S ชั้นที่ 5 : การทำตาราง

ในบรรดาเครื่องมือการวิเคราะห์สังเคราะห์ทั้ง 12 ชั้นนั้น หากเราจัดแบ่งโดยใช้ “ประสบการณ์ต้นทุนของศูนย์” เป็นเกณฑ์ ก็อาจจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ศูนย์ฯ มีประสบการณ์ใช้อย่างมาก กับเครื่องมือ A/S ที่ยังค่อนข้างแปลกหน้า/แปลกใหม่สำหรับศูนย์ฯ สำหรับเครื่องมือ A/S คือการใช้ตารางนี้ จัดว่าอยู่ในประเภทเครื่องมือที่ศูนย์ฯ มีประสบการณ์การใช้อย่างมากพอสมควร ดังนั้น สำหรับเครื่องมือประเภทที่ศูนย์ฯ มีประสบการณ์มากอยู่แล้วนี้ ทางโครงการ ASCBR ก็จะใช้วิธีการ “เพิ่มเติม ต่อยอดชุดความรู้ทุนเดิมของศูนย์ฯ ให้มากขึ้น”

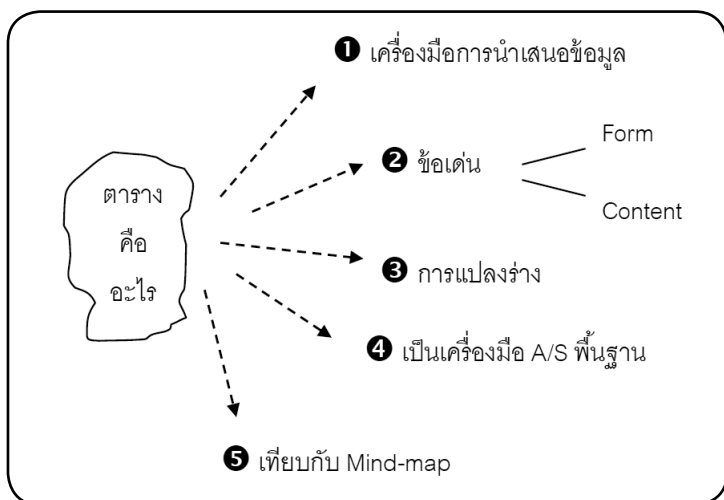
อันที่จริง เครื่องมือเช่นตารางนั้น เมื่อมองดูแบบผาดๆ ก็ดูเป็นเครื่องมือชิ้นเล็กๆ ที่ไม่น่าจะมีความสำคัญอะไร และเราก็พบเห็น

อยู่ในรายงานการวิจัยกันอย่างเจเนตา แต่เมื่อมองดูอย่างเพ่งพิศแล้ว จากกล้องการวิเคราะห์-สังเคราะห์ เครื่องมือตารางถือได้ว่ามีศักยภาพที่จะใช้เป็นเครื่องมือ**สังเคราะห์ขั้นพื้นฐานได้ดีที่สุด** และไม่ยุ่งยากในการใช้ รวมทั้งยังสามารถ “ดัดแปลง/ประยุกต์” ให้ใช้ได้อย่างสารพัดประโยชน์และหลากหลายฟังก์ชันได้อีกด้วย

ในที่นี้ จะขอประมวลประสบการณ์การใช้เครื่องมือ “เล็กแต่แจ๋ว” ขึ้นนี้ในแง่มุมต่างๆ ดังนี้



(1) ตารางคืออะไร เราจะเดินตามรอยชั้นบันไดของ B. Bloom ด้วยการขึ้นบันไดขั้นแรกที่จะทำความรู้จักว่า “ตารางนั้นคืออะไร” ใน 4-5 แ่งมุมดังนี้



(1.1) ตารางเป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอข้อมูลที่มี **การจัดระบบ**เป็นรูปลักษณะพิเศษ (และมีให้เลือกหลายรูปลักษณะ) โดยที่รูปแบบการนำเสนอข้อมูลด้วยตารางนั้น จะแตกต่างไปจากการนำเสนอด้วยรูปแบบการเขียนพรรณนาแบบเป็นย่อหน้าๆ

ตัวอย่างรูปโฉมโดยทั่วไปของการนำเสนอในรูปแบบตาราง จะเป็นประมาณนี้

ตารางที่ 9 แสดงสรุปรายรับ-รายจ่ายของประปาตำบลบ้านคา ในปี 2557-2559

ช่วงเวลา	รายรับ		รวม รายรับ (บาท)	รายจ่าย*		รวม รายรับ (บาท)	คงเหลือ (บาท)
	ค่าน้ำ ประปา	ค่าซ่อม บำรุง		ค่าไฟฟ้า	ค่าจ้าง เก็บน้ำ		
ปี 2557	122,910	18,240	141,150	105,993	24,582	130,575	10,575
ปี 2558	152,736	18,240	170,976	101,445	30,547	131,992	38,984
ปี 2559	122,574	5,090	127,664	93,758	24,224	117,982	9,682

หมายเหตุ: * รายจ่ายยังไม่รวมค่าวัสดุในการซ่อมแซมท่อประปาและอื่นๆ

จากรูปลักษณะข้างต้น อาจารย์ส่วนประกอบสำคัญของ “ตาราง” ได้ว่า

- การมีกรอบ (สี่เหลี่ยมหรือรูปทรงอื่นๆ) โดยที่ภายในจะมีข้อมูลบนแกน X (ที่แบ่งเป็นช่องๆ) หรือแกน X กับแกน Y โดยการที่จะเลือก “ตัวแปรหรือข้อมูลใดให้เป็นแกน X หรือแกน Y ก็แล้วแต่เป้าหมายว่าต้องการให้อ่านข้อมูลออกมาเป็น “หมวดหมู่แบบไหน” เช่น อ่านตามจำนวนปีหรือตามรายรับ-รายจ่าย เป็นต้น

- ข้อความที่บรรจุในตาราง ส่วนใหญ่จะเป็น “ข้อความสรุป” (ไม่ใช่ข้อความพรรณนาหรืออธิบาย) โดยอาจแสดงเป็นตัวเลขหรือสัญลักษณ์อื่นๆ

- มีหลายรูปลักษณะ (ดูตัวอย่างต่อไป)

(1.2) ข้อเด่นของตารางคือ มีการกำหนดเพียง **“รูปแบบ”** (form) ที่กล่าวไว้ข้างต้นเท่านั้น (คือมีแกน X หรือแกน X กับแกน Y และมีข้อความสรุป/ภาพ/สัญลักษณ์) ส่วนในแง่ **“เนื้อหา”** นั้น มีความยืดหยุ่นอย่างมาก สามารถที่จะนำเนื้อหาทุกประเภทมาใส่ในรูปแบบของตารางได้ทั้งหมด

(1.3) การแปลงร่าง เนื่องจากตารางเป็นเครื่องมือในการ **นำเสนอข้อมูล** ดังนั้น ข้อมูลที่จะนำมาใส่ในตารางนั้นจึงมีใช่ “ข้อมูลดิบ” หากแต่เป็น “ข้อมูลที่ผ่านการแปลงร่าง” (transform) จากข้อมูลดิบที่อาจจะบันทึกเป็นบรรทัด เป็นย่อหน้า เป็นหน้า ฯลฯ ข้อมูลดิบเหล่านั้นจะถูก “สรุปย่อ” ให้สามารถนำมาบรรจุในกรอบของตารางเพื่อแสดง “ภาพรวม” ของประเด็นนั้นๆ การแปลงร่างนี้มีเป้าหมายเพื่อให้อ่าน/ดูได้อย่างเข้าใจโดยง่ายและรวดเร็ว โดยต้องคำนึงถึงผู้อ่าน/ผู้รับสารและเป้าหมายของการนำเสนอเป็นสำคัญ

(1.4) ดังที่เกริ่นมาข้างต้นแล้วว่า จากคุณสมบัติขั้นพื้นฐานของรูปแบบตาราง จึงทำให้ตารางสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือการ

สังเคราะห์ขึ้นพื้นฐานได้อย่างดีที่สุดและง่ายที่สุด

(1.5) **เปรียบเทียบ กับ Mind-map** เนื่องจากทั้งตารางและแผนผังความคิดนั้นเป็นเครื่องมือที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในหลายแง่มุม ดังนั้น เพื่อทำความรู้จัก “ตาราง” ให้ดีขึ้น เราอาจจะเปรียบเทียบจุดร่วม/จุดต่างระหว่าง 2 เครื่องมือ ดังนี้

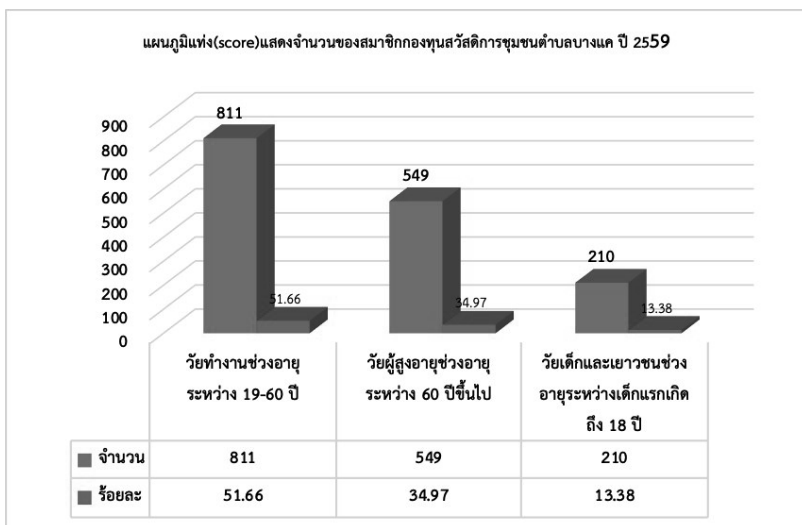
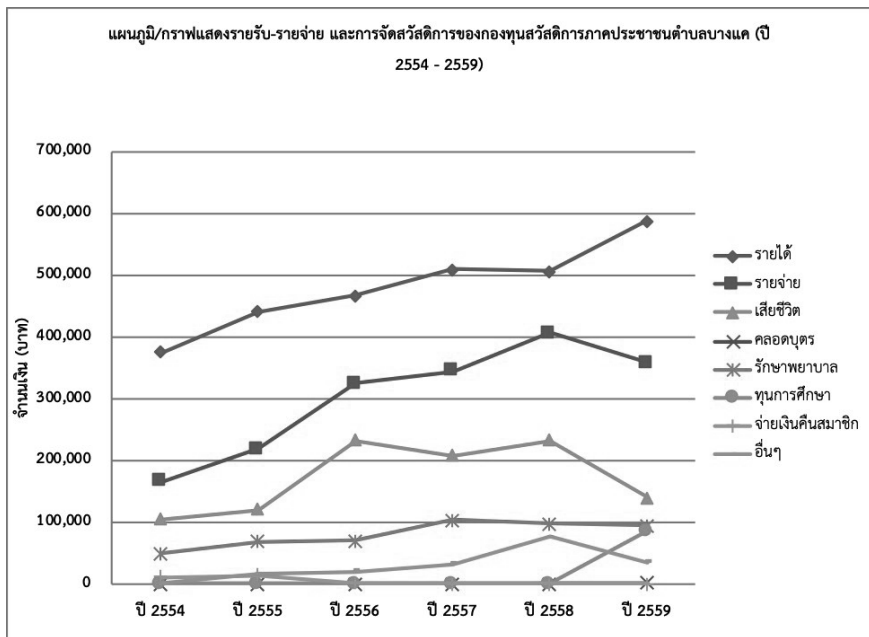
ตารางแสดงการเปรียบเทียบเครื่องมือ Mind-map และตาราง

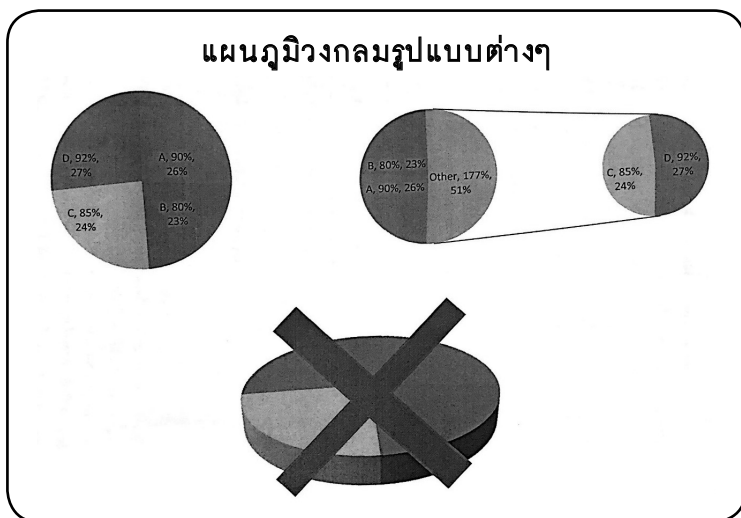
เกณฑ์	เครื่องมือ	
	Mind-map	ตาราง (Table)
1. จุดร่วม (common)	จัดหมวดหมู่ข้อมูล	จัดหมวดหมู่ข้อมูล
2. ข้อต่าง (different)	มีกรอบ (Frame) น้อย & เน้นการยืดหยุ่น (flexibility)	มีกรอบ Frame) ตรงรูปแบบ (form) แต่เนื้อหา (content) มี flexibility ได้มาก
3. เป้าหมายการใช้งาน	ใช้ระดมความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ	ใช้เพื่อการนำเสนอข้อมูลที่จัดระบบมาแล้ว
4. กระบวนการ	อยู่ขั้นตอนแรก ใช้ในการระดมความคิดเห็น	เป็นขั้นตอนที่ 2 ต้องนำข้อมูลที่ได้ออกแบบเพื่อนำเสนอ

สำหรับคำว่า “ตาราง” (Table) นี้ ในที่นี้ใช้ในความหมายกว้างๆแบบทั่วไป โดยที่จะมีคำหลายคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน เช่น คำว่า “กราฟ” “ชาร์ต” “ไดอแกรม ฯลฯ” ซึ่งในที่นี้อนุโลมว่าอยู่ใน “ตระกูลตาราง” ด้วยกัน

(2) **ส่วนประกอบและรูปลักษณะที่หลากหลาย** ในขณะที่ “แก่นของฟอร์ม” ของตารางจะยึดหลักอยู่ที่คุณลักษณะที่ได้กล่าวมาแล้ว อย่างไรก็ตาม ก็ได้มีการแปลง “รูปฟอร์ม” ของตารางออกไปจาก

“ต้นแบบ/ต้นฉบับ” บ้างเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการนำเสนอ ในที่นี้
จะยกตัวอย่างรูปลักษณะที่หลากหลายของตารางดังนี้





(3) ประเภทของตารางแบ่งตามเกณฑ์ “ความซับซ้อน”
เมื่อแบ่งตารางตามเกณฑ์ความซับซ้อนของตัวแปรที่นำมาใช้ทำตาราง
จะแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

(3.1) ตารางแบบทางเดียว ตัวอย่างเช่น

ตารางที่ 7 แสดงการจัดสวัสดิการของกลุ่มกองทุนสวัสดิการชุมชน
ตำบลบางนางลี่

สวัสดิการ	สิทธิประโยชน์
1. เกี่ยวกับการเกิด	- ทำขวัญเด็กแรกเกิด 500 บาท (คือทุนการศึกษา) - ค่านอนโรงพยาบาลคืนละ 100 บาท ไม่เกิน 7 คืน
2. เกี่ยวกับการเจ็บป่วย	ค่านอนโรงพยาบาลคืนละ 100 บาท แต่ไม่เกินปีละ 10 คืน/ปี
3. เกี่ยวกับการเสียชีวิต	♦ จ่ายเป็นค่าทำศพให้ตามอายุการเป็นสมาชิก • เป็นสมาชิก 6 เดือน ถึง 2 ปี จ่าย 2,500 บาท • เป็นสมาชิก 2 ปี ถึง 4 ปี จ่าย 5,000 บาท • เป็นสมาชิก 4 ปี ถึง 10 ปี จ่าย 10,000 บาท
4. ทุนการศึกษา	• ทุนการศึกษาทุนละ 200 บาท จำนวน 50 ทุนต่อปี สำหรับเด็กอายุระหว่าง 3-12 ปี

ในตารางแบบทางเดียวนี้ ตัวแปรในแกน X หรือแกน Y จะมีเพียงชั้นเดียวเท่านั้น

(3.2) ตารางแบบหลายทาง ตัวอย่างเช่น

ตารางที่ 5 แสดงบัญชีรายรับ-จ่าย เงินกองทุนสวัสดิการภาคประชาชน
ตำบลบางแค

ปี	รายได้ (บาท)	รายจ่าย (บาท)	สวัสดิการ (บาท)					อื่นๆ (บาท)
			เสียชีวิต	คลอด บุตร	รักษา พยาบาล	ทุนการ ศึกษา	จ่าย เงินคืน สมาชิก	
ปี 2554	373,780	165,712	105,000	500	48,800	-	11,412	-
ปี 2555	440,556	218,234	120,500	-	68,700	-	14,034	15,000
ปี 2556	466,169	324,898	232,500	-	69,900	-	2,598	19,900
ปี 2557	509,393	343,596	207,500	-	104,200	-	-	31,896
ปี 2558	506,793	406,301	232,500	500	97,400	-	-	75,901
ปี 2559	588,187	357,509	140,500	2,000	94,100	85,400	-	35,509

ในตารางแบบหลายทางนี้ ตัวแปรในแกน X หรือแกน Y จะมีลำดับชั้นหลายชั้น เช่น ตัวแปร “ช่วงปี” ก็จะมีหลายช่วง ตัวแปร “สวัสดิการ” ก็จะมีหลายประเภท เป็นต้น

(4) ประเภทของตารางแบ่งตามประโยชน์การนำไปใช้ในทาง
วิชาการอาจจะแบ่งได้เป็น 4 ประเภทคือ

(4.1) เพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์ของตนเอง/ภายในกลุ่ม
ตัวอย่างเช่น

**ตารางที่ 6 แสดงปริมาณน้ำจากบ่อทั้ง 4 ลูก
ที่ใช้ในการทำน้ำประปาหมู่บ้าน**

บ่อ	พื้นที่	ขนาด (ม.)	ปริมาตร (ลิตร/ปี)	ผู้ใช้น้ำประปา (ครัวเรือน)
บ่อบ้านป่าเล็ก	หมู่ 13	80x120x4	19,200,000	152 ครัวเรือน
บ่อบ้านน้ำเสาะ	หมู่ 13	60x80x3	7,200,000	
บ่อบ้านพื้รณ	หมู่ 13	40x60x3	3,600,000	
บ่อบ้านลุงลิตร	หมู่ 13	40x80x3	4,800,000	
รวม			34,800,000 ลิตร/ปี	

โครงการวิจัยกลุ่มตัวอย่างเรื่อง “การบริหารจัดการน้ำในพื้นที่ ต.บ้านคา” ได้ทำการสำรวจน้ำจากบ่อทั้ง 4 ลูกที่นำมาใช้ในการนำมาทำน้ำประปาหมู่บ้าน และนำเอาข้อมูลทั้งหมดมาสังเคราะห์เป็นภาพรวมเพื่อวิเคราะห์ทั้งด้านทรัพยากรน้ำที่มี (supply) และด้านความต้องการใช้ของครัวเรือนทั้งหมด (demand) เพื่อวางแผนการบริหารจัดการน้ำต่อไป

(4.2) เพื่อใช้ในการนำเสนอเพื่อวางนโยบายต่อไป

**สรุปรายรับ รายจ่าย และสวัสดิการของกองทุนชุมชน ต.แม่กลอง
จ.สมุทรสงคราม ปี 2552-2559**

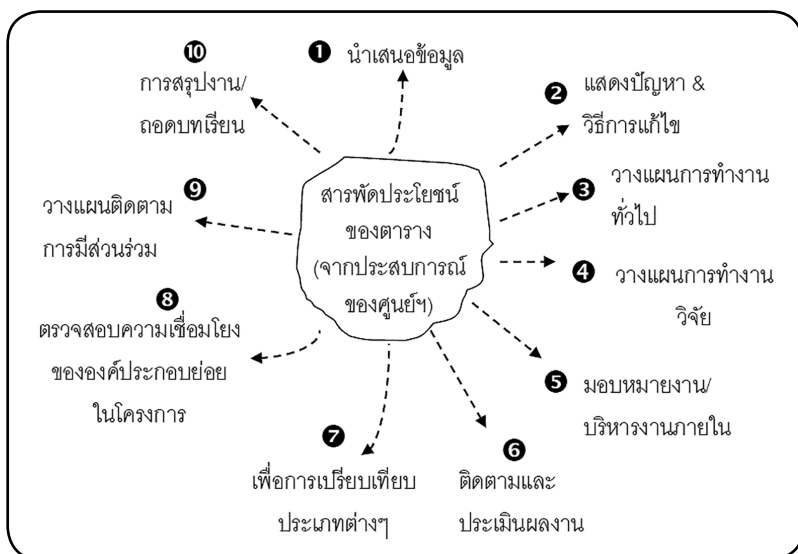
ปี	รายรับ	ค่าจัดการ	สวัสดิการ	รายจ่าย	รายละเอียดสวัสดิการ (บาท)					
	(บาท)	(บาท)	(บาท)	(บาท)	เกิด	เจ็บป่วย	เสียชีวิต	พิการ	การศึกษา	ผู้สูงอายุ
2552	261,618	12,834	8,400	21,234	800	4,800	2,800	-	-	-
2553	326,334	29,748	90,100	119,848	6,900	45,400	37,800	-	-	-
2554	693,414	38,757	169,800	208,557	3,100	61,600	105,100	-	-	-
2555	1,067,662	55,683	345,000	400,683	9,000	97,700	238,300	-	-	-
2556	1,446,054	115,714	494,500	610,214	5,900	146,000	342,600	-	-	-
2557	1,046,661	106,660	499,200	605,860	11,700	159,600	327,900	-	-	-
2558	1,33,813	166,745	539,700	706,445	7,500	164,300	361,900	-	-	-
2559	1,323,144	135,778	882,500	1,018,278	4,500	172,000	622,900	10,000	61,100	12,000
รวม	7,518,700	647,639	3,029,200	3,691,119	851,400	851,400	2,039,300	10,000	61,100	12,000

ในโครงการวิจัยตัวอย่างเรื่อง “การบริหารจัดการกองทุนสวัสดิการชุมชน ต.แม่กลอง” คณะกรรมการมีนโยบายที่จะเพิ่มประเภทสวัสดิการเพื่อจูงใจให้คนในชุมชนเข้ามาสมัครเป็นสมาชิกเพิ่มมากขึ้น ทางทีมวิจัยของโครงการนี้จึงได้สังเคราะห์ภาพรวมของรายรับ-รายจ่ายตั้งแต่ปีพ.ศ.2552-2559 และประเภทสวัสดิการที่ได้จัดให้แล้ว เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และพิจารณาเป็นนโยบายต่อไป

(4.3) เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานทางวิชาการ เป็นตัวอย่างของตารางโดยทั่วไปที่เห็นในรายงานวิจัยทั่วไป

(4.4) เพื่อใช้ในการนำเสนอต่อสาธารณะ ซึ่งมักจะเป็นกรณีการนำเสนอข้อมูลเพื่อการรณรงค์ประเด็นทางสังคมหรือการขับเคลื่อนวาระทางสังคมเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ตารางแสดงสถิติของผู้ขับขี่รถมอเตอร์ไซด์ที่เสียชีวิตเนื่องจากการไม่สวมหมวกกันน็อค เป็นต้น

(5) สารพัดประโยชน์จากเครื่องมือการทำตาราง จากประสบการณ์ของคุณย่า ถึงแม้ว่าเป้าหมาย/ฟังก์ชันพื้นฐานของการทำตารางนั้นจะเป็นไปเพื่อการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการสังเคราะห์/ประมวลเป็นภาพรวม เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจอย่างรวดเร็ว และแม้ว่าในหัวข้อที่ 4 จะได้กล่าวถึงประโยชน์ที่เพิ่มมากขึ้นจากการใช้ตารางประเภทต่างๆก็ตาม แต่ทว่าในประสบการณ์การทำงานวิจัย CBR ของคุณย่า ก็พบว่า ยังมีประโยชน์อีกหลายด้านที่สามารถจะนำรูปแบบของตารางมาใช้ได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



(5.1) การใช้ประโยชน์เพื่อการนำเสนอข้อมูล เป็นการ
ใช้ในฟังก์ชันพื้นฐานทั่วไป ซึ่งในงานวิจัย CBR ก็ได้นำมาใช้เช่นเดียวกัน
เช่นในโครงการวิจัยตัวอย่างของตำบลมะขามล้ม จ.สุพรรณบุรี ที่มีเป้า
หมายจะแสวงหารูปแบบการทำนาแบบใหม่ที่สามารถจะลดต้นทุนและ
ไม่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ เช่น การทำนาแบบเดิมที่มีอยู่ซึ่งใช้สารเคมี/
ปุ๋ย/ยาฆ่าแมลงอย่างมาก ทางทีมวิจัยจึงได้นำเอาข้อมูลรายละเอียดของ
การทำนาแบบเดิม (ใช้สารเคมี) แบบใหม่ (ทำนาแบบอินทรีย์) และ
ทำนาแบบผสมมานำเสนอต่อกลุ่มดังนี้

สรุปต้นทุนในการทำงานทั้ง 3 รูปแบบ ของตำบลมะขามล้ม อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี					
แบบเดิม	ต้นทุน (บาท/ไร่)	แบบอินทรีย์	ต้นทุน (บาท/ไร่)	ผสมทั้ง 2 อย่าง	ต้นทุน (บาท/ไร่)
1.ค่าเมล็ดพันธุ์	420	ค่าเมล็ดพันธุ์	-	ค่าเมล็ดพันธุ์	-
2.ค่าปุ๋ย	700	ค่าปุ๋ย	700	ค่าปุ๋ย	2,200
3.ค่ายา	3,500	ค่ายา	500	ค่ายา	500
4.ค่าเกี่ยว	500	ค่าเกี่ยว	500	ค่าเกี่ยว	500
5.ค่าขนเมล็ดพันธุ์	120	ค่าขนเมล็ดพันธุ์	120	ค่าขนเมล็ดพันธุ์	120
6.ค่าวิดน้ำ	100	ค่าวิดน้ำ	100	ค่าวิดน้ำ	100
7.ค่าจ้างแรงงาน	680	ค่าจ้างแรงงาน	250	ค่าจ้างแรงงาน	250
		วัตถุดิบทำ น้ำหมักชีวภาพ	500	วัตถุดิบทำ น้ำหมักชีวภาพ	500
รวม	6,020	รวม	2,670	รวม	4,170



(5.2) การใช้ประโยชน์เพื่อการแสดงปัญหาและวิธีการจัดการ ดังเช่น โครงการวิจัยตัวอย่างเรื่องการบริหารจัดการน้ำพื้นที่บ้านคา ได้ผสมผสานเครื่องมือการทำตารางกับการใช้เครื่องมือ timeline ที่แสดงให้เห็นทั้งปัญหาและวิธีการแก้ไขตั้งแต่ปี พ.ศ.2500-ปัจจุบัน โดยนำเสนอเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 4 สรุปสถานการณ์ปัญหาสำคัญและการบริหารจัดการน้ำในพื้นที่บ้านบาคา ตั้งแต่ปี พ.ศ.2500 – ปัจจุบัน

ช่วงเวลา	เหตุการณ์สำคัญ	การปลูกพืช / ทำอาชีพ อื่นๆ	แหล่งน้ำที่ใช้	ความต้องการ การใช้น้ำ	สถานการณ์ปัญหา	การแก้ไข้ปัญหา / การ จัดการ	ความช่วยเหลือจาก หน่วยงาน
พ.ศ. 2500 - 2515	ป่าไม้ถูกเผาไหม้จนหมดหมด ฤดูกาล พื้นที่เดิมมีข้าว กะเหรี่ยงอาศัยอยู่	ปลูกข้าวโพด ข้าวไร่ ข้าว ฟาง เมล่อน	น้ำฝน	เพียงพอ ส่วนที่ต้อง ตามฤดูกาล			
พ.ศ. 2515 - 2518	เริ่มมีคนเข้ามาจับจองที่ดิน มี การสร้างฝั่มน้ำลงลงไปแจ้ง	ปลูกข้าวโพด เนื้อ ถั่ว ถั่ว	น้ำฝน	ไม่เพียงพอ	น้ำขาดแคลนมาก มีการใช้ สมุนไพรรักษาโรค ชาว กะเหรี่ยงเริ่มอพยพย้ายไปหา ที่ที่กินใหม่ในปี พ.ศ. 2515	มีการขุดบ่อน้ำลึกส่งไป เจ็ดระหว่างพระ ชาวบ้าน และหน่วยราชการ	ขอความช่วยเหลือจากหน่วย ราชการในการขุดบ่อ
พ.ศ. 2522- 2523	มีการทำเหมืองแร่ดีบุกใน พื้นที่	ปลูกข้าวโพด มะละกอ ฟักทอง ไร่ในครัวเรือน แต่ส่วนใหญ่ไปรับจ้างร่อนแร่	น้ำฝนและน้ำบ่อ	ไม่เพียงพอ	น้ำขาดแคลนมาก	ขุดบ่อลึกๆ ตามลำห้วยไว้ใช้ เอง เมื่อพื้นที่น้ำฝนมีทราย มากกลับบ่อ ก็จะต้องขุดบ่อ ใหม่	
พ.ศ. 2525 - 2527	มีนายทุนนำพืชไร่สับปะรดมา ปลูกในพื้นที่ มีการจ้าง แรงงาน	ปลูกข้าวโพด เนื้อ ถั่ว รับจ้างทำงานในไร่ของ นายทุน	น้ำฝนและน้ำบ่อ	ไม่เพียงพอ	น้ำไม่ลดลงจากการปลูกพืชไร่ สับปะรด น้ำขาดแคลนมาก เริ่มมีตลาดนัดซื้อผักขาย คน ที่พึ่งพาปัจจัยการผลิตจาก ภายนอก	ชาวบ้านกับพระมาช่วยกัน ขุดบ่อที่บริเวณสำนักสงฆ์ ให้มีขนาดใหญ่ขึ้น	รพช. ได้เข้ามาขุดสระใหญ่ เนื้อที่ 10 ไร่ ตรงพื้นที่บ่อ เก่า แต่ช่วยเป็นสระฉุกเฉิน ของบ้านไปตั้งแต่ในปี 2527
พ.ศ. 2525 - 2527	เริ่มมีคนตัดเจ้าหมู่บ้านเป็น ถนอมกระดืบ และปี 2531 มี ถนอมลาดยางเข้ามาในหมู่บ้าน สายบาคา - ร่องเจริญ						รพช. (เร่งจัดพัฒนาชนบท) ช่วยสร้างถนนในหมู่บ้าน

(5.3) การใช้ประโยชน์เพื่อการวางแผนการทำงาน

ทุเรียน	เดือน												การจัดการผลผลิต		
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ขาย	แปรรูป	รับประทานเอง
ออกดอก															
ดอกบาน															
ติดลูก															
เก็บ															
ผลผลิต															
การดูแลบำรุงต้น													95%	-	5%
แนวโน้มผลผลิต	1.ผลผลิตเพิ่ม 2.ราคาดี														

ตัวอย่างเช่นในโครงการวิจัยตัวอย่างเรื่องการแสวงหารูปแบบการจัดการสวนผลไม้บ้านศาลเจ้า ต.ตะพง จ.ระยอง ที่ทีมวิจัยได้ใช้ตารางในการบันทึกข้อมูลขั้นตอนของผลไม้ประเภทต่างๆ เช่น ทุเรียน เงาะ มังคุด ฯลฯ ในแต่ละเดือน ดังแสดงในตารางข้างบน

(5.4) การใช้ประโยชน์เพื่อการวางแผนการทำงานในโครงการวิจัย

ตารางที่ 2 แผนงานโครงการแนวทางการสร้างการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการกองทุนสวัสดิการภาคประชาชนตำบลบางแค อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ระยะที่ 2 (1 มิถุนายน 2560 - 31 ธันวาคม 2560)

กิจกรรม	พ.ศ. 2560						
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
1. การประชุมทีมวิจัยและคณะกรรมการ	←						→
2. อบรมเพิ่มทักษะด้านการบริหารงานและการทำงานกับชุมชนให้คณะกรรมการ		↔					
3. เก็บข้อมูลวิถีชีวิตและสภาพการเปลี่ยนแปลงในชุมชน		↔					
4. กระบวนการดำเนินงานการสร้างการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการของกองทุนสวัสดิการภาคประชาชนตำบลบางแค				↔			
5. สรุปบทเรียนและวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำงานวิจัย					↔		
6. ประสานสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูลของกองทุนสวัสดิการภาคประชาชนตำบลบางแค	←					→	
7. เวทีกำหนดกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการของกองทุนสวัสดิการภาคประชาชนตำบลบางแค					↔		
8. จัดทำสรุปผลการดำเนินโครงการ							↔

ในทุกโครงการวิจัย CBR ที่ศูนย์ฯเป็นพี่เลี้ยง ทางศูนย์ฯ จะดำเนินการให้ทีมวิจัยทุกทีมจัดทำแผนงานของโครงการวิจัยออกมาในรูปแบบตารางดังตัวอย่างข้างบนนี้

(5.5) การใช้ประโยชน์เพื่อการมอบหมายงาน/การแบ่งงานกันรับผิดชอบ

จากฟังก์ชันพื้นฐานของตารางที่จะใช้ประโยชน์ในแง่การนำเสนอข้อมูลนั้น เราสามารถที่จะเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานโดยดัดแปลงมาเป็น “เครื่องมือการบริหารงานภายในกลุ่ม” เช่น การแบ่งงานกันรับผิดชอบ ตัวอย่างใกล้เคียงตัวกันเช่น ในกิจกรรมหลายๆทางของโครงการ ASCBR ที่ต้องการเสริมความเข้าใจเรื่อง “วิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S” ในกลุ่มทีมวิจัยพี่เลี้ยงให้มั่นคงแข็งแรง ดังนั้น ทางโครงการจึงออกแบบ “กิจกรรมการศึกษา 20 วิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ร่วมกัน” โดยใช้วิธีการแบ่งงานกันรับผิดชอบโดยให้สมาชิกในทีมวิจัยทั้งหมดแบ่งหัวข้อวิธีการติดตั้งทั้ง 20 หัวข้อไปศึกษาในรายละเอียดคนละ 1 หัวข้อ เพื่อมาเป็นวิทยากรเฉพาะหัวข้อนำเสนอเพื่ออภิปรายร่วมกัน

ในการแบ่งงานนี้ ผู้ประสานงานได้ใช้เครื่องมือตารางจัดการให้สมาชิกทีมวิจัยกลุ่มพี่เลี้ยงเลือกหัวข้อตามความถนัดและความสนใจผ่านการทำงานแบบออนไลน์ซึ่งช่วยให้ทุกคนเห็นข้อมูลการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมๆกัน และเป็นปัจจุบัน การใช้เครื่องมือตารางดังกล่าวช่วยให้การจัดการการแบ่งความรับผิดชอบเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว โปร่งใส (ให้หลักการว่า “ใครเลือกก่อน ได้สิทธิ์ก่อน”)

แบบฟอร์มการเลือกวิธีการติดตั้งเครื่องมือ 20 วิธีการมานำเสนอ (20 เม.ย. 2562)
วัตถุประสงค์ : “เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประเมินความเข้าใจในการเลือกใช่วิธีการติดตั้งเครื่องมือทั้ง 20 วิธีการ”

วิธีการ :

1) ให้แต่ละคนเลือกวิธีการติดตั้งคนละ 1 เครื่องมือ (ถ้ามีคนเลือกแล้วห้ามเลือกซ้ำ)

2) ศึกษาวิธีการติดตั้งที่ตนเองเลือก (รายงาน+ประสบการณ์ที่เคยทำผ่านมา)

3) เตรียมมานำเสนอให้เพื่อนๆ ฟังตามความเข้าใจ

****หมายเหตุ : ควรเตรียมไว้ให้พร้อมสำหรับการพบกันครั้งหน้า วันที่ 1-3 พ.ค. 62

ที่	วิธีการติดตั้ง	รายชื่อคนรับผิดชอบ
1	การทำความเข้าใจกันเมื่อเริ่มแรก	จุไรรัตน์
2	การบรรยายแบบมีส่วนร่วม	อ.वलันต์
3	การใช้เกมในหลายๆเป้าหมาย	คำรณ
4	การระดมสมอง	นันท์สสร
5	การใช้ Work shop (ทำงานกลุ่มย่อย)	พี่พวงทอง
6	การถอด/สรุปบทเรียน	อรธิดา
7	การสาธิต	ลีละพร
8	การฝึกปฏิบัติและทำการบ้าน	บุญรักษ์/วิวรรณ
9	เทคนิคการใช้บัตรคำ	เฉลิมพล
10	เทคนิคเห็นรูปถอดนาม	พืวินดา
11	การสร้างนิยามจากข้างล่าง	พี่ลันติ
12	การติดตั้งซ้ำ/เรียกใช้	พี่อาภา
13	การติดตั้งความรู้ระดับหลักการ	พี่สินธุ
14	เทคนิคการเผาหัวเครื่อง	พี่เอนศ
15	การออกแบบเนื้อหาแบบรางคู่	อ.กาญจนา
16	การยกระดับขีดความสามารถ	พี่ลักขณา
17	การสื่อสารสองทางและการตั้งชื่อ	พี่รัตนาวดี
18	เทคนิคการปรับแก้	อ.วรลักษณ์
19	การจัดการความหลากหลายแบบลู่ออก	อ.กาญจนา
20	เทคนิคการถมตรงที่เป็นหลุม	อ.กาญจนา

(5.6) การใช้ประโยชน์เพื่อการติดตามและประเมินผลงาน (Monitoring & Evaluation)

ในวงจรกระบวนการทำงานให้มีคุณภาพนั้น การติดตามงานเพื่อนำมาตัดสินใจว่า จะดำเนินการต่อไปแบบเดิมหรือจะต้องปรับแก้อะไรนั้น ถือได้ว่าเป็นตัวประกันความสำเร็จของงาน ศูนย์ฯได้ใช้เครื่องมือการทำตารางนี้มาช่วยในการทำงานติดตามงานและประเมินผลดังตัวอย่างนี้

โครงการแนวทางการบริหารจัดการกลุ่มกองทุนสวัสดิการชุมชนที่เหมาะสมกับบริบทชุมชน ตำบลบางนางลี่ อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม	
ทบทวนกิจกรรมที่ได้ทำงาน	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์กับทีมวิจัย การทำความเข้าใจในโครงการวิจัย 2. วางแผนการดำเนินงาน เพื่อวางแผนทางการพูดคุยในเวทีนัดหมายการลงพื้นที่ ชี้แจงบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน 3. ลงพื้นที่จัดเวทีในวันที่ 1 กรกฎาคม 2555 ณ บ้านอดีตผู้ใหญ่จวน เวทีสร้างความเข้าใจ ย้อนอดีตมองปัจจุบัน 4. วันที่ 6 สิงหาคม 2555 ลงพื้นที่จัดเวทีในวันที่ 2 ณ ศูนย์การเรียนรู้ หมู่ที่ 1 เวทีสร้างความเข้าใจย้อนอดีต ดูปัจจุบัน 5. วันที่ 10 ตุลาคม 2555 ประชุมทีมวิจัย แจงผลการดำเนินงานของทีมวิจัยกับสกว. เรื่องการเงิน งบประมาณสนับสนุนการวิจัย เงินงวดแรกและการเปิดบัญชี นัดหมายการลงพื้นที่ในครั้งต่อไป 6. วันที่ 18 ตุลาคม 2555 ลงพื้นที่จัดเวที ในเวทีที่ 3 หมู่ที่ 4 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลบางลี่ เวทีสร้างความเข้าใจ นัดลงพื้นที่ในครั้งต่อไป 7. วันที่ 20 ตุลาคม 2555 ลงพื้นที่ในเวที ที่ 4 ณ ศูนย์การเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียง หมู่ที่ 2 เวทีสร้างความเข้าใจ นัดลงพื้นที่ในครั้งต่อไป 8. วันที่ 26 2555 ลงพื้นที่ในเวทีที่ 5 ณ ศูนย์การเรียนรู้หมู่ที่ 4 เวทีย้อนอดีต มองปัจจุบัน
สิ่งที่ได้ค้นพบจากการดำเนินงาน	1. เห็นการมีส่วนร่วมของทีม 2. เกิดความสัมพันธ์ในชุมชนมากขึ้น 3. ทีมวิจัยกล้าแสดงความคิดเห็น 4. สามารถรวบรวมข้อมูลก่อนลงเวที เพื่อตอบข้อซักถาม 5. ทราบเกี่ยวกับเรื่องพืชสมุนไพรในการรักษาโรคต่างๆ 6. ทราบข้อมูลเกี่ยวกับบริบทชุมชนเพิ่มมากขึ้น

คำถาม	ทำไมต้องทำวิจัย ทำวิจัยเนื่องจากมีผู้สูงอายุเสียชีวิตจำนวนมาก รายจ่ายเพิ่มขึ้น รายรับมีน้อย ยังไม่ได้รับงบประมาณ ทำให้มีเงินไม่พอกับรายจ่าย สมาชิกไม่เข้าใจ ต้องการเงินเต็มตามที่ระบุไว้ในระเบียบข้อบังคับ ทำให้เกิดปัญหาขึ้น สาเหตุหลักคือ การแก้ไขระเบียบโดยไม่ได้ออกสมาชิก และมีปัญหาเรื่องการบริหารจัดการกลุ่ม จึงนำมาซึ่งการวิจัยโครงการนี้
ข้อเสนอแนะ	หน้าที่ของนักวิจัย ต้องสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจ ภายในเวลาที่จำกัด อย่าพูดเพียงอย่างเดียว

(5.7) การใช้ประโยชน์เพื่อเปรียบเทียบในรูปแบบต่างๆ

การใช้ประโยชน์จากการทำตารางในลักษณะนี้ จะเป็นการบูรณาการเครื่องมือการทำตารางเข้ากับเครื่องมือการทำงานประเภทอื่นๆ ของศูนย์ฯ เช่น ผสมผสานกับเครื่องมือการวิเคราะห์เปรียบเทียบ (Comparison analysis) เครื่องมือวัดความเปลี่ยนแปลง (change analysis) เป็นต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

กลุ่ม 1	การวัดการเปลี่ยนแปลง	คะแนน (ก่อน) คะแนนเต็ม10	คะแนน (หลัง) คะแนนเต็ม10	หากจะทำให้ดีขึ้น	บทเรียน / ข้อสังเกต
1. กลุ่มความเข้มแข็งของการบริหารน้ำของโป่งนก	1. ทักษะการจัดการน้ำ	2 เกือบจะไม่มีการประชุม	8 มีคณะกรรมการประชุมมากกว่า 3 ปี งัดการปลูกข้าวโพดบนคันคลอง	ยังมีปัญหาเหลือในคลองขอยทิ้งลิกตัดบานประตูทำลายอาคารชลประทาน	
	2. การให้ความร่วมมือ	2 เปิด/ปิดอาคารชลประทาน	7 เปิดประชุมสร้างความเข้าใจและดึงผู้นำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมแจ้งว่าอาคารชำรุดและปรับปรุงแก้ไขด้วยตนเองทำความสะอาด	เน้นเรื่องบทบาทในการดูแลรักษาให้ชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการซ่อมบำรุง	ชาวบ้านควรซ่อมบำรุงได้เอง ผ่านการเก็บเงินกองทุนมาใช้ในส่วนนี้

กลุ่ม 1	การวัดการเปลี่ยนแปลง	คะแนน (ก่อน) คะแนนเต็ม10	คะแนน (หลัง) คะแนนเต็ม10	หากจะทำ ให้ดีขึ้น	บทเรียน / ข้อสังเกต
	3. การจัดการปัญหา	1	6		
	4. บทบาทของผู้นำชุมชน	1	5		
	5. บทบาทกลุ่ม	1	8 รับทราบแนวทางการแก้ไข ปัญหาชัดเจนมากขึ้น		
	6. บทบาทของคณะกรรมการ	1	9 เข้าใจบทบาทชัดเจน		
	7. การดูแลอาคารชลประทาน	2	7 มีส่วนร่วมในการสำรวจอาคารชลประทาน		
	8. บทบาทของชลประทานกลุ่ม	2	7 มีความชำนาญเพิ่มขึ้น เข้าใจบริบทพื้นที่		

(5.8) การใช้ประโยชน์เพื่อการตรวจสอบความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบย่อยของแผนงาน/โครงการ

ในการทำโครงการวิจัยเช่น CBR นั้น จะเป็นงานที่มีระยะเวลายาวนาน (ประมาณ 1 ปีอย่างน้อย) ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยๆ หลายประเภท มีคนและกลุ่มคนต่างๆเข้ามาเกี่ยวข้องมากมาย ด้วยเงื่อนไขต่างๆที่กล่าวมานี้ หากไม่มี “กลไกควบคุม” ส่วนประกอบย่อยๆ เช่น กิจกรรม กลุ่มคน ระยะเวลาที่ทำกิจกรรม งบประมาณ ที่สำคัญคือ

วัตถุประสงค์/เป้าหมายกับผลลัพธ์ที่ออกมา ก็เป็นไปได้ว่าบรรดาส่วนประกอบย่อยๆนี้อาจจะ “แตกฝูง” กระจายกระจายกันออกไป เช่น การทำกิจกรรมย่อยบางกิจกรรมอาจจะไม่ได้ตอบวัตถุประสงค์ (ตัวอย่างเช่น การไปดูงาน) ในการนี้ ศูนย์ฯ ได้ใช้เครื่องมือการทำตารางในการรวบรวมองค์ประกอบย่อยๆ ของโครงการเพื่อป้องกันปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น

ในทุกโครงการวิจัย CBR ที่ศูนย์ฯ เป็นพี่เลี้ยง จึงจะมีการทำเอกสารของแผนงานในรูปแบบของตารางเช่นตัวอย่างนี้



(5.9) การใช้ประโยชน์เพื่อวางแผนหรือตรวจสอบเรื่อง การมีส่วนร่วม

เนื่องจากแนวคิดเรื่อง “การมีส่วนร่วม” ถือเป็นคาถาข้อหนึ่งของงานวิจัย CBR แต่ทว่าในภาคปฏิบัติการ จะแปลงแนวคิดนี้ให้ออกมาเป็นแผนงานหรือกิจกรรมได้อย่างไร จะชวนใครให้เข้าร่วมในกิจกรรมใด เข้าร่วมแล้วเกิดเป็นผลดีหรือผลเสียกันแน่

ดังนั้น เครื่องมือการทำตารางจึงถูกนำมาใช้โดยสร้างเป็น template สำหรับใช้วางแผนหรือติดตามการมีส่วนร่วม ดังตัวอย่างข้างล่างนี้

ตารางวิเคราะห์PARในแต่ละขั้นตอน "โครงการวางแผนพัฒนาหมู่บ้านแบบประชาธิปไตย"					
ขั้นตอนกิจกรรม	เกณฑ์ในการวิเคราะห์				
	การมีส่วนร่วม (ประเด็น)			ผลที่เกิด	วางแผนต่อไปในอนาคต
	Stakeholder (ใคร)	บทบาทอย่างไร	เอาละร่วมร่วม		
(1) การสร้างความเข้าใจและสร้างทีม 1.1. จัดเวทีพูดคุย เพื่อสถานการณ์ 1.2. จัดกิจกรรมพลังกลุ่ม ภาวะผู้นำ 1.3. จัดเวทีพูดคุยเรื่องราวในอดีต 1.4. กิจกรรมแม่น้ำพีช	ผู้เฒ่าบ้าน / คำนัน / นายกอ.ด. / นายอำเภอ	ร่วมประชุมพูดคุย		1. เกิดการรับฟังความต้องการของชาวบ้าน 2. รู้จักและเข้าใจกลุ่มชาวบ้าน 3. พัฒนาศักยภาพของทีมงาน 4. ชาวบ้านรู้แนวทางเราจะจัดเวทีอะไร	1. การจัดทำสื่อแจ้ง 2. การจัดกิจกรรมโดย นายอำเภอมาแลกเปลี่ยน คปร.
	ผู้นำหมู่บ้าน				3. กำหนดเป้าหมายร่วมกันก่อน สำรวจผู้นำ
	ชาวบ้าน	เตรียมสถานที่		5. เกิดกิจกรรมการจัด คปร. 6. ชาวบ้านเรียนรู้กระบวนการและเห็นประโยชน์จากสิ่งที่ได้ ให้ทดลองทำ พลังกลุ่ม / ภาวะผู้นำ	4. วางแผนการจัดทำแผนที่ ทำมือ
	จน.	เตรียมเอกสาร เสร็จแผนอุปกรณ์	รถส่ง พลังขา ปากกา	7. เกิดทีม คปร. 8. ชาวบ้านรู้และเข้าใจ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น	
	คุณเรือน	ช่วยกระบวนการกลุ่ม จับประเด็นปัญหาตาม ประสานพื้นที่		1. ได้เรียนรู้บทบาทของตนเอง	
เกษตรกรตำบล เจ้าหน้าที่บ้านไม้	นท.	ผ่านเทคนิค / เครื่องขยายเสียง ประสานพื้นที่	เครื่องเสียง ในโทรศัพท์		

(5.10) การใช้ประโยชน์เพื่อการสรุปงาน

สำหรับขั้นตอนการทำงานวิจัยแบบ CBR นั้น หลังจากที่ได้ดำเนินกิจกรรมทุกอย่างมาแล้ว ในจุดแวะพักจุดสุดท้ายก็จะเป็นกิจกรรมการถอดบทเรียนหรือสรุปบทเรียนจากการทำงานทั้งหมด ซึ่งเปรียบเสมือนการกด save ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพื่อให้มั่นใจว่า การทำวิจัยครั้งนั้นจะไม่พลาดเป้าสำคัญ คือ “การพัฒนาปัญญาของคนทำวิจัย”



และเพื่อให้การถอดบทเรียนหรือการสรุปบทเรียนนั้นไม่ขาดลอยไปจากรูปธรรมจริงที่ได้ดำเนินการมา จึงมีการใช้ตารางมาเป็นเครื่องมือช่วยดังตัวอย่างข้างล่างนี้

ตารางที่ 1 สรุปผลการดำเนินงานโครงการกระบวนการบริหารจัดการกลุ่มกองทุนสวัสดิการชุมชนตำบลบางน้ำผึ้ง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ระยะที่ 2 (1 กุมภาพันธ์ 2559 – 31 กรกฎาคม 2560)

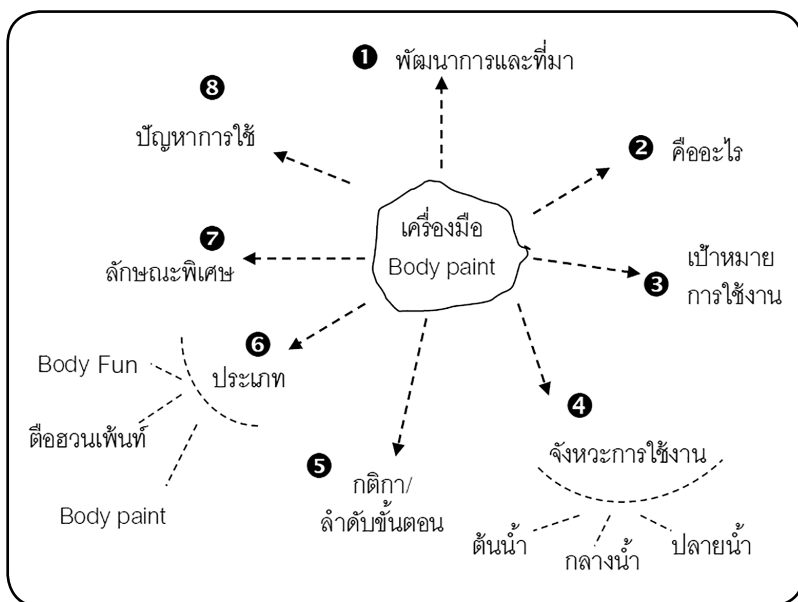
กิจกรรม	วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย	กระบวนการ/วิธีการ	ผลที่จะได้รับ	ระยะเวลา	ผลการดำเนินงาน	บทเรียนที่ได้
1. จัดเวทีสร้างความเข้าใจโครงการ	1. สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงการวิจัยให้กับชาวบ้านในชุมชน 5 หมู่บ้าน 2. เพื่อหาแนวร่วมในการทำงานโครงการ	1. คณะกรรมการกองทุน 2. สมาชิกกองทุนฯ 3. แกนนำชุมชน 4. ชาวบ้านในด้านลบบางส่วน	1. จัดเวทีพูดคุยชาวบ้านเพื่อสร้างความเข้าใจในการดำเนินงานโครงการ	1. คนในชุมชนมีความเข้าใจในการทำโครงการวิจัย 2. ได้แนวร่วมในการดำเนินงาน	6 พ.ค. 59 7 พ.ค. 59 9 พ.ค. 59 4 พ.ค. 60	-คนในชุมชนมีความเข้าใจโครงการ และเห็นความสำคัญของกลุ่มสวัสดิการ รวมทั้งได้ทราบความต้องการเรื่องการจัดสวัสดิการและระเบียบกองทุนรวมด้วย -การสรุปบทเรียนหลังทำกิจกรรมทุกครั้ง ช่วยให้มีการนำบทเรียนไปใช้ปรับปรุงการจัดเวทีในครั้งต่อไปได้	-การวางแผนงาน การแบ่งบทบาทของทีมวิจัยเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนจะจัดเวทีช่วยในการดำเนินงานมีประสิทธิภาพได้ทั้งสาระและกระบวนการ -การแสดงความเห็นในที่ทำงาน ช่วยให้เกิดการแบ่งบทบาทได้อย่างเหมาะสม และสามารถจัดการออกมาได้
2. การประชุมทีมวิจัยและกรรมการ	1. เพื่อให้ทีมวิจัยวางแผนการดำเนินงานโครงการวิจัย 2. เพื่อประเมินสถานการณ์กองทุนเป็นระยะ	1. ทีมวิจัยและแกนนำชุมชน 2. ผู้ที่สนใจกระบวนการทำงานวิจัย	1. จัดเวทีประชุมประจำเดือน คณะกรรมการกองทุนฯ 2. ทีมวิจัยและกรรมการกองทุนมีข้อเสนอแนะ/ข้อสงสัย	1. ทีมวิจัยและกรรมการได้แผนการดำเนินงานในแต่ละเดือน 2. ทีมวิจัยและกรรมการกองทุนมีข้อเสนอแนะ/ข้อสงสัย	20 เม.ย. 59 3 ธ.ค. 59 14 ก.พ. 60 ประชุมที่หน้าวิทยาลัยราชภัฏ เข้าใจ	-เกิดตารางแผนการดำเนินงานของทีมวิจัย และการแบ่งบทบาทภายในทีมงาน เพื่อจัดกิจกรรมของแต่ละหมู่บ้าน -ทราบสถานการณ์ของกองทุนจากคณะกรรมการแต่ละหมู่บ้านสามารถนำใช้วางแผนการจัดสวัสดิการกองทุนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป	

จากตัวอย่างประโยชน์ของการใช้ตารางอย่างน้อย 10 ประการ ที่กล่าวมานั้น เป็นประจักษ์พยานถึงคุณลักษณะที่ “ยืดหยุ่นอย่างยิ่ง” ของตารางที่ได้กล่าวมาตั้งแต่แรกเริ่มว่า การทำตารางนั้นมี “ข้อกำหนดเพียงเล็กน้อย” เกี่ยวกับรูปแบบ/รูปลักษณ์ แต่ทว่าในแง่ “เนื้อหาที่จะเอามาใส่ใน” จะ “ไร้ข้อกำหนด” รวมทั้งตารางยังมีความยืดหยุ่นที่พร้อมจะ “รวมการเฉพาะกิจ” กับเครื่องมือ A/S ประเภทอื่นๆได้ตลอดเวลา ดังนั้น การใช้ประโยชน์จากเครื่องมือนี้จึงยังคงมีเส้นทางเดินในอนาคตได้อีกยาวไกล

เครื่องมือ A/S ขั้นที่ 6 : Body Paint



สำหรับเครื่องมือการวิเคราะห์-สังเคราะห์ Body Paint นี้ เป็นเครื่องมือที่หัวหน้าโครงการวิจัย (ดร.กาญจนา แก้วเทพ) ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือนี้ หากทว่าในกลุ่มพี่เลี้ยงรุ่นอาวุโสและรุ่นกลาง 2 ท่านมีความรู้และมีประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือ Body Paint มาพอสมควร พี่เลี้ยงทั้ง 2 ท่านจึงได้นำความรู้และประสบการณ์ดังกล่าวมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในการฝึกอบรม และเนื้อหาที่ประมวลได้จากแลกเปลี่ยนกันในเรื่องเครื่องมือ Body Paint มีดังนี้



(1) พัฒนาการและแหล่งที่มาของการระบายสีบนร่างกาย

ปรากฏการณ์การใช้สีระบายบนร่างกายและไปนำเสนอในที่สาธารณะในสังคมสมัยใหม่นั้น สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนมากในราวๆช่วงปีค.ศ.1950 โดยการริเริ่มของกลุ่มศิลปิน และได้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีรูปแบบที่ชัดเจนมากขึ้นว่าเป็นการเพ้นท์ร่างกายเพื่อนำเสนอต่อที่สาธารณะโดยอาจจะมีความหมายต่าง ๆ กัน เช่น เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบทางศิลปะ เป็นส่วนหนึ่งของการรณรงค์ทางสังคม ฯลฯ

อันที่จริง การระบายสีบนร่างกายไม่ว่าจะเป็นการทาสีบนอวัยวะบางส่วน เช่น ใบหน้า ฝ่ามือ ขวัก หรือตลอดทั้งลำตัวนั้นมิใช่สิ่งแปลกใหม่ในวัฒนธรรมและอารยธรรมของมนุษยชาติ เพราะในธรรมเนียมประเพณีของชนเผ่าต่างๆ ล้วนมีการเพ้นท์สีตามส่วนต่างๆของร่างกายเพื่อสื่อความหมายและเป้าหมายในวาระโอกาสต่างๆอยู่แล้ว เช่น ช่วงออกทำสงคราม ในประเพณีแต่งงาน ในงานเฉลิมฉลองเทศกาลต่างๆ

สิ่งนี้อาจจะเปลี่ยนแปลงไปก็อาจเป็นเป้าหมายและการสื่อความหมายของการระบายสีเหล่านั้น

หลังจากผ่านแวดวงของศิลปะแล้ว การระบายสีบนร่างกายที่เรียกกันว่า body paint ก็ได้กลายมาเป็นเครื่องมือช่วยการเรียนการสอนในวิชาพวกกายวิภาคศาสตร์ของบรรดานักศึกษาแพทย์และสาหรณสุขสาขาต่างๆ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับร่างกายของมนุษย์อย่างถูกต้องและแม่นยำ วิธีการเรียนรู้ร่างกายของมนุษย์นั้นก็มีหลายวิธี เช่น การฝึกชำแหละอวัยวะส่วนต่างๆจากร่างกายของคนจริงๆ รวมทั้งวิธีการใช้การระบายสีบนอวัยวะเพื่อให้เกิดการจดจำและเกิดความสนุกสนานในการเรียน ดังที่มีตัวอย่างงานวิจัยเรื่องการใช้ Body Paint เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ที่ได้ผลในการเรียนวิชากายวิภาคศาสตร์ในสาขาการแพทย์และสาหรณสุข (เช่น งานวิจัยของพิชานีย์ จริยพงศ์ และคณะ, 2558)

ในช่วงทศวรรษ 1970 ขบวนการเคลื่อนไหวสตรีนิยม (Feminism) ในอเมริกาเริ่มเติบโต ประเด็นที่กลุ่มสตรีนิยมต่อสู้อย่างเป็นหลักคือเรื่อง “สิทธิในร่างกายของสตรี” ทั้งนี้เพราะการเอารัดเอาเปรียบผู้หญิงนั้นกระทำผ่านร่างกายเป็นหลัก ตั้งแต่ประเด็นหนักๆ เช่น การตกตียรยา การข่มขืน การห้ามทำแท้ง มาจนถึงประเด็นเบาๆ เช่น การบังคับให้ผู้หญิงมีรูปร่างตามมาตรฐาน (อกใหญ่ เอวคอด สะโพกผาย) ต้องผอม ผิวต้องขาว รูปร่างต้องสูง ใบหน้าต้องมีโหนกแก้มสูง เป็นต้น เมื่อการกดขี่ครอบงำเริ่มที่ร่างกาย พื้นที่การต่อสู้ก็ต้องไปตั้งต้นที่ร่างกายเช่นเดียวกัน ในการนี้ เครื่องมือ body paint จึงถูกนำมาใช้ในการจัดการฝึกอบรมให้ผู้หญิงรู้จักร่างกายของตนเอง เช่น การวาดรูปร่างร่างกาย แล้วให้ระบุนวามดลูก ตับโตอยู่ตรงไหน เป็นต้น เมื่อรู้จักแล้วจะได้พิทักษ์รักษาสติธิในร่างกายของตนเอง เช่น การรณรงค์เรื่องสิทธิในการทำแท้งให้เป็นการตัดสินใจของผู้หญิง ไม่ใช่กฎหมาย เป็นต้น

จากกลุ่มผู้เสียเปรียบที่เป็นผู้หญิง เครื่องมือ body paint ก็ได้ถูกนำมาใช้ในการทำงานพัฒนากับคนกลุ่มอื่นๆ เช่น กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มผู้พิการ ฯลฯ โดยเชื่อมโยงปัญหาของกลุ่มคนต่างๆ เหล่านี้เข้ากับเรื่องร่างกาย (เช่น ในกลุ่มผู้สูงอายุก็พูดคุยกันว่า ทำไมเดินแล้วเหนื่อย ทำไมปวดเข่า ทำไมไม่อยากรับประทานอาหาร) ทั้งนี้เป้าหมายของการใช้เครื่องมือ body paint นี้ก็เพื่อให้รู้จักและเข้าใจร่างกายของตนเองอย่างเป็นรูปธรรมในเบื้องต้น เพื่อการบริหารจัดการในลำดับต่อไป

สำหรับการก้าวเข้ามาของ body paint ในแวดวงการวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของไทยนั้น เริ่มมาจากการที่คุณอรุณี เวียงแสง ผู้ประสานงานศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น จ.แม่ฮ่องสอน ได้นำมาใช้ในการอบรมวิทยากรกระบวนการ (Facilitator) และการวิเคราะห์ชุมชนแบบมีส่วนร่วม เนื่องจาก “วิทยากรกระบวนการ” นั้น เป็นคนที่ต้องมีคุณสมบัติและมีคุณลักษณะเฉพาะบางอย่างเพื่อไปปฏิบัติการกิจในการดำเนินการประชุม คุณอรุณีจึงได้คิดรูปตัวคนขึ้นมา จาก “ตัวรูปธรรม” คืออวัยวะต่างๆ แล้วเชื่อมโยงไปหา “ตัวนามธรรม” ที่เป็นคุณสมบัติของวิทยากร เช่น “หัวใจ” (รูป) ก็แทน “หลักคิด” (นาม) “หัวใจ” ก็เป็นเรื่องของ “จิตใจ” “มือ” ก็แทน “การลงมือทำ” และนอกจากจะมี “อวัยวะย่อยๆ” (the part) เหล่านี้แล้ว ก็ต้องเน้น “การทำงานประสานเชื่อมโยงกัน” (relation/inter-connected) จึงจะทำให้ “ร่างกาย” (body) ซึ่งเป็น “ส่วนรวมทั้งหมด” (the whole) ดำรงอยู่ได้

ต่อจากนั้นในแวดวง CBR ก็ได้มีการพัฒนาและขยายการใช้ body paint ในการทำสังเคราะห์รายงานจากกลุ่มย่อยในประเด็นต่างๆ และฟังก์ชันอื่นๆอีกต่อไป

(2) Body Paint คืออะไร ในเบื้องต้น เราอาจกล่าวได้อย่าง

ง่าย ๆ ว่า body paint เป็นทั้งเครื่องมือระดมความคิดเห็นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล และเป็นทั้งเครื่องมือการสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นต้นที่แสดงออกมาในรูปลักษณะพิเศษคือ “รูปร่างกายมนุษย์” แต่ประเด็นที่ทำให้ body paint มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างไปจากการประมวลสรุปสังเคราะห์ในรูปแบบอื่นๆ เช่น Mind-map ตาราง ฯลฯ ก็อยู่ตรงคำว่า “Body/องค์/ร่างกาย” นี้เอง

คำว่า **“Body”** ภาษาไทยแปลคำว่า body ว่า “ร่างกาย” แต่ทว่ายังมีอีกคำหนึ่งที่แสดงคุณสมบัติของ body ได้ชัดเจนคือคำว่า “องค์” สิ่งที่จะเรียกว่าเป็น “องค์” หรือ “ร่างกาย” นั้น ถือว่าเป็น “ระบบหนึ่ง” (system) ที่จะต้องมีส่วนประกอบ 4 องค์ประกอบคือ

(ก) ต้องมีส่วนประกอบย่อย (part) ที่มากกว่า 1 อย่างขึ้นไป ในกรณีของร่างกายก็ได้แก่ อวัยวะต่างๆ ในกรณีของกองทุนสวัสดิการก็ได้แก่ คณะกรรมการ กฎระเบียบ สมาชิก ระบบบัญชี ระบบประชาสัมพันธ์ ฯลฯ

(ข) ส่วนย่อยๆ (part) แต่ละส่วนนั้นต้องมีการระบุ “บทบาทหน้าที่” (function) เฉพาะของตน เช่น หัวใจมีหน้าที่สูบฉีดโลหิต ฯลฯ และในการทำหน้าที่นี้จะต้องมีการ “ประสานงาน/เชื่อมโยงกัน” (connected) เช่น หลังจากหัวใจสูบฉีดโลหิตแล้วก็ต้องส่งต่อไปให้ปอดฟอกโลหิตต่อไป องค์ประกอบที่ 2 นี้เป็นเรื่อง **“ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยด้วยกัน”** (part-part relationship) ในกรณีกองทุนสวัสดิการก็เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างคณะกรรมการกับสมาชิกเป็นอย่างไร (สำนวนไทยพูดว่า “หยิกเล็บ ก็เจ็บไปถึงเนื้อ”)

(ค) ส่วนย่อยแต่ละส่วนนั้นต้องมี **“ตำแหน่งแห่งที่”** (position) อย่างแน่นอนว่าอยู่ส่วนไหนของ “โครงสร้างองค์ทั้งหมด” เช่น หัวต้องอยู่ส่วนล่าง สมองต้องอยู่ส่วนบน เป็นต้น

(ง) ส่วนย่อยทั้งหมดต้องมี “การเชื่อมโยงอย่างเป็นระบบทั้ง

ระบบ” โดยมี “กลไกต่างๆ” เป็นตัวยึดโยง เช่นในกรณีของร่างกาย ก็จะมีเส้นเลือด ข้อต่อ เส้นประสาท หรือในกรณีของกองทุนสวัสดิการฯ ก็จะมีกลไก เช่น การประชุมประจำเดือนของคณะกรรมการ การประชุมพบปะสมาชิกประจำปี การทำรายงานชี้แจงความก้าวหน้า การมีเอกสารว่าด้วยกฎระเบียบของกองทุน เป็นต้น คุณสมบัติในข้อ (ง) นี้ จะทำให้ส่วนรวมทั้งหมดดำรงอยู่ได้ เพราะการทำงานของส่วนย่อยที่ยึดโยงกันเรียกว่าเป็น “ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนรวม” (part-whole relationship) (สำนวนไทยพูดว่า “ปลาตายตัวเดียว เหม็นไปทั้งข้อง”)

จากองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วนนี้ หากขาดไปข้อใดข้อหนึ่ง สิ่งนั้นก็จะมีสภาพเป็น “องค์/body”

(3) เป้าหมายการใช้งาน ถึงแม้ว่า body paint จะเป็นเครื่องมือที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีหน้าที่พื้นฐานคือเป็นเครื่องมือเพื่อการระดมเก็บข้อมูล และเป็นเครื่องมือประมวลสรุป/สังเคราะห์ข้อมูลในเบื้องต้น แต่ทว่าจากประสบการณ์การใช้เครื่องมือชิ้นนี้ของพี่เลี้ยง CBR ก็ได้ขยายเป้าหมายการใช้งานเครื่องมือ body paint ออกไปอีกอย่างมากมายโดยการผสมผสานกับเครื่องมือการทำงานประเภทอื่นๆ เช่น การตั้งคำถามชวนคิด (inquiry question) การจัดหมวดหมู่ (grouping) การวิเคราะห์เปรียบเทียบ (comparison analysis) ฯลฯ และยังส่งผลให้เกิดการแตกตัวของเครื่องมือ body paint ออกเป็นประเภทย่อยๆ อีกหลายประเภท (ดูรายละเอียดต่อไป)

ตัวอย่างของเป้าหมายการใช้งานเครื่องมือ body paint ในการทำงานของพี่เลี้ยงของ CBR มีดังนี้

- ใช้เพื่อการจัดกลุ่มข้อมูล (แบ่งประเภททอวิยะย่อย)
- ใช้เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม (เหมือนเทคนิคการระดมสมอง)
- ใช้เพื่อดึงข้อสรุปจากภาพองค์รวมทั้งหมด
- ใช้เพื่อเชื่อมโยงระหว่างส่วนย่อยกับส่วนย่อย
(เช่น รายงานกลุ่มย่อยหลายๆกลุ่ม)
- ใช้เพื่อประเมินความรู้ของผู้เข้าร่วม (เช่น ความรู้เรื่องบทบาทหน้าที่ของส่วนย่อยๆ)
- ใช้เพื่อออกแบบหรือปรับกิจกรรม (เช่น การวิเคราะห์ระบบของร่างกายทั้งหมดว่าจุดอ่อนอยู่ตรงไหน ต้องปรับแก้อย่างไร)
- ใช้เพื่อการสรุปแบบเชื่อมโยงทุกส่วนย่อยให้เป็นภาพรวม
- ใช้เพื่อเปรียบเทียบระหว่างส่วนย่อยต่างๆ
- ใช้เพื่อค้นหา “จุดที่เป็นปัญหา” ของระบบทั้งหมดเป็นต้น

(4) จังหวะการใช้ สามารถใช้ได้ทั้ง 3 Moments ของขั้นตอนการทำงานวิจัย คือ ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ โดยดัดแปลงวัตถุประสงค์ของการใช้เครื่องมือให้สอดคล้องกับความต้องการในแต่ละ Moment เช่น

(4.1) ช่วงต้นน้ำ ในช่วงการพัฒนาโจทย์วิจัย อาจจะใช้เครื่องมือ body paint เพื่อทำความรู้จัก “ตัวเอง” (หมายถึงโจทย์การวิจัย) เช่น ส่วนไหนของงานสวัสดิการชุมชนที่ถือว่าเป็นหัวใจ เป็นสมอง เป็นมือ เป็นเท้า เป็นกระเพาะ เป็นต้น

(4.2) กลางน้ำ เป็นขั้นตอนของการสร้างเครื่องมือและเก็บข้อมูล ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือ body paint มาช่วยดู “ประเภทข้อมูลที่ต้องการเก็บ” แบบเห็นภาพรวม (ทั้งร่างกาย) และช่วยจัดหมวด

หมู่ข้อมูลหลังจากเก็บมาแล้ว รวมทั้งการสังเคราะห์ภาพรวมของข้อมูล ซึ่งเป็นคุณสมบัติพิเศษของ Body Paint อยู่แล้ว

(4.3) ขั้นปลายน้ำ ซึ่งเป็นขั้นตอนตั้งแต่การค้นคิดกิจกรรมบนข้อมูลที่สังเคราะห์มาแล้ว การสรุปทบทวน ซึ่งสามารถนำเอา body paint ที่สร้างไว้ตอนต้นน้ำมาใช้ทบทวนอีกครั้ง

(5) กติกา/ลำดับขั้นตอนดำเนินการ ขั้นตอนการใช้เครื่องมือทุกประเภทรวมทั้ง body paint จะประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

(5.1) ขั้นเตรียมการ (Pre-production) ในขั้นนี้ วิทยากรจะต้องเตรียมออกแบบเนื้อหาให้เข้ากับตัวเครื่องมือ body paint โดยจะต้องแตก “ประเด็นที่จะศึกษา” ออกเป็น “ประเด็นย่อยๆ/โจทย์ย่อยๆ” (เทียบได้กับองค์ประกอบ part ซึ่งเป็น 1 ใน 4 ของระบบ body) แล้วนำมาเทียบเคียงกับอวัยวะของร่างกายว่าประเด็นไหนเทียบได้กับหัว ประเด็นไหนเทียบได้กับหัวใจ

หลังจากนั้นก็ต้องลอง “คิดล่วงหน้าว่า” จะอธิบาย “ความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นย่อยต่างๆได้อย่างไร” ต่อจากนั้นก็เตรียมการตั้งโจทย์ย่อยๆสำหรับการทำงานในกลุ่มย่อยต่อไป”

(5.2) ขั้นตอนดำเนินการ (Production) ประกอบด้วยขั้นตอนย่อยๆดังนี้

(i) แบ่งกลุ่มย่อย พร้อมทั้งแจกโจทย์ย่อยให้ เช่น ศักยภาพของเครือข่าย ต้นทุนน้ำที่มี ฯลฯ

(ii) ให้แต่ละกลุ่มย่อยวาดรูปตัวคนบนกระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่ๆ

(iii) ให้นำโจทย์ย่อยไปวางทาบกับอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกาย เพื่อให้ได้องค์ประกอบของ body อย่างน้อย 2 ส่วน คือ ชื่ออวัยวะย่อย และตำแหน่งแห่งที่

(iv) ให้กลุ่มย่อยระดมความคิดเห็นและข้อมูลตามประเด็นกลุ่มย่อย บันทึกความคิดเห็นลงตามกลุ่มอวัยวะต่างๆ

(v) เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยส่วนต่างๆ เพื่อให้ได้องค์ประกอบของ body อีก 1 ส่วน คือความเชื่อมโยง

(vi) นำเสนอต่อกลุ่มใหญ่เพื่อช่วยกันประมวลภาพรวม เติมเต็ม และแลกเปลี่ยนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สำหรับกติกาและลำดับขั้นตอนที่กล่าวมานี้ จะมีความเข้มงวดที่ต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดหรือจะใช้อย่างยืดหยุ่นผ่อนปรน (เช่น ตัดทอนบางขั้นตอนออกไป) ก็ขึ้นอยู่กับประเภทของเครื่องมือ body paint ที่จะกล่าวถึงต่อไป

(6) ประเภทของ Body Paint แม้ว่าต้นแบบของ body paint จะมีกติกาที่กรอบที่แน่นอนในระดับหนึ่ง ดังที่เราได้รู้จักพัฒนาการที่มาของเครื่องมือนี้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง เราก็จะเห็นการดัดแปลงจากกรอบที่กำหนดเอาไว้ แม้แต่การนำไปใช้งานในแง่เครื่องมือการเรียนการสอน ก็อาจจะตัดเอาแค่อวัยวะบางส่วน เช่น การศึกษาการเรียงตัวของกระดูกของมือ ก็จะระบายสีบนมือเท่านั้น ดังนั้น เมื่อนำเอาเครื่องมือนี้มาใช้งานวิจัยเพื่อท้องถิ่น ก็ได้มีการดัดแปลงจากรูปแบบต้นฉบับออกไปเป็น 3 ประเภทย่อย คือ

(6.1) Body Fun เป็นรูปแบบขั้นต้นที่สุดของเครื่องมือนี้ เป้าหมายของการใช้ Body Fun มี 2 ประการหลักๆ ประการแรกคือ เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน เพราะเพียงแค่เอาตัวคนไปนอนทาบบนกระดาษชาร์ตที่วางอยู่บนพื้น เพื่อลากเส้นรอบตัวให้เป็นรูปร่างคนออกมา ก็เรียกเสียงหัวเราะเฮฮาจากผู้เข้าร่วมประชุมได้เป็นอย่างดี ประการที่สอง ก็คือ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในรูปแบบของการระดมสมอง/ข้อมูลจากผู้ร่วมประชุมตามโจทย์ย่อยที่กำหนดเอาไว้ โดยเทียบ

เคียงกับอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกาย

(6.2) ดือฮวนเพ้นท์ ที่มาของชื่อประเภทย่อยนี้ ก็ขอให้ นึกถึงกระที่ขายดือฮวนตามตลาด เราจะเห็นได้ว่า ในกระที่นั้นจะมีการจัดแบ่งกลุ่มย่อยของปอด ม้าม ตับ กระเพาะของหมู แยกเอาไว้เป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจน แต่ทว่าอวัยวะแต่ละส่วนนั้นจะไม่มีวามเชื่อมโยงกัน

ดังนั้น เพิ่มเติมจากเป้าหมาย 2 ประการของ Body Fun (ที่ยังคงมีอยู่ด้วยในดือฮวนเพ้นท์นี้) ก็จะมีเป้าหมาย/แง่มุมเพิ่มขึ้นมา ใน**ดือฮวนเพ้นท์**นี้อีก 3 แ่มุม แ่มุมแรกที่จะเพิ่มเติมมาจากการ ทำกลุ่มย่อยแบบต่างๆไปก็คือ การจัดหมวดหมู่ของข้อมูล การรู้ตำแหน่ง แห่งที่ของข้อมูลแต่ละชุดว่าอยู่ตรงไหน และการรับทบทวนหน้าที่ของข้อมูล แต่ละชุด ซึ่ง 3 แ่มุมนี้ก็คือ องค์ประกอบพื้นฐานของ “ระบบร่างกาย/ องค์” ที่กล่าวมา

(6.3) Body Paint ประเภทสุดท้ายนี้ ก็ยังคงเก็บรักษา คุณสมบัติเบื้องต้นของ Body Fun และดือฮวนเพ้นท์เอาไว้ แต่ได้เพิ่ม คุณสมบัติข้อสุดท้ายที่ไม่มีใน 2 ประเภทแรก คือต้องเน้น **“ความเชื่อมโยงระหว่างส่วนย่อยๆ”** ทั้งหมด (เป็นอันว่าครบองค์ 4 ของ “ความเป็น body”) ซึ่งหากจะใช้โมเดลสุดท้ายนี้ วิทยาการก็ต้องเตรียมการไว้ล่วงหน้าว่า “โจทย์ย่อยๆหลายๆโจทย์” ที่ให้ผู้เข้าร่วมไประดมความคิดเห็น ในกลุ่มย่อยนั้น เทียบเคียงได้กับอวัยวะส่วนไหนของร่างกาย และจะอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างโจทย์ย่อยทั้งหมดได้อย่างไร

(7) ลักษณะ Frame & Flexibility ของ เครื่องมือ Body Paint หากเราใช้เกณฑ์เรื่อง “การมีกรอบและความยืดหยุ่น” มา วิเคราะห์เครื่องมือ Body Paint ก็จะพบว่า ใน**แง่กรอบ** เครื่องมือนี้ กำหนดให้ใช้ภาพเทียบเคียงกับ “ร่างกายของคน” เท่านั้น โดยเจาะลง

ไปในรายละเอียดของอวัยวะส่วนต่างๆ อย่างไรก็ตาม การใช้กรอบเป็น **ร่างกายคน**นี้ก็จะเป็นข้อเด่นของเครื่องมือชิ้นนี้ เพราะโดยทั่วไป ผู้เข้าร่วมประชุมจะมีความรู้พื้นฐานเรื่องอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายอยู่แล้ว เป็น ความรู้ระดับสามัญ ดังนั้นจึงเป็นคำอธิบายว่าเครื่องมือนี้ไม่มี “กำแพงแห่งความรู้” สูงส่งเกินกว่าที่ผู้เข้าประชุมจะเข้ามามีส่วนร่วมได้

ส่วนลักษณะที่ยืดหยุ่นอย่างยิ่งก็คือ ประเภทเนื้อหาที่จะนำมา ใช้ สามารถจะนำเอาไปใช้ได้ทุกประเภท ดังที่ได้แสดงให้เห็นในข้อมูล พัฒนาการของเครื่องมือนี้ได้เริ่มตั้งแต่ “ร่างกายที่เป็นรูปธรรมร่างกาย คนจริงๆ” ไปจนกระทั่งถึง “ร่างกายที่เป็นนามธรรม/เป็นอุปมาอุปไมย กับสิ่งอื่นๆ” เช่น กลุ่ม ชุมชน คณะทำงาน ฯลฯ เพียงแต่ขอให้มอดูล 4 เป็นส่วนประกอบอย่างครบถ้วนเท่านั้น ดังนั้น body paint จึงถือเป็น เครื่องมือการสังเคราะห์เบื้องต้นที่แสดงออกมาในรูปลักษณะของ “ร่างกาย” ที่มีประสิทธิภาพและสามารถจะพัฒนาวิธีการใช้ต่อไปได้อีก มาก

(8) ปัญหาการใช้งาน เนื่องจากประเภทย่อยของ body paint มีให้เลือกถึง 3 ประเภท แต่ละประเภทเรียกร่องการเตรียมมาก น้อยไม่เท่ากัน ดังนั้น หากต้องการจะใช้โมเดล “body paint” แต่มี การเตรียมในขั้น “ติอฮวนเพ้นท์” เท่านั้น (เช่น เวลาสร้างโจทย์ สำหรับกลุ่มย่อย ก็ไม่ได้เตรียมเรื่องความเชื่อมโยงระหว่างโจทย์ย่อยๆ) เวลาใช้จริง ก็อาจจะบรรลุเป้าหมายเพียงระดับ “ติอฮวนเพ้นท์” เท่านั้น



ภาพจาก: macrovector/Freepic

ส่วนที่ 2 ตัวอย่างวิธีการติดตั้ง

สำหรับโจทย์ข้อ 2 ของโครงการวิจัย ASCBR นี้คือการทบทวนวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ประเภทต่างๆที่ศูนย์ฯ ได้มีประสบการณ์ และได้สั่งสมชุดความรู้เอาไว้แล้วในระดับหนึ่งเพื่อนำมาต่อยอดยกระดับให้สูงขึ้น พร้อมทั้งเติมเต็มวิธีการติดตั้งแบบใหม่ๆเพื่อเสริมศักยภาพของกลุ่มพี่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชนให้มีความขึ้น

ในหนังสือทั้ง 3 เล่มของชุดหนังสือไตรภาคนี้ ได้ทยอยนำเสนอ 20 วิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ที่ค้นพบจากงานวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

20 วิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ในหนังสือ 3 เล่ม

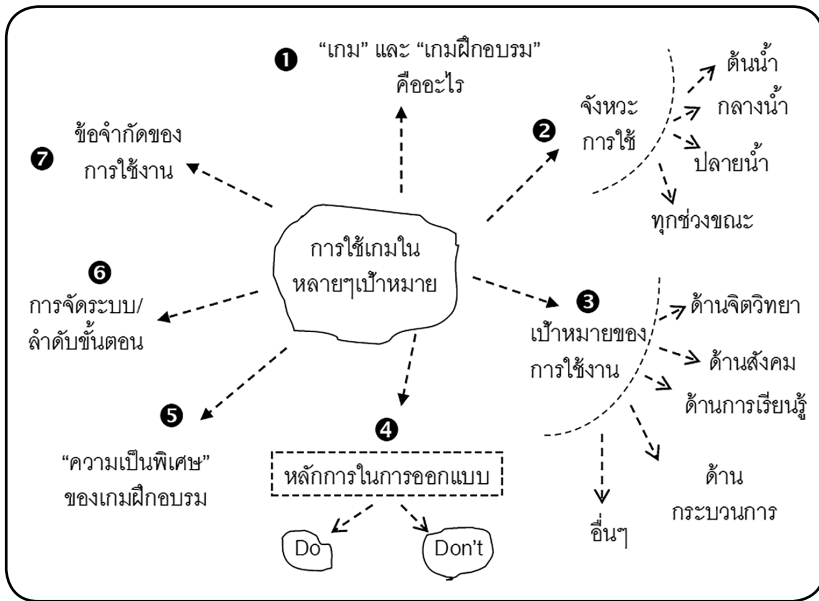
ที่	วิธีการติดตั้ง	หนังสือ เล่ม 1	หนังสือ เล่ม 2	หนังสือ เล่ม 3
1	การทำความเข้าใจกันเมื่อเริ่มแรก	✓		
2	การบรรยายแบบมีส่วนร่วม	✓		
3	การใช้เกมในหลายๆเป้าหมาย		✓	
4	การระดมสมอง	✓		
5	การใช้ Workshop (ทำงานกลุ่มย่อย)		✓	
6	การถอด/สรุปบทเรียน		✓	
7	การสาธิต			✓
8	การฝึกปฏิบัติและทำการบ้าน		✓	
9	เทคนิคเห็นรูปถอดนาม	✓		
10	เทคนิคการใช้บัตรคำ			✓
11	การติดตั้งความรู้ระดับหลักการ	✓		
12	การติดตั้งซ้ำ/เรียกใช้			✓
13	การสร้างนิยามจากข้างล่าง	✓		

ที่	วิธีการติดตั้ง	หนังสือ เล่ม 1	หนังสือ เล่ม 2	หนังสือ เล่ม 3
14	เทคนิคการเผาหัวเครื่อง		✓	
15	การออกแบบเนื้อหาแบบรางคู่			✓
16	การยกระดับขีดความสามารถ		✓	
17	การสื่อสารสองทางและการตั้งชื่อ		✓	
18	เทคนิคการปรับแก้			✓
19	การจัดการความหลากหลายแบบลู่ออก			✓
20	เทคนิคการถมตรงที่เป็นหลุม			✓

จากนี้จะดูรายละเอียดของวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ที่อยู่ในหนังสือเล่ม 2 นี้ต่อไป

วิธีการติดตั้งที่ 3: การใช้เกมในหลายๆเป้าหมาย

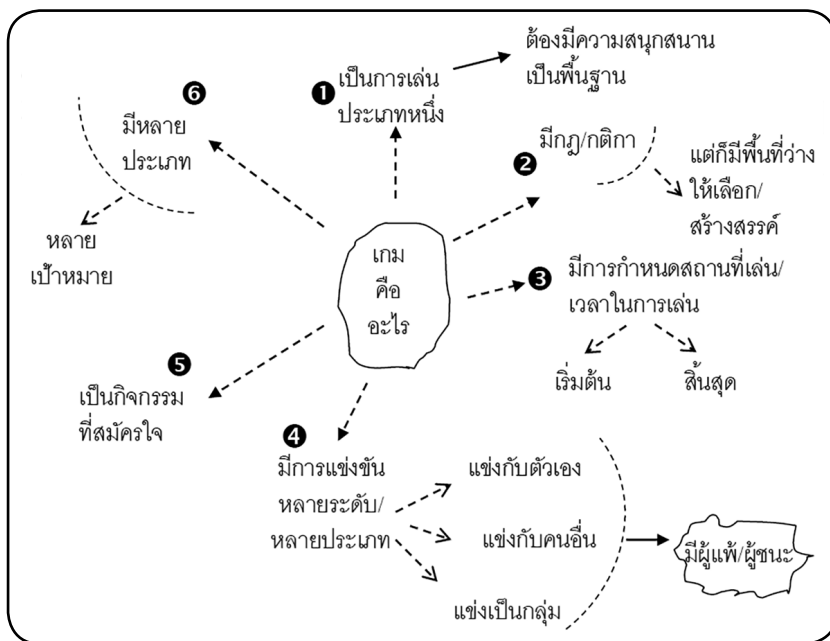
การใช้เกมนั้นถือได้ว่าเป็น “วิธีการติดตั้งหลัก” วิธีหนึ่งของศูนย์ประสานงานฯเลยก็เดียว เนื่องจากศูนย์ฯมักจะเป็นวิธีการหนึ่งเสมอในการทำงานวิจัย CBR กับกลุ่มชาวบ้าน/กลุ่มนักวิจัยชุมชน และกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ ดังนั้น พี่เลี้ยงศูนย์ฯจึงมีความรู้ความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ที่สั่งสมมาอย่างยาวนานสำหรับวิธีการติดตั้งนี้ (โดยที่หัวหน้าโครงการซึ่งเป็นนักวิชาการนั้นแทบจะว่างเปล่าเลยในเรื่องการใช้เกม) ชุดความรู้เรื่องการใช้เกมเพื่อหลายๆเป้าหมายนี้จึงมาจากฐานความรู้ของพี่เลี้ยงศูนย์ฯ ที่ได้นำมาแลกเปลี่ยนและประมวลสรุปขึ้นมาดังนี้



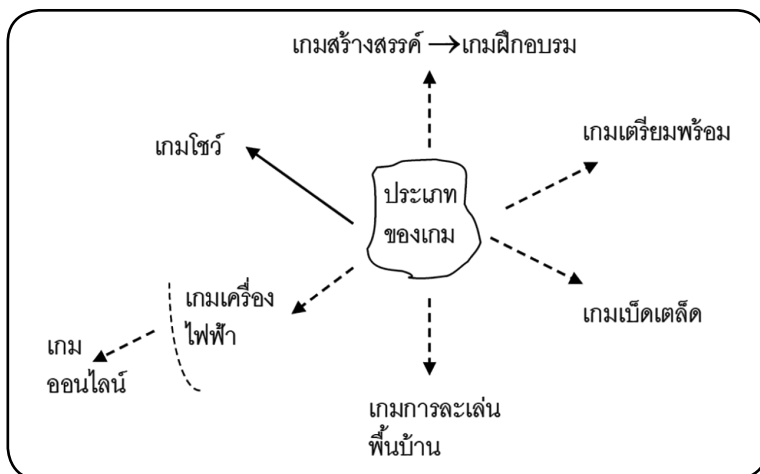
(1) “เกม” และ “เกมฝึกอบรม” คืออะไร

ก่อนอื่น ผู้เขียนขอชี้แจงก่อนว่า เกมที่ศูนย์นำมาใช้เป็นวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S นั้น เป็น “สาขาย่อยของเกมประเภทหนึ่ง” ที่เรียกว่า “เกมฝึกอบรม” ดังนั้น หากเราจะทำความรู้จัก “เกมฝึกอบรม” ก็คงต้องเดินย้อนทวนน้ำขึ้นไปทำความรู้จักกับ “ตัวแม่” คือ “เกม” เสียก่อนว่า มันคืออะไร

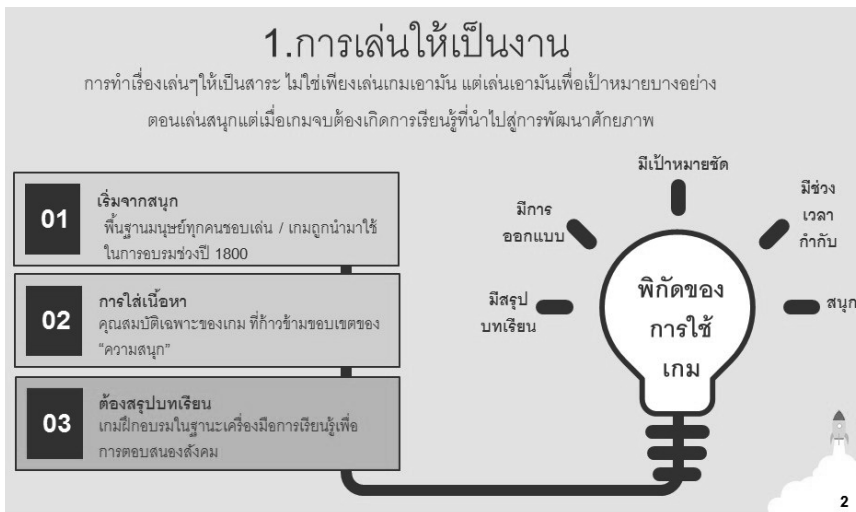
แม้ว่าพวกเราทุกคนคงจะต้องรู้จัก เข้าใจ รวมทั้งเคยหรือกำลังลงมือเล่น กำลังดูชมเกมประเภทใดประเภทหนึ่งอยู่แล้ว แต่ถ้าตั้งคำถามว่า “แล้วเกมมันคืออะไรละ” การตอบให้คำนิยามก็อาจจะไม่่ง่ายนัก ในที่นี้ขอประมวลการให้คำนิยามของกิจกรรม/สิ่งที่เรียกว่า “เกม” ว่าน่าจะประกอบด้วยคุณลักษณะดังต่อไปนี้



ส่วนประเภทของเกมนั้นมีมากมายหลากหลาย และมีผู้จัดแบ่งไว้หลายแบบ ในที่นี้จะยกตัวอย่างวิธีการจัดแบ่งประเภทของเกมสัก 1 แบบ ดังนี้



จากประเภทที่หลากหลายนั้น ประเภทของเกมที่คุณย้ได้นำมาใช้เป็นวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ประเภทต่างุั้น คือ **“เกมฝึกอบรม”** ซึ่งเป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีคุณลักษณะส่วนใหญ่ที่เป็น**จุดรวม**กับเกมประเภทอื่นๆ (เช่น 4-5 คุณลักษณะที่ระบุมาข้างต้น) แต่ก็มี**“ลักษณะพิเศษเฉพาะตน”** ดังนี้



(1) เกมฝึกอบรมมี **“แก่นแนวคิดหลัก”** ที่หนุนหลังอยู่คือ **“การทำเรื่องเล่นให้เป็นการเป็นงาน”** (Edu-tainment) ซึ่งหมายความว่า เกมฝึกอบรมนั้นจะมีลักษณะสองหน้า คือด้านหนึ่งมีการละเล่นที่สนุกสนาน (ในตอนเริ่มต้นหรือในระหว่างเล่น) แต่ก็ต้องตบท้าย/จบลงด้วย **“สาระบางอย่าง”** ติดมาด้วย

(2) ดังนั้น ขั้นตอนของการพัฒนาการของการก่อรูปของเกมฝึกอบรมจึงค่อยๆพัฒนามาดังนี้

ขั้นที่ 1 เริ่มต้นจากเป้าหมายที่จะ **“สร้างบรรยากาศแห่ง**

ความสนุกสนาน” แม้ว่าการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนานของมนุษย์ จะมาแต่ไหนแต่ไรมาแล้ว แต่ทว่าการนำการเล่นแบบสนุกๆ มาทำให้เป็นการเป็นงานก็อาจจะเพิ่งเริ่มต้นอย่างจริงจังในราวคริสต์ ศตวรรษ 1800 ช่วงสงครามรัสเซีย-ไซปรัสเยอรมัน เนื่องจากการฝึก อบรมทหารนั้นมีความตึงเครียดสูง ดังนั้น การใช้รูปแบบการอบรมอย่าง เคร่งเครียดจริงจังจึงมักไม่ได้ผลหรือกลับให้ผลทางลบ ดังนั้น จึงมีการ นำเอา “การเล่นเกม” ที่มีพื้นฐานของการสร้างความสนุกสนาน” เข้า มาผสมผสานในการฝึกอบรม

ขั้นที่ 2 เนื่องจากมีคำว่า “ฝึกอบรม” บรรจุอยู่ในชื่อเกม ประเภทนี้ด้วย ดังนั้นในขณะที่ด้านหนึ่ง “เกมคือความสนุกสนาน” แต่ ในอีกด้านหนึ่ง ด้วยคุณลักษณะของการ**ฝึกอบรม**ก็ทำให้ “เกมต้องมี ลักษณะเป็นการเป็นงาน ต้องตอบโจทย์ของการฝึกอบรมด้วย” ในการ ฝึกอบรมนั้นจะมีเป้าหมายหลายๆแบบ มีเนื้อหาหลายประเภท ฝึกฝน ในหลายๆด้าน เช่น ฝึกทักษะความคล่องตัว/ว่องไว ฝึกการฟังคำสั่งแล้ว ปฏิบัติตาม ฝึกการมีสมาธิ ฝึกการคิดอย่างเป็นไปตามลำดับขั้น ฝึก การทำงานร่วมกันเป็นทีม ฝึกการสื่อสารภายในกลุ่ม ฯลฯ ดังนั้น ใน ขั้นที่ 2 นี้จึงต้องคัดสรร “เนื้อหาประเภทต่างๆ” ที่ต้องการการฝึกอบรม นั้นบรรจุเข้าไปไว้ในตัวการเล่นด้วย

ขั้นที่ 3 เนื่องจาก “เกมทุกประเภทยุ่” มีลักษณะเป็น **“สถานการณ์จำลอง”** (simulation) ไม่ใช่สถานการณ์ที่เป็นชีวิตจริง และ เป้าหมายพื้นฐานของเกมฝึกอบรมโดยเฉพาะที่ศูนย์ฯนำมาใช้นั้น ก็คือ ต้องการให้เกมเป็นเครื่องมือสร้างให้ผู้เล่นเกิด “การเรียนรู้อะไรบาง อย่าง” ดังนั้น ขั้นตอนที่ขาดไม่ได้เลยของการเล่นเกมฝึกอบรมของ ศูนย์ฯก็คือ ต้องมีการพาผู้เล่นออกจาก “โลกจำลอง” มาสู่ “โลกจริง” ด้วย **“กระบวนการถอดบทเรียน/สรุปบทเรียน”** จากการเล่นเกมนั้น (ประมาณว่า “ให้เกมสอนใจ”)

จาก 3 ขั้นตอนพัฒนาการของเกมจึงได้ก่อรูป**พิภพของการใช้เกมฝึกอบรมในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น**อย่างน้อย 5 พิกัดคือ

(i) ต้องมี**เป้าหมายชัดเจน**ว่า เลือกเล่นเกมนี้ (เพราะประเภทเกมมีมากมายหลายพันหลายหมื่นเกม) เพราะต้องการบรรลุเป้าหมายอะไร

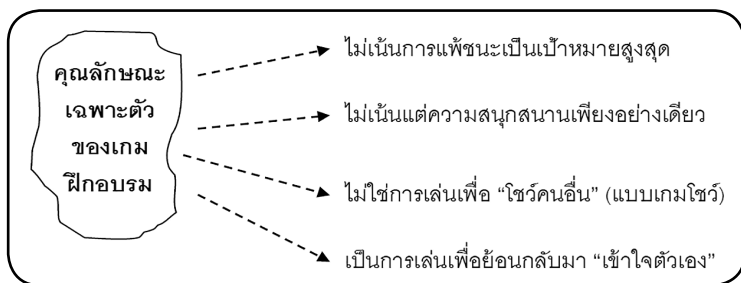
(ii) ต้อง**มีการออกแบบการเล่น**เกม อย่างมีแนวคิดกำกับอยู่เบื้องหลัง มิใช่ปล่อยให้เล่นไปตามใจผู้เล่น หรือตามอำเภอใจของผู้ฝึกอบรม

(iii) ต้องมี**ช่วงเวลากำกับ**ในทุกจังหวะขั้นตอนของกิจกรรมย่อยๆ ของแต่ละเกม ทั้งเพื่อรักษากระบวนการทั้งหมดให้บรรลุเป้าที่ตั้งไว้ และทั้งเพื่อการสั่นไหวของอารมณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเกมอย่างเหมาะสม

(iv) ต้องมี**ความสนุกสนาน** ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สุดของการเล่นเกม แต่**แหล่งกำเนิด**ของความสนุกสนานนั้นก็มาได้จากหลายแหล่ง เช่น ความประหลาดใจ การผิดคาด การได้รับชัยชนะ การได้ใช้ความสามารถ ฯลฯ

(v) ต้อง**มีการสรุปทบทวน** หลังจากผ่านช่วงเวลาแห่งความสนุกสนานที่ทำให้สมองซีกขวาได้ใช้อย่างเต็มที่แล้ว ก็ต้องสร้างโอกาสให้มีการใช้สมองซีกซ้ายขบคิดไตร่ตรองสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกม

จากพิภพทั้งหมดนี้ทำให้ “เกมฝึกอบรม” มีคุณลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างไปจากเกมประเภทอื่นๆ เช่น



(2) ช่วงเวลา/จังหวะการใช้เกมฝึกอบรม หากใช้เกณฑ์การแบ่งกระบวนการวิจัยออกเป็น “ต้นน้ำ-กลางน้ำ-ปลายน้ำ” แบบที่เราคุ้นเคย ก็จะสามารถสรุปในเบื้องต้นได้ว่า ช่วงเวลาของการใช้เกมฝึกอบรมในกระบวนการวิจัย CBR มีตัวอย่างการใช้ดังนี้

(2.1) ขั้นต้นน้ำ สามารถใช้เกมฝึกอบรมได้ในหลายๆเป้าหมายที่สอดคล้องกับกิจกรรมการวิจัยในขั้นต้นน้ำ เช่น

- ใช้สร้างความสัมพันธ์ภายในทีมวิจัย ทำให้เปิดใจต่อกัน
- ใช้เกมในการช่วยพัฒนาโจทย์วิจัย เช่น การค้นหาโจทย์
- ใช้เกมเพื่อการศึกษาทิศทางของการเก็บข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้น
- ใช้เกมในการนำความรู้จากการทบทวนงานวิจัยอื่นๆมาเสริมแก่ทีมวิจัย

(2.2) ขั้นกลางน้ำ ซึ่งเป็นขั้นตอนของการเก็บและการจัดการข้อมูลเพื่อการใช้ประโยชน์ต่อไป สามารถใช้เกมได้ดังนี้

- ใช้ในการช่วยวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล เช่น การจัดกลุ่มการเปรียบเทียบข้อมูล
- ใช้ในการนำเอาข้อมูลมาออกแบบกิจกรรม

(2.3) ขั้นปลายน้ำ ใช้เกมในการคืนข้อมูลให้แก่ชุมชนหรือนำเสนอข้อค้นพบเพื่อสื่อสารสาธารณะ

(2.4) การใช้โดยไม่จำกัดช่วงเวลา นอกจากการใช้เกมฝึกอบรมตามช่วงจังหวะเวลาของกระบวนการวิจัยแล้ว จากประสบการณ์ของศูนย์ฯ ยังสามารถใช้เกมโดยไม่จำเป็นต้องระบุช่วงเวลาอีกด้วย ตัวอย่างเช่น

- การใช้เกมฝึกอบรมเพื่อติดตั้งเครื่องมือตารางป-ตานาม (ดูรายละเอียดจากหนังสือเล่ม 1 ในชุดไตรภาคนี้)
- การใช้เกมฝึกอบรมเพื่อการติดตั้งวิธีคิดเชิงระบบ (system

thinking) เพื่อช่วยให้เห็นภาพรวมทั้งหมด

- การออกแบบเนื้อหาเกมเพื่อทำการทบทวนเนื้อหาที่ได้อบรมมาแล้ว และเชื่อมต่อไปยังเนื้อหาใหม่ที่กำลังจะศึกษาร่วมกัน ที่คอละครู้จักกันว่าเป็นเทคนิค “ความเดิมตอนที่แล้ว”

- การใช้เกมเดียวกัน แต่ใช้ใน**ช่วงจังหวะที่แตกต่างกัน** เพื่อ**เป้าหมายที่แตกต่างกัน** เช่น การเล่นเกมแม่น้ำพิษใน**ช่วงต้นน้ำ** ที่มีเป้าหมายเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ภายในทีมงาน และหลังจากที่ได้ผ่านการทำกิจกรรมแก้ปัญหาการขาดแคลนน้ำแล้ว ใน**ช่วงปลายน้ำ** ก็เกิดปัญหาใหม่คือการแตกความสามัคคีกัน ดังนั้นจึงได้มีการนำเกมแม่น้ำพิษมาใช้อีกครั้งเพื่อจะกระตุ้นให้ผู้เล่นตระหนักถึงปัญหาและทบทวนถึง “ความสามัคคีที่เคยมีมาในอดีต” จนทำให้สามารถแก้ปัญหาหน้ามาได้ เป็นต้น

(3) เป้าหมายของการใช้งานจากการเล่นเกม ผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมได้ร่วมกันระดมสมองเกี่ยวกับเป้าหมายของการใช้ประโยชน์จากเกม และได้ข้อมูลออกมามากมาย ในที่นี้จะขอจัดหมวดหมู่ของประโยชน์ของการใช้เกมฝึกอบรมเพื่อที่จะแตกกิ่งก้านสาขาต่อไปในอนาคต ดังนี้

(3.1) เป้าหมายด้านจิตวิทยา จิตวิทยาเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ แรงจูงใจ อารมณ์ ตัวตนของผู้เล่น ซึ่งเป้าหมายของการใช้เกมฝึกอบรมอาจจะมีในเป้าหมายด้านจิตวิทยาดังนี้

(i) ช่วยในการปลดปล่อยสัญชาตญาณที่ซ่อนเร้น เช่น ความก้าวร้าว (โดยอยู่ในกรอบ)

(ii) ช่วยในการแสดงออกของตัวตน ซึ่งมักจะพบในช่วงการสะท้อนหลังจบการเล่นแล้ว

(iii) ช่วยในการฝึกหัดโดยสัญชาตญาณ มนุษย์เรามีสัญชาตญาณในการเอาชีวิตรอด เช่น การระวังภัย ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนให้ใช้

สัญญาตญาณดังกล่าวอยู่เสมอ ก็จะพัฒนาการใช้สัญญาตญาณดังกล่าว
ได้ดีขึ้น เช่น การควบคุมสติ

(iv) ช่วยในการเปิดเผยตัวตน (ภายใต้บรรยากาศที่ไม่ข่มขู่
เพราะเป็นเพียงการเล่น)

(v) ช่วยในการผ่อนคลายอารมณ์และความตึงเครียด เนื่อง
จากคุณสมบัติส่วนผลสมที่สำคัญอย่างหนึ่งของเกมคือเป็นการละเล่น

(vi) ช่วยในการพัฒนาสติปัญญา หลังจากผ่านการเสริม
ศักยภาพสมองซีกขวา (คือด้านอารมณ์/ความรู้สึกมาแล้ว) ก็มีเกมหลาย
เกมที่มีเนื้อหาที่ “ต้องใช้กึ๋นในการเล่น” ซึ่งเป็นการพัฒนาประสิทธิภาพ
ของสมองซีกซ้าย (ด้านสติปัญญา) บ้าง รวมทั้งเปิดมิติ “ด้านพลังแห่ง
การสร้างสรรค์” ด้วย

(vii) ช่วยในการเสริมแรง (reinforcement) เพื่อสร้าง
พฤติกรรมที่ดี เนื่องจากเกมฝึกอบรมทุกประเภทจะมีเนื้อหาที่เป็นไปเพื่อ
“สร้างพฤติกรรมที่พึงปรารถนา” (desirable behavior) เช่น การ
รู้แพ้รู้ชนะ การรู้จักเสียสละ การรู้จักทั้งเขาทั้งเรา การทำงานเป็นกลุ่ม
ความรับผิดชอบ ฯลฯ และการออกแบบเกมก็เป็นไปเพื่อเสริมสร้าง
พฤติกรรมที่ดีเหล่านี้

(3.2) เป้าหมายด้านสังคม เช่น

- (i) ช่วยสร้างความรู้สึกร่วมเป็นพวกเดียวกัน
- (ii) ช่วยฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- (iii) ช่วยให้ตระหนักถึงความสำคัญของการมีความสัมพันธ์
ที่ช่วยเหลือกัน

(3.3) เป้าหมายด้านการเรียนรู้ เช่น

- (i) ช่วยจัดบรรยากาศร่วมของการเรียนรู้
- (ii) ช่วยการเสริมพลังของการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้จากกัน
และกัน

(iii) ช่วยการเรียนรู้เพื่อการวางแผนเตรียมสู่เป้าหมาย/
อนาคต

(iv) ช่วยเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้

(v) ช่วยเป็นกิจกรรมทบทวนเนื้อหา/สรุปทเรียน

(vi) เป็นกระบวนการแปลงเนื้อหาประเภท “แนวคิด/หลัก
การ” มาเป็น “กิจกรรมการเรียนรู้”

(3.4) เป้าหมายด้านกระบวนการทำงาน (work process)

เช่น

(i) เป็นเครื่องมือในการระดมสมองประเภทหนึ่ง

(ii) ช่วยสร้าง “พื้นที่เสมือน” เพื่อทดลองจัดการแก้ปัญหา

(iii) ใช้เป็นเครื่องมือระดม “การมีส่วนร่วม” ในกระบวนการ
ทำงาน

(3.5) เป้าหมายอื่นๆ เช่น

(i) เป็นกิจกรรมที่ช่วยเราย้อนดูมรดกที่ถูกถ่ายทอด (ใน
กรณีของเกมออกแบบเพื่อเป้าหมายเฉพาะๆนี้)

เป็นต้น

(4) หลักการ/แนวคิดในการออกแบบเกมฝึกอบรม จาก
พิภพของการใช้เกมในการฝึกอบรมที่ได้กล่าวไปแล้ว หนึ่งใน การตั้งค่า
พิภพนี้ก็คือ การใช้เกมฝึกอบรมนั้นต้องมี **“การออกแบบ”** (design)
และมี**ผู้ออกแบบ** (designer) ซึ่งหมายความว่า ต้องไม่ใช่กิจกรรมที่
ทำไปตามยถากรรม หากแต่เป็นกิจกรรมที่มี **“เป้าหมายที่ชัดเจน”** มี
“วิธีการบรรลุเป้าหมายที่ผ่านการเลือกสรรแล้ว” ในที่นี้จะนำเสนอหลัก
การ/แนวคิดในการออกแบบเกมฝึกอบรมของคุณซ์ ที่แบ่งเป็น **“Do”**
(สิ่งที่ต้องยึดหลักเพื่อดำเนินตาม) และ **“Don’t”** (สิ่งที่ไม่ควรทำ) ดังนี้

(4.1) (Please) DO ในการออกแบบเกมฝึกอบรม ต้อง

คำนึงถึงหลักการเหล่านี้คือ

(i) ต้องกำหนด**เป้าหมาย**ที่อยากไปให้ถึง ผู้ออกแบบเกมจะต้องเข้าใจเป้าหมายของการเล่นเกม เพื่อนำไปสู่การชวนสรุปหลังจากเล่นเกมจบแล้ว ความชัดเจนในเป้าหมายนี้จะเป็นเครื่องมือป้องกันตัวที่สำคัญในการเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆของการใช้เกม เริ่มตั้งแต่พบเจอคนที่ไม่ชอบเล่นเกมเพราะคิดว่าเสียเวลา/ไร้สาระ ไปจนกระทั่งพวกที่ชอบเล่นอย่างสนุกสนานจนไม่ยอมเลิกเล่น พวกที่แพ้ไม่เป็น/บอแพ-คนไม่แพ้ เป็นต้น

(ii) ต้องวิเคราะห์**กลุ่มผู้เล่นและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นของกลุ่มเป้าหมาย** กล่าวคือต้องรู้จักว่า กลุ่มผู้เล่นเป็นใคร (เป็นครู เป็นนักเรียน เป็นตำรวจ เป็น อสม. ฯลฯ) และรู้ไปถึงเบื้องหลังว่า สถานการณ์ที่กลุ่มคนเหล่านี้กำลังเผชิญอยู่คืออะไร ทั้งนี้เพื่อนำมา “คัดเลือก” (Game selection) และ “ออกแบบเนื้อหาเกม” (Game content design) เพื่อให้ “โดนกลุ่มเป้าหมาย”

(iii) **การวางกฎ/กติกาของการเล่น** ดังได้กล่าวถึง “คุณสมบัติพื้นฐาน” ประการหนึ่งของเกมแล้วว่า “เกมเป็นการเล่นที่มีกฎ/กติกา” และกติกานั้นต้องมีความชัดเจนทั้งต่อผู้ออกแบบและผู้เล่นโดยทั่วไปแล้ว การลื่นไหลของกติกานั้นจะมีจังหวะ คือในช่วงแรกมักจะเข้มงวด (หน้อย) แต่ช่วงหลังๆจะผ่อนคลายเป็นให้ถึงเป้าหมาย และลดทอนความตึงเครียดของผู้เล่น กติกาในการเล่นเกมนี้อาจมี “ลักษณะสองด้าน/ทวิลักษณ์” (duality) คือทั้งชัดเจน/แน่นอน และยืดหยุ่นได้พอสมควร

(iv) ต้องมีการออกแบบการกำหนดขั้นตอน/วิธีการเล่นที่ชัดเจน เช่น

- จะให้เล่นแบบเดี่ยว หรือเล่น 2 คน หรือเล่นเป็นกลุ่ม
- ในกรณีที่มี “เกมย่อยๆหลายๆเกม” ต้องมี “การจัด

ระบบ” ในการเรียงเกมประเภทต่างๆอย่างมีหลักการกำกับ

- ควรจะมีการเรียงลำดับเกม “จากง่ายไปหายาก” เช่น การหมุนนิ้วจากนิ้วที่หมุนได้ง่ายๆไปสู่นิ้วที่หมุนยากขึ้นตามลำดับ

- ควรจะให้ผู้เล่นได้มีโอกาส “สังสมชัยชนะ” ในระยะเริ่มแรก เพื่อการก้าวต่อๆมา

เป็นต้น

(v) มีการกำหนด “เงื่อนไข” ที่ผู้เล่นต้องเผชิญ หมายความว่า มีภารกิจที่ต้องบรรลุโดยปฏิบัติตามคำสั่งของผู้คุมเกม อย่างไรก็ตาม ก็ต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นที่ไม่สามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขรู้สึกว่ “ความล้มเหลวเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ใช่เรื่องร้ายแรงอะไร”

(vi) การออกแบบเกมต้องมีการ “วางหลุมพราง/กับดัก” เพื่อสร้างการเรียนรู้ให้กับผู้เล่น เนื่องจากในชีวิตมนุษย์นั้น เราไม่ได้เรียนรู้จาก “ความสำเร็จ” เท่านั้น แต่เรายังสามารถจะเรียนรู้จาก “ความล้มเหลว ผิดพลาด รวมทั้งต้องมีการเสียค่าไถ่ด้วย”

(4.2) Please Don't สิ่งที่ไม่ควรทำในการออกแบบเกมฝึกอบรมก็เช่น

(i) อย่าออกกฎ/กติการายาหมามากเกินไป (เกมฝึกอบรมไม่ใช่ “การเล่นกอล์ฟ”) จนทำให้ผู้เล่นรู้สึกเกร็งว่ “คงจะเล่นไม่ได้(มั้ง)” “แค่เห็นกติกาก็ถอดใจแล้ว” เป็นต้น

(ii) ความรู้หรือทักษะที่จะนำมาใช้เป็นเนื้อหาเกมนั้น อย่าให้ยากจนเกินไป (จนไม่มีผู้เล่นคนไหนบรรลุได้เลย) แต่ก็อย่าให้ “ง่ายยิ่งกว่าปลอกกล้วยเข้าปาก” เพราะจะทำให้ไม่ท้าทาย

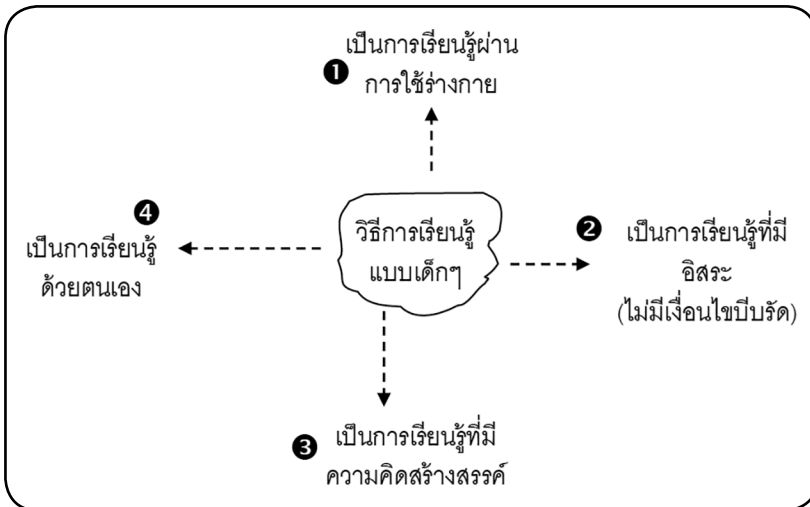
(iii) ต้องรักษาสมดุลระหว่าง “การเล่นให้สนุก” กับ “การเล่นอย่างได้สาระ” กล่าวคือ ระหว่าง “Education” กับ “Entertainment” อย่าให้น้ำหนักเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งมากจนเกินไป

(iv) การใช้เกมอย่างไม่คุ้มค่า เช่น ช่วงเวลาของการเล่น

เกมใช้เวลายาวนานมาก แต่เมื่อถึงช่วง “ถอดบทเรียนเพื่อการเรียนรู้” มีเพียงนิดเดียว เป็นต้น

(5) ความเป็นพิเศษ “ของเกมฝึกอบรม” เนื่องจากคุณฯมีประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้เกมฝึกอบรมมาอย่างต่อเนื่อง หลากหลาย และยาวนาน ในการฝึกอบรมในโครงการ ASCBR ครั้งนี้ จึงได้ถือโอกาส “สกัด/ถอดบทเรียน” เรื่อง “ความเป็นพิเศษ(และวิเศษ)” ของวิธีการติดตั้งแบบนี้ออกมาทั้งในระดับแนวคิด/หลักการ และในระดับภาคปฏิบัติการดังนี้

(5.1) การฟื้นฟู “วิธีการเรียนรู้แบบเด็กๆ” หากเราวิเคราะห์ “การเล่นเกมนิฐานะกระบวนการเรียนรู้” เราจะพบว่า การเล่นเกมนั้นมีลักษณะเป็น “วิธีการเรียนรู้แบบเด็กๆ” ซึ่งมีคุณลักษณะดังนี้



เพื่อให้หลักการนามธรรมทั้ง 4 ข้อในภาพชัดเจนขึ้น เราลองนึกถึง “ภาพการพยายามตั้งไข่ของเด็กทารก” แล้ววิเคราะห์ดู ก็จะพบคุณลักษณะทั้ง 4 ประการนั้น คือ

- การเรียนรู้เพื่อยกระดับการใช้ร่างกายตัวเองจาก “การคืบคลาน” มาสู่ “การยืน” นั้น เป็นการยกระดับการเรียนรู้ด้วยการพยายามควบคุมการทรงตัวของร่างกาย (คล้ายกับการหัดลอยตัวในน้ำหรือการทรงตัวบนยานจักรยาน)

- การเรียนรู้ของเด็กๆนั้นเป็นการเรียนรู้ที่มีอิสระ เด็กๆไม่มีการบีบคั้นตัวเองว่า “ถ้าหกล้ม แปลว่าล้มเหลวน่าละอาย” เด็กๆไม่ต้องมีรางวัลมาจูงใจ เด็กๆไม่บีบคั้นตัวเองว่า “ต้องยืนให้ได้ภายใน 3 วัน 7 วัน” เป็นต้น (ขอบคุณความไร้เดียงสา) ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่มี “สอบได้/สอบตก สำเร็จ/ล้มเหลว” มาเป็นเงื่อนไขเขย่าขวัญ

- การเรียนรู้ของเด็กๆเป็นการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เรียนแบบลองผิดลองถูกแล้วก็สรุปบทเรียน เช่น ถ้ายังยืนเองไม่ได้ ก็เกาะขาเก้าอี้เอาไว้ก่อน เป็นต้น เป็นการเรียนรู้ที่ไม่ถูกกำหนดด้วยกรอบ

- และที่สำคัญที่สุด คือ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่มีเด็กคนไหนสามารถตั้งไข่ได้ด้วยการฟังคำแนะนำของผู้ใหญ่แล้วก็ไปปฏิบัติตาม หากทว่า เด็กจะต้อง “ค้นพบด้วยตัวเองว่า เขาจะทรงตัวอย่างไร ใช้จังหวะแบบไหน ลงน้ำหนักตรงไหน กางแขนยังไงให้สมดุล” เป็นต้น

คุณลักษณะการเรียนรู้แบบเด็กๆทั้ง 4 ประการนี้เริ่มเลือนหายไปเมื่อเราเติบโตขึ้น และเปลี่ยนมาเป็น “วิธีการเรียนรู้โลก เรียนรู้ตัวเอง เรียนรู้ชีวิต” ด้วยวิธีการเรียนแบบผู้ใหญ่ และโยนทิ้งวิธีการเรียนรู้แบบเด็กๆไปเสีย

ดังนั้น ในวาระโอกาสของการมาเป็นผู้เล่นในเกมฝึกอบรม จึงเปรียบเสมือนการมาฟื้นฟูกิจการเรียนรู้แบบเด็กๆ ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีคุณค่าแบบหนึ่งอีกครั้งหนึ่ง จึงไม่น่าแปลกใจเลยว่า ทำไมเราจึงได้ยินเสียงหัวเราะแบบเด็กๆในกลุ่มผู้ใหญ่ที่เล่นเกมคล้ายบรรยากาศ

การเรียนรู้ของเด็กๆ ซึ่งเราไม่ค่อยจะได้ยินเสียงหัวเราะของผู้เรียนในห้องเรียนเท่าใดนัก

อย่างไรก็ตาม หากเราใช้แนวคิดเรื่อง “วิธีการเรียนรู้แบบเด็ก/แบบผู้ใหญ่” “ความเป็นเด็ก/ความเป็นผู้ใหญ่” มาวิเคราะห์ “กลุ่มเป้าหมาย” ตามหลักการออกแบบเกม เราก็อาจจะพบ “แบบแผนของกลุ่มเป้าหมาย” ได้เป็น 4 แบบ ซึ่งต้องการวิธีการจัดการที่แตกต่างกัน ดังนี้

1 • ร่างกายเป็นเด็ก • มีความเป็นเด็ก	• ร่างกายเป็นผู้ใหญ่ • มีความเป็นผู้ใหญ่ 2
4 • ร่างกายเป็นเด็ก • มีความเป็นผู้ใหญ่	• ร่างกายเป็นผู้ใหญ่ • มีความเป็นเด็ก 3

(5.2) การเรียนรู้จาก “เกม” สามารถเพิ่ม “ทางเลือก” (option) เนื่องจากคุณสมบัติแบบสองหน้าของเกมที่มีทั้ง “กฎ/กติกา” มาเป็นกรอบ (frame) แต่ก็มี “พื้นที่ว่าง” ให้สร้างสรรค์/ยืดหยุ่นได้อยู่เสมอ (flexibility) ในการเล่นเกม ตรงบริเวณพื้นที่ว่างนี้เอง ที่เปิดโอกาสให้จินตนาการได้ทำงานในการหาทางเลือกใหม่ๆ มาทดลองอยู่เสมอ

(5.3) ความเป็น “สถานการณ์จำลอง” เมื่อเวลาที่เราใช้ชีวิตอยู่กับ “สภาพความเป็นจริง” นั้นจะมีกรอบเงื่อนไขปิดรัดต่างๆ มากมาย เช่น เวลาจำกัด พื้นที่ไม่เอื้ออำนวย งบประมาณมีน้อย กำลังคนก็ไม่พอ ฯลฯ ข้อจำกัดเหล่านี้ทำให้บางครั้งเราสร้าง “ข้อจำกัดที่เกินเลย” (surplus constraint) ที่เรียกว่า “เราติดคุกทางความคิด” ทำให้

เราเลือกมองหาแต่คำตอบที่ว่า “ทำไมจึงจะทำไมไม่ได้”

หากทว่าเวลาที่เรามาเล่นเกมนั้น เรากำลังเดินเข้ามาสู่ “โลกอีกโลกหนึ่งที่เป็นโลกจำลอง” ไม่ใช่โลกแห่งความเป็นจริง จึงเป็นวาระโอกาสที่เราจะได้ปลดปล่อยบรรดาข้อจำกัดที่เกินเลยต่างๆออกไป เพราะในเกม เราจะทำอะไร (บ้างบอกๆ) ก็ได้ เราจะมองหาแต่คำตอบที่ว่า “ทำยังไงถึงจะทำได้นะ” และหากมีการตลบหลังย้อนกลับมาที่โลกแห่งความเป็นจริง เราก็จะได้ขีดฆ่า (delete) บรรดาข้อจำกัดที่เกินเลยนั้นออกไป

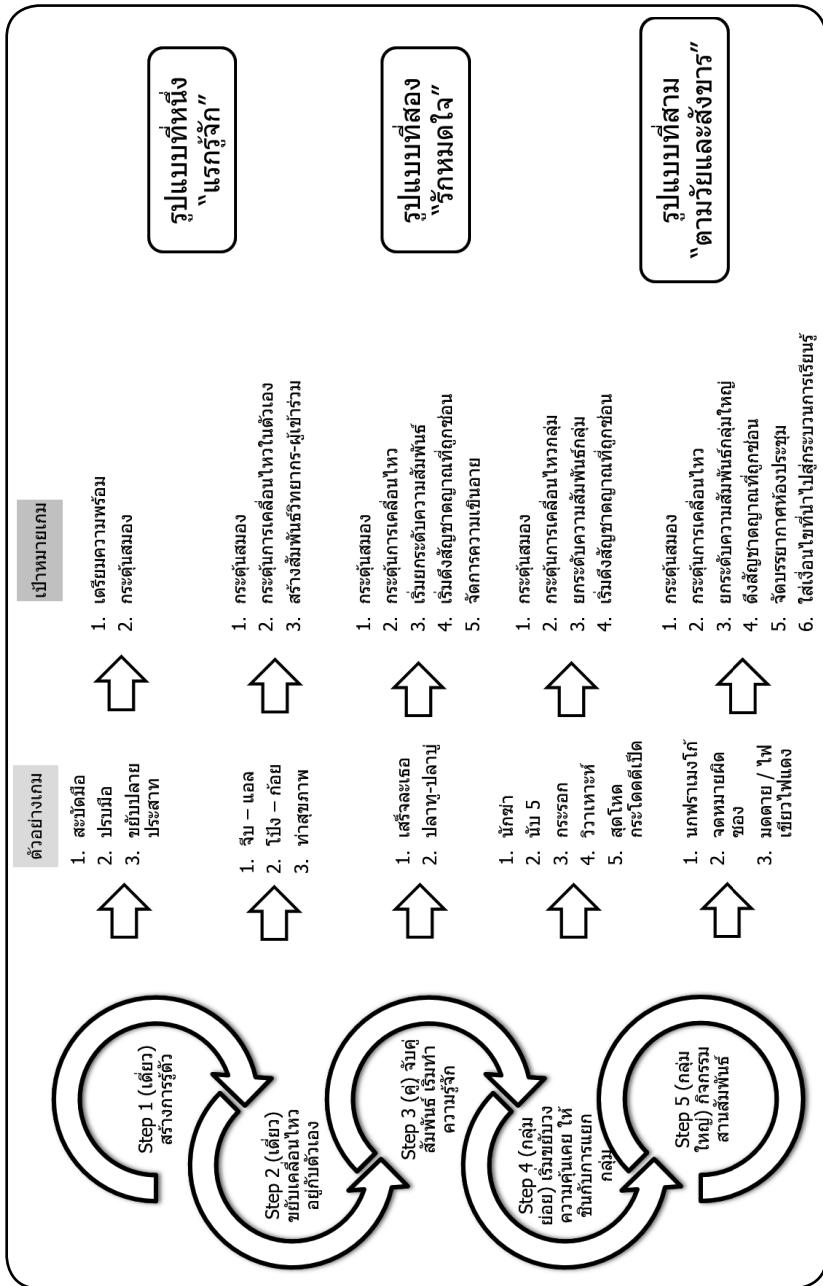
(5.4) รูปแบบและเนื้อหาของเกม หากเราใช้เกณฑ์ frame & flexibility มาวิเคราะห์เกมฝึกอบรม เราก็พบว่าเกมนั้นมี **กรอบเฉพาะในเรื่องรูปแบบ** (คือคุณลักษณะ 6-7 ประการของ “ความเป็นเกม” เท่านั้น) แต่ทว่าในแง่ “เนื้อหา” แล้ว เกมมีความยืดหยุ่นสูงมาก สามารถที่จะนำเอา “เนื้อหาทุกประเภท” มาใส่กรอบรูปแบบของเกมได้ ในประสบการณ์ของโครงการฝึกอบรม ASCBR นี้ พบว่า ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาเรื่องเครื่องมือตารูป-ตาราม การจัดกลุ่ม การวิเคราะห์เปรียบเทียบ การวิเคราะห์แบบแผน การวิเคราะห์กระบวนการ ฯลฯ สามารถที่จะแปลงเนื้อหาทั้งหมดนี้มาใส่ในรูปแบบเกมได้ทั้งหมด เกมฝึกอบรมจึงเป็น “เครื่องแปลงร่างที่วิเศษ” ประเภทหนึ่ง (Amazing จริงๆ!!)

(5.5) วิธีการ save แบบชาวบ้าน ดังที่ได้พูดถึงเป้าหมายสูงสุดของการเปิดโอกาสให้ชาวบ้านได้เข้ามามีส่วนร่วมในงานวิจัย CBR แล้วว่า นอกจากจะคาดหวังให้ชาวบ้านได้ใช้ประโยชน์จากงานวิจัยที่ **ทำเพื่อ ทำโดย และเป็นของ**ชาวบ้านเองแล้ว งานวิจัย CBR สายพันธุ์ไทยก็ยัง **คาดหวังให้ชาวบ้านได้ติดตั้ง/download วิธีการคิดแบบกระบวนการวิจัย** เพื่อนำไปใช้ในบริบทของชีวิตประจำวันที่เป็นจริงแม้ว่าจะจบจากงานวิจัยไปแล้ว

จากเหตุผลดังกล่าว ทีมวิจัยโครงการ ASCBR จึงสนใจว่า นักวิจัยชุมชนที่มาจากชาวบ้านจะมีรูปแบบการ save วิธีคิดแบบต่างๆ ได้อย่างไรบ้าง และพบว่า รูปแบบที่ชาวบ้านจะ save ได้ก็มีหลายรูปแบบ เช่น การ save เป็นภาพที่เขียนสรุปแนวคิดต่างๆอย่างเป็นรูปธรรม การ save เป็นคำคม พังเพย สุภาษิตที่ชาวบ้านคุ้นเคย ฯลฯ และอีกรูปแบบหนึ่งคือ การ save จากการเล่นเกมนี้เอง

ดังตัวอย่างเช่น เมื่อมีการเล่นเกมเรื่อง “การตัดสินใจเลือกซื้อผลไม้โดยวิเคราะห์จากเกณฑ์ต่างๆ” ซึ่งในชีวิตประจำวัน ชาวบ้านจะตัดสินใจจาก 2-3 เกณฑ์เท่านั้น แต่ในการออกแบบเกมนั้น ทีมพี่เลี้ยงได้สร้างเกณฑ์ในการตัดสินใจขึ้นมาเป็น 10 กว่าเกณฑ์ (ราคา/ สถานที่ปลูก/ขนาดลูก/ รสชาติ/ ความเป็นอินทรีย์/ ประโยชน์เชิงโภชนาการ/ ลักษณะของเปลือก/ ฯลฯ) ซึ่งผลจากการเล่นเกมเพื่อซื้อผลไม้นี้ ทำให้นักวิจัยชุมชนตระหนักถึง “ความสำคัญของเกณฑ์” และเห็นตัวอย่าง “ปริมาณของเกณฑ์ที่หลากหลายมากขึ้น” เป็นต้น

(6) การจัดระบบ/ลำดับขั้นตอนของเกม (Step ในการเล่นเกม) ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วถึง “หลักการ/แนวคิดในการออกแบบเกม” สำหรับการใช้เกมฝึกอบรมโดยส่วนใหญ่จะไม่เล่นเพียงเกมเดียว หากแต่จะเล่นเป็น “ชุดของเกม” ดังนั้น ในการเรียงร้อยเกมแต่ละเกมให้เป็นลำดับขั้นตอน ก็จะเป็นไปอย่างมีหลักการกำกับเช่นเดียวกัน เช่น หลักการข้างล่างนี้



(7) **ข้อจำกัดของการใช้เกมฝึกอบรม** แม้ว่าเราจะได้กล่าวถึง “คุณวิเศษนานาประการ” ของการใช้เกมฝึกอบรมเป็นวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ประเภทต่างๆมาแล้ว แต่ในเวลาเดียวกัน เราก็ต้องคำนึงถึง “ข้อจำกัด” ของการใช้เกมฝึกอบรมเป็นวิธีการติดตั้งเช่นเดียวกัน ซึ่งอาจจะมีดังนี้

(7.1) **การรับรู้มิติด้านเดียวของเกม** ในขณะที่เกมมีลักษณะสองหน้า คือมีทั้ง “ความสนุกสนาน” และ “มีสาระการเรียนรู้” แต่ทั้งในฝ่ายผู้ออกแบบหรือผู้เล่นอาจจะรับรู้เพียงด้านเดียว/ซีกเดียวของเกม เช่น ในฝ่ายผู้เล่นก็จะเล่นแต่เอาสนุก ในส่วนผู้ออกแบบก็เน้นแต่การเรียนรู้จนเกมไม่สนุก เป็นต้น

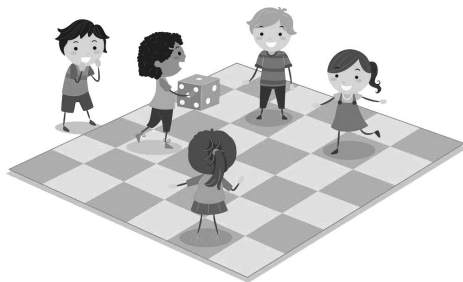
(7.2) **ภาพลักษณ์ของเกม** เนื่องจาก “เกมฝึกอบรม” ก็เป็นสายพันธุ์หนึ่งอยู่ใน “วงศ์ตระกูลเกมทั้งหลาย” และคนทั่วไปจึงอาจจะรับรู้ภาพลักษณ์ของสายพันธุ์เกมมาจากเกมออนไลน์ เกมโชว์ เกมกด เกมตู้ ฯลฯ และมองเห็น “ภาพลักษณ์ของความไร้สาระ เสียเวลา” (โดยเฉพาะเมื่อมาอยู่ร่วมกับกิจกรรมการประชุมที่ดูมีสาระ เป็นการเป็นงาน) วิทยากรหลายคนจึงมักจะต้องเผชิญปัญหากับ “คนที่ไม่ยอมเล่นเกม/ไม่ชอบเล่นเกม” เพราะติดภาพลักษณ์ดังกล่าวของเกม

(7.3) **การควบคุมมิติด้านอารมณ์ในระหว่างเล่นเกม** เนื่องจากการเล่นเกมเป็นการใช้ทั้งสมองซีกซ้ายและซีกขวา ซึ่งในซีกขวานี้เป็นการเปิดปุมกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกต่างๆให้ได้ออกมาทำงาน และอารมณ์ความรู้สึกนั้น หากมีกระบวนการกระตุ้นแล้วไม่มีวิธีการควบคุม ก็อาจจะ “เอาไม่อยู่” เช่น อารมณ์สนุกสนานจนเกินขอบเขต อารมณ์อยากเอาชนะ อารมณ์ที่อื่นในการแข่งขันจนลืมเรื่องความสามัคคี อารมณ์เสียใจกับความล้มเหลว ฯลฯ ดังนั้น ทักษะที่วิทยากรต้องฝึกฝนก็คือ “การรักษาระดับเพดานบินของอารมณ์ให้อยู่ในปริมาณที่เหมาะสม”

**(7.4) ข้อจำกัดเฉพาะอันเนื่องมาจาก “ข้อโมงบิน” ของ
วิทยาการ** ตัวอย่างข้อจำกัดของวิทยาการก็เช่น

- (i) ไม่รู้วิธีว่าจะปล่อยใจหย่อนอย่างไรจึงจะเหมาะสม
- (ii) จะควบคุมเกมอย่างไรให้กระบวนการลื่นไหลไปได้อย่าง
สวยงาม (และไม่ออกนอกเส้นทาง)
- (iii) เงื่อนไขที่มีอยู่ในเกม ซึ่งบางครั้งอาจจะ “เพิ่ม” หรือ
“ลด” ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายได้ แต่เพิ่มยังงหรือลดแค่ไหนจึงจะ
กำลังพอดี
- (iv) หลังจากการเล่นเกมจบ จำเป็นต้องมีการตั้งคำถาม
ชวนคิดเพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้จากคำตอบ แต่จะตั้งคำถามอย่างไรจึงจะชวน
ให้คิด จะใช้คำถามที่ตี้นประมาณไหน ลีกระดับใด
เป็นต้น

(7.5) การเล่นเกมไม่ครบวงจร เราได้กล่าวถึงขั้นตอน
3 ขั้นที่ครบวงจรของการใช้เกมฝึกอบรมแล้ว ซึ่งอาจมีบางกรณีที่ผู้นำ
เกมไม่ได้ยึดกุมหลักการดังกล่าวไว้อย่างมั่นคง จึงดำเนินการไม่ครบ
วงจรโดยเฉพาะการขาดวงจรสุดท้าย คือ**การสรุปหลักการ/แนวคิด**
(principle) ตั้งแต่หลักการที่ว่า “ทำไมจึงต้องเล่นเกม” หรือ “เกม
นั้นมีแนวคิดอะไรอยู่เบื้องหลัง” หรือการไม่ย้อนกลับมาสู่ “โลกแห่ง
ชีวิตจริง” ทำให้การใช้เกมไปได้เพียง “ให้ความสนุกสนาน” แต่ไปไม่ถึง
“การมีสถานะเป็นเครื่องมือการเรียนรู้อะไรบางอย่าง”



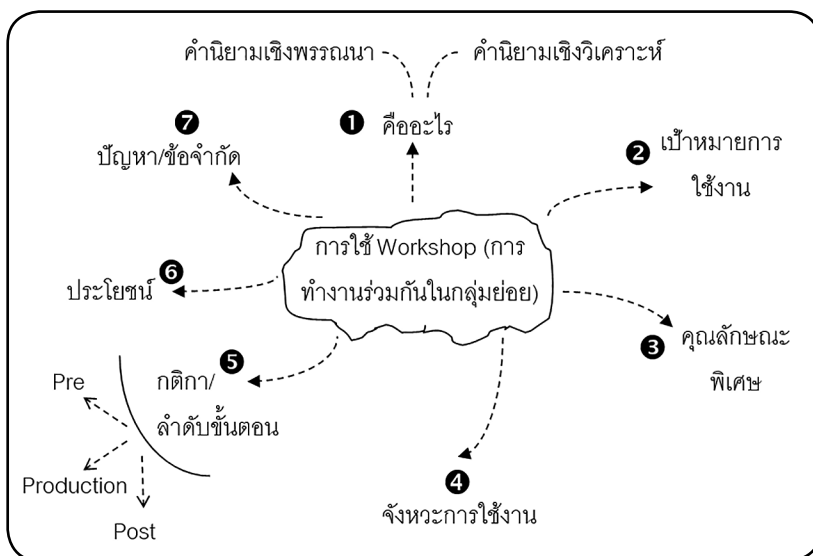
วิธีการติดตั้งที่ 5 : การใช้ Workshop (ทำงานกลุ่มย่อย)

สำหรับวิธีการติดตั้งเครื่องมือการทำงานประเภทต่างๆของศูนย์นั้น การใช้ workshop หรือการแบ่งกลุ่มย่อยให้มีการทำงานร่วมกันนั้นเป็นวิธีการหลักวิธีการหนึ่งที่ศูนย์ฯใช้อยู่เป็นประจำ เนื่องจากการทำ workshop เป็นรูปแบบการติดตั้งที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมประชุมหรือเข้าร่วมอบรมสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างง่ายที่สุด ซึ่งการมีส่วนร่วมนี้ก็เป็นคาถาข้อหนึ่งของการทำวิจัยแบบ CBR อยู่แล้ว

ดังนั้น กลุ่มผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมในโครงการ ASCBR ครั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มพี่เลี้ยงศูนย์ฯ หรือกลุ่มนักวิจัยชุมชนล้วนคุ้นเคยกับการแบ่งกลุ่มย่อยไปทำงานร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ระดับความรู้ที่พี่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชนมีในเรื่อง workshop นั้นก็จะอยู่ในระดับรู้จัก (What is) และรู้วิธีใช้ (how to) เป็นส่วนใหญ่

ในการฝึกอบรมครั้งนี้ จึงเป็นการต่อยอดจากระดับความรู้เดิมที่ศูนย์ฯมีอยู่โดยปัดกองเอาไว้ 2 ธงคือ

- เพิ่มเติม/ยกระดับความรู้เรื่องการทำ workshop ไปให้ถึงระดับ “หลักการ/แนวคิด” ที่อยู่ข้างหลัง
- สร้างนวัตกรรมใหม่ๆในการใช้วิธีการติดตั้ง workshop โดยการขยายความรู้เดิมออกไปในแง่มุมต่างๆ เช่น ขยายกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ ขยายระดับ/ช่วงเวลาที่ใช้ ขยายรูปแบบที่ใช้ให้หลากหลายมากขึ้น โดยบูรณาการเข้ากับเครื่องมือ A/S หรือวิธีการติดตั้งแบบอื่นๆ



(1) การทำ workshop คืออะไร ในการตอบคำถามว่า “การทำ workshop คืออะไร” นั้น ในที่นี้จะตอบแบบ 2 ระดับคือ

(1.1) ระดับการพรรณนา (การให้คำนิยาม) การใช้ workshop หรือการทำงานร่วมกันในกลุ่มย่อย ก็คือ รูปแบบการประชุมเชิงปฏิบัติการประเภทหนึ่งที่จำนวนคนในกลุ่มมีไม่มากนัก (ระหว่าง 3-7 คน) ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่และทั่วถึง

การประชุมนี้ต้องมีปฏิบัติการ/การทำงานอะไรบางอย่างให้บรรลุ (ดังที่มีคำว่า “work” ในภาษาอังกฤษ) ดังนั้น จึงต้องมีการระบุ “โจทย์/หัวข้อ/ใบงาน” อย่างชัดเจน ภารกิจที่จะต้องบรรลุนี้คือ “ส่วนที่เป็นเนื้อหา” ของกลุ่มย่อย

ส่วน**วิธีการ**ดำเนินงานในกลุ่มย่อยนั้น ก็อาจจะใช้การแลกเปลี่ยนความรู้ การใช้ความสามารถของแต่ละบุคคลมาแก้ปัญหา การพิจารณาร่วมกันเพื่อประยุกต์ใช้หลักการที่ได้ฟังบรรยายมา การแบ่งงานกันรับผิดชอบ ฯลฯ โดยมีการกำหนดระยะเวลาและผลลัพธ์สุดท้าย

ที่คาดหวังจากกลุ่มเอาไว้อย่างชัดเจน

(1.2) ระดับการวิเคราะห์ หากเราใช้ “เกณฑ์” หลายๆ เกณฑ์มาแยกแยะ “การทำ workshop” ก็จะพบคุณลักษณะพิเศษของ workshop ดังนี้

(1.2.1) เกณฑ์รูปแบบการใช้พื้นที่และเวลา (Time & Space allocation) การใช้รูปแบบ workshop นั้นเป็นการ “กระจาย/ขยาย” พื้นที่และเวลาของการประชุมให้แตกตัวออกไป เช่น ถ้าเราแบ่งการทำงานในกลุ่มย่อยเป็น 4 กลุ่ม ก็เท่ากับว่าภายในเวลา 1 ชั่วโมงที่มีการประชุมกลุ่มใหญ่ เราจะสามารถใช้เวลาได้เท่ากับ 4 ชั่วโมง เพราะมีผลการประชุมจาก 4 กลุ่ม โดยที่กลุ่มทั้ง 4 นั้นยังคง “รวมศูนย์/มีจุดร่วมกัน” คือ การมีโจทย์/มีการกิจ/มีใบงานที่เหมือนกันเป็นตัวเชื่อม

(1.2.2) เกณฑ์เรื่อง “รูปแบบ” (format) workshop เป็นรูปแบบการประชุมที่สามารถเอาเนื้อหาแทบจะทุกประเภทมาใส่ได้ (มี flexibility สูงด้านเนื้อหา) ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาเรื่องการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา การค้นหาวิธีการแก้ไข การให้ข้อเสนอแนะ ฯลฯ

(1.2.3) นอกจากนั้น รูปแบบของ workshop ยังเป็นรูปแบบการประชุมที่ “ประหยัดเวลา” (หรือขยายเวลาออกเป็นหลายเท่าตามจำนวนกลุ่ม) ทำให้ได้ข้อมูลจำนวนมากภายในเวลาที่จำกัด เพราะทำงานพร้อมกันภายในได้เวลาเดียวกัน แหล่งที่มาของข้อมูลมีลักษณะกระจายตัว (decentralized source of data)

(1.2.4) และจากรูปแบบของ workshop ทำให้รูปแบบการประชุมเช่นนี้สามารถปฏิบัติการหลายๆอย่างที่ไม่สามารถดำเนินการในกลุ่มใหญ่ๆได้ (big group) เช่น การลงมือฝึกทักษะ (drill) หรือช่วยแก้ปัญหาที่ผู้เข้าร่วมบางคนไม่กล้าพูดกล้าแสดงออกในกลุ่มใหญ่ เป็นต้น

(2) เป้าหมายการใช้งาน สืบเนื่องจากคุณสมบัติของรูปแบบของ workshop นั้นเอง เมื่อเราพิจารณาที่จะเลือกใช้รูปแบบ workshop ในช่วงเวลาใดของการประชุมหรือการฝึกอบรม เราจึงสามารถระบุตัวอย่างของเป้าหมายการใช้งานวิธีการติดตั้งแบบ workshop ได้ดังนี้

(i) เมื่อต้องการการมีส่วนร่วมอย่างสูงสุด อย่างทั่วถึง และอย่างถ้วนหน้า เราสามารถจะบรรลุเป้าหมายนี้ได้จาก workshop เนื่องจากเงื่อนไขที่เอื้ออำนวยคือ กลุ่มมีขนาดเล็ก บวกผสมกับการมีกระบวนการที่เหมาะสม เช่น มีกลไกป้องกันการผูกขาดการแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

(ii) ในรูปแบบ workshop เราสามารถจะเปิดช่องทางของการมีส่วนร่วมทั้ง 3 ช่องได้พร้อมๆกัน คือการมีส่วนร่วมผ่านตัวบุคคล (PAR through person) การมีส่วนร่วมผ่านเนื้อหา (PAR through content) และการมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการ (PAR through process) โดยเฉพาะช่องทางสุดท้ายนี้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวบ้านที่มักมีการพูดคุยกันอย่างเป็นกันเองในกลุ่มเล็กๆ เพียงแต่ workshop ได้ “จัดระบบ” (organized) การพูดคุยแบบธรรมชาตินั้นให้มีรูปแบบเป็นการเป็นงานมากขึ้น เช่น มีประเด็นที่จะพูดคุย มีการบันทึก มีการสรุป เป็นต้น

(iii) ใช้เมื่อต้องการข้อมูลที่ละเอียดลึกซึ้งไม่สามารถจะพูดคุยได้ในกลุ่มใหญ่ ข้อมูลที่ต้องการการถกเถียงอย่างรอบด้าน ข้อมูลที่แปลงจากแนวคิดไปสู่การปฏิบัติ

(iv) ใช้เมื่อต้องการ “ทำแบบฝึกหัด” (drill) เพื่อทดสอบความเข้าใจแนวคิดที่ได้รับฟังจากการบรรยายของผู้เข้าอบรม

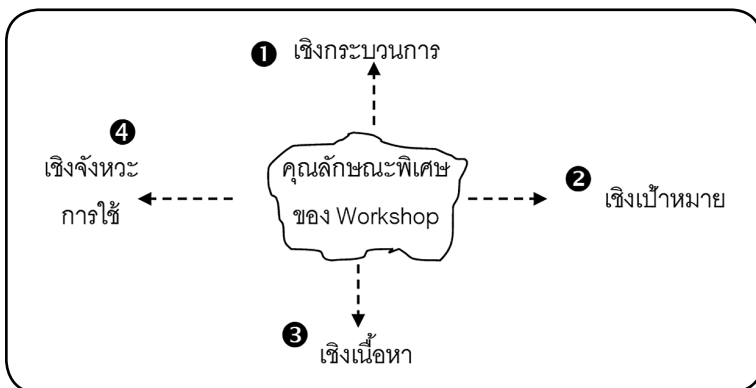
(v) ใช้เมื่อต้องการข้อมูลที่ถูกนำไปขยายรายละเอียดมากขึ้น

(vi) ใช้เมื่อต้องการกิจกรรมที่จะนำเข้าสู่เนื้อหาหรือบทเรียน

(vii) ใช้เมื่อต้องการขยายระดับประสบการณ์หรือยกระดับความเข้าใจด้วยการเรียนรู้แลกเปลี่ยนจากสมาชิกในกลุ่ม

(3) ข้อเด่น/คุณลักษณะพิเศษของ workshop

แม้ว่ารูปแบบการติดตั้งแบบ workshop จะมีคุณสมบัติแบบการประชุมโดยทั่วไป แต่เนื่องจาก “ขนาดของกลุ่ม” และ “กระบวนการที่ใช้” ซึ่งมีลักษณะพิเศษดังที่กล่าวมา ทำให้ workshop มีคุณลักษณะพิเศษที่เป็นข้อเด่น ดังนี้



(3.1) คุณลักษณะพิเศษในเชิงกระบวนการ

- สร้างการมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ที่สามารถแก้ปัญหาผู้เข้าร่วมประชุมที่ไม่สนใจการเรียนรู้ได้เพราะบรรยากาศของกลุ่มเล็กๆ
- เป็นรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง “ทำเอง เข้าใจเอง” (active learning)
- สามารถใช้บูรณาการกับวิธีการติดตั้งแบบอื่นๆ เช่น เกม และสามารถเพิ่มเทคนิคการสร้างแรงจูงใจ เช่น การแข่งขันกันระหว่างกลุ่มได้อีกด้วย
- สามารถจัดกระบวนการเพื่อการขยายประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมให้กว้างขวางขึ้น เช่น การนำผลการทำงานของกลุ่มย่อยมา

นำเสนอในกลุ่มใหญ่ และนอกจากจะได้รับฟังข้อมูลของกลุ่มอื่นๆแล้ว หากวิทยากรมีความสามารถที่จะสังเคราะห์ผลงานของกลุ่มย่อย หลายๆกลุ่มขึ้นมา ระดับการเรียนรู้ก็จะยิ่งสูงขึ้น

(3.2) คุณลักษณะพิเศษในเชิงเป้าหมาย อันที่จริง รูปแบบ workshop นั้นเหมาะสำหรับเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ความรู้ในระดับ How to (คือการแปลงแนวคิดไปเป็นการปฏิบัติการ) อย่างไรก็ตาม ในการฝึกอบรมในโครงการ ASCBR นี้ ก็สามารถใช้รูปแบบ workshop ติดตั้งความรู้ระดับ “หลักการ” (principle) ได้เช่นกัน

(3.3) คุณลักษณะพิเศษในเชิงเนื้อหา ถึงแม้รูปแบบ workshop นั้นจะสามารถนำเนื้อหาทุกประเภทมาใส่ได้ดังที่กล่าวมาแล้ว แต่ทว่าก็มีข้อกำหนดระดับของเนื้อหาว่า ควรจะเป็น **“เนื้อหาาระดับ ก้ำกึ่ง-ในระดับอยู่ตรงกลาง”** (in-between content) กล่าวคือเป็น เนื้อหาที่ผู้เข้าร่วมมีความรู้มาบ้างแล้ว แต่ก็ยังไม่รู้ทั้งหมด เพราะถ้าเป็น เนื้อหาที่ผู้เข้าร่วมรู้หมดแล้วก็จะไม่ได้ประโยชน์อะไรเพิ่มเติมจากการทำ workshop แต่ถ้าไม่มีความรู้มาก่อนบ้างเลย ก็จะไม่มีความเข้าใจเข้าไปร่วมสมทบทุนในกลุ่ม

(3.4) คุณลักษณะพิเศษในเชิงจังหวะการใช้ โดยทั่วไปแล้ว การทำ workshop มักจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาหลังจากการฟังบรรยาย หรือการใส่ input ใหม่ๆจากวิทยากร หรือจากการดูวิดีโอ ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ในการฝึกอบรมในโครงการ ASCBR ก็พบว่า สามารถที่จะ ยืดหยุ่น/ปรับเปลี่ยนช่วงเวลาการใช้ workshop ได้ในหลายๆช่วงจังหวะ

(4) จังหวะการใช้ workshop มีนวัตกรรมของจังหวะการใช้ workshop ที่หลากหลายดังนี้

(4.1) ใช้ก่อน-หลังการบรรยาย ตามปกติแล้ว session ของ workshop นั้นมักจะใช้หลังจากจบการบรรยายแล้ว โดยเป็น

“session ลูกตาม” ที่มีการขยายต่อไปจากเนื้อหาของการบรรยาย แต่
ทว่าในการฝึกอบรมเดือนธันวาคม 2561 ในหัวข้อ “การจัดกลุ่ม”
(grouping) เนื่องจากผู้เข้าอบรมมีประสบการณ์เรื่องการจัดหมวดหมู่
ข้อมูลมาแล้วในระดับหนึ่ง ดังนั้น แทนที่จะใช้ workshop ในช่วง
ปิดท้าย วิทยากรจึงได้ออกแบบจัด workshop เรื่อง grouping เอาไว้
ตอน “เปิดหัว” ก่อนที่จะมีการบรรยายเลย เพื่อนำประสบการณ์ของผู้
เข้าร่วมที่ได้จากการใช้ workshop มาทบทวนและวิเคราะห์ประกอบ
การบรรยาย

(4.2) ใช้ในช่วงต้นน้ำของขั้นตอนการวิจัย คือใช้ในการก
การพัฒนาโจทย์ เช่น การแบ่งกลุ่มย่อยให้ประมวลเรื่อง “ทรัพยากรใน
ป่าชุมชนมีอะไรบ้าง” เป็นต้น

(4.3) ใช้ในช่วงกลางน้ำของขั้นตอนการวิจัย เช่น ใน
ระหว่างกิจกรรมการศึกษาดูงาน มีการแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อนำเอาความรู้
และประสบการณ์จากการดูงานมาแสวงหาแนวทางในการจัดการป่า
ชุมชน เป็นต้น

(4.4) ใช้ในช่วงปลายน้ำของขั้นตอนการวิจัย เช่น ช่วง
การวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อวัดความเปลี่ยนแปลงก่อน-หลังการเข้าร่วม
งานวิจัย

(4.5) ใช้ในช่วงเวลาที่เกิดปัญหาติดขัดไปต่อไม่ได้ เช่น
เมื่อมีข้อเสนอแนะทางเลือกหลายๆทาง แล้วชุมชนไม่รู้ว่าจะเลือกวิธีใด
จึงจะได้ผลดี ก็ใช้การแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อถกเถียงข้อดี/ข้อเสียของแต่ละ
ทางเลือกอย่างละเอียด เพื่อนำข้อมูลมาหาข้อสรุปร่วมกัน

(4.6) ใช้เมื่อต้องการติดตั้งชุดความรู้ใหม่ เช่น เครื่องมือ
การวิเคราะห์สังเคราะห์ทั้ง 12 ขั้น เพื่อดูว่าผู้เข้าอบรมมีต้นทุนความรู้
ในเครื่องมือแต่ละชิ้นอย่างไรบ้าง
เป็นต้น

(5) กติกา/ลำดับขั้นตอน โดยทั่วไป เราสามารถจะแบ่งช่วงเวลาดำเนินการได้เป็น 3 ช่วงคือ

(5.1) ช่วงเตรียมการ (Pre-production) สิ่งที่มีมหาวิทยาลัยจะต้องเตรียมเอาไว้ก่อนการฝึกอบรมก็คือ

(ก) ต้องระบุเป้าหมายให้ชัดเจน ดังที่ได้แสดงมาข้างต้นแล้วว่า การใช้ workshop นั้นมีเป้าหมายได้อย่างหลากหลาย จึงต้อง “ปักธงเป้าหมายให้แน่นอนก่อน” จากการระบุเป้าหมายจะส่งผลถึงการคัดเลือกเนื้อหาและกระบวนการอื่นๆที่ตามมา

(ข) เตรียมการเรื่องการแบ่งกลุ่ม เรื่องการแบ่งกลุ่มจะมี 2 แนวโน้มคือ

(i) จะแบ่งกลุ่มแบบสมัครใจหรือต้องกำหนดเอาไว้ล่วงหน้า (focused) ซึ่งคำตอบก็ขึ้นอยู่กับเป้าหมาย หากตั้งเป้าหมายเพียงเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม ก็อาจใช้วิธีการสมัครใจหรือนับหมายเลข แต่ถ้าวางเป้าหมายเพื่อหวังผลงานสุดท้ายที่ออกมา ก็ต้องกำหนดการแบ่งกลุ่มเอาไว้ล่วงหน้า เป็นต้น

(ii) จะแบ่งกลุ่มแบบรวมพวกเดียวกันไว้ด้วยกัน (homogeneous group) หรือจะคละกลุ่ม (heterogeneous) ซึ่งคำตอบก็แล้วแต่เป้าหมายที่ตั้งเอาไว้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น

- ถ้าตั้งเป้าหมายเพื่อการทบทวนงานของตนเอง ก็ต้องจัดให้คนจากหน่วยงานเดียวกันอยู่กลุ่มเดียวกัน

- ถ้าตั้งเป้าหมายให้มีการขยายประสบการณ์ ขยายมุมมอง การมองปัญหา แสวงหาวิธีการแก้ปัญหาแบบอื่นๆ ก็ควรจะใช้ (cross-over) พื้นที่ หรือคละกลุ่ม

- ถ้าต้องการให้มีการถ่ายทอดความรู้หรือประสบการณ์ระหว่างรุ่น ก็ต้องจัดคละคนรุ่นเก่า-คนรุ่นใหม่ในแต่ละกลุ่ม

- ถ้าต้องการให้มีการสร้างความเข้าใจร่วมระหว่างคนที่

อยู่คนละมุม (มุมแดง-มุมน้ำเงิน) หรือต้องการให้เสริมเพิ่มเติมในสิ่งที่อีกฝ่ายหนึ่งขาดหายไป (completion) เช่น คนทำงานในส่วนกลาง-ในพื้นที่ ก็ต้องคละกลุ่มกัน

เป็นต้น

สำหรับจำนวนคนในกลุ่มย่อยนั้น มีผลการวิจัยทดลองพบว่า ควรอยู่ระหว่าง 3-7 คน จะทำให้การมีส่วนร่วมเป็นไปอย่างทั่วถึง

(ค) การเตรียมเนื้อหาเพื่อเปิดหัว โดยทีมวิทยากรจะต้องมีการ “คัดเลือกเนื้อหา” (Message selection) แล้วนำมา “ออกแบบเนื้อหา” (Message design) โดยการเลือกที่จะนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบใดเพื่อกระตุ้นกลุ่มย่อย เช่น บรรยายสรุปสั้นๆ ฉายวิดีโอที่เกี่ยวข้อง ใช้รูปภาพ ใช้ powerpoint ฯลฯ รวมทั้งเตรียมคำถามสำหรับกลุ่มย่อย ใบบงาน โจทย์ย่อย เป็นต้น

(5.2) ช่วงดำเนินการ (Production)

(i) การปล่อยโจทย์ เนื่องจากโจทย์/ประเด็นที่จะให้กลุ่มย่อยทำงานร่วมกันนั้นเป็นหัวใจรับประกันความสำเร็จของวิธีการติดตั้งแบบนี้ ดังนั้น หลังจากผ่านขั้นตอน “การคัดเลือกโจทย์” มาแล้วในขั้นเตรียมการ ในขั้นการดำเนินการก็ต้องมั่นใจว่าผู้เข้าร่วมประชุมจะมีความเข้าใจในโจทย์/ประเด็นการทำงานที่ตรงกับที่วิทยากรต้องการ ในกรณีนี้ อาจจะมีกลไกหลายๆแบบในการควบคุมความเข้าใจในโจทย์ให้ชัดเจน ให้ตรงกัน ให้เสมอต้นเสมอปลาย (ไม่บิดเบี้ยวไประหว่างกลางทาง) ตัวอย่างของกลไกเหล่านี้เริ่มตั้งแต่การอธิบายโจทย์อย่างซ้ำๆ ให้ละเอียด ทบทวนให้มั่นใจว่าผู้เข้าร่วมเข้าใจ มีใบบงานที่ระบุโจทย์ มีการฉายโจทย์บนจอคอมพิวเตอร์ระหว่างการประชุม เปิดให้มีการสื่อสารสองทางระหว่างดำเนินการ (เช่น การซักถาม)

(ii) ระหว่างดำเนินการ ทีมผู้จัดต้องมีการกำหนดตัวบุคคลที่จะลงไป monitor ในแต่ละกลุ่มย่อย เพื่อช่วยเป็นกลไกกำกับ

กระบวนการ workshop ให้เป็นไปตามหลักการ หรืออาจจะมีทีมงานกลางที่เดิน monitor กระบวนการทำงานของกลุ่มย่อยว่า “ยังอยู่ในแถว/แตกแถว/เข้าป่าไปแล้ว” หรือเปล่า เช่น มีคนทำงานอยู่คนเดียวในกลุ่ม มีการผูกขาดความคิดเห็น มีความขัดแย้งอย่างรุนแรงภายในกลุ่ม เป็นต้น

(iii) การดำเนินการให้ครบวงจร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด หลังจากทำกลุ่มย่อยเสร็จแล้ว ควรจัดให้มีช่วงที่กลุ่มย่อยมานำเสนอต่อกลุ่มใหญ่ (อาจจะนำเสนอทุกกลุ่ม หรือเลือกเฉพาะบางกลุ่มหากเวลาไม่เอื้ออำนวย) ในช่วงเวลานี้ ต้องติดตั้งความคิดของผู้เข้าอบรมว่า **“นี่เป็นช่วงเวลาสำคัญอีกช่วงหนึ่งของการเรียนรู้”** เพราะช่วงนำเสนอรายงานกลุ่มย่อยมักเป็นช่วงเวลาที่ถูกมองข้ามความสำคัญไป และวิทยากรควรเพิ่มมูลค่าของรายงานกลุ่มย่อยหรือเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามามีส่วนร่วมได้

(iv) ควรมีกลไกการควบคุมเวลาจากทีมผู้จัดส่วนกลาง โดยทยอยแจ้งเวลาที่ผ่านไป/เวลาที่เหลือเป็นระยะๆ เพื่อช่วยให้กลุ่มกระจายช่วงเวลาของการทำงานให้สมดุล

(5.3) ช่วงหลังดำเนินการ (Post-production) เป็นช่วงเวลาของการถอดบทเรียนหรือสรุปบทเรียนที่ได้จากการทำ workshop

(6) ประโยชน์ของการใช้ workshop ทีมวิจัยโครงการ ASCBR ได้ร่วมกันประมวลประโยชน์ของการใช้ workshop ในหลายๆแง่มุมดังนี้

(i) ในกรณีที่มีการนำรูปแบบการติดตั้งแบบ workshop มาใช้ในการติดตั้งเครื่องมือการวิเคราะห์-สังเคราะห์ เนื่องจากการเรียนรู้เครื่องมือ นั้น ได้ตั้งเป้าหมายไว้ว่า “หลังจากเข้าใจแล้ว ต้องใช้เป็น” ดังนั้น การมอบหมายให้ผู้เข้าร่วมไปทำ workshop ทดลองใช้เครื่องมือ

จะเป็นการประเมินผล/ติดตามผลไปในตัวว่า ผู้เข้าอบรมสามารถทำได้หรือทำไม่ได้ในขั้นตอนไหน เพราะอะไร

(ii) ในการใช้เครื่องมือนั้น อาจจะมีกรณีที่มี “วิธีการใช้ที่ผิด” เช่น การตั้งคำถามกับเรื่องตารูป-ตานั้นว่า “อะไรเป็นรูป อะไรเป็นนาม” ซึ่งมีใช้ปัญหาหลักของเรื่องตารูป-ตานั้น ในกรณีที่วิธีการใช้เครื่องมือที่ผิด วิทยากรจะได้ตามไปปรับแก้ไข (Fixing)

(iii) ในกรณีที่มีย่อยบางกลุ่มสามารถทำงานได้บรรลุเป้าหมายหรือทำได้อย่างถูกต้อง เมื่อมีการมารายงานผลในกลุ่มใหญ่ ก็จะช่วยให้อีกกลุ่มอื่นๆ ได้เรียนรู้ว่าจะทำได้อย่างไร

(iv) ทำให้ได้แนวทางที่หลากหลายที่แต่ละกลุ่มย่อยได้สร้างสรรค์ขึ้นมา ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการทำ workshop เรื่อง grouping โดยแบ่งเป็นกลุ่มย่อย 3-4 กลุ่ม ก็พบว่า แต่ละกลุ่มมีวิธีการจัดกลุ่มหลายๆแบบ เช่น บางกลุ่มจัดโดย “เรียงเกณฑเป็นหน้ากระดาน” แต่บางกลุ่มมี “วิธีการเรียงเกณฑเป็นลำดับชั้น” เป็นต้น

(v) ช่วยให้เห็น “เหลี่ยมมุมของปัญหาที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อน” เช่น ในการฝึกแปลงข้อมูลดิบเป็นตารางโดยแบ่งกลุ่มย่อยทำงาน ปรากฏว่าผู้เข้าอบรมไม่ได้แยกแยะ**ประเภทของข้อมูล**ระหว่าง “ข้อมูลที่ดีควรจะเป็น” (ought to be) กับ “ข้อมูลที่เป็นจริงแล้ว” (it is) ออกจากกัน เป็นต้น

(vi) จากคุณสมบัติพื้นฐานของ workshop ที่เปิดโอกาสให้มีการมีส่วนร่วมได้อย่างสูงสุด จึงสามารถออกแบบให้การมีส่วนร่วมครบทั้ง 3 ช่องทาง คือผ่านตัวบุคคล ผ่านเนื้อหา และผ่านกระบวนการ เช่น การนำเนื้อหาจริงของโครงการวิจัยตัวอย่างมาทำงานในกลุ่มย่อยในการฝึกอบรมนักวิจัยชุมชน เป็นต้น

(7) ปัญหา/ข้อจำกัดของการใช้งาน

เนื่องจากการใช้ workshop ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของ “วิธีการระดมสมอง” ดังนั้นปัญหาหลายปัญหาจึงคล้ายคลึงกับวิธีการระดมสมอง รวมทั้งวิธีการแก้ไขปัญหาด้วย (สนใจโปรดดูหนังสือเล่ม 1 ในชุดไตรภาคนี้) ตัวอย่างของปัญหาหรือข้อจำกัดของการใช้วิธีการติดตั้งแบบ workshop มีดังนี้

(i) **ปัญหาการตั้งและการปล่อยใจหาย** ดังที่ได้เกริ่นมาแล้วว่า “ใจหายสำหรับทำงานร่วมกันในกลุ่มย่อยนั้นเป็นหัวใจห้องหนึ่งของ workshop ดังนั้น ตั้งแต่จังหวะแรกคือขั้นตั้งใจหาย ในทีมผู้จัด/วิทยากรก็ต้องชัดเจนเองเสียก่อน และในจังหวะที่สองก็คือขั้นปล่อยใจหายที่ต้องแน่ใจว่า ในกลุ่มผู้เข้าประชุมก็จะชัดเจนเช่นกัน ปัญหาที่เกี่ยวกับใจหายจึงอาจจะเกิดขึ้นได้ในทั้ง 2 จังหวะของกระบวนการ

(ii) จากหลักการของกระบวนการที่ได้กล่าวมาข้างต้นว่า ในขั้นตอนดำเนินการ เนื่องจาก workshop มีรูปแบบกระบวนการเป็น “การกระจายตัว” (decentralization) คือมีการแบ่งผู้เข้าร่วมทั้งหมดเป็นกลุ่มย่อยๆ แยกสถานที่กัน แยกกันคุย ซึ่งก็ต้องระมัดระวังว่า “จากการกระจายตัวนี้” อาจจะกลายเป็น “การกระจัดกระจายไปคนละทิศคนละทาง” ดังนั้น จึงมีข้อเสนอให้มี “ผู้ลงไปติดตามในกลุ่มย่อย” เพื่อเป็นกลไกกำกับกระบวนการของ workshop

อย่างไรก็ตาม การใช้กลไกผู้ติดตามในกลุ่มย่อยนี้ ก็ต้องมี **เงื่อนไขการใช้บางประการ** เช่น ผู้ติดตามต้องรับรู้เป้าหมายการทำงานกลุ่มย่อยอย่างชัดเจนและชัดแจ้ง รวมทั้งควรเข้าใจเนื้อหาที่กลุ่มย่อยกำลังทำงานอยู่พอสมควร เพราะมิฉะนั้น อาจจะเกิดปรากฏการณ์ที่เป็นปัญหา ดังนี้

- ยิ่งมากหมอ ก็มากความ เช่น ความเข้าใจของผู้ติดตามไม่เหมือนกับวิทยากรส่วนกลาง

- ยังมีกลไกผู้ติดตาม กลุ่มย่อยยิ่งไปไม่ถูก (counter-productive)

- กลุ่มย่อยเกิดความสับสน

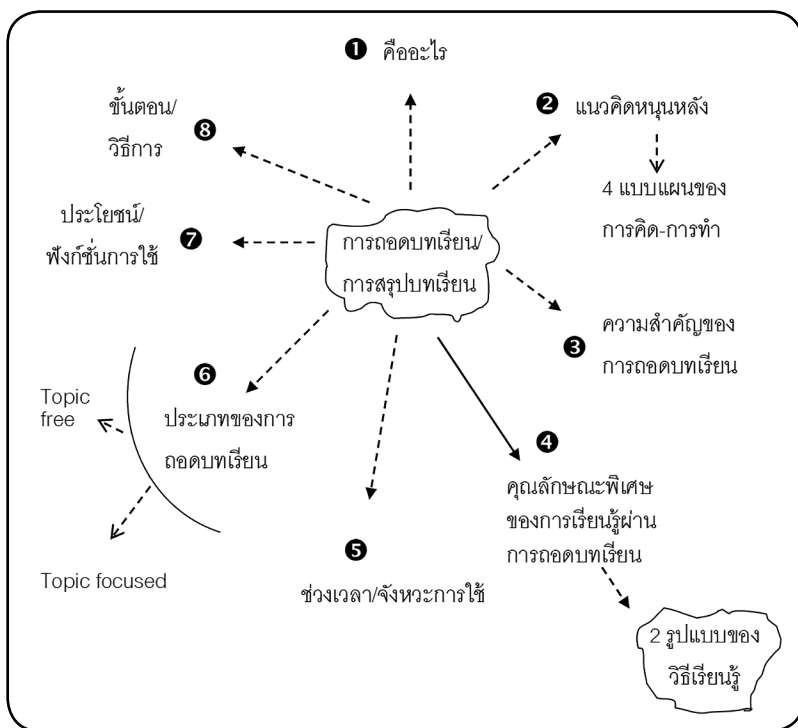
- ในกลุ่มย่อยทำงานได้บรรลุเป้า แต่ไม่รู้ว่า “เป็นเป้าของใคร” เป็นต้น

(iii) ในกรณีที่มีกลุ่มย่อยจำนวนมากๆ ควรมี “ผู้กำกับรายการ” คือคนจากส่วนกลางที่เดิน monitor ทุกกลุ่ม ผู้กำกับรายการนี้จะช่วยกำกับทิศทางและจังหวะของกลุ่มย่อยๆทั้งหมดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

(iv) ปัญหาเรื่องการจัดสรรเวลาไม่เหมาะสม หรือไม่สมดุลของการทำงานในกลุ่มย่อย ซึ่งแก้ไขด้วยการมี “ผู้แจ้งระยะเวลาของแต่ละช่วง” ให้ทุกกลุ่มย่อยได้ทราบ (เช่น การฉายเวลาที่เหลือให้ทำงานบนจอคอมพิวเตอร์ เป็นต้น)

วิธีการติดตั้งที่ 6 : การถอดบทเรียน/การสรุปบทเรียน

การถอดบทเรียนหรือการสรุปบทเรียน หรือการทำ AAR (ย่อมาจาก After Action Review) นั้นเป็นวิธีการติดตั้งยอดนิยมของศูนย์ฯ เพราะมีการใช้อย่างสม่ำเสมอ ในทุกวาระโอกาส กับทุกกลุ่มเป้าหมาย ในทุกภารกิจอย่างไม่มีข้อยกเว้น ดังนั้น ในการฝึกอบรมครั้งนี้ ทางทีมวิจัยก็นำเอาต้นทุนที่แสนจะมั่งคั่งของศูนย์ฯ มาใช้เป็นวิธีการติดตั้งหลัก และได้มุ่งหน้าตรงไปสู่ “องที่ปักเอาไว้” คือการเรียนรู้ให้ทะลุถึง “แก่น” หรือป็นสู่ยอดเขาแห่งเรื่อง “หลักการของการถอดบทเรียน/สรุปบทเรียน” ดังมีขอบเขต ดังนี้



(1) การถอดบทเรียนหรือการสรุปบทเรียนคืออะไร

หากเราให้คำนิยามอย่างกว้างๆเพื่อให้ครอบคลุมทั้ง 2 คำ คือ คำว่า “การถอดบทเรียน” หรือ “การสรุปบทเรียน” เราก็อาจจะตอบได้ อย่างกว้างๆว่า การถอดบทเรียน/การสรุปบทเรียน เป็นการทบทวน **หวนคิด**/ไตร่ตรอง (reflection) บนสิ่งที่เราได้ลงมือ**กระทำ**ไปแล้ว (action) ดังนั้น ภาษาอังกฤษจึงใช้คำที่ชื่อๆตรงๆเลยว่า After Action Review - AAR และหลังจากขบคิดไตร่ตรองแล้ว เราผู้ลงมือ**กระทำ**ได้ เรียนรู้อะไรบ้าง (ดังคำว่า lesson learned) เช่น เจ็บครั้งนี้ ฉันมีเธอ เป็นดังครู สอนฉันให้เข้าใจ...

ตัวอย่างที่เป็นของจริง (ยิ่งกว่าพีเบิร์ดธงไชย) ของศูนย์ฯก็เช่น ในโครงการวิจัยตัวอย่างเรื่องการแสวงหารูปแบบการจัดการสวนผลไม้

ของบ้านศาลเจ้า จ.ระยอง หลังจากทีทีมวิจัยได้ลงมือทำกิจกรรมเวทีประวัติศาสตร์ชุมชนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ทีมพี่เลี้ยงศูนย์ฯ ก็ได้ตั้งคำถามให้ทีมวิจัย**ขบคิดไตร่ตรอง**ว่า ถ้ามีคนมาถามว่า ทั้งๆที่โจทย์การวิจัยเป็นเรื่อง “การค้นหารูปแบบการทำสวนผลไม้ที่เหมาะสมสำหรับอนาคต” แล้วทำไมทีมวิจัยจึงต้องมาจัดกิจกรรมทำเวทีประวัติศาสตร์ชุมชนอยู่เล่า “ข้อมูลเรื่องประวัติศาสตร์ชุมชนมันมาเกี่ยวข้องอะไรกับเรื่องการจัดสวนผลไม้” การตั้งคำถามเพื่อให้ทีมวิจัยได้สะท้อนย้อนคิดถึง “สิ่งที่ได้ทำลงไปแล้ว” ว่า ทำไมจึงทำเช่นนั้น ทำไมจึงไม่ทำเช่นนั้น ทำแล้วได้ผลอะไร ถ้าได้มีโอกาสทำอีกในอนาคต จะทำแบบนี้อีกไหม ในครั้งหน้าจะทำให้ดีกว่าครั้งนี้ได้หรือเปล่า เป็นต้น ทั้งหมดที่กล่าวมานี้แหละคือหนึ่งตัวอย่างของการถอดบทเรียนหรือสรุปบทเรียน

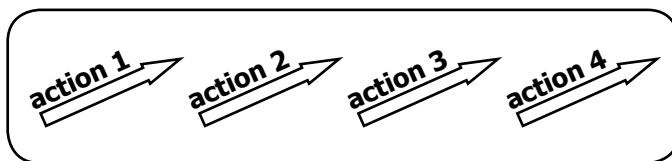
จากที่พูดมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนได้ใช้คำหลายๆคำที่อยู่ในสายตระกูลเดียวกัน แต่อาจจะมโนศาแห่งความหมายแตกต่างกันไปบ้าง เช่น คำว่า การถอดบทเรียน การสรุปบทเรียน การทำ AAR รวมทั้งการเล่าเรื่อง (เพราะการถอดบทเรียนก็ต้องเล่าเรื่องว่า เราได้ทำอะไรไปบ้างแล้ว) ในที่นี้ จะขออนุญาตไม่ลงรายละเอียดว่า คำในสายตระกูลเหล่านี้มีจุดร่วมและจุดต่างอะไร เพราะจะยืดเยื้อเกินไปเหตุ สำหรับผู้ที่สนใจอยากรู้จักถ้อยคำในสายตระกูลนี้ โปรดอ่าน (ขายของดีกว่านะ) กาญจนา แก้วเทพ, อดุลย์ ดวงดีทวีรัตน์ “การถอดบทเรียนนั้นคืออะไร” ในกาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2549) **เริ่มคิดใหม่ สู้ทำใหม่**, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.)

(2) แนวคิดหนุนหลัง (back-up concept)

แนวคิดสำคัญที่หนุนหลังเรื่องการถอดบทเรียนนั้น เป็นทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง “การคิด” กับ “การทำ” ที่เรียกเท่แบบวิชาการว่า Praxis คำอธิบายนั้นระบุว่า มีความสัมพันธ์

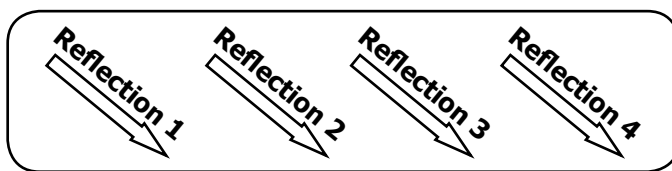
ระหว่างการคิดกับการทำอย่างน้อย 4 รูปแบบ/แบบแผนดังนี้ (ผู้อ่านคนใดสนใจจะจัดวางตัวเองว่า อยู่ในแบบแผนไหน ก็เรียนเชิญเลย)

(2.1) พวกที่ “เอาแต่ลงมือทำกิจกรรม” (action) แต่ไม่ค่อยได้คิด (reflection) ว่าที่ทำไปนั้น เป็นเพราะอะไร ใช้อะไร คิดถึงทำแบบนี้ คิดหรือเปล่าว่าทำแล้วจะเกิดอะไรขึ้น เป็นต้น



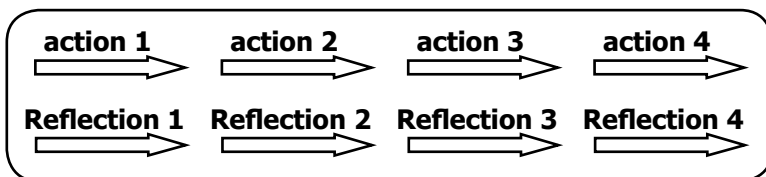
หากเราเปรียบเทียบว่า “ปัญหานั้นก็คือที่คัน” ส่วน “วิธีแก้ปัญหาคือการเกา” กลุ่มแรกนี้ก็คือพวกที่มีการเกามาก แต่อาจจะยังไม่ถูกที่คัน ซึ่งอาจจะเป็นเพราะไม่ได้คิดว่าจะหาที่คันได้อย่างไร ที่คันอยู่ตรงไหน ต้องเกายังไง ทำไมจึงเกาแบบนี้ เป็นต้น

(2.2) พวกที่เอาแต่คิด (reflection) แต่ไม่ลงมือทำ (action) สักที กลุ่มนี้เป็นข้อตรงกันข้ามกับกลุ่มแรก คือมีการขบคิดไตร่ตรองมากมาย มีความใฝ่ฝันอันหลากหลาย มีอุดมการณ์เต็มเปี่ยม แต่ก็ไม่เคยลงมือปฏิบัติ/ลงมือทำอะไรสักอย่าง



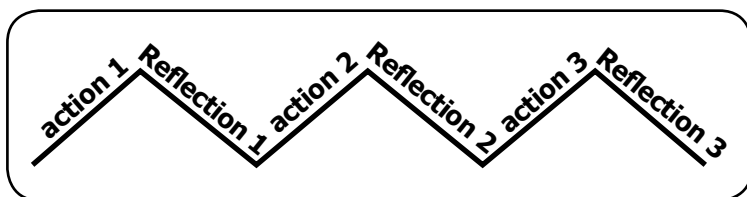
หากเทียบกับเรื่องการคัน กลุ่มที่สองนี้จะวิเคราะห์อย่างละเอียดว่า คันที่ไหน คันอะไร ควรเกาอย่างน้อยแค่ไหน แต่ก็ไม่เคยลงมือเกาจริงๆเสียที (แล้วปัญหาจะแก้ไขได้ไหมเนี่ย)

(2.3) พวกที่ “ลงมือทำไปอย่าง” (action) “คิดไปอีกทางหนึ่ง” (Reflection)



หากเปรียบเทียบกับเรื่องการคันแล้ว กลุ่มที่สามนี้เป็นพวกที่มีการขบคิดเกี่ยวกับ “การคัน” อย่างมาก และก็มี “การเกา” อย่างมากด้วย แต่เนื่องจากการไม่ประสานกันระหว่าง “การคิด” กับ “การกระทำ” กล่าวคือ คิดไปอย่างหนึ่ง ทำไปอีกอย่างหนึ่ง เหมือนการตบมือซ้าย/มือขวาที่ไม่ประสานกัน ทำให้ “เกาไม่ถูกที่คัน” เสียที

(2.4) พวกที่ “การลงมือทำ” กับ “การคิดไตร่ตรอง” เดินสลับเป็นจังหวะก้าวของขาซ้าย-ขวา กล่าวคือ คิดเรื่องนั้น แล้วก็ลงมือทำเรื่องนั้นตามที่ได้คิด ทำแล้วก็หวนคืนกลับมาคิดทบทวนเรื่องนั้นอีกที ดังที่คนไทยโบราณสอนเอาไว้ว่า “ก่อนจะทำอะไร ให้รู้จักคิดหน้าคิดหลัง และเมื่อทำไปแล้ว ก็ให้หวนกลับมาคิดทบทวนอีกที”



สำหรับแบบแผนกลุ่มที่ 4 นี้แหละที่มี “กระบวนการถอดบทเรียน” ผลสมโรงอยู่ด้วย จากแผนภาพ เราอาจจะเริ่มต้นวัฏจักรด้วยการ “ฉันท้องลงมือทำอะไรสักอย่างแล้ว” (Action 1) แล้วต่อจากนั้นก็มา “ขบคิด” (Reflection 1) ย้อนหลังกลับไปดู “สิ่งที่ได้ลงมือทำไป” เพื่อ

ที่จะ “คิดไปข้างหน้า” ว่าจะวางแผนทำอะไรอีกต่อไป กล่าวคือ เป็นการคิดแบบ “เหลือवल้ง แลหน้า” บนการกระทำในอดีตและอนาคต

กระบวนการนี้เรียกว่า Praxis = Action X Reflection เป็นการกระทำที่ได้ผ่านการคิดไตร่ตรองมาแล้ว และเป็น **“การคิดทบทวน”** บนการกระทำที่ได้ทำไปแล้ว สลับกันไปมา

แบบแผนที่ 4 นี้ จำเป็นสำหรับการทำงานของศูนย์ฯมากที่สุด เพราะเมื่อพี่เลี้ยงศูนย์ฯไปชวนชาวบ้านมาทำวิจัยเพื่อท้องถิ่นนั้นชาวบ้านอาจจะยังไม่มีวามเข้าใจอะไรให้ขบคิดมากนัก เพราะตั้งแต่จะคิดว่า “งานวิจัยคืออะไร” ก็ยากที่จะคิดเสียแล้ว ดังนั้น ทั้งพี่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชนก็ต้องมา “ลงมือทำ” ด้วย “การจัดเวทีเพื่อการพัฒนาโจทย์” หรือ “จัดเวทีศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน” กันก่อน แต่หลังจากที่ลงมือทำ **action 1** ไปแล้ว **จำเป็นต้องตามด้วย Reflection 1** ด้วยการมาถอดบทเรียนหรือสรุปบทเรียนดังตัวอย่างของบ้านศาลเจ้าที่ได้กล่าวไปแล้ว

ดังนั้น ในวิธีการปฏิบัติงานของศูนย์ฯ จึงต้องเป็น “การก้าวเดินซ้าย ขวา ซ้าย ขวา...” สลับกันอยู่ตลอดเวลา จึงจะ “ขับเคลื่อนงาน” และ “ขับเคลื่อนความคิด” ไปได้พร้อมๆกัน

และเป้าหมายของ “การพัฒนาศักยภาพนักวิจัยชุมชน” ในแง่มุมหนึ่งก็คือ การอพยพผู้คนที่ม่แบบแผนวิธีคิด-การลงมือทำแบบที่ 1/2/3 ให้ขึ้นมาอยู่ในวิธีคิด-การลงมือทำแบบแผนที่ 4 ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยยานพาหนะที่จะช่วยการโยกย้ายนั้นก็คือ **วิธีการติดตั้งแบบการถอดบทเรียน**นั่นเอง

(3) ความสำคัญของการถอดบทเรียน ผู้เขียนแบ่งความสำคัญของการถอดบทเรียนออกเป็น 3 แง่มุม ดังนี้

(3.1) ความสำคัญโดยทั่วไป ต่อเนื่องมาจากเรื่องแบบแผน

ทั้ง 4 ของความสัมพันธ์ระหว่างการคิด-การลงมือทำ ประสบการณ์ของการทำงานที่ผ่านมาก็ให้ข้อสรุปแล้วว่า แบบแผนที่ 4 คือ การเดินสลับไขว้ระหว่างการคิดกับการลงมือทำนั้นเป็นแบบแผนที่มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหาต่างๆ หรือช่วยให้การดำเนินกิจกรรมการงานต่างๆ สำเร็จลุล่วงไปได้ ช่วยให้ “เกิดการเกาที่ถูกที่คัน” และในการนี้ วิธีการถอดบทเรียนเป็นยานพาหนะที่จะช่วยให้เราเดินทางไปถึงแบบแผนที่ 4 ได้ การถอดบทเรียนจึงมีความสำคัญต่อผู้คนและองค์กรที่กำลังทำงานทั้งหลายอยู่

(3.2) ความสำคัญโดยเฉพาะกับศูนย์ฯ จาก loop action x reflection ในแบบแผนที่ 4 นั้น คนแต่ละคน กลุ่มแต่ละกลุ่ม อาจจะมียุทธศาสตร์ที่ไม่เหมือนกัน บางกลุ่มอาจจะเริ่มต้นที่ “การคิดก่อน” (ศึกษาอย่างละเอียด เรียนรู้ให้กระจ่าง วางแผนให้ชัดเจน) แต่ทว่า บางกลุ่มอาจจะเริ่มต้นด้วย **การลงมือทำก่อน** ซึ่งในกรณีการทำงานของศูนย์ฯ นั้น อาจจะเริ่มต้นด้วยการมี **ความเข้าใจ** อย่างบางๆ ก่อน” แต่จะเน้นการนำไปลงมือปฏิบัติเป็นสำคัญ รูปแบบการทำงานที่เริ่มต้นด้วยการลงมือทำก่อนเช่นนี้ จึงต้องเน้นหนักว่า “จะต้องมีการถอดบทเรียน” เพื่อเรียนรู้ในสิ่งที่ทำลงไปแล้ว ที่เรียกว่าเป็น **action learning** (เรียนรู้หลังจากที่ได้ลงมือทำไปแล้ว) เพราะหากขาด “การสลับขาไขว้” ด้วยการถอดบทเรียน โอกาสของความเสี่ยงที่จะเคลื่อนย้ายแบบแผนไปสังกัดอยู่แบบแผนที่ 1 และ 3 นั้นก็จะมียูอยู่สูงมาก

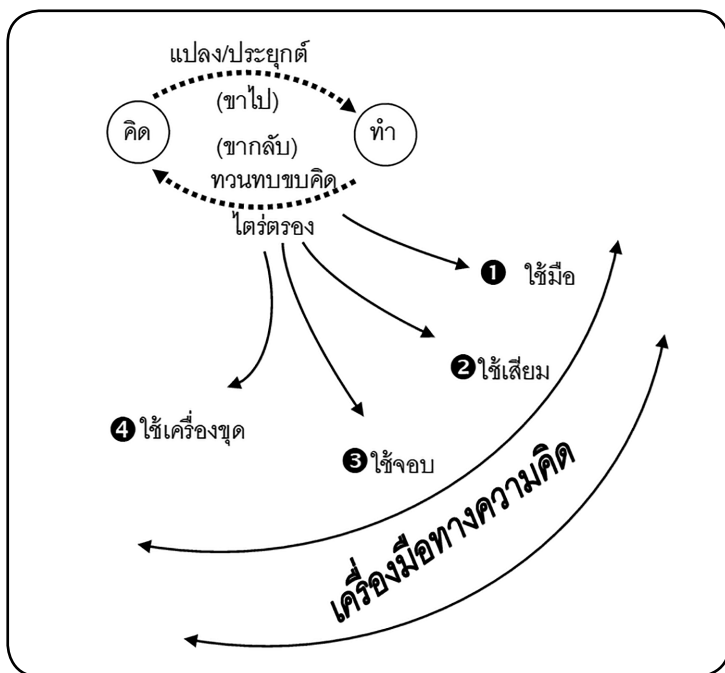
(3.3) ความสำคัญในแง่บันได 3 ขั้นของความรู้ ผู้เขียนได้กล่าวถึงบันได 3 ขั้นของความรู้ คือขั้นรู้ว่า **เป็นอะไร** (what is) รู้ว่า **ทำอย่างไร** (how to) และรู้ระดับ **หลักการ** (principle) ไปแล้ว จากตัวอย่างของโครงการวิจัยบ้านศาลเจ้าที่ได้ยกไปแล้ว จะเห็นได้ว่า ทีมนักวิจัยชุมชนรู้แล้วว่า การจัดเวทีศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชนคืออะไร (what is) รู้แล้วว่าทำอย่างไร (how to) เพราะได้ลงมือทำไปแล้ว

แต่หากนักวิจัยชุมชนยังตอบคำถามชุดเจาะที่พี่เลี้ยงได้ตั้งเอาไว้ไม่ได้ ก็แปลว่าทีมนักวิจัยชุมชนยังไต่บันไดความรู้อยู่ไม่ถึงขั้น **หลักการ** (principle) ดังนั้น ในวาระโอกาสของการถอดบทเรียนนั่นเอง เป็นช่วงเวลาที่จะขับเคลื่อนยกระดับความรู้ของนักวิจัยชุมชนให้ขึ้นมาถึงระดับหลักการ หรืออาจจะพูดแบบภาษาชาวบ้านได้ว่า รู้ว่าอะไรเป็นแก่นอะไรเป็นกระพี้ เป็นเปลือกของกิจกรรมที่ได้ลงมือทำไป เป็นต้น

(4) คุณลักษณะพิเศษของการเรียนรู้ผ่านการถอดบทเรียน

ต่อเนื่องจากเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง “การคิด” กับ “การกระทำ” นั้น เราสามารถจะมาสกัดคุณลักษณะพิเศษของกระบวนการเรียนรู้ที่มีการใช้การถอดบทเรียนได้ จากแนวคิดเริ่มต้นที่ว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่แบ่งโดยใช้เกณฑ์เรื่อง “การขบคิด” กับ “การลงมือทำ” เป็นเกณฑ์นั้น สามารถจะแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบหลักๆคือ

(1) **รูปแบบการเรียนรู้แบบแรก** เป็นรูปแบบที่เริ่มต้นด้วยการเรียนรู้ในระดับ “แนวคิด” ก่อน เช่น อ่านหนังสือ คิดใช้เหตุใช้ผลเรียนรู้หลักการให้เข้าใจให้กระจ่างก่อน ขึ้นต่อไป ก็เป็นการนำแนวคิด/หลักการที่ได้เรียนรู้กันไปประยุกต์ใช้ วิธีการเรียนรู้แบบนี้เป็นวิธีการที่เราใช้กันอยู่เป็นหลักในสถาบันการศึกษาต่างๆ ซึ่งหากเทียบกับการเดินทางจากโลกไปยังดวงจันทร์แล้ว การเรียนรู้หลักการก็เหมือนการออกเดินทางจากโลกไปสู่การลงมือทำซึ่งเปรียบเสมือนดวงจันทร์ดังในภาพ



(2) **รูปแบบการเรียนรู้ที่สอง** เป็นเส้นทางกลับกันกับรูปแบบแรก คือเริ่มต้นจาก “การลงมือทำก่อน” เมื่อทำไปแล้ว จึงค่อยมา “ถอดบทเรียน/สรุปหลักการแนวคิดต่าง ๆ กัน” ที่หลัง ถ้าเปรียบเทียบกับ การเดินทางระหว่างโลกกับดวงจันทร์ ก็เป็น “ช่วงชากลับ” จากดวงจันทร์มายังโลก วิธีการเรียนรู้แบบที่สองนี้ พวกเรามักจะไม่คุ้นเคยกัน และในการเรียนรู้รูปแบบที่สองนี้เอง ที่ยานพาหนะที่จะพาเราเดินทางกลับจากดวงจันทร์มายังโลกก็คือ การถอดบทเรียน/การสรุปบทเรียนนั่นเอง

จากอุปมาอุปไมยยานพาหนะที่จะพาเดินทางกลับนี้ ผู้เขียนขอเปลี่ยนอุปมาอุปไมยว่า หากเราจะชุดค้นหาค้นหาบทเรียนแนวคิดหลักการที่อยู่ใต้ “พื้นดินแห่งการกระทำ” แล้ว เครื่องชุดเจาะดังกล่าวนั้นก็จะมีหลายขนาด/หลายประเภทที่ชุดเจาะลึกได้ไม่เท่ากัน เครื่องชุดเจาะนี้ก็

คือ “บรรดาคำถามแบบต่างๆที่ใช้” สกัดเอา **“บทเรียนต่างๆ”** ออกมา ซึ่งผู้เขียนได้ยกตัวอย่างจำแนกออกเป็น การพูดโดยใช้มือ (ที่คงทำได้ ไม่ลึกมากนัก) โดยใช้เสียง โดยใช้จอบ โดยใช้รถแมคโคร/เครื่องขุด เป็นต้น

(5) ช่วงเวลา/จังหวะการใช้ ก่อนที่จะไปถึงคำถามที่ว่า เราควรจะใช้การถอดบทเรียนในช่วงเวลาไหนได้บ้างนั้น ผู้เขียนอยากจะเคลียร์พื้นที่ทางความเข้าใจให้ใสกระจ่าง ดังนี้

(5.1) คำว่า **“กิจกรรม/การลงมือทำ/การปฏิบัติ”** ในภาษาอังกฤษ การถอดบทเรียน/การสรุปบทเรียนจะใช้คำว่า After Action Review ซึ่งคำที่สำคัญก็คือ คำว่า **“action/กิจกรรม”** ซึ่งจากตัวอย่างโครงการวิจัยของศูนย์ฯ และกิจกรรมนานาประเภทที่ศูนย์ดำเนินการนั้น คำว่า **“กิจกรรม/action”** นี้มีขอบเขตได้อย่างกว้างขวาง โดยไม่จำเป็นต้องเป็น **“กิจกรรมในการประชุม”** เท่านั้น แม้ว่าจะเป็นพื้นที่ที่มีกมองเห็นการทำ AAR ได้ง่ายที่สุด บ่อยครั้งที่สุดท้ายก็ตาม

คำว่า **“กิจกรรม/การลงมือทำนั้น”** อาจจะมีได้ตั้งแต่การประชุม การฝึกอบรม การดูงาน การทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง ฯลฯ ตัวอย่างเช่น ในโครงการวิจัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรื่อง การจัดการน้ำบ้านคา จ.ราชบุรี ทีมวิจัยได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยการร่วมกันเขียนแผนที่ชุมชนที่มีทั้งที่ตั้งสถานที่สำคัญในหมู่บ้าน ที่ตั้งของแหล่งน้ำ เส้นทางคมนาคม สถานที่ตั้งของจุดทำน้ำประปา ฯลฯ หลังจากทำกิจกรรมการเขียนแผนที่เสร็จสิ้นแล้ว ทีมวิจัยก็ได้ทำ AAR ว่า จากการเข้าร่วมทำแผนที่ชุมชนนี้ ทีมวิจัยแต่ละคนได้**เรียนรู้**อะไรบ้าง เป็นการถอดบทเรียน

(5.2) การตอบคำถามว่า ควรใช้การถอดบทเรียนในช่วงเวลาไหนได้บ้างนั้น คำตอบก็คือ สามารถใช้ได้ในทุกช่วงเวลา แต่ทว่า

คำถามก็ได้เขียนขึ้นไปอีกชั้นหนึ่งว่า การทำถอดบทเรียน/AAR ในแต่ละเวลานั้น ควรมีเป้าหมาย มีวิธีการ มีเครื่องมือสำคัญคือคำถามที่ใช้ชุดเจาะคำตอบนั้น ที่เหมือนหรือต่างกันอย่างไร

ในที่นี้ จะยกตัวอย่างกิจกรรมการจัดประชุม ซึ่งสามารถจะเลือกใช้การถอดบทเรียนได้ในหลายๆช่วงจังหวะ ดังนี้

(i) **การสรุปบทเรียนหลังแต่ละ session** รูปแบบนี้จะทำให้ได้ข้อมูล feedback ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับเนื้อหาใน session นั้นๆ ในกรณีที่ไม่มีเงื่อนไขอื่นอำนวยความสะดวก เช่น มีเวลาไม่มากพอ อาจจะเลือกทำ AAR เฉพาะกับบาง Session ที่มีลักษณะพิเศษ เช่น Session ที่มีความคลุมเครือ (controversy) เนื้อหาที่มีความแปลกใหม่ เนื้อหาที่มีนวัตกรรมเกิดขึ้นมาก เป็นต้น

คำถามที่จะใช้กับการสรุปบทเรียนของแต่ละ Session นี้ น่าจะเป็น “คำถามที่เล็กแต่แหลมคม” มีลักษณะเฉพาะที่เจาะลงไป เนื้อหาของแต่ละหัวข้อได้เลย รวมทั้งอาจจะมีคำถามสำหรับอนาคต เช่น จะเอาไปใช้งานอะไรได้บ้าง

(ii) **การสรุปบทเรียนประจำวัน (summary of the day)** ในกรณีที่การประชุมนั้นมีหลายวัน และในแต่ละวันนั้นมีหลาย session การสรุปบทเรียนประจำวันนั้นก็ช่วยให้ภาพรวมของทั้งวัน และเมื่อมีเนื้อหาย่อยในหลาย Session คำถามที่จะนำมาใช้ชุดเจาะบทเรียนก็อาจจะใช้ประโยชน์จาก “ความหลากหลายของ Session” เช่น เปรียบเทียบระดับความยากง่ายของแต่ละ Session หรือเทียบการนำเอาไปใช้ประโยชน์จริง เป็นต้น

(iii) **การสรุปบทเรียนเมื่อจบการประชุมทั้งหมด** หรือเมื่อเสร็จสิ้นโครงการใดโครงการหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ติดต่อกันหลายวันหรืออาจยาวนานเป็นปี การสรุปบทเรียนแบบนี้จะมีข้อมูลปริมาณมาก และบทเรียนที่ได้รับก็น่าจะเป็นภาพรวมของทั้งหมด

สำหรับรูปแบบการสรุปบทเรียนที่มีอย่างน้อยใน 3 จังหวะ การใช้นี้ก็เปรียบเสมือนการเคี้ยวน้ำตาล การสรุปบทเรียนในแต่ละ Session นั้น ข้อมูลยังมีปริมาณน้อยและไม่ซับซ้อน ซึ่งก็คงเปรียบเสมือนการเริ่มต้นเคี้ยวน้ำตาลที่ยังใหญ่อยู่ แต่เมื่อเริ่มเคี้ยวไปเรื่อยๆ น้ำตาลก็จะชิ้นมากขึ้น จนในที่สุดก็จะแตกกลืนซึ่งอาจจะเป็นรูปแบบการถอดบทเรียนประเภทที่ 3 แต่บทเรียนสำหรับเรื่องช่วงเวลานี้ก็คือ เราไม่ควรที่จะใช้คำถามแบบเดียวกันหมดสำหรับทุกช่วงเวลา แต่ควรจะทำแบบคำถามให้มีมิติที่กว้างขึ้น มีความเข้มข้นให้เหมาะกับการถอดบทเรียนในแต่ละช่วงเวลา

(5.3) การบูรณาการวิธีการถอดบทเรียนเข้ากับวิธีการติดตั้งแบบอื่นๆ สำหรับในการฝึกอบรมในโครงการ ASCBR นี้ นอกจากจะมีการใช้การทำ AAR อย่างสม่ำเสมอในทุกช่วงเวลาแล้ว ก็ยังมีบทเรียนของการผสมผสานระหว่างวิธีการติดตั้งแบบ AAR กับวิธีการติดตั้งแบบอื่นๆอีกด้วย

ตัวอย่างเช่น ในการสรุปบทเรียนนั้น เนื่องจากเนื้อหาการฝึกอบรมนี้มีหลายส่วนเป็นต้นทุนเดิมของผู้เข้าอบรม แต่ก็มีหลายส่วนที่เป็น “เนื้อหาแปลกใหม่ระดับเฟิงแคะออกมาจากกล่องเลย” ดังนั้นในช่วงเวลาของการทำ AAR จึงอาจมีการนำเสนอปัญหาต่างๆของการใช้เครื่องมือหรือการแสดงความไม่แน่ใจว่าตนเองเข้าใจถูกต้องหรือไม่ และอาจจะตรวจสอบ ในช่วงเวลาดังกล่าวนั้น วิทยากร (หัวหน้าโครงการ) คิดว่า “การตีเหล็กเมื่อกำลังร้อนนั้นแหละเป็นดีที่สุด” ดังนั้นวิทยากรจึงได้เสริมเพิ่มเติม (intervention) ทั้งการเพิ่มความเข้าใจ การให้แนวทางการแก้ปัญหา การให้แนวทางการพัฒนาตนเอง ในประเด็นต่างๆ รวมทั้งการปรับแก้ (วิธีการ fixing) ความเข้าใจผิดต่างๆไปด้วยเลย

(6) ประเภทของการสรุปบทเรียน มีวิธีการแบ่งประเภทของการสรุปบทเรียนได้หลายวิธีโดยใช้หลายเกณฑ์ สำหรับในโครงการ ASCBR ได้แบ่งประเภทของการถอดบทเรียน/สรุปบทเรียนโดยใช้เกณฑ์เรื่อง “ความเป็นอิสระ/การกำหนดหัวข้อ” มาจัดแบ่ง ซึ่งก็ทำให้แบ่งการถอดบทเรียนได้เป็น 2 แบบคือ

(6.1) การทำ AAR แบบไม่กำหนดหัวข้อ (Topic Free/ Non-focused topic) โดยให้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เข้าอบรมว่า ต้องการจะสะท้อนความคิดเห็น ความรู้สึก หรือข้อเสนอแนะแก่ที่ประชุมในประเด็นใดก็ได้

(6.2) การทำ AAR แบบกำหนดหัวข้อ (Topic focused) เป็นกรณีที่ผู้จัดประชุม/วิทยากรมีเป้าหมายเฉพาะๆสำหรับการทำ AAR ว่าต้องการจะได้ “ข้อมูลแบบไหน/ประเภทใด” ก็จะใช้ “การกำหนดหัวข้อการทำ AAR ตามเป้าหมายนั้น” (แบบรู้แล้วว่า ต้องการตกปลาประเภทใด ก็ใช้เหยื่อนั้นไปล่อ) ตัวอย่างหัวข้อที่ผู้จัดสามารถจะกำหนดเพื่อเป็นแนวทางไปตั้งคำถามสำหรับการสรุปบทเรียนก็เช่น

(i) ถ้าผู้จัดอบรมต้องการประเมินผลว่าได้เกิดการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง ก็จะกำหนดหัวข้อให้สรุปบทเรียนว่า “ผู้เข้าร่วมได้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้”

(ii) ต้องการให้สรุปบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการฝึกอบรมที่ใช้

(iii) ต้องการให้สรุปบทเรียนแบบ “มองกระจกส่องดูตัวเอง” (Self reflection)

(iv) ต้องการให้สรุปบทเรียนไปถึง “แก่นใน” ความรู้ระดับหลักการ (principle) ของเนื้อหาที่ฝึกอบรม

(v) ต้องการดูบทเรียนเรื่องการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

(vi) ต้องการดูบทเรียนเกี่ยวกับการขยายผลในด้านต่างๆ เช่น การขยายฟังก์ชันของการใช้เครื่องมือ

(vii) ต้องการให้เปรียบเทียบตัวเองก่อน-หลังการฝึกอบรม
เป็นต้น

ส่วนเงื่อนไขที่ว่าเมื่อใดควรจะใช้การสรุปทเรียนแบบ
ปล่อยอิสระ หรือควรจะกำหนดหัวข้อนั้น น่าจะขึ้นอยู่กับตัวแปร 2 ตัวคือ

(1) เป้าหมายของผู้จัดการประชุม เช่น ถ้าผู้จัดประชุม
ปักธงเอาไว้อย่างชัดเจนว่ามีเป้าหมายอะไร ต้องการรู้ว่าเราได้ไปถึง
นั้นหรือยัง ก็อาจจะต้องใช้การสรุปทเรียนแบบกำหนดหัวข้อ

**(2) ขึ้นอยู่กับปริมาณมากน้อยด้านประสบการณ์ (ความ
เก่า) ของผู้เข้าอบรม** ถ้าผู้เข้าร่วมเป็นมือใหม่เพิ่งหัดถอดบทเรียน หาก
ผู้จัดไปกำหนดหัวข้อเอาไว้ ก็อาจจะไปไม่เป็น จึงควรปล่อยให้สรุปท
เรียนแบบอิสระไปก่อน

เพราะฉะนั้น เวลาปฏิบัติงานจริง อาจจะเลือกใช้ประเภท
ทั้ง 2 ของการถอดบทเรียนแบบมีพลวัต เช่น ในการประชุมวันแรกๆ
ยังคงเปิดปลายให้สรุปทเรียนได้อย่างอิสระ เพื่อไม่ให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกว่
กิจกรรมนี้ยากจนเกินไป หรือเกร็งที่จะถอดบทเรียน แต่ในวันหลังๆ/วัน
ท้ายๆของการประชุมเมื่อผู้เข้าร่วมเริ่มคุ้นเคยแล้ว ก็อาจจะใช้ประเภท
ของ AAR แบบโฟกัสมากขึ้น

(7) ประโยชน์/ฟังก์ชันการใช้ AAR สำหรับประโยชน์ที่ได้
จากวิธีการติดตั้งแบบการถอดบทเรียนนั้นจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่
เกี่ยวข้องทั้ง 2 ฝ่าย (ในกรณีของการจัดฝึกอบรม) คือทั้งฝ่ายผู้จัดการ
ฝึกอบรม/วิทยากร และฝ่ายผู้เข้าอบรม ตัวอย่างของประโยชน์เหล่านี้ก็
เช่น

(7.1) ประโยชน์ต่อตัวผู้เข้าอบรม/ผู้ลงมือทำกิจกรรม การ
ถอด/สรุปทเรียนจากสิ่งที่ได้ลงมือทำไปแล้วจะมีประโยชน์ต่อผู้ลงมือ
ทำดังนี้

(i) เป็นการยกระดับความรู้ความเข้าใจของผู้ถอดบทเรียนให้สูงขึ้น/มากขึ้น ทั้งจากการทบทวนขบคิดไตร่ตรองด้วยตนเอง (self-reflection) และทั้งจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคนอื่น

(ii) สามารถเอาข้อคิดที่ผุดบังเกิด (emergence) ขึ้นมาใหม่นั้นไปพัฒนาปรับปรุงทั้งตัวเองและทั้งการทำงานต่อไปในอนาคต

(iii) เป็นโอกาสที่ผู้เข้าอบรมจะได้ทบทวนตัวเอง วิเคราะห์ จินตนาการเห็นจุดอ่อนและจุดแข็งของตนเองในประเด็นที่ฝึกอบรมมา ได้รู้พัฒนาการของตัวเองว่า “มาถึงระดับไหนแล้ว” และจะก้าวต่อไป “ในระดับไหน” เป็นต้น

(iv) เป็นช่วงเวลา (moment) ที่ผู้เข้าอบรมจะได้จัดระบบความคิดจากการเรียนรู้มาตลอดทั้งวันหรือทั้ง Session ดังที่มีผู้เข้าอบรมบางคนมักสรุปเป็นระบบแบบทบทวนว่าตนเองได้เรียนรู้เรื่องอะไรมาบ้าง

(v) ผู้เข้าร่วมได้ใช้เวลานี้เป็นการเสริมพลังการเรียนรู้ของตนเองในแง่มุมต่างๆ เช่น เห็นว่าตนเองต้องปรับปรุงแก้ไขอะไรบ้าง หรือเป็น “next step” ว่าจะต้องทำอะไรต่อไป หรืออาจจะเห็น “แสงสว่างที่ปลายอุโมงค์” เป็นต้น

(7.2) ประโยชน์ต่อผู้จัดอบรม/วิทยากร ทั้งๆที่เป้าหมายพื้นฐานของวิธีการติดตั้งแบบ AAR นี้ตั้งเป้าไว้ที่ตัวผู้เข้าอบรมในฐานะ “ผู้ลงมือกระทำการเรียนรู้” แต่ในเวลาเดียว ผู้จัดการอบรม/วิทยากรนั้นก็ เป็น “ผู้ลงมือกระทำการ” เช่นเดียวกันในฐานะ “ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้” ดังนั้น ผลจากการสรุปทบทวนของผู้เข้าอบรมจึงกลายเป็นข้อมูลที่มีฟังก์ชันและมีประโยชน์อย่างหลากหลายมากสำหรับผู้จัดการฝึกอบรม เช่น

(i) ข้อมูลจากการสรุปทบทวนสามารถใช้เป็น **การประเมินผล** “การเข้าเป้า” (effectiveness) ว่าการจัดการประชุมหรือการฝึก

อบรมนั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือเปล่า

(ii) ข้อมูลจากการถอดบทเรียนแสดงให้เห็น “ผลผลิต” (output) จากการประชุมว่ามีอะไรบ้าง โดยเฉพาะในส่วนของ “การเรียนรู้ของผู้เข้าร่วม” “การเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วม”

(iii) ข้อมูลจากการถอดบทเรียนสามารถใช้เป็นการประเมิน “กระบวนการ” (process evaluation) ที่ผู้จัดการประชุมได้ใช้ว่า เป็นอย่างไร มีประสิทธิภาพ (efficiency) หรือไม่ ง่ายหรือยากเกินไป เร็วหรือช้า เป็นต้น

(iv) ข้อมูลจากการสรุปบทเรียนสามารถใช้เป็น **เครื่องมือติดตามผลระหว่างทาง** (Monitoring) เพื่อประกอบการตัดสินใจว่า จะดำเนินการตามแผนที่วางไว้หรือจะต้องปรับเปลี่ยนแผน

(v) ผู้จัดการประชุมได้รับทราบข้อมูลว่า ผู้เข้าอบรมจะนำ ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้งานต่อไปในอนาคตได้อย่างไร (Application)

(vi) ผู้จัดการอบรมได้รับบทเรียนเกี่ยวกับ “วิธีการ/กระบวนการ” ที่ใช้เพื่อการปรับปรุงหรือพัฒนาให้ดีขึ้นต่อไปในอนาคต

(8) ขั้นตอนและวิธีการถอดบทเรียน

เนื่องจากวิธีการถอดบทเรียนนั้นก็เป็นรูปแบบพิเศษรูปแบบหนึ่งของ “การระดมสมอง” ดังนั้น ขั้นตอนและวิธีการหลักๆจึงคล้ายคลึงกับการระดมสมอง เพียงแต่การถอดบทเรียนนั้นมี **เป้าหมายพิเศษ** มี **เงื่อนไขพิเศษ** เช่น ต้องดำเนินการหลังจากมีการลงมือทำกิจกรรมอะไรไปแล้ว เน้นการทบทวนหวนคิดบนกิจกรรมที่ได้ทำ เป็นต้น

ดังนั้น ขั้นตอนและวิธีการถอดบทเรียนจึงประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลักๆดังนี้

(8.1) ช่วงเตรียมการ (Pre-production) เป็นขั้นการเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วม โดยที่ผู้เข้าร่วมนั้นต้องเป็นผู้ที่ลงมือ

กระทำการอะไรบางอย่างแล้ว (เช่น เข้าร่วมการอบรม) โดยระบุเป้าหมายของการถอดบทเรียนให้รับรู้และเข้าใจร่วมกัน (เช่น การเรียนรู้ที่ไม่มีผิดไม่มีถูก เป็นต้น)

ในขั้นตอนนี้ วิทยากร/ผู้จัดประชุมต้องเตรียมกระบวนการที่จะใช้รูปแบบปล่อยปละหย่อนใจหรือกำหนดหัวข้อ เตรียมจัดสถานที่และอุปกรณ์ และที่สำคัญคือการเตรียมคำถามที่จะใช้ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการถอดบทเรียน รวมทั้งเตรียมจัดบรรยากาศในช่วงก่อนที่จะมีการถอดบทเรียน (เช่น อาจจะมีช่วงเบรก/เว้นวรรคจากการประชุมเล็กน้อย เพื่อให้ผ่อนคลาย)

(8.2) ช่วงดำเนินการ (Production) เป็นช่วงจัดกระบวนการตามแบบของวิธีการระดมสมอง มีการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนได้สะท้อนความคิดเห็น อารมณ์ความรู้สึก บทเรียน เส้นทางเดินต่อไป ฯลฯ ต่อที่ประชุม (โดยทั่วไป จะไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นนั้นๆ แต่อาจจะมีการตั้งคำถามเพื่อจุดประเด็นให้คิดต่อไป) อาจจะมีการบันทึกการพูดคุยให้เห็นร่วมกันหรือไม่ทำก็ได้แล้วแต่เป้าหมาย

(8.3) ช่วงหลังดำเนินการ (Post-production) อาจจะเป็นการเติมหรือการสรุปในช่วงสุดท้ายโดยวิทยากรเพื่อให้เห็นภาพที่ได้ถอดออกมาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น หรือการสรุป “ประเด็นร่วม” ที่ผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่เห็นร่วมกัน หรืออาจจะมีการเติมหลักการและแนวคิดอื่นๆ เป็นการตบท้ายเพื่อขมวดความเข้าใจให้แน่นยิ่งขึ้น

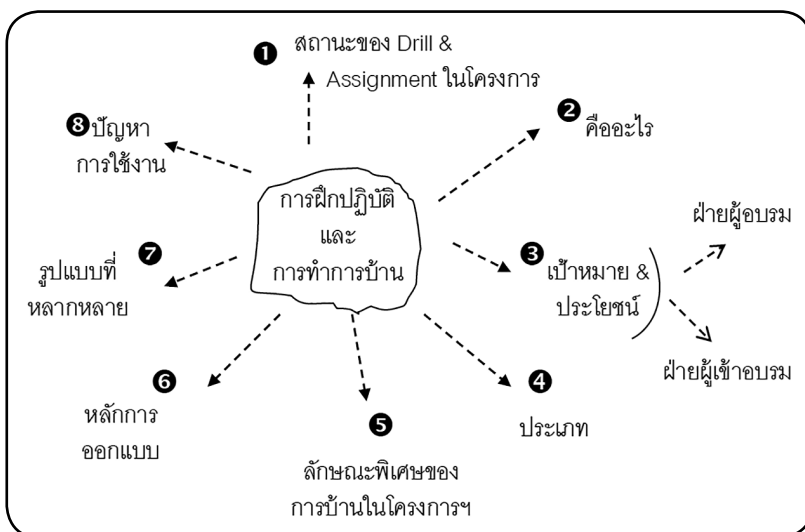


วิธีการติดตั้งที่ 8 : การฝึกปฏิบัติและการทำการบ้าน

สำหรับวิธีการติดตั้งที่ 8 คือการฝึกปฏิบัติที่ในภาษาอังกฤษเรียกว่า Drill หรือแบบฝึกหัด (exercise) และการทำงานตามที่ได้รับมอบหมายที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า Assignment ซึ่งในแวดวงของโรงเรียนมักจะมอบหมายให้นักเรียนไปทำแบบฝึกหัดที่บ้าน จึงเรียกกิจกรรมนี้ “การทำการบ้าน” (homework) ในที่นี้จะใช้คำหลายๆคำเหล่านี้ ในความหมายที่ใกล้เคียงกัน แม้ว่าจะมีการเลื่อมด้านความหมายกันอยู่บ้างก็ตาม

ผู้เขียนได้กล่าวถึง “ลีลาท่าที” ในการเสริมพลังศักยภาพของเจ้าหน้าที่ศูนย์ฯ และนักวิจัยชุมชนที่โครงการ ASCBR ยึดถือเป็นแนวทางว่า เราจะทำการสำรวจ “ต้นทุน” ที่ศูนย์ฯมีอยู่ก่อน แล้วจึงมาเติมเต็มต่อยอดจากตรงนั้น แต่ทว่าในกรณีของวิธีการติดตั้งแบบการฝึกปฏิบัติและการทำการบ้านนี้ ผู้เขียนพบว่า “ประสบการณ์ที่ศูนย์ฯมีอยู่” อาจจะไม่ใช่ “ต้นทุน” เสมอไป แต่อาจจะเป็น “หนี้สิน/ตัวแดง” ที่ต้องชำระคราบโคลเสียก่อน

ในที่นี้จึงจะขอทบทวนและประมวลบทเรียนของการใช้วิธีการติดตั้งด้วยการ Drill & Assignment ดังนี้



(1) สถานะของวิธีการติดตั้งแบบ Drill & Assignment ในโครงการ ASCBR

สำหรับรูปแบบของการทำแบบฝึกหัดบางรูปแบบ เช่น การทำการบ้านนั้นอาจจะเป็นวิธีการติดตั้งการเรียนรู้ที่กลุ่มนักปฏิบัติการ เช่น พี่เลี้ยงศูนย์ฯ หรือกลุ่มนักวิจัยชาวบ้านไม่ค่อยคุ้นเคยมากนัก และอาจจะรับรู้ว่าเป็นวิธีการที่ใช้กันอยู่เฉพาะในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยที่พอเรียนเนื้อหาต่างๆ ที่ครูอาจารย์สอนในห้องเรียนจบแล้ว ก็ต้องมีการทำแบบฝึกหัดที่นักเรียนต้องเอามาทำเป็นการบ้าน

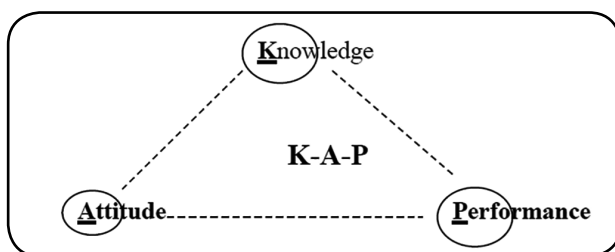
และที่มากไปกว่า “ความไม่คุ้นเคย” ก็คือ ทศนคติและความเข้าใจที่มีต่อการทำแบบฝึกหัดและการทำการบ้าน เนื่องจากการลงมือทำแบบฝึกหัดและการทำการบ้านนั้นต้องใช้ทรัพยากรมากมายหลายอย่าง โดยเฉพาะต้องใช้เวลา ให้ความพยายาม ฯลฯ และเมื่อ “แบบฝึกหัด” ที่นำมาปฏิบัติ นั้น เป็น “ตัวอย่างสมมติ/สถานการณ์จำลอง” (simulating example) ไม่ใช่ “ของจริง” บรรดาพี่เลี้ยงศูนย์ฯ และนักวิจัยชุมชนที่มี “ของจริงให้เล่น” จึงอาจจะมีความรู้สึกว่า “จะมัว

แต่มาเผาหลอกอยู่ทำไม ในเมื่อเรามีศพ (ปัญหา) ให้เผาจริงอยู่แล้ว เสียเวลาเปล่าๆ”

จากรีวิวความเข้าใจ ทศนคติ และการรับรู้ความสำคัญของการทำแบบฝึกหัดและการทำการบ้านดังกล่าวนี้จะเข้ามาเป็นตัวแปรแทรกตัวหนึ่งอยู่เสมอในการใช้วิธีการติดตั้งแบบนี้ในโครงการ ASCBR เมื่อผนวกกับเงื่อนไขปัจจัยอื่นๆของพี่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชน เช่น มีภาระงานล้นมือ เหน็ดเหนื่อยจากการเดินทาง ไม่มีเวลามากพอ ฯลฯ ก็ทำให้การฝึกใช้วิธีการติดตั้งวิธีนี้เดินเครื่องอย่างไม่ค่อย “smooth as silk” เท่าใดนัก แต่เนื่องจากหัวหน้าโครงการวิจัยเป็นอาจารย์ที่ถือหลักว่า “เรียนกับครูทั้งที ไม่ทำการบ้านได้ยังไง” ดังนั้น ในโครงการ ASCBR นี้จึงได้มีการพยายามทดลองสร้างวัฒนธรรมใหม่ในการทำแบบฝึกหัดและทำการบ้านขึ้นมาในหมู่นักปฏิบัติซึ่งก็ได้ผลบ้าง ล้มเหลวบ้าง เป็นธรรมดา และเป็นแรงผลักดันให้ผู้ฝึกสอน (หัวหน้าโครงการ) ต้องค้นหากลยุทธ์ (รวมทั้งมารยาทาร้อยเล่มเกวียน) ที่จะสร้างสรรค์วัฒนธรรมใหม่ดังกล่าวขึ้นมา

(2) การลงมือฝึกปฏิบัติและการทำการบ้านตามที่ได้รับมอบหมายคืออะไร

สำหรับแนวคิดที่หนุนหลังเรื่องการทำ Drill & Assignment นั้นก็คือแนวคิดสามเหลี่ยมแห่งการเรียนรู้ของมนุษย์ที่ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังในภาพ



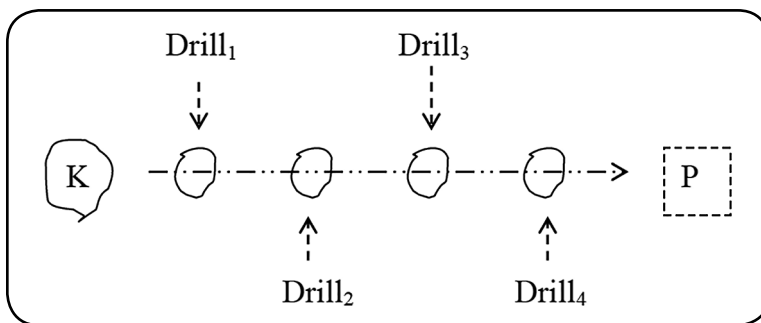
• **ด้านที่ 1** ของการเรียนรู้คือการสร้างความรู้/ความคิด/ความเข้าใจ (Knowledge) ต่อประเด็นต่างๆที่จะเรียนรู้ เช่นเข้าใจว่า งานวิจัยเพื่อท้องถิ่นคืออะไร (K)

• **ด้านที่ 2** คือด้านทัศนคติ/อารมณ์ความรู้สึกต่อประเด็นนั้นๆ (attitude) เช่น รู้สึกชอบ-ไม่ชอบงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น (A)

• **ด้านที่ 3** คือด้านการลงมือกระทำประเด็นนั้นๆ (Performance) เช่น ลงมือทำงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น (P)

จากด้านทั้ง 3 ของการเรียนรู้ มีข้อเท็จจริงประการหนึ่งประกอบมาด้วยก็คือ ระยะทางจาก K ถึง P นั้นมีความยาวไกลอย่างมาก หมายความว่า แม้เราอาจจะมี**ความรู้ความเข้าใจ**ในสิ่งที่จะเรียนแล้ว แต่หากเราจะแปลงความรู้ความเข้าใจให้กลายเป็น**การปฏิบัติ**นั้น ยังมีช่องว่างระหว่าง K กับ P อีกยาวไกล ตัวอย่างในชีวิตประจำวันก็เช่น เราอาจจะมีความรู้ว่า “เวลาจะลอยตัวในน้ำนั้นต้องทำอะไรบ้าง เช่น ต้องตีเท้ากระพุ่มน้ำ ต้องวางตัวขนานไปกับน้ำ ต้องยื่นมือ 2 ข้างไปข้างหน้า ฯลฯ แต่ความรู้ทั้งหมดนี้ก็ช่วยให้เราว่ายน้ำได้ก็หาไม่

ดังนั้น “ตัวช่วยสื่อกลาง” (Mediator) ที่จะเข้ามาแทรกกลางเพื่อให้เราเดินทางจาก K ไปสู่ P ได้นี้ก็คือ **การลงมือฝึกปฏิบัติ**นั่นเอง เปรียบเสมือนก้อนหินที่วางอยู่กลางลำธารเพื่อให้คนก้าวข้ามจากฝั่งหนึ่งไปยังอีกฝั่งหนึ่งได้



จากแนวคิดหนุนหลังข้างต้นนี้ จึงทำให้เราสามารถจะให้คำนิยามหนึ่งของ “การลงมือฝึกปฏิบัติ/การทำการบ้าน” ได้ว่าเป็น “กิจกรรมที่ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการแปลงความรู้ความเข้าใจให้กลายเป็นการลงมือกระทำได้นั่นเอง” การฝึกปฏิบัติจึงจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้ถึงระดับ “ลงมือทำให้ได้จริงๆ”

ด้วยเหตุนี้ สำหรับผู้ปฏิบัติงานเช่นพี่เลี้ยงศูนย์ฯ และนักวิจัยชุมชนที่ต้องการ “เรียนรู้เพื่อนำไปใช้ปฏิบัติ” อยู่แล้ว การติดตั้งความรู้เรื่องเครื่องมือ A/S ในระดับ “ความเข้าใจ” (cognitive/knowledge) นั้นจึงดูเหมือนว่าจะเป็นการเดินมาได้เพียงครึ่งทางเท่านั้น เพราะเมื่อเรียนรู้ได้เข้าใจแล้ว ก็ต้องสามารถใช้เครื่องมือ A/S ให้เป็นด้วย จากที่กล่าวมานี้ การลงมือฝึกปฏิบัติและการทำการบ้านจึงดูเป็น “สิ่งจำเป็น” มากกว่าจะเป็น “กิจกรรมฟุ่มเฟือย” สำหรับผู้ปฏิบัติงาน

ในการลงมือปฏิบัตินั้น ในกรณีที่ไม่ได้มี **สถานการณ์จริง** เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มีการจัดฝึกอบรม (ซึ่งเป็นกรณีส่วนใหญ่) ทางผู้ฝึกอบรมจึงต้องทำการสร้าง/set **“สถานการณ์จำลอง”** ขึ้นมา (set situation) เช่น ทำโจทย์สมมติของแบบฝึกหัดขึ้นมา มอบหมายภารกิจให้ผู้เข้าอบรมไปแก้ปัญหของโจทย์ (สมมติ) แล้วส่งรายงานผลกลับมาให้ผู้ฝึกอบรม “ตรวจการบ้าน”

เพื่อทำความรู้จักวิธีการติดตั้งด้วยการ Drill & Assignment ให้มากขึ้น เราอาจจะใช้วิธีการเปรียบเทียบข้อเหมือน/ต่างระหว่าง “การทำการบ้าน” กับ “การเล่นเกมฝึกอบรม” ก็อาจจะเห็นผลดังนี้

- ข้อเหมือนก็คือ ทั้ง 2 วิธีการล้วนเป็นสถานการณ์จำลอง/สภาพการณ์ที่สมมติขึ้นมาทั้งคู่
- อีกข้อเหมือนก็คือ ทั้ง 2 วิธีการล้วนมีเป้าหมายเพื่อจะสร้างการเรียนรู้โดยมีการออกแบบกระบวนการ/วิธีการที่จะไปให้ถึงเป้าหมายเหมือนกัน

- ส่วนข้อแตกต่างนั้นอาจจะมีหลายประการ เริ่มตั้งแต่การเล่น เกมฝึกอบอรมนั้นมี “ความสนุก” เป็นอารมณ์พื้นฐาน ในขณะที่การ ทำการบ้านนั้นเป็นเรื่องไม่ค่อยสนุกนัก (ยกเว้นคนที่ชอบความท้าทาย ทางปัญญา)

- และการเล่นเกมฝึกอบอรมนั้นมักจะดำเนินการเป็นกลุ่มร่วมกัน ต้องจัดทำขึ้นในสถานที่และระยะเวลาของการฝึกอบอรม ในขณะที่ การทำการบ้าน (ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการลงมือฝึกปฏิบัติ) มักจะ เป็นการทํางาน (อย่างเหงาๆ) ของแต่ละบุคคล มักจะทำนอกสถานที่ (ทำที่บ้าน) และนอกเวลาการฝึกอบอรม เป็นต้น

และหากเทียบเคียงการฝึกปฏิบัติและการทำการบ้านกับการ เล่นละคร กิจกรรมนี้ก็เหมือนขั้นตอนของ “การซ้อมแห้ง” ซึ่งเป็น สถานการณ์จำลองที่ “คล้ายคลึง” กับการออกแสดงจริง การซ้อมแห้งนี้ เป็นกิจกรรมที่จำเป็นระดับยิ่งยวดสำหรับการเรียนรู้ทุกประเภทที่ต้องมี “การลงมือกระทำจริง” เช่น การปฏิบัติตนเมื่อเกิดภัยพิบัตินานา ประเภท ไม่ว่าจะเป็นแผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด ดึกถล่ม ฯลฯ จะเห็น ว่า ในกรณีเหล่านี้ต้องมี “การฝึกซ้อม” อยู่ตลอดเวลาว่า เมื่อเกิด เหตุการณ์ขึ้น จะต้องมีการปฏิบัติตนอย่างไร อะไรที่ห้ามกระทำ ต้องมี ลำดับขั้นตอนอย่างไร (รวมทั้งการนั่งเครื่องบินทุกครั้งก็เช่นกัน) รวมทั้ง เป็น “กิจกรรมที่จะขาดเสียมิได้” ของ “การแข่งขันกีฬา” (คงเคยได้ยิน เพลง “อ่อนซ้อมไปหน่อย” นะ !!!)

(3) เป้าหมายและประโยชน์ของการฝึกปฏิบัติ/การทำการบ้าน

สำหรับเป้าหมายและประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการ Drill & Assignment นั้น มีทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับทั้ง 2 ฝ่าย คือ ฝ่าย ผู้จัดการอบอรม และฝ่ายผู้เข้ารับการอบอรม ดังนี้

(3.1) ฝ่ายผู้จัดการอบอรม สามารถตั้งเป้าหมายและใช้

ประโยชน์จากการฝึกปฏิบัติดังนี้

(i) **เพื่อการ “แกะรอยตาม” (tracking)** โดยส่วนใหญ่แล้ว กิจกรรมการฝึกปฏิบัติมักจะเป็นลูกตามหลังจากที่ได้มีกิจกรรมการให้ความรู้ในรูปแบบของการบรรยายของผู้เชี่ยวชาญหรือวิทยากรแล้ว ซึ่งในขั้นตอนนี้ ตามรูปของสามเหลี่ยมการเรียนรู้ก็คือ ขั้นถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ (K) นั่นเอง ดังนั้น กิจกรรมการฝึกปฏิบัติจึงเป็นเสมือนกระบวนการ “แกะรอยตาม” ว่า การขยับขับเคลื่อนจาก Knowledge ไปสู่ Performance (from K to P) นั้นได้เกิดขึ้นจริงหรือไม่ หรือเกิดขึ้นในเส้นทางที่ต้องการหรือไม่

(ii) **เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เข้าอบรม** และในการลงมือปฏิบัติการของผู้เข้าอบรมนั่นเอง ผู้จัดอบรมก็จะได้ติดตามประเมินผลว่า ความรู้ความเข้าใจที่ได้ถ่ายทอดไปนั้น ผู้เข้าอบรมได้รับไปมากน้อยแค่ไหน ถูกต้องหรือผิดเพี้ยนไปอย่างไร เพราะหากเริ่มต้นด้วยการรู้หรือเข้าใจผิดเสียแล้ว ก็คงยากที่จะลงมือทำให้ถูกต้องได้

(iii) **เพื่อการทดสอบ “การใช้ความรู้”** ในกรณีของโครงการ ASCBR นี้ ความรู้ที่ได้ติดตั้งไปในช่วงของ “การบรรยายแบบมีส่วนร่วม” นั้น มักจะเป็นความรู้ระดับ “วิธีคิด” และระดับ “หลักการ/แนวคิด” โดยที่ความรู้เหล่านี้จะถูกแปลงรูปให้เป็น “template” ซึ่งเป็น “ความรู้ระดับหลักการที่พร้อมใช้” (ready-to-use principle) ที่อาจเทียบเคียงได้กับการติดตั้งโปรแกรมในเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังนั้น หลังจากติดตั้งไปแล้วก็ต้องมีการทดสอบลองใช้โปรแกรมว่าใช้ได้หรือไม่ การลงมือทำแบบฝึกหัดจึงเป็นกิจกรรมการทดสอบ template ดังกล่าว

ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการติดตั้ง template ว่าด้วยเรื่อง “เครื่องมือ Mind-map” ให้แก่ทีมพี่เลี้ยง (การฝึกอบรมเดือนพฤศจิกายน 2561) ทางโครงการก็ได้ทำการฝึกปฏิบัติร่วมกันใน

การทดลองใช้ template Mind-map มาวิเคราะห์เอกสารโครงร่างการวิจัย (concept paper) ของโครงการฯ เป็นต้น

(3.2) ฝ่ายผู้เข้าอบรม จะได้ประโยชน์จากการฝึกปฏิบัติและการทำบ้าน ดังนี้

(i) เป็นช่วงเวลาที่ช่วยการเรียนรู้ให้เคลื่อนจาก “การรู้และเข้าใจ” ไปสู่ “การลงมือทำได้จริง” (จาก “สมอง” สู่ “มือ 2 ข้าง”)

(ii) เป็นช่วงเวลาที่ผู้เข้าอบรมจะได้วัดระดับความสามารถของตนเองว่า การเดินทางจาก K สู่ P ของตนเองนั้นดำเนินไปอย่างไร ติดขัดตรงไหน มีหลุมร่องอะไรที่ต้องระวัง เป็นต้น

(iii) ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า หากเปรียบเทียบการทำแบบฝึกหัดเหมือนกับการซ่อมละคร ก็หมายความว่า หากมีการฝึกทำการบ้านมาก่อน เมื่อถึงเวลาต้องทำงานจริง หากเกิดปัญหา/ข้อขัดข้องต่างๆ การฝึกซ้อมมาก่อนก็จะช่วยให้คนทำงานสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ เปรียบเสมือนเวลา “พลัดหล่นตกจากที่สูง แต่หากมีการซ้อมกระโดดจากที่สูงมาก่อน ก็อาจจะไม่บาดเจ็บมากนัก” การซ้อมทำการบ้านมาก่อนจึงเป็นการ save ตัวเองให้ปลอดภัยได้ในระดับหนึ่ง

(iv) การทำแบบฝึกหัดจะเป็นการยืนยันต่อผลแห่งความรู้/ความเข้าใจของผู้เรียนที่แสดงออกมาให้ประจักษ์ในรูปของ “ผลงาน/การกระทำ” (Performance)

(v) ในกรณีของพี่เลี้ยงศูนย์ฯ ซึ่งนอกจากจะมีฐานะเป็น “ผู้เรียน” ในวงจร PDCA รอบแรกแล้ว ใน PDCA รอบต่อไป กลุ่มพี่เลี้ยงจะต้องไปเล่นบทเป็น “วิทยากร/ผู้ฝึกอบรม” ในกรณีที่ผู้เข้าอบรมจะต้องไปเป็น “ผู้ถ่ายทอด” นี้ การทำแบบฝึกหัดและการทำการบ้านนั้นถือว่าเป็น “ไฟล์ท์บังคับ” เลยทีเดียว เพราะถ้าตัวครูเองไม่ลองลงมือทำเองดูก่อน เมื่อไปมอบหมายงานให้นักเรียนทำ จะไม่มีทางเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นได้เลย ข้อเสนอแนะสามารถยืนยันได้จากบรรดากิจกรรม

ต่างๆ และการรายงานผลของกลุ่มที่เลี้ยงเองเมื่อต้องเปลี่ยนบทบาทจากนักเรียนไปเล่นเป็นครู

(4) ประเภทของการฝึกปฏิบัติและการทำการบ้าน

มีวิธีการที่จะจัดแบ่งประเภทของการฝึกปฏิบัติได้หลายวิธีวิธีในที่นี้จะนำเสนออีก 2 วิธีดังนี้

(4.1) Drill & Assignment

(4.1.1) การฝึกปฏิบัติ - Drill เป็นการลงมือปฏิบัติในห้องฝึกอบรมเลย ทำทันทีหลังจากจบการถ่ายทอดความรู้แล้ว มีการกำหนดระยะเวลา ระบุสถานที่ มีโจทย์ที่กำหนดให้ มีการแจ้งภารกิจที่ต้องกระทำและสามารถทำได้ในหลายรูปแบบ

ข้อจำกัดของ Drill ก็คือ มีระยะเวลาจำกัด ทำให้ทดลองทำหลายครั้งไม่ได้ ไม่ค่อยมีเงื่อนไขที่จะค้นคว้าเพิ่มเติมต่อ

ข้อเด่นของ Drill ก็คือ ทั้งผู้เข้าอบรมและครูฝึกอยู่ร่วมกัน ทำให้ขอความช่วยเหลือได้ หรืออาจได้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาการปฏิบัติ ครูฝึกได้เห็น “กระบวนการ/เบื้องหลังการทำงานของผู้เข้าอบรม”

(4.1.2) การทำการบ้าน - Assignment/homework เป็นรูปแบบที่ให้ไปฝึกปฏิบัตินอกสถานที่อบรม เช่น กลับมาทำที่บ้าน หรือที่ทำงาน ซึ่งมักจะต้องทำเป็นรายบุคคล โดยครูฝึกจะให้โจทย์ ภารกิจที่ต้องกระทำ รวมทั้งกำหนดผลงานสุดท้าย (การบ้าน) ที่จะต้องส่งให้ครูฝึก

ข้อเด่นของการทำการบ้าน ก็คือ ปลอดภัยต่อเงื่อนไขข้อจำกัดเรื่องระยะเวลา เพราะจะมีเวลามากขึ้น จึงสามารถทดลองหรือลองผิดลองถูกได้มากกว่า สามารถค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งความรู้อื่นๆ ได้

ข้อจำกัดของการทำการบ้าน เป็นการเรียนรู้อยู่คนเดียวตามลำพัง ขาดการแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ไม่มีครูฝึกคอยช่วยแนะนำ

หรือปรับแก้เมื่อไปผิดทาง

(4.2) การแบ่งโดยใช้เกณฑ์ “ความเป็นสถานการณ์จริง/จำลอง” ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

(4.2.1) การฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง (Simulating situation) เป็นการลงมือปฏิบัติในแบบที่ผู้ฝึก “ตั้งใจทยอยสมมติ” ขึ้นมา เพื่อให้ทดลองปฏิบัติ เสมือนเป็น “การซ้อมแห้ง” ในการเล่นละครดัดที่กล่าวมาแล้ว ในทางปฏิบัติสามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของผู้ฝึกอบรม (สามารถ set ได้)

(4.2.2) การฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง (Natural setting) เป็นรูปแบบการลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงโดยที่ผู้เข้าอบรมนำเอาความรู้ต่างๆที่เรียนรู้จากการฝึกอบรมไปทดลองใช้ หากเป็นละครก็เป็นแบบ “เล่นจริง เจ็บจริง” ประเภทของการเล่นกับของจริงเช่นนี้ จะเกิดขึ้นมากกับกลุ่มนักวิจัยชุมชนเนื่องจากเป็นผู้ที่มีภารกิจจริงที่ต้องปฏิบัติอยู่ตลอดเวลา เช่น ต้องเก็บข้อมูล ต้องวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล ได้รับเชิญไปเป็นวิทยากร หรือมีกลุ่มคนจากภายนอกมาดูงาน ฯลฯ ซึ่งเป็นวาระโอกาสที่จะได้ “ปล่อยของ ลงของ ลงวิชาที่ได้เรียนรู้มา”

ข้อค้นพบจากการใช้ประเภทของการฝึกปฏิบัติทั้ง 2 แบบ คือ “เผาหลอก” (สถานการณ์จำลอง) และ “เผาจริง” (สถานการณ์จริง) ผู้เขียนพบว่า ทั้งพี่เลี้ยงศูนย์ฯ และนักวิจัยชุมชนมักจะชอบการฝึกปฏิบัติกับสถานการณ์จริงมากกว่า อย่างไรก็ตาม ดังที่ได้กล่าวถึงฟังก์ชันของการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง เช่น การทำแบบฝึกหัด (drill/exercise) และการทำการบ้าน (homework) มาแล้วว่าเป็นเสมือน “การฝึกซ้อม” “การคาดเข็มขัดนิรภัย” หากเราไม่ลองซ้อมฝึกหัดมาก่อน เมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์จริง ก็อาจจะติดขัด พลิกตำราไม่ทันหรืออาจจะไปต่อไม่ได้ ดังนั้น ในการเรียนวิชาเลขหรือภาษาอังกฤษรวมทั้งการเล่นกีฬาทุกประเภท จึงต้องมีการทำแบบฝึกหัดหรือการซ้อม

เสียก่อน “การฝึกซ้อมที่ดี” ก็จะส่งผลให้ “การลงมือทำจริง” มีโอกาสจะได้ผลดีสูงขึ้น

(5) ลักษณะพิเศษของการทำกรบ้านในโครงการ ASCBR

ถึงแม้วิธีการติดตั้งความรู้และทักษะในโครงการวิจัย ASCBR จะนำเอาวิธีการ Drill & Assignment ที่ใช้กันอยู่ในโรงเรียนและมหาวิทยาลัยมาใช้ แต่ก็ได้ “ดัดรูป/ตกแต่ง” ให้วิธีการนี้มีลักษณะพิเศษขึ้นมาเป็นการเฉพาะในหลายๆแง่มุม ดังนี้

(i) ประเภทของเนื้อหาที่เรียนรู้ ในขณะที่ในโรงเรียนนั้น ความรู้ที่ครูถ่ายทอดให้นักเรียนนั้นอาจจะอยู่ในระดับ “ข้อมูล/ผลผลิตความรู้” (เช่น ผลผลิตความรู้ว่า “ประเทศไทยมีรูปร่างเหมือนขวาน”) ซึ่งหากเทียบในคอมพิวเตอร์ก็จะเป็นระดับการไบนารีไฟล์ แต่ระดับความรู้ที่ติดตั้งในโครงการ ASCBR นั้นเป็นระดับ “วิธีคิด” ซึ่งเทียบได้กับระดับ “การติดตั้งโปรแกรม” ในคอมพิวเตอร์ ดังนั้น การให้ทำแบบฝึกหัด/การทำกรบ้านจึงมีเป้าหมายต่างระดับกัน

(ii) ทำกรบ้านทั้งนักเรียนทั้งครู ในโรงเรียนนั้น ครูอาจจะมีบทบาทเป็น “ผู้ให้กรบ้าน” ส่วนนักเรียนมีหน้าที่ “ทำกรบ้านมาส่ง” แต่ในโครงการ ASCBR นั้น ทั้งครูและนักเรียน “ต้องทำกรบ้านทั้งสองฝ่าย” กล่าวคือ เมื่อผู้เข้าอบรมส่งกรบ้านมา ผู้ฝึกจะต้องตรวจกรบ้าน ต้องวิเคราะห์ “วิธีคิด” “ระดับความสามารถ ช่องโหว่ จุดเด่น” ของผู้เข้าอบรมจากกรบ้านที่ส่งมา ต้องหาวิธีการปรับแก้ (fixing) กล่าวคือ **“ผู้เข้าอบรมก็คือกรบ้านที่ผู้ฝึกต้องทำ”**

(iii) การทำกรบ้านเป็นรายบุคคล แต่ได้กรเรียนรู้รวมหมู่ (collective learning) ถึงแม้ว่าในโครงการนี้จะใช้รูปแบบการให้กลับไปทำกรบ้านเป็นรายบุคคล แต่ก็ได้เสริมกระบวนการเรียนรู้จากกันและกันเพิ่มเติมเข้าไป โดยไม่วางเงื่อนไขเรื่องกำหนดเวลาส่ง ดังนั้น

ในทางที่เป็นจริง ผู้เข้าอบรมก็จะส่งการบ้านไม่พร้อมกัน มีพวกแถวหน้า แถวกลาง และแถวหลัง

หลังจากที่ “พวกแถวหน้ากล้ำตาย พวกร้อนเร็วเดือดเร็ว” ส่งการบ้านมาก่อน เมื่อผู้ฝึกพบปัญหาหรือบทเรียนที่น่าสนใจ ก็จะนำเอาบทเรียนหรือปัญหาของผลงานของพวกแถวหน้ามาเรียนรู้ร่วมกัน พวกแถวกลางและแถวหลังก็จะได้รับความรู้ทบทวนจากแถวที่ส่งหน้าไปก่อน

(iv) การจัดรูปแบบ “ทั้งรวม ทั้งแยก” ของการมอบหมายการบ้าน ในโรงเรียนนั้น รูปแบบการมอบหมายการบ้านจะมีอยู่ “สูตรเดียว” คือทุกคนทำการบ้านขึ้นเดียวกันเหมือนกันหมด ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนในชั้นเดียวกันนั้นมีลักษณะ**เหมือนกัน** (homogeneous)

แต่ที่ว่าสำหรับพี่เลี้ยงคุยนัยนั้นมีความแตกต่างกัน อย่างน้อยก็ในแง่ “อาวุธและประสบการณ์การทำงาน” ดังนั้นรูปแบบการมอบหมายการบ้านจึงมี 2 สูตรคือ สูตรทั้งรวม และสูตรทั้งแยก สูตรทั้งรวมก็คือการให้การบ้านที่เหมือนกันสำหรับทุกคน การบ้านประเภทนี้เป็นเนื้อหาประเภท “the must” จะพลาดไม่ได้ เช่น เครื่องมือ A/S ประเภทการจัดกลุ่ม (grouping) ซึ่งทุกคนต้องทำ กับการบ้านที่คัดสรรมาเฉพาะสำหรับ “บางคน” เช่น การมอบหมายให้ “ตัวแทนรุ่นน้องบางคน” ทำการบ้านเรื่องการนำเครื่องมือ A/S ไปใช้ เป็นต้น

(v) เป้าหมายสูงสุดของการทำการบ้าน เนื่องจากในขั้นตอนของการติดตั้งความรู้ที่ใช้รูปแบบการบรรยายนั้น จะต้องสอนรวมกันทั้งกลุ่ม แต่เนื่องจากความแตกต่างของกลุ่มพี่เลี้ยงเอง จึงแน่ใจได้ว่า ความสามารถในการดูดกลืนและซึมซับความรู้นั้นจะต้องไม่เท่ากันอย่างแน่นอน แต่ทว่าผู้สอนก็ไม่มีทางล่วงรู้ว่า ใครเข้าใจอะไรไปแค่ไหน เข้าใจเพียงไปจากที่บรรยายมาน้อยเพียงใด จนกว่าจะได้เห็น “โฉมหน้าของการบ้าน” ที่ส่งมา และเนื่องจาก**เป้าหมายสูงสุด**ของการฝึกปฏิบัติในโครงการ ASCBR นั้นไม่ได้อยู่ที่ “ตัวการบ้าน” แต่อยู่ที่ “การ

พัฒนาคนทำการบ้าน” ดังนั้น เมื่อผู้ฝึกได้การบ้านที่ส่งมา จะต้องรีบตรวจและวิเคราะห์ แล้วนำผลการวิเคราะห์ไปปรับแก้ (fixing) หรือไปคืน feedback ให้เจ้าของงานทันที เพื่อคนทำการบ้านจะได้รู้และยกระดับความสามารถของตนเองให้มากขึ้นจากการลงมือทำการบ้าน

(vi) เป็นกระบวนการค้นพบตัวเอง (self-discovery) ในขั้นตอนของการติดตั้งความรู้ (ตัว K) นั้น ผู้เข้าอบรม (โดยเฉพาะพี่เลี้ยงที่มีประสบการณ์สูง) มักจะประเมินตัวเองว่า “เรียนได้เข้าใจดี” แล้วเลยคิดต่อไปว่า “น่าจะลงมือทำได้ไม่ยาก” แต่ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ระยะทางระหว่าง K ถึง P นั้นยาวไกลนัก เมื่อลงมือทำจริงๆ จึงได้ค้นพบตัวเองว่า ยังมีปัญหาว่า “ทำไม่ได้” เพราะฉะนั้น ถ้าไม่ลงมือปฏิบัติ ก็จะไม่รู้ตัวเลยว่าเข้าใจอะไร ไม่เข้าใจอะไร ทำอะไรได้ ทำอะไรไม่ได้ หรือทำได้อย่างยากลำบากแค่ไหน ฯลฯ

(vii) การมอบหมายให้ทำการบ้านนั้นใช้กติกาว่า “ให้เป็นไปตามความสมัครใจ” ใครใคร่ทำ ก็ทำ ใครไม่ใคร่ทำก็ไม่ต้องทำ” (แล้วแต่บุญวาสนาของแต่ละคนว่าจะมีมากน้อยแค่ไหน) ไม่มีการให้คะแนน ไม่มีการสอบได้สอบตก ไม่มีการเน้นเรื่องทำผิดทำถูก ไม่ว่าผิดหรือถูกก็เป็นการเรียนรู้ร่วมกัน นี่ก็เป็นความแตกต่างอย่างสำคัญจากการทำการบ้านในโรงเรียน

(viii) ความแตกต่างสุดท้ายแต่มีความสำคัญอย่างยิ่งของการทำการบ้านในโครงการ ASCBR ก็คือ ผู้ฝึกไม่ได้สนใจแต่ “ตัวผลผลิต/ตัวการบ้าน” (product) ที่ส่งมา หากแต่สนใจอย่างมากใน “กระบวนการที่ใช้ทำการบ้าน” (process) ด้วย กล่าวคือสนใจ “เบื้องหลังการถ่ายทำ” ดังนั้นในตัวรายงานที่ส่งมา จึงเรียกร้องให้เล่าขั้นตอนและกระบวนการของการทำการบ้านมาด้วย

(6) หลักการออกแบบ “แบบฝึกหัด/การบ้าน”

เนื่องจากคุณลักษณะพิเศษต่างๆของแบบฝึกหัดและการบ้าน ในการฝึกอบรมครั้งนี้ ดังนั้น จึงมีข้อคิดที่เกี่ยวกับหลักการที่อยู่เบื้อง หลังการออกแบบแบบฝึกหัดและการบ้านดังนี้

(i) ในด้านหนึ่ง การทำแบบฝึกหัดหรือการทำการบ้านนั้น ส่วน ใหญ่เป็นการสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมา ซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด กล่าวคือ ข้อดีก็คือสามารถออกแบบให้มีระดับยากง่ายให้ตรงกับความต้องการและระดับของผู้เข้าร่วมได้ (เพราะไม่ใช่สถานการณ์จริง) แต่ก็ กลายเป็นข้อจำกัด เพราะผู้เข้าอบรมอาจจะไม่ค่อยอยากทำเพราะคิด ว่า “ไม่ใช่ของจริง” ดังนั้น การจะออกแบบแบบฝึกหัดหรือการบ้านให้ โกล้เคียงกับของจริงมากน้อยแค่ไหน จึงขึ้นอยู่กับพิจารณาของวิทยากร และความต้องการของผู้เข้าอบรม

(ii) **การหากลยุทธ์เพิ่มแรงจูงใจ** ดังได้กล่าวมาแล้วว่า การ ให้การบ้านนั้นอาจจะดูเป็นภาระและไม่มีความสำคัญในการรับรู้ของ ผู้เข้าอบรม ดังนั้นจึงมี “ด่านหลายด่าน” ที่จะขวางกั้นไม่ให้เกิดการ ทำการบ้าน (โดยเฉพาะหลังการอบรม) เกิดขึ้นจริง ดังนั้น ผู้ฝึกอบรมจึง ต้องแสวงหากลยุทธ์การกระตุ้นให้เกิดการลงมือทำการบ้านอย่างต่อเนื่อง กลยุทธ์ต้นทางก็คือ การทำความเข้าใจกับ “การทำการบ้านใน ทศณะใหม่” ที่แตกต่างจากการบ้านที่เคยทำที่โรงเรียน เพื่อเปิดความ เข้าใจให้ผู้เข้าอบรมเห็นและตระหนักถึงประโยชน์ในกิจกรรมนี้ กลยุทธ์ ระหว่างทางก็คือ “การให้น้ำและยาลม” คือการติดตามถามไถ่และให้ ความช่วยเหลือ และกลยุทธ์ปลายทางก็คือ “การมี feedback ย้อน กลับไปให้เจ้าของการบ้านรับรู้เป็นรายบุคคล

(iii) การใช้ผลจากการบ้านมายกระดับพัฒนาเป็นบทเรียนบท ใหม่ ดังที่ได้กล่าวไปข้างแล้ว ว่า หากวิทยากรพบ “ปัญหาการขยับจาก K ไปสู่ P” ที่เป็นปัญหาร่วม เช่น ปัญหาการปะปนระหว่าง “หน่วยของ การเก็บข้อมูล” (unit of data collection) กับ “หน่วยของการ

วิเคราะห์ข้อมูล” (unit of data analysis) ที่ทำให้ไม่สามารถจัดหมวดหมู่ข้อมูลดิบได้ วิทยากรก็จะนำปัญหาร่วมดังกล่าวมาปรับแก้ร่วมกันใน Session การอบรม

(iv) การใช้ snowball technique ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า วิทยากรจะนำเอา “ตัวอย่างที่ดีของคนส่งการบ้านแถวหน้า” มาเรียนรู้ร่วมกันในห้อง เทคนิคนี้จะส่งผลสืบเนื่องหลายอย่างตามมา เช่น พวกแถวกลางๆ จะเริ่มเรียนรู้ระดับว่า จะต้องทำแบบฝึกหัดไปสักประมาณไหน ส่วนพวกแถวหลังที่อาจจะมีความหวาด “ไม่รู้จักเริ่มต้นทำแบบฝึกหัดยังไง” ก็จะได้เริ่มเห็นแนวทางขึ้นมา เป็นต้น

(v) อย่างไรก็ตาม การจะใช้เทคนิคการส่งการบ้านของแถวหน้าให้แถวหลังรู้เป็นตัวอย่างนั้น เราก็ต้องรื้อถอนความหมายของ “การทำการบ้าน” ที่มักจะปนเปื้อนความหมายเดิมจากโรงเรียนออกไปก่อน เช่น การบ้านเป็นผลงานส่วนบุคคล ห้ามลอกการบ้านกัน ฯลฯ แต่ในการฝึกอบรมเครื่องมือ A/S นี้ เป้าหมายสูงสุดของการทำการบ้าน คือ ต้องการสร้างการเรียนรู้ให้มากที่สุดของผู้เข้าอบรม

(vi) **พลวัตของการมอบหมายการบ้าน** สำหรับการบ้านบางชิ้นที่เป็น “the must/ไฟลท์บังคับ” แม้ว่าวิทยากรจะยึดหลักการทำการบ้านโดยสมัครใจ แต่เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ “ทุกคนควรจะได้ทำแบบฝึกหัด the must นี้” วิทยากรจึงใช้กลยุทธ์ทั้งเชิงรับและเชิงรุก โดยระยะเริ่มต้นก็ปล่อยให้ส่งการบ้านโดยสมัครใจ และในลำดับต่อไป ก็ส่งโจทย์การบ้านตรงไปให้คนที่ยังไม่ได้ทำโดยตรงเลย (โดยพยายามสร้างบรรยากาศแบบหนังเรื่องการส่ง Death Note)

(vii) **ส่วนช่วงเวลาของการใช้วิธีการติดตั้งแบบนี้** ก็มีอย่างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับรูปแบบต่างๆ ของการลงมือปฏิบัติ โดยอาจจะมีหลักการคร่าวๆ ว่า น่าที่จะเป็นช่วงเวลาต่อเนื่องจากการติดตั้งความรู้ในเรื่องนั้นๆ

(7) รูปแบบของการทำแบบฝึกหัด/การทำการบ้าน

การใช้วิธีการติดตั้งด้วยการให้ลงมือฝึกปฏิบัติหรือการทำการบ้านนั้น สามารถสร้างสรรค์ได้หลายรูปแบบ ทั้งในช่วงเวลาฝึกอบรมหรือหลังจากนั้น ทำได้หลาย unit (เช่น ทำเป็นรายบุคคล เป็นคู่ เป็นกลุ่ม) ตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงในโครงการ ASCBR มีดังนี้

(i) รูปแบบการฝึกร่วมกันในระหว่าง Session การประชุม

โดยมีวิทยากรเป็นผู้ lead เช่น การฝึกอ่านและตีความจากตารางที่แสดง weight ร่วมกัน (ธันวาคม 2561) หรือการทดสอบความเข้าใจว่า “กระบวนการคืออะไร (ใน Session Procedure analysis (มกราคม 2562))” วิทยากรได้นำเอาตัวอย่างหลายๆตัวอย่างที่อาจเป็นหรือไม่เป็นกระบวนการมาให้ผู้เข้าอบรมแยกแยะหลังจากที่ได้ติดตั้งความเข้าใจเรื่อง “กระบวนการ” ไปแล้ว เป็นต้น

(ii) การฝึกโดยการจับคู่ เช่น ระหว่างรุ่นพี่-รุ่นน้อง 2 คน เพื่อฝึกทักษะการแปลงข้อมูลดิบให้มาอยู่ในรูปของตาราง

(iii) การให้ทำการบ้านหลังการฝึกอบรมเป็นรายบุคคล โดยมีการให้โจทย์/ใบงาน เช่น เครื่องมือการจัดกลุ่ม (grouping)

(iv) การฝึกโดยการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย เช่น หลังจากกลุ่มพี่เลี้ยงได้อบรมเรื่องเครื่องมือ A/S ประเภทต่างๆแล้ว ก็ต้องเปลี่ยนบทบาทไปเป็นวิทยากรออกแบบการฝึกอบรมให้แก่นักวิจัยชุมชน หัวหน้าโครงการฯได้มอบหมายให้ผู้เข้าอบรมแบ่งกลุ่มเพื่อฝึกหัดออกแบบกระบวนการติดตั้งเครื่องมือ A/S ประเภทต่างๆให้นักวิจัยชุมชน

(v) การนำเอา template ต่างๆที่เรียนจากห้องประชุมกลับไปฝึกสกัดเอาข้อมูลดิบจากโครงการตัวอย่างทั้ง 6 โครงการ มาใส่ใน template โดยอาจจะทำเป็นรายบุคคล เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มตามความสามารถของผู้เข้าอบรม ในทางวิชาการเรียกว่า เป็นเทคนิคการ

วิเคราะห์เอกสาร

(vi) ในกลุ่มนักวิจัยชุมชน วิทยาการได้ใช้วิธีการฝึกปฏิบัติร่วมกันในห้องในการใช้เครื่องมือการเปรียบเทียบ (Comparison analysis) ระหว่าง “การจัดการประชุมทั่วไป” กับ “การจัดเวทีของงานวิจัย CBR” โดยเริ่มทำเป็นตัวอย่างให้ดู 2-3 ตัวอย่าง หลังจากนั้นก็นักวิจัยชุมชนแต่ละกลุ่มกลับไปทำเพิ่มเติมมาเป็นการบ้าน แล้วนำมาตรวจการบ้านร่วมกันในวันรุ่งขึ้น

(8) ปัญหาที่พบจากการใช้วิธีการติดตั้ง

ปัญหาที่พบในการทดลองใช้วิธีการติดตั้งแบบ Drill & Assignment นี้ ส่วนใหญ่เป็นปัญหาที่ตกค้างมาจาก “ความเข้าใจเดิมเกี่ยวกับการทำแบบฝึกหัดและการบ้าน” ที่ผู้เข้าอบรมพกพาติดมาจากโรงเรียนดังนี้

(i) ปัญหาเรื่องกำแพงด้านต่างๆที่ขวางกั้นการลงมือทำการบ้าน เริ่มตั้งแต่ความไม่คุ้นเคยกับวัฒนธรรมการเรียนรู้แบบนี้ ภาระงานที่รัดตัว การไม่เห็นความสำคัญของการบ้าน ฯลฯ ดังที่ได้กล่าวมาข้างแล้ว

(ii) ปัญหาเรื่องความกดดัน ทั้งนี้เนื่องจากผู้เข้าอบรมยังติดความเข้าใจว่า “การทำกรบ้านต้องมีผิดมีถูก” จึงเกิดความไม่แน่ใจว่า “สิ่งที่ทำไปนั้นผิดหรือถูกอยู่ตลอดเวลา” โดยยังไม่บรรลุถึงความเข้าใจว่า “การบ้านในทัศนะใหม่” เน้นการเรียนรู้ ซึ่งเรียนได้จากทั้ง “สิ่งที่ถูก” และ “สิ่งที่ผิด”

(iii) ปัญหาเรื่อง “การส่งแต่ผลงาน/ผลลัพธ์” (product) แต่ไม่รายงาน “กระบวนการที่ทำ” (process) และเนื่องจากไม่เคยมีประสบการณ์ในการทำรายงาน “เบื้องหลังการถ่ายทำ” ก็ยังไม่รู้ว่าจะเขียนรายงานอย่างไร ปัญหานี้แก้ไขได้โดยเอา “ตัวอย่างของบัวที่เบิกบานแล้ว” ส่งเป็นตัวอย่างให้ “บัวอีก 3 เหล่า” ดูเป็นแบบอย่าง

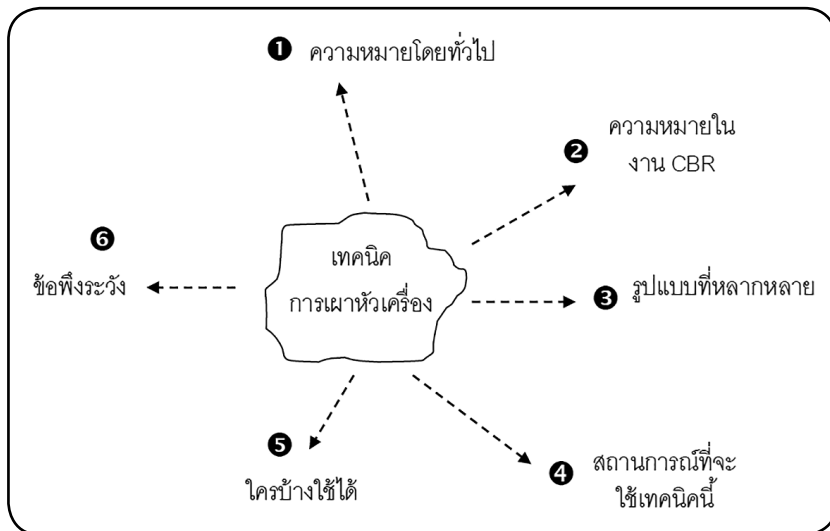
(iv) ดังได้กล่าวถึงคุณลักษณะเฉพาะของการทำการบ้านในโครงการ ASCBR ข้อหนึ่งที่มีเป้าหมายเพื่อต้องการให้คนทำการบ้านเกิดการค้นพบตนเอง แต่ทว่าเป้าหมายนี้อาจจะพลาดไป เพราะผู้เข้าอบรมมุ่งแต่จะทำการบ้านมา “ให้มีการบ้านมาส่ง” แต่ไม่ได้ “ค้นพบตัวเอง” จากการลงมือปฏิบัติดังกล่าว ก็เลยกลายเป็นพระเอกจอมยุทธ์เรื่อง “มิดบินพลาดเป้า” ไปเลย



วิธีการติดตั้งที่ 14 : เทคนิคการเผาหัวเครื่อง

เทคนิคการเผาหัวเครื่อง (Choking-up) เป็นเทคนิคเล็กๆ ที่พี่เลี้ยงที่มีประสบการณ์สูงอาจเรียนรู้มาจากชั่วโมงบินในการทำงานที่ยาวนาน แต่สำหรับพี่เลี้ยงมือใหม่หัดขับที่ต้องมาหนุนเสริมนักวิจัยชุมชนในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น ซึ่งใช้กระบวนการที่เน้นการทำงานแบบมีส่วนร่วมในบางครั้งของการประชุม/จัดเวที พี่เลี้ยงมือใหม่นี้จะพบกับประสบการณ์ (ที่อาจจะสยดสยองเล็กๆ) ว่า เมื่อใช้กิจกรรมการระดมสมองที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้เข้าร่วมประชุม แต่กลับไม่มีเสียงตอบรับการมี

ส่วนร่วมกลับมา เมื่อเผชิญกับสถานการณ์เช่นนี้ มือใหม่หัดขับหลายคนอาจจะไปต่อไม่เป็น ดังนั้น การเรียนรู้เทคนิคการเผาหัวเครื่องอาจจะเป็นตัวช่วย (ลดความหวาดเสียว) บรรดาพี่เลี้ยงมือใหม่ได้อย่างหนึ่ง



(1) ความหมายโดยทั่วไปของคำว่า “เผาหัวเครื่อง”

คำว่า “เผาหัวเครื่อง” นี้มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “choke-up” ซึ่งมีความหมายอยู่ 2 ความหมายคือ

(i) ความหมายแรก การเผาหัวเครื่องหรือการ choke นั้น เป็นการกระตุ้นเครื่องยนต์ซึ่งอาจจะอยู่ภายนอกหรืออยู่ภายในเครื่องยนต์ เช่น การกดปุ่ม choke ในรถมอเตอร์ไซด์แบบโบราณ เครื่องเรือหรือเครื่องตัดหญ้าที่ต้องการเผาหัวเครื่องก่อน สำหรับเครื่องดีเซลจะมีหัวเผาอยู่ในเครื่อง เมื่อหัวเผาร้อนและเติมน้ำมันเข้าไปจะจุดระเบิดและเดินเครื่องต่อไปได้ ในความหมายนี้ การเผาหัวเครื่องจึงนำมาใช้ใน **สถานการณ์ปกติ** ในช่วงของการเริ่มต้นใช้เครื่องยนต์โดยมีฟังก์ชันคือ การกระตุ้น

(ii) ในความหมายที่สอง การ choke นั้นจะใช้ในสถานการณ์ที่มีปัญหา/วิกฤติ เช่น เมื่อเครื่องยนต์สตาร์ทไม่ติด เพราะมีพวกเศษวัสดุไปอุดตัน ก็ต้องเขี่ยออกด้วยการไล่ลมเข้าไปเพื่อขจัดสิ่งกีดขวางออกไป ในความหมายที่สองนี้ การ choke จึงหมายถึงการขับไล่สิ่งกีดขวางที่ทำให้เกิดการอุดตันหรือการชะงักงันเพื่อให้เครื่องยนต์ทำงานต่อไปได้

(2) ความหมายของคำว่า “การเผาหัวเครื่อง” ในงานวิจัย CBR

จากความหมายโดยทั่วไปของการเผาหัวเครื่อง เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น ก็จะมี ความหมาย 3 ประการคือ

(2.1) หมายถึง “การวางแผนในการจัดการประชุมว่า” จะจัดบรรยากาศให้การประชุมลื่นไหลไปได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง **เริ่มต้น** จะใช้วิธีการเตรียมความพร้อมของผู้เข้าประชุมด้วยวิธีการ/กระบวนการอะไร จะใช้การจุดประกายของประเด็นการประชุมด้วยวิธีการอะไร เช่น การฉายวิดีโอ การพูดขององค์ปาฐก (keynote speaker) การเล่นเกมฝึกอบรม ฯลฯ เพื่อให้ “เครื่องของผู้เข้าร่วมประชุมร้อนจนถึงขั้นจุดติด” อันเป็นความหมายแรกของการเผาหัวเครื่องยนต์เพื่อการกระตุ้นในช่วงสตาร์ท

(2.2) หมายถึง “การแสวงหาวิธีการหลายๆวิธี” ที่อาจจะต้องเตรียมแผนสำรองไว้ล่วงหน้าว่า หลังจากทีสตาร์ทติดแล้ว แต่เครื่องก็ยักดับไปเฉยๆ เช่น เมื่อมีการตั้งคำถามแล้วก็ยังไม่ลื่นไหล มีคนตอบเพียง 2-3 คน แล้วก็ไม่มีอะไรปะทุต่อไป ในกรณีเช่นนี้ก็ต้องมีการวางแผนสำรองเอาไว้เพื่อ “ไล่ลม” เพื่อขจัดสิ่งกีดขวางที่ทำให้เกิดการติดขัด

(2.3) เป็นกรณีที่อาจจะวิกฤติกว่ากรณีที่สอง เช่น เมื่อพี่เลี้ยงใช้เทคนิคการสร้างการมีส่วนร่วมด้วยวิธีการเปิดพื้นที่ว่างให้ผู้เข้าประชุมเป็นผู้แสดงความคิดเห็นเป็นหลัก แต่กลับปรากฏว่าที่ประชุม

เงียบกริบ ไม่มีใครพูดออกความคิดเห็นเลย ซึ่งปรากฏการณ์เช่นนี้อาจจะเกิดมาจากหลายสาเหตุ เช่น เป็นประเด็นที่ยากเกินไปที่จะแสดงความคิดเห็น ชาวบ้านไม่มั่นใจในการพูด เป็นประเด็นที่อ่อนไหว ชาวบ้านไม่เข้าใจคำถามของวิทยากร เป็นต้น

ภายใต้สภาวะที่เกิดการชะงักงัน/การอุดตันของการมีส่วนร่วมดังกล่าว เทคนิคที่จะเข้ามาช่วยก็คือ การเผาหัวเครื่องที่หากเปรียบกับเรื่องของเครื่องยนต์ ก็อาจจะต้องมีการเร่งน้ำมันเพิ่มขึ้น ส่วนในกรณีของการประชุมก็คงต้องมี “การทำกิจกรรมเพิ่มอื่นๆแทรกเข้าไป” เช่น การยกตัวอย่าง การเพิ่มคำถาม ฯลฯ

หากเราสรุปความหมายทั้ง 3 ความหมายของ “การเผาหัวเครื่อง” ในการจัดประชุม ก็อาจจะมีความหมายที่ใช้ใน 2 สถานการณ์คือ

(ก) สถานการณ์ปกติ (Normal situation) อันเป็นความหมายแรก (และเหลื่อมๆมาที่ความหมายที่สอง) ซึ่งหมายถึง “การวางแผนเอาไว้ล่วงหน้าก่อนว่า จะเผาหัวเครื่องเพื่อจุดประกายการประชุมให้สตาร์ทติดได้ด้วยวิธีการอะไรบ้าง

(ข) สถานการณ์วิกฤติ (Crisis situation) อันเป็นความหมายที่ 3 (และเหลื่อมๆกับความหมายที่สอง) ซึ่งหมายถึงสถานการณ์ที่เกิดปัญหาการอุดตันในที่ประชุม การประชุมไม่ไหลลื่น ไปต่อไม่ได้ ซึ่งก็ต้องใช้เทคนิคการเผาหัวเครื่องมาช่วย

(3) รูปแบบของเทคนิคการเผาหัวเครื่อง ในกระบวนการทำงานวิจัย CBR หรือในการจัดการประชุมเวทีต่างๆนั้น รูปแบบของเทคนิคการเผาหัวเครื่องนั้นจะทำได้หลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่น

(3.1) “เริ่มจากหาผู้กล้า” ในเวทีการประชุมนั้น ให้เริ่มต้นจากผู้เข้าร่วมที่วิทยากรรู้ว่า “กล้าพูดในที่สาธารณะ” และ “มีข้อมูลใน

ประเด็นนั้นๆ ที่พอจะแสดงความคิดเห็นได้” ลัก 2-3 คน โดยใช้กลยุทธ์เชิงรุก เช่น เชื้อเชิญ เรียกชื่อ สบตา ยื่นไม้ค้ำให้ ฯลฯ หลังจากที่มีคนสตาร์ทเครื่องลัก 2-3 คน ซึ่งเปรียบเสมือนการเผาเครื่องการประชุมให้ร้อนแล้ว เครื่องก็จะเริ่มจุดติด การสื่อสารในเวทีก็จะค่อยๆ สิ้นไหล ตามหลักของ dynamic of communication flow การเผาหัวเครื่องรูปแบบนี้ วิทยากรควรวางแผนเอาไว้ล่วงหน้า คิดถึงชื่อและวางตัว “ผู้กล้า” เอาไว้ (อาจจะไปเตรียมหน้าม้าเอาไว้ก่อนก็ได้)

(3.2) “จากตั้งรับให้ปรับเป็นเชิงรุก” แม้ว่าการวางแผนการประชุมที่วิทยากรตั้งใจจะให้เกิดการมีส่วนร่วมแบบสมัครใจในการแสดงความคิดเห็น (ซึ่งเป็นกลยุทธ์เชิงรับ) แต่หากปรากฏว่าไม่มีผู้กล้า/คนดีศรีอยุธยาที่จะเริ่มต้นเลย หลังจากปล่อยให้ความเงียบเข้าครอบคลุมเวทีสักระยะหนึ่ง วิทยากรก็ต้องปรับเปลี่ยนแผนไปใช้กลยุทธ์ที่รุกมากขึ้น ด้วยการเจาะจงเรียกชื่อเชื้อเชิญเลย

แต่การใช้กลยุทธ์เชิงรุกนี้ก็ต้องประกบกับเทคนิคข้อ (3.1) กล่าวคือ ต้องเรียก “คนที่ช่างพูดและมีเนื้อหาที่จะพอพูดได้” เพราะหากไปเรียกชื่อ “คนขี้อาย ไม่กล้าพูด หรือไม่มีข้อมูลที่จะพูด” ก็จะเท่ากับตายซ้ำสอง

(3.3) การเผาหัวเครื่องเพื่อปลดล็อกและเปิดเสรีความคิดเห็น สำหรับประเด็นบางประเด็น ผู้เข้าประชุมอาจจะติดลอคทางความคิดบางอย่างที่วิทยากรสามารถใช้เทคนิคการเผาหัวเครื่องเพื่อคลายลอคหรือปลดลอคความคิดนั้นเพื่อให้การประชุมเดินเครื่องต่อไปได้

ตัวอย่างเช่น ในการประชุมหัวข้อ “การวิเคราะห์บทบาท” (Function Analysis) ซึ่งเป็นหัวข้อที่ผู้เข้าอบรมที่เป็นพี่เลี้ยงคุ้นเคยอย่างยิ่ง เนื่องจากต้องเรียนรู้เรื่อง “บทบาทของพี่เลี้ยง” อย่างขึ้นใจ แต่เนื่องจากเรียนรู้แต่ “บทบาทของพี่เลี้ยง” เลยอาจจะพาลเข้าใจผิดไปว่า

“สิ่งที่จะแสดงบทบาทหน้าที่ได้นั้น” จะมีแต่ “ตัวคน” เท่านั้น

แต่ทว่า ตามหลักการเรื่องบทบาทหน้าที่ สรรพสิ่งทุกอย่างในโลกสามารถจะแสดงบทบาทหน้าที่ได้ทั้งสิ้น บนเงื่อนไขที่ว่า “มีการมอบหมายบทบาทให้” (Role assignment) ดังนั้น เพื่อจะปลดล๊อคความคิดดังกล่าว วิทยากรจะตั้งประเด็นนำทางว่า “อะไรบ้างที่สามารถแสดงบทบาทหน้าที่ได้” แล้วก็ยกตัวอย่างรูปธรรมมาเผ่าห้วเครื่องสัก 2-3 ตัวอย่าง หลังจากเห็นตัวอย่างรูปธรรม ผู้เข้าอบรมก็จะเริ่ม “get” แล้วก็จะสามารถพรั่งพรั่งคำตอบจนสุดท้ายนำไปสู่หลักการเรื่อง “บทบาทหน้าที่ได้”

(3.4) การขจัดสิ่งกีดขวางที่เกิดจากวิธีคิดด้านเดียว

สำหรับประเด็นบางประเด็น เมื่อใช้วิธีการระดมสมองจากผู้เข้าประชุม หากวิธีการตั้งโจทย์นั้นมีลักษณะด้านเดียว ซึ่งเกิดจากวิธีคิดที่มีแต่ด้านหัวไม่มีด้านก้อย เช่น ระดมแต่ “ปัญหาในการทำงาน” ก็อาจจะสร้างความตึบตันทางปัญญา เพราะเห็นแต่ปัญหาเต็มไปหมด ดังนั้นในความหมายของการ choke ที่หมายถึงการขจัดสิ่งกีดขวางออกไปเพื่อให้เกิดการสลับไหล จึงต้องระดมสมองด้วยวิธีการคิดอีกด้านหนึ่งคือด้านก้อย ดังนั้น การระดมสมองในประเด็น “ปัญหา” จึงต้อง choke ด้วยหัวข้อที่ควบคู่กันไปคือ “วิธีแก้ปัญหา” ด้วย

(3.5) การยกตัวอย่าง อีกรูปแบบหนึ่งที่จะใช้ได้ผลในการ choke คือ “การยกตัวอย่าง” ให้ดู โดยเฉพาะเมื่อประเด็นที่กำลังศึกษานั้นอยู่ใน “บันไดนามธรรมขั้นสูง” การยกตัวอย่างก็คือการเดินลงบันไดจากชั้นนามธรรมลงมาสู่บันไดขั้นรูปธรรมมากขึ้น

ตัวอย่างในการฝึกอบรมนักวิจัยชุมชนในหัวข้อ “การวิเคราะห์เปรียบเทียบ” (Comparison Analysis) (มิถุนายน 2562) วิทยากรที่เลี้ยงได้ให้นักวิจัยชุมชนทำแบบฝึกหัดการเปรียบเทียบคุณลักษณะ (spec) ของ “การประชุมทั่วไป” กับ “การประชุมแบบ CBR” โดยได้

ติดตั้งความรู้เบื้องต้นไปแล้วว่า การเปรียบเทียบนั้นมิได้มีเพียงแง่มุมของการเทียบว่าของใครดีกว่า/เหนือกว่า แต่เป็นการวิเคราะห์ “ข้อเหมือน” และ “ข้อต่าง” ซึ่งเป็นงานที่ค่อนข้างแปลกใหม่สำหรับนักวิจัยชุมชน ดังนั้น วิทยากรจึงเผ่าหั่วเครื่องด้วยการทดลองวิเคราะห์ให้ดูเป็นตัวอย่างสัก 2-3 ข้อ หลังจากนั้น นักวิจัยชุมชนก็สามารถจะไปต่อได้เอง

(4) สถานการณ์ที่ควรมีการเผ่าหั่วเครื่อง

ในหัวข้อที่ผ่านมา ได้แยกสถานการณ์ที่สามารถจะใช้เทคนิคการเผ่าหั่วเครื่องมาแล้วเป็น 2 สถานการณ์ใหญ่ๆ คือในช่วงภาวะปกติ (Normal situation) และในช่วงภาวะวิกฤติ (Crisis situation) ซึ่งอาจจะมึระดับความรุนแรงของอาการติดขัดไม่สิ้นไหลมากน้อยต่างๆ กัน ในที่นี้จะลงไปในรายละเอียดว่า การเผ่าหั่วเครื่องนั้นสามารถจะนำมาใช้ในสถานการณ์ใดได้บ้างที่เป็นบทเรียนมาจากการฝึกรอบรมในโครงการ ASCBR ดังนี้

(4.1) ใช้ในการจัดการประชุม/การฝึกรอบรมที่ประเด็น/หัวข้อ/เนื้อหา นั้นค่อนข้างยากหรือค่อนข้างแปลกใหม่ ดังนั้น ในระยะเริ่มต้นที่ผู้เข้าอบรมยังเริ่มเดินไปด้วยตัวเองไม่ได้เพราะความแปลกใหม่หรือความยาก ก็ควรมีการเผ่าหั่วเครื่องเสียก่อน เช่น มีการนำกรณีศึกษาที่ทำมาแล้วมาเล่าเพื่อให้เห็นภาพ เปรียบเสมือนไม้ลัมลูกหรือไม้เลื้อยที่ต้องมี “ค้ำ” เอาไว้ให้เกาะก่อนจะตั้งลำตนเองได้

(4.2) เทคนิคนี้เหมาะสำหรับการฝึกรอบรมในครั้งแรกๆ ที่ผู้เข้าอบรมเพิ่งเคยมีประสบการณ์การจัดประชุมแบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นประสบการณ์แปลกใหม่ที่ผู้เข้าอบรมอาจจะยังไม่คุ้นเคยกับการแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มหรือเข้ามามีส่วนร่วมในรูปแบบต่างๆ

(4.3) ใช้ในสถานการณ์ที่เกิดการติดขัดหรือการชะงักงันของกระบวนการประชุม หรือการประชุมไม่ค่อยสิ้นไหล

(4.4) ใช้ในสถานการณ์ที่มีเวลาจำกัด ซึ่งการเผาหัวเครื่องจะช่วยย่นย่อเวลาที่ต้องใช้ในการเรียนรู้ของผู้เข้าอบรมให้กระชับขึ้น

(4.5) ใช้ในสถานการณ์ที่ผู้จัดอบรมคาดหวังผลลัพธ์บางอย่างที่แน่นอนเอาไว้แล้ว แต่ทว่ากระบวนการที่ใช้ดำเนินการนั้นยังไม่สามารถพาไปให้บรรลุเป้าหมายเสียที ก็ต้องนำเอาเทคนิคการเผาหัวเครื่องมาเร่งเครื่องให้เข้าสู่เป้าหมาย

(4.6) ในขณะที่การใช้เทคนิคนี้จะใช้ได้ 2 สถานการณ์หลักที่ได้กล่าวมาแล้ว คือในสถานการณ์ปกติที่ทางฝ่ายผู้จัดอบรมสามารถวางแผนล่วงหน้าเอาไว้ได้ โดยที่ในการวางแผนนั้น ควรจะมีแผน 1 แผน 2 แผนสำรอง เพื่อว่าเกิดสถานการณ์ที่สองคือ สถานการณ์ที่มีวิกฤติ จะได้นำเอาแผนสำรองมาใช้ได้ทันที รวมทั้งเทคนิคการเผาหัวเครื่องนี้ ควรมีการช่วยกันทำงานเป็นทีมแบบทีมนักฟุตบอลที่มีการรับส่งลูกกันและเมื่อมีโอกาสจะยิงลูกทำประตูได้ นักฟุตบอลทุกคนก็สามารถจะยิงได้ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการสั่นไหวและลดการติดขัดเหมือนการไหลและสิ่งกีดขวางในเครื่องยนต์นั่นเอง

(5) ใครบ้างและอะไรบ้างจะใช้เทคนิคการเผาหัวเครื่องได้

แม้ว่าในทางหลักการ ผู้ที่จะใช้เทคนิคการเผาหัวเครื่องนี้จะเป็นวิทยากร แต่ก็ไม่เป็นการผิดกติกาใดๆที่จะมีคนอื่นๆในที่ประชุมที่เข้ามาร่วมด้วยช่วยกันใช้เทคนิคนี้ ดังเช่นในการฝึกอบรมในโครงการ ASCBR นี้พบว่า มีผู้ที่เข้ามาใช้เทคนิคการเผาหัวเครื่องเพื่อให้การประชุมไม่ติดขัดสั่นไหว ดังนี้

(i) ตัววิทยากรเอง

(ii) ทีมวิทยากร

(iii) ผู้สังเกตการณ์ที่มีประสบการณ์ อ่านเกมออก รู้จังหวะที่จะเข้ามาช่วยแก้สถานการณ์

(iv) ผู้เข้าร่วมประชุมที่มีประสบการณ์ และมีความรู้สึกเป็น “เจ้าภาพร่วม” ของการประชุม ก็สามารถที่จะเข้ามาช่วยผลักดันขับเคลื่อนให้การประชุมลื่นไหลต่อไปได้

(นี้อาจจะเป็นความแตกต่างระหว่างการประชุมกับการเล่นฟุตบอลที่ห้ามกรรมการและคนดูลงไปเล่นลูกในสนามเด็ดขาด)

และสำหรับ “เครื่องมือ” ที่จะนำมาใช้ในการเผาหัวเครื่องนั้นก็มิได้อย่างไม่จำกัด นับตั้งแต่เรื่องเล่าที่มีเนื้อหาตรงกับเป้าหมายของการประชุม ตัวอย่างของจริงจากที่อื่นๆ ภาพถ่าย การเล่นเกม แลกเปลี่ยน เชิญ การตอบคำถาม เป็นต้น

(6) ข้อพึงระวัง ในการใช้เทคนิคการเผาหัวเครื่องในการจัดประชุมหรือการทำงานวิจัย CBR นั้น ข้อที่ควรระวังก็อาจจะเทียบได้กับการเผาหัวเครื่องในรถยนต์ กล่าวคือ ถ้าเราเผาไม่เป็น เครื่องก็จะไม่ติด หรือมีฉะนั้น เครื่องก็อาจจะระเบิดได้ ดังนั้น ข้อพึงระวังในการใช้เทคนิคการเผาหัวเครื่องก็จะมีอยู่ 2-3 เรื่องคือ

(i) เวลาเผาหัวเครื่องยนต์นั้น ถ้านายช่างผู้ใช้งานรู้จักเครื่องยนต์ของตนเองเป็นอย่างดี โอกาสเผาหัวเครื่องให้สำเร็จก็จะมีอยู่สูง เช่นเดียวกับการจัดประชุม ถ้าผู้จัดประชุมมีโอกาสรู้จักกลุ่มเป้าหมายได้มาก โอกาสที่จะประสบความสำเร็จในการใช้เทคนิคนี้ก็มิสูงเช่นกัน

(ii) ถ้าเป็นวิทยากรที่มีประสบการณ์สูง ก็จะสามารถ “อ่านเกมออก” และ “รู้จักหว่านเข้าทำ” แต่ถ้าเลือกไม่ได้เพราะเป็นวิทยากรมือใหม่หัดขับ ก็ต้องหา “ตัวแปรชดเชย” มาเพิ่มเติมแทนประสบการณ์ คือต้องเตรียมตัวให้มาก เตรียมแผนไว้หลายๆแผน

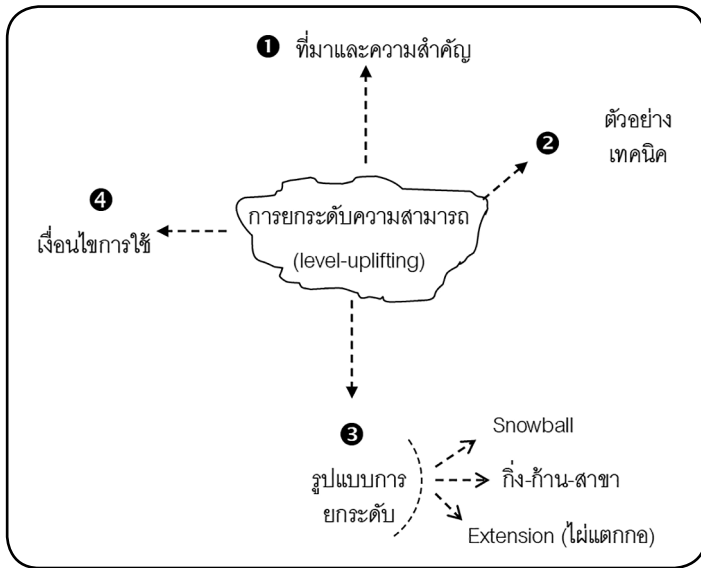
(iii) ในขณะที่เผาหัวเครื่อง ก็ต้องรู้จักหว่านที่จะควบคุมสถานการณ์ไม่ให้เครื่องร้อนจนไหม้ด้วย ต้องเตรียมเทคนิคสำหรับควบคุมความร้อนแรงของที่ประชุมด้วย

วิธีการติดตั้งที่ 16 : การยกระดับความสามารถ (Level-uplifting)

เมื่อผู้เขียนที่เป็นนักวิชาการมาจากภายนอกศูนย์ฯ เข้ามาคลุกวงในกับงาน CBR นั้น ก็มักจะได้อินคำกล่าวอยู่เสมอว่า “คนทำงานทั้งพี่เลี้ยงและนักวิจัยชุมชนต้องรู้จัก**ยกระดับตัวเอง**” ซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้เขียนเห็นว่าถูกต้องอย่างยิ่ง เพราะในฐานะกลุ่มคนที่จะไปทำงาน “พัฒนา/สร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับคนอื่นและสิ่งอื่นๆ” แต่ถ้าตัวเองไม่ได้ “พัฒนาและยกระดับเปลี่ยนแปลงตัวเอง” ในไม่ช้าเมื่อคนอื่นเขาก้าวหน้ากันไปหมดแล้ว คนทำงานเองก็คงจะถูกทิ้งเอาไว้ข้างหลัง

แต่ปัญหาในทางปฏิบัติก็คือ “การนิยามศัพท์ปฏิบัติการ” ของคำว่า “การยกระดับความสามารถ” (Level-uplifting) ว่า เมื่อจะยกระดับก็ต้องตอบคำถาม 3 ด้านคือ ด้านแรก ขณะนี้เรากำลังอยู่ที่ระดับไหน ด้านที่สอง ในอนาคต เราจะยกไปที่ระดับไหน และด้านที่สาม แล้วเราจะยกระดับได้อย่างไร

ในการประชุมฝึกอบรมในโครงการ ASCBR จึงได้เริ่ม “เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน” ด้วยการช่วยกันทบทวนเพื่อตอบคำถามให้ผ่านด้านทั้ง 3 นี้ไปให้ได้ บทเรียนส่วนหนึ่งของวิธีการติดตั้งที่มีลักษณะพิเศษคือตั้งเป้าไว้ที่ “การยกระดับความสามารถ” จึงมีประมาณนี้



(1) ที่มาและความจำเป็นของการยกระดับความสามารถ

(1.1) ในยุคปัจจุบัน สำหรับคนที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ก็จะคุ้นเคยกับ “วัฒนธรรมการเก็บ level” ที่หมายถึงการเพิ่มระดับความยากของภารกิจที่จะต้องทำให้สูงขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้น การที่จะทำภารกิจใหม่ที่ยากขึ้นให้สำเร็จลุล่วง ก็ต้องเพิ่มความพยายาม/ความสามารถให้มากขึ้น และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นหลังภารกิจบรรลุแล้ว ก็คือ ระดับขีดความสามารถ (capacity) ของผู้เล่นก็จะได้รับการยกระดับตามไปด้วย (ที่จริงแนวคิดนี้ก็มีมาตั้งแต่การละเล่นพื้นบ้านของไทยแล้ว เช่น เกมเลื้อยข้ามห้วย)

จากวัฒนธรรมของเกมออนไลน์ การฝึกอบรมในโครงการวิจัยนี้ก็ได้อีกมาเป็นเทคนิคหนึ่งของการติดตั้งเครื่องมือ A/S ที่เรียกว่า “การยกระดับความสามารถ” ด้วยการ “เพิ่มระดับความยากของภารกิจ” ให้สูงขึ้น สูงขึ้น และสูงขึ้น

ส่วนที่มาหรือความจำเป็นว่า แล้วทำไมต้องยกระดับความ

สามารถให้ลำบากตัวเองด้วยเล่า (คำถามนี้จะถูกส่งมาจาก “พวกที่มีวัฒนธรรมการทำงานที่ชอบแบบ “สบาย สบาย” (culture of comfort zone) ในที่ประชุมของโครงการ ASCBR ก็ได้ประมวลเหตุผลเอาไว้ดังนี้

(i) จากแนวคิดหนุนหลังเรื่อง “วัฒนธรรมการเก็บ level” (เกมออนไลน์, เสือข้ามห้วย) ที่เน้นความยากของภารกิจขึ้นมาเรื่อยๆ นั้น วัฒนธรรมนี้มันสะท้อน “ธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์” คือ การชอบความรู้สึกท้าทายตัวเอง ชอบการเสี่ยงภัย ชอบไปในที่ที่ไม่รู้จัก ชอบทำอะไรที่ไม่เคยทำ แม้ว่าการเสี่ยงภัยนั้นอาจจะ “อยากรุกกลัวอยู่บ้างก็ตาม

(ii) การยกระดับช่วยแก้ปัญหาความซ้ำซากของภารกิจ ซึ่งทำให้ผู้เข้าร่วมประชุมรู้สึกไม่สนุก เปื่อยหน่าย ไม่ดึงดูดการเรียนรู้ หากทุกภารกิจยังคงเหมือนเดิมและอยู่ระดับเดิม

(iii) ถ้าใช้กิจกรรมเดิม/ปัญหาเดิมๆ ให้ผู้เข้าอบรมหรือคนทำงานแก้ไข ถึงแม้จะทำได้ประสบความสำเร็จ แต่ก็จะมีความรู้สึกว่า “ตนเองไม่ได้มีความก้าวหน้าอะไร” แต่หากเลื่อนขั้นภารกิจให้ยากขึ้น ผู้เข้าอบรม/คนทำงานก็จะรู้สึกว่า “ตัวเองได้ก้าวหน้าไปอีกขั้นหนึ่ง”

(iv) ในกรณีของการยกระดับความสามารถด้วยการเพิ่มทั้ง “ปริมาณความสามารถ” และ “คุณภาพของความสามารถ” เช่น จากที่เคยมีวิธีแก้ปัญหาอยู่วิธีเดียว ก็ยกระดับมาวิธีแก้ปัญหาได้หลายวิธีมากขึ้น (เชิงปริมาณ) หรือจากวิธีแก้ปัญหาแบบเดิม แต่สามารถแก้ไขได้รวดเร็วขึ้น ใช้ความพยายามน้อยลง (เชิงคุณภาพ) จะช่วยให้ผู้เข้าอบรมมี “ทางเลือกในการจัดการกับสิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น”

(v) อันที่จริง กระบวนการยกระดับความสามารถนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ **“โดยธรรมชาติ”** (by nature) อยู่แล้ว เช่น หากเราทำกิจกรรมใดซ้ำๆ เราก็จะเริ่ม “เกิดความชำนาญ” หรือ “เริ่มรู้ทาง/

รู้จังหวะ” อย่างไรก็ตาม การยกระดับที่เกิดขึ้นตามธรรมชาตินี้ ก็ต้อง “ใช้เวลา ต้องอาศัยการทำซ้ำหลายๆครั้ง” ดังนั้น ถ้าเราจะแปลงจาก “กระบวนการที่เกิดตามธรรมชาติ” (by nature) ให้กลายมาเป็น “กระบวนการยกระดับที่เกิดจากการออกแบบ/การวางแผน” (by planned/ by design) ก็จะทำให้กระบวนการนี้เกิดขึ้นได้ “อย่างรวดเร็วขึ้น ใช้เวลาน้อยลง ไม่ต้องทำซ้ำๆมากเกินไป”

ดังนั้น การมีการออกแบบการยกระดับความสามารถของผู้เข้าอบรมหรือคนทำงาน จะช่วยเปิดขีดความสามารถของผู้เข้าอบรมให้เกิดการยกระดับเพิ่มขึ้นได้

(vi) อย่างไรก็ตาม ในการยกระดับภารกิจให้สูงขึ้น/ให้ยากขึ้นนี้ ผู้ฝึกอบรมก็ต้องประเมินเพื่อให้แน่ใจว่าความสามารถของผู้เข้าอบรมในขั้นที่กำลังเป็นอยู่นั้นมีความแข็งแรงพอ และมี “ความเป็นไปได้” ที่จะยกระดับให้สูงขึ้น เหมือนกับการต่อเติมอาคารให้สูงขึ้น ก็ต้องมั่นใจในความแข็งแรงของฐานรากด้วย และต้องไม่ยกสูงมากเกินไปกว่าขีดความสามารถจะรองรับได้ของผู้เข้าอบรม

(2) ตัวอย่างเทคนิคของการยกระดับความสามารถ ในการฝึกอบรมครั้งนี้ ได้พบตัวอย่างเทคนิคที่จะใช้ยกระดับความสามารถของผู้เข้าอบรม ดังนี้

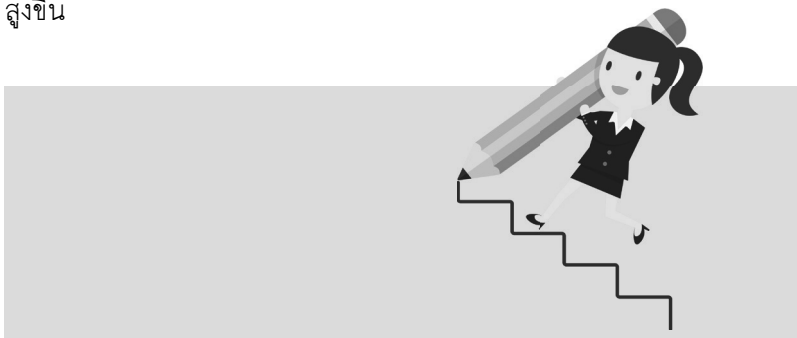
(1) การเพิ่มความหลากหลาย ตัวอย่างเช่น ในการใช้เทคนิค “เห็นรูป-ถอดนาม” ในครั้งแรกๆ วิทยากรจะยกตัวอย่าง “รูปที่ใช่” มาให้ถอด เช่น ถ้าจะติดตั้งเครื่องมือการเปรียบเทียบ ก็นำเอารูปที่เป็น การเปรียบเทียบมาให้ถอดนาม แต่ในครั้งหลังๆ เช่นในหัวข้อเครื่องมือกระบวนการ เช่น flowchart วิทยากรก็จะเอาตัวอย่างทั้งที่**ใช่** และ**ไม่ใช่** flowchart มาให้ผู้เข้าอบรมตัดสินใจตาม spec ของ flowchart ที่ได้ติดตั้งไปแล้ว การเพิ่มความหลากหลายของรูปดังกล่าว จะช่วยเพิ่ม

“ความสามารถในการแยกแยะ” (capacity of differentiation) ของผู้เข้าอบรมไปด้วย

(ii) การบอกขอบเขต/แหล่งที่มา ตัวอย่างเช่น พี่เลี้ยงบางท่านได้เคยนำเอา template การวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลง (change analysis) ไปใช้หลายครั้ง แต่การใช้ทุกครั้งก็จะใช้แบบ “เต็มสูตรและเหมือนต้นฉบับทุกประการ” โดยไม่กล้า “ดัดแปลง ตัดทอน เพิ่มเติม แปลงรูป ฯลฯ” template ต้นฉบับ

ในการฝึกอบรมครั้งนี้ เพื่อที่จะยกระดับให้พี่เลี้ยงกล้าที่จะ “ดัดแปลง” (modify) template ดังกล่าว วิทยากรจึงใช้วิธีเล่า “แหล่งที่มา” ของ template ว่า เกิดมาจากการสังเคราะห์ผลงานของนักวิชาการกลุ่มหนึ่งเท่านั้น ดังนั้น เมื่อมีการขยายขอบเขตมาใช้กับกลุ่มเป้าหมายอื่น/ประเด็นอื่น ก็จำเป็นต้องดัดแปลง template ต้นฉบับนั้น

(iii) การไต่ขั้นบันไดของ B. Bloom ให้สูงขึ้น เมื่อการใช้ template change ของพี่เลี้ยงสามารถขึ้นถึงบันไดขั้น 4-5 ของ B. Bloom คือขั้นวิเคราะห์และขั้นสังเคราะห์ได้แล้ว วิทยากรก็จะจัดภารกิจใหม่ในบันไดขั้น 6 คือการประเมินผล change ที่เกิดขึ้น โดยติดตั้ง template การประเมิน change หรือการใช้ตาราง matrix 2 ตัวแปรคือ ตัวแปรความตั้งใจ กับตัวแปรผลลัพธ์ที่พึงปรารถนา เพื่อยกระดับขีดความสามารถเรื่องการวัดความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าอบรมให้สูงขึ้น



การวัดความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วย 2 ตัวแปร			
ความ ตั้งใจ	ผลลัพธ์		
	Matrix 2 ตัวแปร	พึงประสงค์	ไม่พึงประสงค์
	ตั้งใจ		
	ไม่ตั้งใจ		

(3) **รูปแบบของการยกระดับ** มีรูปแบบของการยกระดับหลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่นที่ได้พบในการฝึกอบรมครั้งนี้ก็เช่น

(3.1) **รูปแบบ snowball** แนวคิดเรื่อง snowball ก็คือ ก่อนหิมะที่กลิ้งจากยอดเขาลงมาข้างล่าง และระหว่างทางก็ได้สมทบหิมะใหม่ๆจนก้อนโตขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งหมายถึงกระบวนการสั่งสม (accumulation) ประสบการณ์เดิมเข้ามาในการเรียนรู้ประสบการณ์ครั้งใหม่

ตัวอย่างเช่น ในการระดมสมองหัวข้อ “ประโยชน์ของเครื่องมือ A/S ประเภทต่างๆ” ในครั้งแรก วิทยากรจะออกแบบให้ผู้เข้าร่วมอบรมตอบได้อย่างอิสระ ทำให้ได้คำตอบที่กระจายตัวอย่างเป็นอิสระ ในครั้งต่อมา วิทยากรได้จัดกลุ่มคำตอบย่อยออกเป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มต่างๆ (เช่น กลุ่ม A B C) โดยบอกเกณฑ์ที่ใช้จัดในแต่ละกลุ่ม เช่น เกณฑ์ประโยชน์ในงานวิจัย ประโยชน์ในการทำงาน ประโยชน์ในการออกแบบกิจกรรม ฯลฯ และในครั้งหลังๆ วิทยากรได้เพิ่มคำสั่งว่า ให้ผู้เข้าอบรมจัดหมวดหมู่มาด้วยว่า คำตอบของตนสังกัดอยู่ในกลุ่มใด ซึ่งหมายความว่า ผู้เข้าอบรมต้องใช้ความสามารถในการ grouping เข้ามาเพิ่มเติมด้วย เป็นต้น

อีกตัวอย่างของการออกแบบกระบวนการการยกระดับความสามารถของผู้เข้าอบรมที่เป็นนักวิจัยชุมชน กลุ่มวิทยากรที่เป็นทีมที่เลี้ยง

ได้ออกแบบกิจกรรมในหัวข้อ “การใช้ประโยชน์จากสิ่งต่างๆ” ออกเป็น 3 ชั้น ดังนี้ (เมษายน 2562)

**ครั้งที่ 1 : ประโยชน์ของรถยนต์มืออะไรบ้าง
(เป็นเรื่องง่ายๆ ใกล้ตัว)**

**ครั้งที่ 2 : ประโยชน์ของงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นมืออะไรบ้าง
(ปล่อยปลาย/อิสระ) (free-hand)**

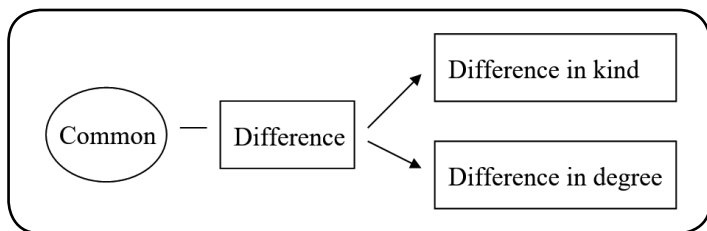
**ครั้งที่ 3 : ประโยชน์ของงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นที่มีต่อ
ตัวเอง/ทีมวิจัย/ชุมชน
(กำหนดกลุ่มให้เลย – focused)**

และหลังจากทำกิจกรรมทั้ง 3 ครั้งเสร็จสิ้น (ซึ่งจะสังเกตได้ว่า กิจกรรมในแต่ละครั้งจะมีการยกระดับ (up-level) สูงขึ้นเรื่อยๆ แบบเกมเลื้อยข้ามห้วย) ทีมวิทยากรได้ใช้เครื่องมือถอดบทเรียนเพื่อการเรียนรู้โดยให้ผู้เข้าอบรมประเมินว่า ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งนั้นเป็นอย่างไรบ้าง หรือเปรียบเทียบความยากง่ายในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง ซึ่งผลสรุปโดยรวมก็คือ ผู้เข้าอบรมพบว่า กิจกรรมในครั้งหลังๆ จะมีความยากเพิ่มมากขึ้น และต้องใช้ความพยายามมากขึ้น

นอกจากนั้น ข้อค้นพบที่น่าสนใจก็คือ หากไม่มีการทำกิจกรรมครั้งที่ 1 ก่อน จะทำครั้งที่ 2 และ 3 ได้ยากมาก รวมทั้งการมีกิจกรรม 3 ครั้ง กันนับว่า “เป็นขั้นตอนที่กำลังพอดี ถ้าให้ยกระดับจากขั้นที่ 1 มาขั้นที่ 3 เลย อาจจะ “ก้าวยาวเกินไป” หรือถ้ามีการเปิดตัวเริ่มต้นด้วยขั้น 2 เลย ก็อาจจะติดขัดไปหน่อย เป็นต้น

(3.2) รูปแบบการแตกจากกิ่งสู่ก้านสู่สาขา เป็นรูปแบบการยกระดับที่เหมือนการแตกของกิ่งเป็นก้านแล้วเป็นสาขา ขยายตัวออกไปเรื่อยๆ เช่น เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อเหมือน-ข้อต่าง (Com-

mon-Difference Analysis) แล้วจากกิ่ง Difference ก็แตกตัวออกไปเป็นอีก 2 ก้าน คือ Difference in kind และ Difference in degree เป็นต้น



(3.3) รูปแบบการขยายตัว (Extension) อีกรูปแบบหนึ่งเป็นรูปแบบการขยายตัวเหมือนไม้แตกกอออกไปเรื่อยๆ ตัวอย่างเช่นในเครื่องมือการวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ (Function analysis) ความเข้าใจเดิมของผู้เข้าอบรม (ไม่ก่อกเดิม) ก็คือ สิ่งที่จะทำบทบาทหน้าที่ได้ก็มีแต่**คน**เท่านั้น เช่น พี่เลี้ยง ทีมวิจัย คณะกรรมการ ฯลฯ ดังนั้น การยกระดับความเข้าใจก็ต้องจัดกระบวนการ “แตกหน่อใหม่” ว่า อะไรอีกบ้างที่สามารถจะทำบทบาทหน้าที่ได้ เช่น กฎระเบียบ กติกา การประชุม การประชาสัมพันธ์ ฯลฯ

หรือแม้แต่การเห็น**บทบาทหน้าที่ของคน** เช่น บทบาทของพี่เลี้ยง ทีมวิจัยชุมชน เราก็อาจจะเห็นบทบาทของคนเหล่านี้ใน “กิจกรรมการวิจัย” เท่านั้น แต่ในงานวิจัยแบบ CBR มีกิจกรรมมากมายประเภทที่มากกว่ากิจกรรมการวิจัย (เช่น การตั้งโจทย์ การเก็บข้อมูล ฯลฯ) เช่น กิจกรรมเสริมปัญญา กิจกรรมสร้างกลไกการจัดการของชุมชน กิจกรรมการสืบทอด ฯลฯ ในกิจกรรม “นอกเหนือการวิจัย” เหล่านี้ พี่เลี้ยงได้มีบทบาทอะไรบ้าง

(4) เงื่อนไขในการใช้เทคนิคการยกระดับความสามารถ จากประสบการณ์ในโครงการ ASCBR นี้ ทีมวิจัยได้บทเรียนบางประการ

เกี่ยวกับเงื่อนไขในการใช้เทคนิคการยกระดับความสามารถ ดังนี้

(4.1) กลับไปตั้งต้นที่ 3 คำถามเบื้องต้นของการขึ้น

ลิฟต์ เวลาเราขึ้นลิฟต์ เราก็ตอบคำถาม 3 ข้อที่ว่า ข้อแรก เรากำลังอยู่ที่ชั้นไหน ข้อที่สอง เรากำลังจะขึ้นไปชั้นไหน ข้อที่สาม เราจะขึ้นไปได้อย่างไร (ถ้าไม่รู้จักกดลิฟต์ ก็ไปไม่ได้)

ตัวอย่างการตอบคำถามทั้ง 3 นี้ก็คือ กรณีที่จะมีการศึกษาเรื่อง “20 วิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S” ร่วมกันในกลุ่มพี่เลี้ยงศูนย์ฯ หัวหน้าโครงการซึ่งรับบทวิทยากรได้ตอบ**คำถามแรก**ว่า ปัจจุบัน กลุ่มพี่เลี้ยงศูนย์ฯ มีวิธีการศึกษาร่วมกันด้วยการอ่านเอกสารแล้วก็มาพูดคุยกัน **คำถามข้อที่ 2** ชั้นที่กำลังจะยกระดับไปก็คือ จะให้กลุ่มพี่เลี้ยงทุกคนสามารถอธิบายความรู้ในหัวข้อที่ตนเองรับผิดชอบอ่านและทำความเข้าใจมาก่อนแล้วมาอธิบายต่อกลุ่มได้ ส่วนคำตอบของ**คำถามข้อที่ 3** ว่า แล้วเราจะไปถึงระดับชั้นที่วางเอาไว้ได้อย่างไรนั้น วิทยากรได้ทดลองเสนอ “กระบวนการแบ่งและผลัดกันเป็นผู้บรรยายอย่างถวนหน้า” เป็นต้น

(4.2) ผู้จัดการกระบวนการต้อง(ฝน)เห็นภาพรวมของเนื้อหา

ก่อน ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า รูปแบบของการยกระดับนั้นอาจจะมีหลายรูปแบบ เช่น แบบก้อนหิมะ แบบแตกกิ่ง-ก้าน-สาขา แบบแผ่แตกกอ และมีหลายประเด็นหลายเนื้อหา ดังนั้น วิทยากรจึงต้องเห็นภาพรวมของรูปแบบ-เนื้อหาเสียก่อน

ตัวอย่างเช่น ถ้าเรารู้เรื่องระดับบันได 3 ขั้นของความรู้ (รู้ what is รู้ how to รู้ principle) เราก็จะเลือกได้ว่า คราวนี้จะยกระดับจากชั้นไหนไปถึงชั้นไหน หรือถ้ารู้ลำดับวงศาความญาติของเครื่องมือ A/S เช่น ตารูปตานามเป็นปู่ การจัดหมวดหมู่เป็นพ่อ การวิเคราะห์แบบแผนเป็นลูก เวลาจะยกระดับ เราก็จะเรียงลำดับได้ถูก

(4.3) ต้องรู้จักระดับของคนขึ้นลิฟต์ สำหรับผู้จัดการฝึก

อบรมนั้น นอกจากจะต้องรู้ว่า ลิฟต์ทั้งหมดที่จะขึ้นนั้นมีกี่ชั้นแล้ว ก็ยัง

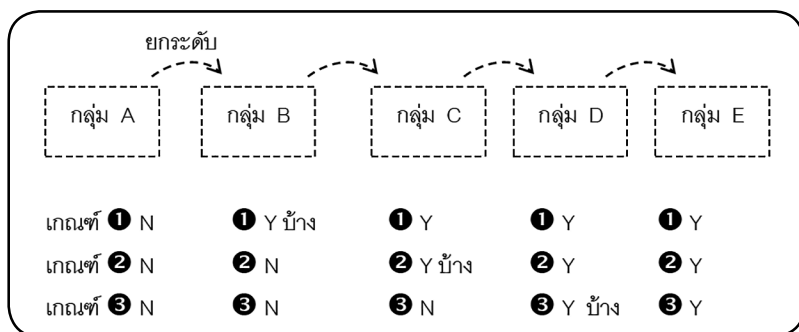
ต้องรู้จัก “ระดับของคนขึ้นลิฟต์” อีกด้วย ตัวอย่างในการจัดฝึกอบรมครั้งนี้ก็คือ ตัวอย่างเรื่องการติดตั้งเครื่องมือ A/S 20 วิธีการที่ได้กล่าวถึงไปแล้วว่าได้ใช้กระบวนการ “แบ่งและผลัดกันเป็นผู้บรรยายอย่างถ่วงหน้า”

ในการออกแบบกระบวนการ วิทยากรได้ใช้รูปแบบการคืนข้อมูลให้กับทีมพี่เลี้ยงด้วย “ลีลา/วิธีการแบบนักวิชาการ” คือ “เขียนเป็นเอกสารสรุป 20 วิธีการติดตั้ง” แล้วส่งให้ทีมพี่เลี้ยงจำนวน 20 คน อ่านเพื่อทำความเข้าใจ วิทยากรคาดการณ์ว่า (จากประสบการณ์ที่ทำวิจัยร่วมกันมาเกือบ 1 ปี) จากทีมพี่เลี้ยง 20 คน เมื่อส่งเอกสารไปให้นั้น น่าจะแตกตัวออกเป็นระดับต่างๆ 5 กลุ่ม โดยเกณฑ์ที่ใช้แบ่งกลุ่มมี 3 เกณฑ์คือ

เกณฑ์ 1 อ่านหรือไม่ -- Y/N ระดับการอ่าน (อ่านมาก ปานกลาง น้อย)

เกณฑ์ 2 อ่านแล้วเข้าใจหรือไม่ -- Y/N ระดับความเข้าใจ (มาก ปานกลาง น้อย)

เกณฑ์ 3 อ่านแล้วและเข้าใจแล้ว เอาไปใช้ได้หรือไม่ Y/N ระดับการเอาไปใช้ (มาก ปานกลาง น้อย)



เมื่อรู้ระดับของกลุ่มพี่เลี้ยงก่อนจะมีการจัดกระบวนการ “แบ่งและผลัดกันเป็นผู้บรรยายอย่างถ่วงหน้า” แล้ววิทยากรก็คาดหวังว่า

หลังจากจบกระบวนการแล้ว น่าจะมีการยกกระดับของกลุ่ม A ไปสู่กลุ่ม B กลุ่ม B ไปสู่กลุ่ม C หรือพี่เลี้ยงบางคนอาจจะเลื่อน 2 ชั้น จากกลุ่ม A ไปกลุ่ม C เลยก็ได้ เป็นต้น

การรู้ระดับของคนที่จะเลื่อนระดับก็มีความสำคัญ เพราะในสถานการณ์ที่เป็นจริง ณ จุดเริ่มต้น คนแต่ละคนที่เข้ามาอบรมมีระดับที่แตกต่างกันอยู่แล้ว เราจึงไม่สามารถจะคาดหวังให้ทุกคน “ขึ้นมาอยู่ในระดับเดียวกันได้” เพียงแต่ขอให้แต่ละคนมีการเลื่อนระดับตามอัตรภาพของตนเองก็น่าจะเพียงพอแล้ว

(4.4) ความกว้างของช่องว่าง (gap) อาจจะมีบางครั้งที่มีช่องว่างระหว่างระดับต่างๆมีมากจนกระทั่งผู้เข้าอบรมไม่สามารถจะกระโดดข้ามช่องว่างดังกล่าวได้ (ใครที่เคยขึ้นรถไฟฟ้าคงเคยได้ยินคำประกาศว่า Please mind the gap) ดังตัวอย่างเรื่องการอบรม 3 ครั้งในหัวข้อ “ประโยชน์จากงานวิจัย CBR” ในกลุ่มนักวิจัยชุมชนที่ได้กล่าวมาแล้ว

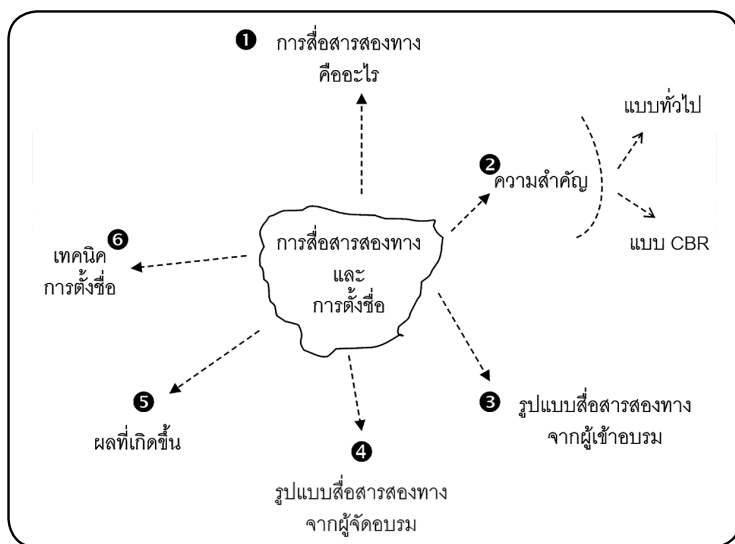
และอีกตัวอย่างหนึ่งที่พบในระหว่างการฝึกอบรม คือการติดตั้งเครื่องมือตาราง-ตานามที่จะนำมาใช้ในการจัดหมวดหมู่ เมื่อเป็นการติดตั้งในกลุ่มนักวิจัยชุมชน พบว่า ผู้เข้าอบรมยังมี “ตานาม” ที่เป็นเกณฑ์แบบวิชาการ (ที่ไม่ได้ใช้ในชีวิตประจำวัน) ไม่มากพอ ดังนั้นเพื่อช่วยให้นักวิจัยชุมชนสามารถ “ข้ามช่องว่างที่มีขนาดใหญ่” นี้ไปได้ในการยกกระดับเรื่องตาราง-ตานาม ทีมพี่เลี้ยงวิทยากรก็ได้ช่วยกันค้นคิด “สะพานพาด เชือกโรยตัว ลิฟต์ ฯลฯ” ที่จะช่วยยกกระดับนี้ด้วย เช่น ในกรณีของตาราง-ตานาม ทีมวิทยากรได้ทดลองใช้ “เทคนิคการขายสติกเกอร์ตานาม” (เขียนบัตรคำตานามระดับสูงๆไปติดไว้บนผาผนัง/บอร์ด) แล้วให้นักวิจัยชุมชนไปเลือก shopping หยิบเอามาใช้ ซึ่งพบว่าช่วยให้การข้ามช่องว่างเป็นไปได้ด้วยดี

วิธีการติดตั้งที่ 17: การสื่อสารสองทางและการตั้งชื่อ

ในการทำงานทุกอย่างที่มีคนตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไป ไม่ว่าจะเป็นงานวิจัย งานพัฒนา การเรียนรู้ การศึกษาดูงาน ฯลฯ ที่ต้องมีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน ในบรรยากาศแบบนั้น จะต้องมีการใช้การสื่อสารอยู่เสมอ เพราะการสื่อสารจะเป็นเสมือนกระแสเลือดที่ไหลเวียนเพื่อพกวาเรื่องราว/เนื้อหาที่หลากหลายไปยังอวัยวะส่วนต่างๆ (คนในกลุ่ม)

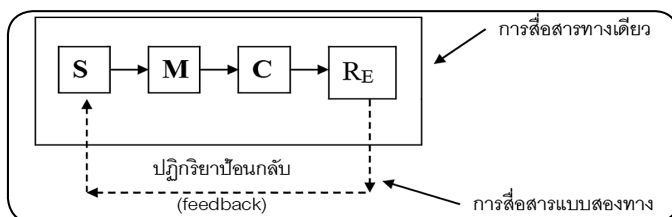
แต่ทว่าเลือดนั้นก็มียหลายกลุ่มเลือด (กรุ๊ปเลือด) การทำงานแบบไหนจะต้องใช้เลือดกรุ๊ปอะไร ณ จุดนี้ เราอาจจะให้คำตอบแบบเร็วๆ ได้ก่อนเลยว่า ในเมื่อคาถาข้อ 2 ของงานวิจัย CBR นั้นเน้นการทำงานแบบมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงและสูงสุดของชุมชน ดังนั้น เพื่อให้เข้ากับคาถาของ CBR กลุ่มเลือดที่จะนำมาใช้ในกระบวนการวิจัยแบบ CBR ก็ต้องเป็นกรุ๊ปเลือดที่เรียกว่า “การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม” (Participatory Communication) เป็นส่วนใหญ่

ทีมวิจัยโครงการ ASCBR จึงได้ทบทวนวิธีการติดตั้งเครื่องมือ A/S ผ่านการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) ที่ทางโครงการฯ ได้ใช้เป็นยาดำมาตลอดทั้งโครงการฯ ดังนี้



(1) การสื่อสารแบบสองทางคืออะไร เราทราบกันโดยคร่าวๆ แล้วว่า ในเรื่องการสื่อสารนั้น หากเมื่อใดที่มีธาตุทั้งสี่มาชุมนุมกัน/มาเชื่อมต่อกัน ธาตุทั้ง 4 นั้นก็ได้แก่ ผู้ส่งสาร (Sender) ผู้รับสาร (Receiver) ตัวเนื้อหาสาร (Message) และตัวสื่อ/ช่องทาง (Channel) เมื่อนั้น การสื่อสารก็จะเกิดขึ้น (โดยอาจจะผ่านการพูด การกระทำ การแสดงออก ปฏิกิริยา การเขียน ฯลฯ)

แต่ทว่าวิธีการมาชุมนุมมาเชื่อมกันนั้นก็ยังสามารถแยกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ โดยใช้เกณฑ์เรื่อง **“ทิศทางการไหลของการสื่อสาร”** โดยเลียนแบบเรื่องการจราจร (ที่สนใจทิศทางการเคลื่อนไหวของพาหนะ) เป็น (i) การสื่อสารแบบทางเดียว (One-way communication) (ii) การสื่อสารแบบสองทาง (Two-way communication) ดังแสดงในภาพ



จากภาพจะเห็นได้ว่า สำหรับการสื่อสารทางเดียวนั้น เมื่อผู้ส่งสารสร้างเนื้อหาสารแล้วส่งผ่านช่องทางสื่อจนถึงตัวผู้รับ (และเกิดผลลัพธ์ - Effect) กระบวนการก็จะจบสิ้นตรงนั้น ตัวอย่างของจริงก็เช่น เมื่อมีวิทยากรบรรยายเรื่องราวต่างๆให้ชาวบ้านฟัง พอจบการบรรยายก็จบสิ้นกระบวนการสื่อสาร

แต่หากเป็นการสื่อสารสองทาง เราจะเห็นวงจรการสื่อสารรอบที่ 2 เกิดขึ้น เพราะผู้รับสาร (ผู้ฟังการบรรยาย) จะเปลี่ยนบทบาทเป็น “ผู้ส่งสาร” เช่น เป็นผู้พูดซักถาม หรือแสดงความคิดเห็นย้อนกลับไปที่วิทยากร (ซึ่งตอนนี้ต้องเปลี่ยนมาเล่นบทผู้ฟังบ้าง) เราจึงเรียกการสื่อสารที่มีการสลับบทบาทกัน (Role shifted) เป็นผู้ส่งสาร/ผู้รับสาร เช่นนี้ว่า “การสื่อสารแบบสองทาง”

สำหรับ “การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม” ที่ได้กล่าวมาแล้วว่าเป็นกลุ่มเลือดที่ต้องใช้ในการดำเนินงานวิจัย CBR นั้น ก็ต้องมีส่วนผสมหลักเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบสองทางนี้

(2) ความสำคัญของการสื่อสารแบบสองทาง ผู้เขียนจะแยกความสำคัญของการสื่อสารแบบสองทางเป็น 2 ระดับ ระดับแรกเป็นความสำคัญกับงานทั่วไป ระดับที่สอง เป็นความสำคัญต่องานวิจัยแบบ CBR เป็นการเฉพาะ

(2.1) ความสำคัญของการสื่อสารแบบสองทางต่องานทั่วไป ตามหลักของการสื่อสาร เนื่องจากการสื่อสารแบบสองทางนั้นมีปฏิกริยาป้อนกลับ (feedback) จากผู้รับสาร ปฏิกริยานี้จะช่วยเป็นข้อมูลให้ผู้ส่งสารสามารถปรับปรุงกระบวนการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพดีขึ้น ตัวอย่างเช่น เมื่อหลวงพ่อ (ผู้ส่งสาร) เริ่มเทศน์ (เนื้อหา+ช่องทาง) เรื่องโทษภัยของอบายมุข (การเล่นหวย) ไปได้สักพักหนึ่ง ก็ได้เห็นปฏิกริยาป้อนกลับของญาติโยม (ผู้รับสาร) ว่า บางคนเริ่มหาวนอน

บางคนสับสนไปแล้ว (บอกแล้วนะว่าปฏิกริยาป้อนกลับไม่ต้องพูดก็ได้) หลวงพ่อก็เริ่มรู้ว่าถึงเวลาต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหาสารจากเรื่องอบายมุข มาเป็นเล่าเรื่องตลกเพื่อปลูกญาติโยมให้ตื่นได้แล้ว

และหากระดับการสื่อสารสองทางนั้นยกตัวสูงขึ้น จากการมีเพียง feedback จากผู้รับสาร (เช่น การหาวนอนหรือการสับสน) มาเป็นการสลับเล่นบทบาทจากที่เคยเป็นผู้รับสารมาเป็นผู้ส่งสาร (Role shifted) เช่น ถ้ามีญาติโยมบางคนยกมือตั้งคำถามว่า “ถ้าหลวงพ่อห้ามไม่ให้เล่นหอย เล่นชนไก่แล้ว หลวงพ่อก็มีวิธีการอื่นๆช่วยให้พวกเราหายจนได้ไหม” การสื่อสารแบบสองทางที่มีระดับสูงขึ้นเช่นนี้ ก็จะมีคุณค่าและความสำคัญมากยิ่งขึ้นในฐานะที่เป็นพื้นฐานของ “การมีประชาธิปไตยและความเสมอภาคทางการสื่อสารที่จะนำไปสู่ประชาธิปไตยในมิติอื่นๆ”

(2.2) ความสำคัญของการสื่อสารแบบสองทางในงานวิจัย CBR

(i) เมื่อเราวิเคราะห์คาถาทั้ง 3 ข้อของงานวิจัย CBR ตั้งแต่คาถาข้อแรกเป็นต้นทางที่ว่า “โจทย์การวิจัยต้องมาจากความต้องการ (ที่แท้จริงและจำเป็น) ของชุมชน” คาถาข้อ 2 วิธีการทำงานที่ต้องมีตลอดเส้นทาง “ต้องเน้นการมีส่วนร่วม (อย่างแท้จริงและสูงสุด) แบบ CBR” และคาถาข้อ 3 คือปลายทางนั้น งานวิจัยดังกล่าวต้องสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจริง/วัดผลได้” จากโจทย์ทั้ง 3 ข้อนี้ หากไม่ใช้การสื่อสารที่มีกรู๊ปเลือดเป็นการสื่อสารแบบสองทาง ผู้เขียนก็ยังมองไม่เห็น ว่าคาถาทั้ง 3 ข้อจะแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ไปได้อย่างไร เช่น ตั้งแต่กระดุมเม็ดแรกที่ต้องกลัดคือถ้าไม่ใช้การสื่อสารแบบที่เปิดโอกาสให้ชุมชนแสดงความต้องการออกมา จะได้โจทย์ที่มาจากความต้องการของชุมชนได้อย่างไร

(ii) นอกจากนั้น การสื่อสารแบบสองทางหรือการสื่อสาร

แบบมีส่วนร่วมยังเป็นรูปแบบการสื่อสารที่นอกจากจะให้ “ผลลัพธ์ขั้นต้น” คือพูดคุยกันรู้เรื่อง เข้าใจตรงกัน และตกลงใจไปในทางเดียวกันแล้ว ก็ยังมี “ผลลัพธ์ขั้นกลาง” ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งคือ การสื่อสารแบบนี้จะสามารถ “ก่อร่างสร้างความรู้ลึกเป็นเจ้าของ” ให้เกิดขึ้นได้

(iii) การสื่อสารแบบสองทางนี้ต้องมีลักษณะเป็น “กระแสเลือด” หรือ “ยาดำ” ที่ไหลเวียนและแผ่ซ่านอยู่ในทุกระดับของการทำงาน ทุกมิติของการดำเนินการ มิใช่เพียงรูปแบบที่มีอยู่ในการจัดการประชุมเท่านั้น หากแต่ต้องมีอยู่ในทุกกิจกรรมของ CBR ไม่ว่าจะเป็นเวทีการพัฒนาโจทย์ เวทีการออกแบบกิจกรรม เวทีการคืนข้อมูล ฯลฯ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารระหว่างพี่เลี้ยงกับทีมวิจัยชุมชน ระหว่างทีมวิจัยชุมชนกับชาวบ้านคนอื่นๆ รวมทั้งการสื่อสารระหว่าง สกว. (เจ้าของทุน) กับนักวิจัยชุมชน เป็นต้น

(iv) สำหรับเป้าหมายสูงสุดของงานวิจัย CBR คือการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาปัญญาของทุกฝ่าย/ทุกคนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับงานวิจัย CBR นั้น รูปแบบการสื่อสารที่จะเป็น “พาหะ” นำทุกคนที่เกี่ยวข้องไปสู่เป้าหมายดังกล่าวนั้นก็คือ การสื่อสารแบบสองทางนั่นเอง เพราะการสื่อสารแบบนี้จะเปิดช่องทางการไหลของความรู้ให้เป็นระบบ “รอบทิศทาง” (เซ็นเซอร์รวนน์) ทั้งความรู้จากข้างบนไปสู่ข้างล่าง จากข้างล่างไปสู่ข้างบน จากข้างๆ ไปสู่ข้างๆ จากความรู้ภายนอกไปสู่ภายในชุมชน และในทางกลับกัน ดังนั้น องค์ความรู้ใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นจาก “กระบวนการร่วมทุนสร้างความรู้” (Joint project of knowledge co-creation) ก็ต้องอาศัยรูปแบบการสื่อสารแบบสองทางเป็นเส้นทางสำคัญ

(v) อันที่จริง รูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับวิธีการสื่อสาร/วัฒนธรรมการสื่อสารของชุมชนนั้น ก็คือรูปแบบการสื่อสารแบบสองทางนี้เอง ดังนั้น การใช้สื่อสารแบบสองทางในการ **ทำงานวิจัย** (ซึ่งเป็นรูปแบบวัฒนธรรมใหม่) ก็เท่ากับเป็นการอาศัยร่องรอยเดิมของ

วัฒนธรรมการสื่อสารของชุมชนที่เป็นแบบสองทางอยู่แล้ว (ลีลาของ กระบวนการวิจัยก็จะได้มาจากหลายๆทาง คือนอกจากจะมาจากทาง สายหลักคือ “ทางวิจัย” แล้ว ก็จะได้มาจาก “ทางชาวบ้าน” ด้วย) นอกจากนั้น แนวทางการทำงานวิจัย (ซึ่งเป็นวัฒนธรรมใหม่) ที่จะต่อ เชื่อมกับวัฒนธรรมการสื่อสารเดิมของชุมชนยังอาจจะขยายประเด็นที่ น่าจะค้นคว้าต่อไปให้กว้างขวางออกไป เช่น

- ชาวบ้านในแต่ละชุมชนมี “วิธีการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆผ่าน รูปแบบการสื่อสารแบบไหน” เช่น ชาวบ้านไม่น่าจะเรียนรู้ด้วยวิธีการ ฟังบรรยายแล้วก็จดบันทึกแบบนักศึกษา แต่อาจจะเรียนรู้ด้วย “การ เคี้ยวและตกผลึกความรู้/ความเข้าใจ” ผ่านรูปแบบการเล่นเกมส์แล้วสรุป หลักการเบื้องหลัง ใช่หรือไม่ เป็นต้น

- ชาวบ้านมี “รูปแบบการสื่อสารแบบไหนในการ save ความรู้ของตนเอง” เช่น การ save ความรู้เป็น “คำคม สุภาษิต คำ พงพยา” “การอุปมาอุปไมย” “การ save เป็นรูปภาพ” (แบบภาพ ผาผนังตามวัด) ใช่หรือไม่ เป็นต้น

(3) รูปแบบการสื่อสารแบบสองทางจากผู้เข้าอบรม จาก ประสพการณ์ของโครงการฝึกอบรม ASCBR ได้พบตัวอย่างรูปแบบการ สื่อสารแบบสองทางที่ริเริ่มมาจากฝ่ายผู้ร่วมอบรม ซึ่งในอนาคต เรา อาจจะรวบรวมรูปแบบที่เกิดขึ้นตามธรรมชาตินี้มาผนวกเข้าไว้ใน กระบวนการออกแบบการสื่อสารสองทางเอาไว้เลย ตัวอย่างรูปแบบ การสื่อสารสองทางจากผู้เข้าอบรมก็มีดังนี้

(1) การซักถามประเด็นที่ข้องใจ หรือไม่แน่ใจว่าเข้าใจถูกต้อง หรือไม่จากการฟังการบรรยายของวิทยากร รูปแบบนี้ถือว่าเป็นรูปแบบ พื้นฐานที่สุดของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม รูปแบบนี้จะเกิดขึ้นได้มาก หากเป็นผู้เข้าร่วมที่มีประสบการณ์การประชุมแบบสื่อสารสองทาง และ

สามารถจะเป็นผู้ “พลิกบทบาทจากผู้ฟังมาเป็นผู้พูดได้” และหากผู้จัดประชุมต้องการจะส่งเสริมให้มีรูปแบบนี้มากขึ้น อาจจะจัดสรร “ช่องทางเวลา” เอาไว้ให้เป็นการเฉพาะ เช่น มีช่วงเวลาซักถามเป็นพิเศษออกมาเลย

(ii) การแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาหรือวิธีการบรรยาย

อาจจะเป็นรูปแบบการแสดงความคิดเห็นในกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย เป็นความคิดเห็นในเชิงประเมินค่าต่อ “เนื้อหา” การบรรยาย เช่น เป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นเนื้อหาที่แปลกใหม่ จะสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้หรือไม่ หรือเป็นความคิดเห็นในเชิงประเมินค่าต่อ “วิธีการบรรยาย” เช่น วิทยากรพูดได้สนุก ง่าย น่าติดตาม วิทยากรพูดวนไปวนมา ใช้คำศัพท์สูงยากที่จะเข้าใจ เป็นต้น

(iii) การนำประสบการณ์/ความรู้ของตนมาเสริมเพิ่มเติม

อาจจะเกิดขึ้นทั้งในการประชุมกลุ่มใหญ่หรือการประชุมกลุ่มย่อย อาจจะเกิดขึ้นตามแบบธรรมชาติหรืออาจจะเกิดจากการออกแบบโดยผนวกให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการประชุมเลยก็ได้

(iv) การทำงานในกลุ่มย่อย แล้วนำผลการสรุปในกลุ่มย่อยมาเสนอต่อกลุ่มใหญ่ รูปแบบนี้ถือเป็นรูปแบบการสื่อสารสองทางที่ถูกจัดวางอยู่ใน “รูปแบบของการประชุม” เลย หรือเป็นโครงสร้างย่อยของการสื่อสารสองทางในโครงการประชุมใหญ่ทั้งหมด

(v) การทำสรุปบทเรียนในช่วงเวลาต่างๆ การทำสรุปบทเรียนไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ After Action Review (AAR) หรือการสรุปบทเรียนหลังจากการเล่นเกมที่จบแล้ว รูปแบบนี้เป็นการ “กำหนดเนื้อหาของการสื่อสาร” ที่แน่นอนเอาไว้ว่า (intended message) ว่าจะเป็นการสื่อสารในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการประชุม แต่ก็ “มากไปกว่าเนื้อหาที่ผู้จัดนำเสนอมา” เช่น ความคิดเห็นของผู้เข้าประชุม เป็นต้น

(vi) รูปแบบของการทำแบบฝึกหัด/การทำการบ้านมาส่ง

เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบอื่นๆ ที่กล่าวมาก่อนหน้านี้ รูปแบบสุดท้ายนี้อาจจะดูได้ยากกว่ารูปแบบอื่นๆ ว่าเป็น “การสื่อสารแบบสองทาง” เช่นกัน เพราะช่วงเวลาที่เกิดการสื่อสารนั้น “ทอดช่วงเวลาออกมาระยะหนึ่ง” ไม่ได้เกิดแบบทันทีหรือตามหลังการสื่อสารในจังหวะแรก (จากวิทยากรสู่ผู้เข้าอบรม) แต่การทำแบบฝึกหัดหรือการทำการบ้านก็เป็นการสื่อสารที่ผู้เข้าอบรมพลิกบทบาทมาเป็น “ผู้ส่งสาร” และวิทยากรพลิกกลับไปเล่นบทเป็น “ผู้รับสาร” จึงถือเป็นการสื่อสารสองทางในอีกรูปแบบหนึ่งเช่นกัน

(4) รูปแบบการสื่อสารแบบสองทางของผู้จัดการอบรม เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบการสื่อสารสองทางที่เกิดจากผู้เข้าอบรมแล้ว ในฝ่ายผู้เข้าอบรมนั้น การสื่อสารแบบสองทางอาจจะเกิดขึ้น **โดยธรรมชาติ** (by nature) ไม่ได้วางแผนมาก่อนเป็นส่วนใหญ่ หากทว่ารูปแบบการสื่อสารแบบสองทางจากฝ่ายผู้จัดการอบรมนั้น สามารถจะ **ออกแบบล่วงหน้า** (by planned/by design) ไว้ได้มากกว่า สามารถออกแบบทั้ง “รูปฟอร์มย่อย” “เนื้อหาที่จะสื่อสาร” “เป้าหมายของการสื่อสาร” “กำหนดตัวผู้ส่งสาร/ผู้รับสาร” “เลือกใช้ช่องทางการสื่อสาร/ตัวสื่อที่จะนำมาใช้” ได้มากกว่าดังนี้

(i) รูปแบบการตอบคำถาม หรือข้อข้องใจ/การซักถามของผู้เข้าอบรม รูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่พื้นฐานที่สุด

(ii) รูปแบบการให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เช่น หลังจากที่มีการรายงานกลุ่มย่อยแล้ว เพื่อจะแก้ปัญหการรับรู้คุณค่าของการรายงานกลุ่มย่อยที่ผู้ประชุมมักจะไม่ค่อยมองว่า “เป็นอีก Moment ของการเรียนรู้ในแนวนอนที่สำคัญ” ดังนั้น การให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากวิทยากร (หรือแม้แต่ผู้เข้าประชุมด้วยกัน) จะช่วยเพิ่มคุณค่าในเชิงการเรียนรู้จากการรายงานกลุ่มย่อยได้อีกด้วย

(iii) รูปแบบการแชร์ข้อค้นพบใหม่ๆที่เกิดขึ้นระหว่างทาง
ในการจัดการประชุมครั้งหนึ่งๆนั้น ผู้จัดมักจะมีการกำหนด “การเด็ดดอกไม้ที่ปลายทาง” เอาไว้ คือการบรรลุเป้าหมายสุดท้ายที่วางเอาไว้ แต่ทว่า แม้แต่ในระหว่างกลางทาง เนื่องจากในโครงการ ASCBR นี้ เรา กำลังอยู่ใน Mode ของการวิจัยซึ่งในระหว่างกลางทางสามารถจะมี “การเก็บดอกไม้รายทาง” เกิดขึ้นได้ เพราะจะมี “ความรู้ใหม่ๆ” (new knowledge) งอกออกมาเรื่อยๆ แต่ทว่าผู้ที่จะมีมองเห็น “ความรู้ใหม่ที่งอกเงยออกมานี้” ก็น่าจะเป็น “วิทยากร” (ที่ท่องยุทธภพมาก่อน) ตัวอย่างเช่น ความรู้ใหม่เรื่อง “การบรรยายแบบมีส่วนร่วม” ซึ่งวิทยากร ควรจะให้การสื่อสารสองทางเพื่อแพร่กระจายและเกลี่ยความรู้ใหม่นี้ให้ทั่วถึงทั้งทีมวิจัยเพื่อจะได้ “ก้าวเดินต่อไปพร้อมๆกัน”

(iv) การให้ review หรือการให้ comment ต่อการทำงาน
วิจัย CBR ตัวอย่างเช่น “การเลือกรูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมกับลักษณะเนื้อหา” เช่น ในโครงการวิจัยสวัสดิการชุมชนที่เป็นโครงการกลุ่มตัวอย่าง ทีมวิจัยชุมชนมีปัญหว่า เมื่ออธิบายกฎระเบียบของสวัสดิการประเภทต่างๆให้สมาชิกกลุ่มฟังแล้ว แต่ก็ยังพบความไม่เข้าใจ หรือจดจำไม่ได้ ส่งผลให้ปฏิบัติตามไม่ถูก ตามหลักวิชาการสื่อสารแล้ว เนื้อหาสาระที่เป็นกฎระเบียบนั้น ต้องใช้ “การสื่อสารแบบลายลักษณ์อักษร” (Written communication) ควบคู่ไปกับ “การสื่อสารแบบวาจา” (Oral communication) เสมอ ซึ่งวิทยากรได้ทบทวนแนวคิดดังกล่าวให้ทีมวิจัยชุมชนได้เข้าใจ

(v) การคืนข้อมูลหรือการให้ feedback กลับไปที่ผู้เข้าอบรม ซึ่งทำได้ในหลายรูปแบบ เช่น ในระหว่างการประชุม เมื่อผู้เข้าร่วมเล่าประสบการณ์ในการนำเอาความรู้เรื่องตาราง-ตารามไปใช้ วิทยากรก็อาจจะให้ feedback กลับไปว่าการใช้ความรู้ดังกล่าวนั้นเป็นอย่างไรบ้าง

(vi) การตรวจการบ้านแล้วคืนข้อมูล เนื่องจากในโครงการ

ASCBR นี้ ได้มีวิธีการติดตั้งด้วยการลงมือฝึกปฏิบัติในรูปแบบของการ
ทำการบ้าน และหลังจากตรวจการบ้านแล้ว วิทยากรใช้รูปแบบการ
สื่อสารสองทางทำการคืนข้อมูล “ผลจากการตรวจการบ้าน” กลับไปให้
เจ้าของการบ้าน (เป็นรายบุคคล) หรือนำมาเป็นบทเรียนร่วมกันของทั้ง
กลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขความเข้าใจผิด (เป็นเทคนิคการปรับแก้ -
fixing) หรือเป็นบทเรียนดีที่เจ้าของการบ้านได้สร้างสรรค์ขึ้นมา (เช่น
การค้นคว้าหาเกณฑ์ที่เป็นหลักวิชาการมาช่วยในการจัดกลุ่ม) เป็นต้น

(vii) รูปแบบการเฉลยข้อสอบ ในการฝึกอบรมครั้งนี้ วิทยากร
หัวหน้าโครงการซึ่งเป็นครูได้นำเอาวิธีการติดตั้งแบบในโรงเรียนเข้า
มาประยุกต์ใช้ด้วย เช่น การทำข้อสอบในหลายรูปแบบ ทั้งรูปแบบการ
ทำข้อสอบจริงๆ แล้วมีการเฉลยคำตอบ มีการประมวลประเด็นข้อผิด
พลาดหรือความเข้าใจผิดหลักๆ และทั้งประยุกต์ใช้ในรูปแบบวิธีการ
ติดตั้งแบบใช้บัตรคำ โดยวิทยากรค้นคว้าคำตอบที่ถูกต้องตามหลัก
วิชาการเอาไว้ก่อน แล้วใช้วิธีการระดมสมองด้วยบัตรคำจากผู้เข้าอบรม
หลังจากนั้นก็มาเฉลยว่า มีคำตอบใดบ้างที่ตรงกับที่วิทยากรได้เตรียมไว้
และหากขาดคำตอบใดก็เสริมเพิ่มเติมไป

(viii) การให้ feedback ในระหว่างการทำ AAR ตาม
ปกติ การทำ AAR นั้น ผู้เข้าประชุมจะเล่นบทเป็นผู้ส่งสารและสื่อสาร
เนื้อหาที่เป็นบทเรียน ข้อคิดเห็น การทบทวนตัวเอง ฯลฯ ให้ที่ประชุม
รับฟัง (รวมทั้งวิทยากร) แต่สำหรับเนื้อหาบางเรื่องที่สามารถจะชี้แจง
อธิบายให้คลายความสงสัยได้เลย วิทยากรก็จะเปลี่ยนบทบาทจากผู้ฟัง
มาเป็นผู้ส่งสารโดยการให้ feedback กลับไปในช่วงเวลาทำ AAR ด้วย

(ix) การให้ข้อมูลเพื่อ “ตีความสถานการณ์” (defining
situation) มีกรณีที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น แล้วผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์ไม่รู้ว่า
“เหตุการณ์นี้หมายความว่าอะไร” วิทยากรก็สามารถจะใช้การสื่อสาร
เพื่อการ “ตีความสถานการณ์ให้” ตัวอย่างเช่น เมื่อวิทยากรมือใหม่

ใช้การระดมสมองด้วยคำถาม แล้วปรากฏว่าไม่มีการตอบรับจากผู้เข้าประชุม วิทยากรมือใหม่ตีความสถานการณ์นี้ว่า “เป็นเพราะความไม่เจ๋งของตัวเอง” แต่หัวหน้าโครงการวิเคราะห์ว่า “น่าจะเป็นเพราะจังหวะที่ผิดในการใช้เทคนิคการระดมสมอง เพราะ “ยังไม่ได้เติมอะไรลงไป” เลย เมื่อระดมจึงว่างเปล่า ในกรณีนี้หัวหน้าโครงการได้เข้าไป “ตีความใหม่ให้วิทยากรมือใหม่” เข้าใจสถานการณ์ให้ถูกต้อง

(x) ในส่วนของ “ประเด็น/เนื้อหาสาร” นั้น ผู้จัดอบรมสามารถใช้การสื่อสารสองทางได้ในหลายเนื้อหา และกับหลายกลุ่มบุคคล เช่น การสื่อสารในระหว่างทีมวิทยากรด้วยกัน การสื่อสารระหว่างวิทยากรกับผู้เข้าอบรม ตัวอย่างประเด็นเนื้อหาที่สามารถใช้การสื่อสารสองทางก็เช่น

- กลไกการควบคุมเนื้อหาให้ตลอดเส้นทาง เช่น เวลาแบ่งกลุ่มย่อยโดยมีการตั้งโจทย์ให้พูดคุย ควรมีทั้งแผ่นใบงานและการฉายโจทย์บนจอคอมพิวเตอร์เพื่อกำกับให้กลุ่มย่อยไม่คุยแบบหลงประเด็น

- ควร “ขมวดการสื่อสารที่มีเนื้อหาเดียวที่น่าเสนอจากหลายๆ สื่อให้ไปในทิศทางเดียวกัน” เช่น ถ้ามีการฉาย Powerpoint ควรพูดตาม Powerpoint ถ้าพูดไปทางหนึ่ง แล้วฉาย Powerpoint ไปอีกทางหนึ่ง การรับรู้ข้อมูลของผู้รับสารจะถูกแยกเป็น 2 ส่วน

- การใช้สื่อ&สารให้เต็มศักยภาพ เช่น เมื่อมีการบันทึกเนื้อหาลงกระดาษฟลิปชาร์ตแล้ว ควรเอากระดาษฟลิปชาร์ตนี้ไปติดตามฝาผนัง เพื่อให้ผู้เข้าประชุมมาทบทวนอีกครั้ง มาจดบันทึก มาถ่ายรูป เป็นต้น

จากตัวอย่างที่ยกมาข้างต้นสาธิตให้เห็นว่า การใช้รูปแบบการสื่อสารแบบสองทางนั้นสามารถจะทำได้อย่างหลากหลาย ทำได้หลายขนาด (ทั้งระดับรายบุคคล 2-3 คน กลุ่มเล็กๆ กลุ่มขนาดใหญ่) และทำได้กับเนื้อหาประเภทต่างๆ

นอกจากนั้น “ความเข้มข้นของการสื่อสารแบบสองทาง” ก็

ยังมีได้อีกหลายดีกรี เช่น

- **ระดับที่มีดีกรีความเข้มข้นสูงของการสื่อสารสองทาง** เช่น รูปแบบของการประชุมกลุ่มย่อย การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การทำ AAR เป็นต้น

- **ระดับที่มีดีกรีความเข้มข้นปานกลางของการสื่อสารสองทาง** โดยอาจเข้าไปเป็นส่วนผสมส่วนหนึ่งของการสื่อสารแบบทางเดียว เช่น การบรรยายแบบมีส่วนร่วม การคืนข้อมูลแบบมีส่วนร่วม เป็นต้น

(5) ผลที่เกิดจากการใช้การสื่อสารแบบสองทาง ผู้เขียนคาดว่าผลจากการใช้การสื่อสารสองทางในหลากหลายรูปแบบ มากมายในมิติ ในทุกระดับชั้น กับคนทุกกลุ่มนี้ น่าจะสร้างผลลัพธ์ที่ดีงามหลายอย่างให้เกิดขึ้น ในเบื้องต้นนี้ จะยกตัวอย่างผลที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนดังนี้

(i) ในระหว่างการประชุมอบรม การสื่อสารแบบสองทางจะช่วยให้อุทโยกรได้เห็นปัญหาการเรียนรู้อและการติดตั้งเครื่องมือ A/S ทั้งระดับบุคคลและระดับกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ค้นหาวธิการแก้ไขปัญหาคต่อไป

(ii) “เนื่องจากการเปิดช่องทางการสื่อสารแบบ 360 องศา” ทำให้เกิด “ความรู้ใหม่ๆ” ที่ออกเวยเพิ่มเติมไปจากความรู้ระดับหลักการ เช่น ความรู้เรื่องสิ่งใดจะเป็นตารูป-ตารามก็ขึ้นอยู่กบ “การมองสูงหรือมองต่ำ” เป็นต้น

(iii) การเปิดให้มีการสื่อสารระบบ 360 องศารอบด้าน ทำให้สามารถรวบรวมข้อมูล/ความรู้จากแหล่งความรู้ที่กระจายตัวและหลากหลายมาก เช่น การระดมสมองหัวข้อประโยชน์ของเครื่องมือ A/S ทำให้ได้ข้อมูลถึง 20 กว่าชุด

(iv) เป็นข้อมูลย้อนกลับ (feedback) ที่ช่วยให้อุทโยกรนำมาพัฒนาและปรับปรุงทั้งเนื้อหาและกระบวนการฝึกอบรม อันเป็นข้อเด่น

เบื้องต้นของการสื่อสารแบบสองทางที่ได้กล่าวมาแล้ว

(v) การสื่อสารแบบสองทางมีการพลิกกลับและสลับบทบาทระหว่างวิทยากรกับผู้เข้าประชุมอยู่ตลอดเวลา อันเป็นลักษณะของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เข้าประชุม “มีตำแหน่งแห่งที่ในฐานะเจ้าภาพร่วม” (มิใช่เป็นแค่แขกมาร่วมงาน) ผลที่ตามมาคือการสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของการฝึกอบรมร่วมกันให้เกิดขึ้น ตัวชี้วัดความรู้สึกดังกล่าวก็คือ ตัวเลขการเข้าร่วมประชุมอย่างสม่ำเสมอ ความตั้งใจในการฝึกอบรม การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ การเข้ามาร่วมช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการประชุม เป็นต้น

(vi) การสื่อสารแบบสองทางช่วยกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

(vii) การสื่อสารแบบสองทางช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดการกล้าซักถาม กล้าแสดงความคิดเห็น การโต้แย้งอย่างสร้างสรรค์ เป็นบรรยากาศแห่งการเสมอภาคทางการสื่อสาร

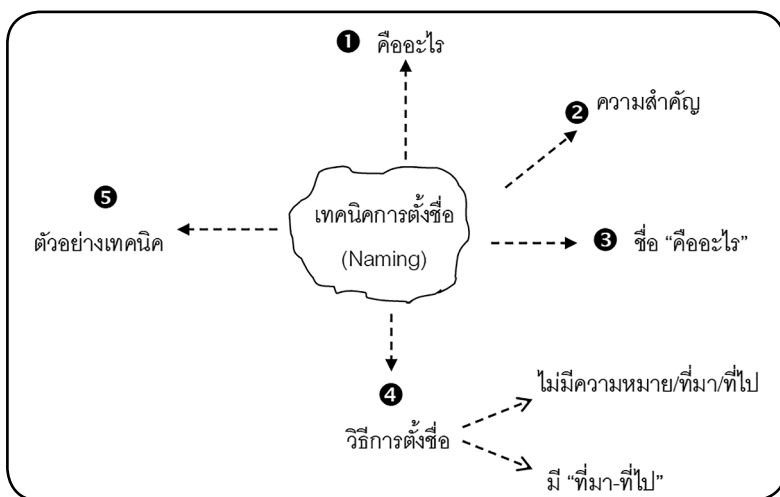
(viii) ช่วยต่อยอดและไต่ยอดความคิดจากหลากหลายกลุ่ม อันเป็นความหมายของ “การร่วมด้วยช่วยกันสร้างความรู้” (Co-creation of knowledge) แม้ว่าผู้เข้าร่วมอาจจะมีการทำงานในประเด็นเดียวกัน เช่น ทำเรื่องสวัสดิการชุมชนเหมือนกัน แต่เมื่อมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ร่วมกัน ทำให้เห็นประเด็นใหม่ๆ ในการยกระดับการทำงานได้เพิ่มขึ้น

(ix) ทำให้ผู้จัดการฝึกอบรมได้ทราบถึงองค์ประกอบต่างๆ ของการสื่อสารแบบสองทาง เช่น วิธีการจัดโต๊ะการประชุม การสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม เป็นต้น

(6) เทคนิคการตั้งชื่อ (Naming)

สำหรับชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารนั้น นอกจากจะมี

เรื่องของ “เส้นเลือดใหญ่” คือเรื่องการสื่อสารแบบสองทางแล้ว ก็ยังมีเรื่องของ “เส้นเลือดฝอย” บางเรื่องที่น่าสนใจและน่าจะศึกษาค้นคว้าพัฒนาต่อไป หนึ่งในเส้นเลือดฝอยที่น่าสนใจก็คือ เทคนิคเล็กๆด้านการสื่อสารที่เรียกว่า “การตั้งชื่อ” (Naming) ในที่นี้ จะประมวลความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ “เทคนิคการตั้งชื่อ” ที่เกิดขึ้นในโครงการ ASCBR ดังนี้



(1) เทคนิคการตั้งชื่อคืออะไร การตั้งชื่อ หรือการขนานนาม หรือการตั้งฉายาเป็นเทคนิคเล็กๆด้านการสื่อสาร เทคนิคนี้คือการพยายาม “ขมวด” “ตกผลึก” (conceptualization) บรรดาข้อมูลการพรรณนาหรือคำอธิบายยาวๆ ให้มาขมวดอยู่ใน “คำที่มีลักษณะเป็นชื่อ เป็นสโลแกน หรือเป็นฉายา” ตัวอย่างเช่น การวัดความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วย “ทฤษฎีหัวหอม” ทฤษฎีดาวลิบเอ็ดแนก เทคนิค “เห็นรูป-ถอดนาม” การบูรณาการแบบ “รวมแต่ไม่หลอม” “รวมและหลอมแต่ไม่เป็นเนื้อเดียวกัน” เป็นต้น

(2) ความสำคัญของการตั้งชื่อ ในชีวิตประจำวันทั่วไป เวลาที่มีเด็กคนใหม่เกิดขึ้นมา สิ่งแรกที่พ่อแม่ต้องทำก็คือการตั้งชื่อให้เจ้าหนู

นั้น ไม่เพียงแต่กับผู้คนเท่านั้น แต่กับสรรพสิ่งทุกอย่าง เราก็ต้องตั้งชื่อให้กับทุกสิ่งทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นพืช สัตว์ สถานที่ อุปกรณ์เครื่องมือ ฯลฯ

สำหรับความสำคัญที่เห็นได้ง่ายๆที่สุด ก็ลองใช้วิธีคิดแบบ “กลับข้าง” เช่น ถ้ามี “คนๆหนึ่งที่ไม่มีชื่อ” เวลาจะเล่าเรื่องหรือจะพูดถึง “คนๆนั้น” จะยากลำบากแค่ไหนหรือจะเป็นไปได้หรือเปล่าก็ไม่รู้ (อย่างน้อยที่สุด เราก็ต้องตั้งฉายาเขาว่า “คนที่ทุกคนก็รู้ว่าเป็นใคร” แต่ไม่กล้าเอ่ยนาม) ดังนั้น ความสำคัญอันดับแรกของการตั้งชื่อก็คือ “ที่ไป/ผลสืบเนื่อง” ว่า หลังจากมีการตั้งชื่อของบางสิ่งบางอย่างบางคนแล้ว ก็จะช่วยให้การสื่อสารเกี่ยวกับคนๆนั้น/สิ่งนั้นๆเป็นไปได้ง่ายขึ้นหรือเป็นไปได้อย่างถูกต้อง ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเรื่องปกติธรรมดาตามที่ในแวดวงนักวิชาการซึ่งมักจะค้นพบสิ่งใหม่ๆ พืชพันธุ์ใหม่ๆ เชื้อโรคตัวใหม่ แนวความคิดใหม่ๆ ดาวเคราะห์ดวงใหม่ๆ พายุลูกใหม่ ฯลฯ ดังนั้น นักวิชาการจึงมีเทคนิคประจำตัวคือ “การขนานนาม” (Coin the term) บรรดาสิ่งใหม่ๆเหล่านี้เพื่อนำมาศึกษาร่วมกันต่อไป

(3) แล้ว “ชื่อ/นาม/ฉายา” คืออะไร ดังที่กล่าวมาแล้วว่า “ชื่อ/นาม/ฉายา” เป็น “ถ้อยคำสั้นๆ” ที่อาจจะขมวด/ตกผลึกคุณลักษณะทั้งหมดของสรรพสิ่งหนึ่งๆ เช่น “ทฤษฎีหัวหอม” ก็ขมวดให้เห็นว่า การวัดความเปลี่ยนแปลงนั้น คงจะทำได้เป็น “หลายๆชั้นแบบชั้นของหัวหอม”

หรือมีฉะนั้น “ถ้อยคำสั้นๆ” นั้นก็อาจจะบ่งบอก “คุณลักษณะบางอย่าง” ของคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่นั้นๆ เช่น เวลาเราเห็นสุนัขตัวหนึ่งที่มี**ขนต่างๆ** เราก็เลยตั้งชื่อว่า “เจ้าต่าง” ซึ่งส่วนใหญ่แล้ว “คุณลักษณะบางอย่างที่เรานำมาตั้งชื่อนี้มักจะสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในหมู่พวกเดียวกันที่มีความคล้ายคลึงกัน เช่น ชื่อของ **“หนึ่นอกระบบ”** ก็แสดงให้เห็นความแตกต่างว่า “ไม่ใช่**หนึ่นภายในระบบ**” เช่น หนึ่นธนาคาร หนึ่นสถาบันการเงิน ฯลฯ

และเมื่อมี “ชื่อ/นาม/ฉายา” แล้ว สิ่งที่มีมักจะตามมาหลังการมีชื่อนั้นก็คือ “ความหมาย” (Meaning) (ที่ใช้คำว่า “มักจะ” ก็แปลว่า ไม่ใช่การมีชื่อนั้นจะมีความหมายเสมอไปทุกครั้ง) เช่น เมื่อเราตั้งชื่อสถานที่อยู่อาศัยแบบหนึ่งว่า “ชุมชนแออัด” ชื่อแบบนี้ก็บ่งบอกคุณลักษณะบางอย่างทันทีว่า เป็นพื้นที่ที่มีผู้คนอาศัยอยู่อย่างมาก และอยู่กันอย่างเบียดเสียดอัดเยียด และ... และ.... โดยที่ความหมายนั้นก็อาจจะมีต่อไปอีกหลายๆชั้น เช่น คำว่า “หลุมดำ” ความหมายชั้นแรกก็คือเป็นหลุมที่มีมืด/มองไม่เห็น แต่ความหมายในชั้นต่อไปก็คือ เป็นบริเวณที่เป็นอันตราย เป็นต้น

(4) วิธีการตั้งชื่อ 2 แบบ คือ

(4.1) การตั้งชื่อที่ไม่มีความหมาย ไม่มีทั้ง “ที่มา” และ “ที่ไป” เช่น ชื่อ “นายบุญรวย” แต่อาจจะไม่ได้รวย ชื่อน้องบุญถึง แต่อาจจะเสียชีวิตไปก่อนวัยอันควร ชื่อ “น้องแสนสวย” แต่หน้าตาธรรมดา ธรรมดา เป็นต้น หากเราประสงค์จะใช้ชื่อนามที่ตั้งมาไปใช้งานอื่นๆต่อไปในภายภาคหน้า ไม่ควรตั้งชื่อด้วยวิธีการแบบนี้ เพราะจะไม่มี “ความหมาย” หรือที่หนักไปกว่านั้น คือเป็นความหมายที่ขัดแย้งกับชื่อ ซึ่งจะสร้างปัญหาในการสื่อสารให้มากขึ้น

(4.2) การตั้งชื่อที่มาจากการหมวด/ตกผลึก/ดึงคุณลักษณะที่เป็นจริงมาเป็นชื่อ เป็นชื่อที่มีความหมายสอดคล้องกับคุณลักษณะที่มีอยู่จริง เช่น น้องตัน (ลูกคนแรก) น้องหล้า (ลูกคนสุดท้อง) อาชา (ลูกคนที่ 3) อาลี (ลูกคนที่ 4) เป็นต้น

(5) เทคนิคการตั้งชื่อ มีเทคนิคมากมายที่จะนำมาใช้ตั้งชื่อเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆกัน ในที่นี้จะยกตัวอย่างดังนี้

(1) เอาคุณลักษณะเด่นๆมาตั้งชื่อ เช่น คำว่า “ฝ่ายมีชีวิต” ชื่อแบบนี้สามารถแสดงให้เห็น “ความแตกต่าง” จากฝ่ายทั่วไปที่อาจจะเป็น “ฝ่ายไม่มีชีวิต” เมื่อตั้งชื่อแล้ว ก็จะเดินเรื่องต่อไปได้ว่า “ที่ว่ามี

ชีวิตนั้น ดูจากตรงไหน” (เช่นเวลาคุณว่ายังมีชีวิตอยู่หรือไม่ เราดูที่ลมหายใจ แล้วฝ่ายละ !!! เป็นต้น)

(ii) **ตั้งชื่อโดยแปลง “ตานาม” ให้เป็น “ตารูป”** เป็นเทคนิคที่ด้านภาษาศาสตร์เรียกว่า “การอุปมาอุปไมย” เช่น การเปรียบเทียบบทบาทของพี่เลี้ยงเป็นเหมือน/เป็นประจักษ์ “สะพานทางปัญญา” ที่ทอดให้ “ชาวบ้านธรรมดา” เดินข้ามฝั่งมาเป็น “นักวิจัย” โดยที่ “สะพาน” นั้นเป็นรูปที่มีนามเดิม (ความหมาย) บรรลุอยู่แล้ว เมื่อนำมาตั้งชื่อ ก็สามารถจะถ่ายโอนทั้งรูปเดิม/ทั้งนามเดิมมาใช้ได้ทันที

(iii) **เอาตามที “ชาวบ้านสบายใจ”** เวลาที่พี่เลี้ยงงานวิจัย CBR นำเอาแนวคิดใหม่ที่บรรลุอยู่ใน “ชื่อผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ” ไปถ่ายทอดให้ชาวบ้านนั้น เช่น แนวคิดของ Plato และ B. Russell ที่อยู่ในชื่อว่า Level of abstraction (ระดับชั้นแห่งความเป็นนามธรรม) โดยยกตัวอย่างบันไดขั้นแรกที่เป็นรูปธรรมมากที่สุดคือ สุนัขชื่อเจ้าบราวน์ จาก “ชื่อนามแบบวิชาการ” เช่นนั้น เมื่อตกถึงมือชาวบ้าน ชาวบ้านได้ปรับเปลี่ยนชื่อโดยเรียก Level of abstraction ว่า “บันไดเจ้าบราวน์” ในกรณีนี้ เมื่อจะสื่อสารกับชาวบ้าน ก็อาจจะเรียกชื่อใหม่ใน version ตามที่ชาวบ้านตั้งมา

(iv) **การประกวดตั้งชื่อ** เทคนิคนี้ก็วางอยู่บนแนวคิดที่ว่า “ชื่อ/นามที่จะใช้สื่อสารกันนั้น น่าจะเป็นที่ยอมรับของสมาชิกในชุมชนนั้นๆ” ดังนั้น กระบวนการที่จะใช้ตั้งชื่อจึงใช้กระบวนการมีส่วนร่วม และการเห็นพ้องต้องกันของสมาชิก ด้วยการประกวดตั้งหลายๆชื่อ แล้วลงมติกันโดยถือเอาเสียงส่วนใหญ่ วิธีการตั้งชื่อแบบนี้ใช้กันมากในกลุ่มชาวบ้าน เป็นวิธีการแบบชุมชน เช่นเวลาตั้งชื่อการจัดงานต่างๆ

(v) **การดัดแปลงจาก “ชื่อเดิม” มาใช้ใน “บริบทใหม่”** ตัวอย่างเช่น ชาวบ้านจะมีวิธีการเรียกชื่อกลุ่มคนตาม “พื้นที่ของลำน้ำ” เป็น คนต้นน้ำ คนกลางน้ำ คนปลายน้ำ เมื่อรายการโทรทัศน์ “คน ค้น

คน” ต้องการจะนำเอาเรื่องราวของคนมานำเสนอ และเป็นคนที่ เป็น “เจ้าของเรื่องราวมาเล่าเอง” ก็ตั้งชื่อกลุ่มคนเจ้าของเรื่องนี้ว่า “คนต้น เรื่อง” เป็นต้น

(vi) การผสมผสานชื่อเดิมๆที่มีอยู่ อีกกรณีหนึ่งคือการตั้งชื่อ “รถที่บรรทุกเครื่องอุปโภคบริโภค” เข้าไปขายในชุมชน คุณลักษณะสำคัญของรถเหล่านี้ก็คือ จะแขวนห้อยสินค้าต่างๆเอาไว้เป็นพวงๆ และในดวงแขวนบ้านนั้น นักร้องหญิงที่เป็นขวัญใจมหาชนของชาวบ้านก็คือ พุ่มพวง ดวงจันทร์ (ชื่อเดิมที่รู้จักดีอยู่แล้ว) ดังนั้น ชาวบ้านจึงขนานนามรถขายของแบบนี้ว่า “รถพุ่มพวง” ซึ่งชื่อดังกล่าวนั้นสื่อความหมายและจดจำได้ง่ายตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้ยินเลย

(vii) เลือกเอาฟังก์ชันสำคัญมาตั้งเป็นชื่อ เช่น เวลาจะตั้งชื่อ “สวนสาธารณะที่สร้างในกรุงเทพ” ก็มีการเรียกชื่อสถานที่เหล่านี้ว่า “ปอดของกรุงเทพ” ซึ่งทำให้เข้าใจฟังก์ชันของสถานที่เหล่านั้นทันทีว่าทำหน้าที่ฟอกอากาศที่เป็นพิษให้สะอาดขึ้น เป็นต้น



เอกสารอ้างอิง

1. กาญจนา แก้วเทพ อดุลย์ ดวงดีทวีรัตน์ (2549)

“การถอดบทเรียนนั้นคืออะไร” ใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ **เริ่มคิดใหม่ สู้ทำใหม่** โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อผสมสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

2. พิชานีย์ จริยพงศ์ และคณะ (2558)

ผลการใช้ Body painting ต่อการเรียนรู้มหากายภาคศาสตร์ของมือในนักศึกษาแพทย์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์