



# บทความออนไลน์

“เข้า-ใจ-เล่น” กิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิต ที่ทำให้การ  
เล่นไม่ใช่แค่เรื่องไร้สาระ



ภาพที่คุณเห็นนี้... จากท้ายแถว ลูกชายกำลังชี้หลังคุณพ่อที่ผูกผ้าปิดตา ขณะที่เด็กและผู้ใหญ่คนอื่นๆ คล้องแขนเกาะกลุ่มกันอย่างเหนียวแน่น ส่วนคุณพี่คนข้างหน้าก้มลงแล้วเอื้อมมือเหมือนที่กำลังจะหยิบอะไรบางอย่าง ท่าทางสนุกสนาน เป็นภาพหนึ่งจากกิจกรรมทดลอง “เข้า-ใจ-เล่น” ที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่ม Brain Gym ภายใต้การสนับสนุนของทีเคพาร์ค โดยมีอาสาสมัครจำนวน 9 ครอบครัวเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงเช้าของวันอาทิตย์ที่ 13 กันยายน 2563 ณ มิวเซียมสยาม



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

Brain Gym (เบรนยิม) เป็นหนึ่งในกลุ่มตัวแทนภาคประชาชนที่ได้เข้าร่วมงาน *Solution Lab Hackathon* รวมหัวคิดผลิตนโยบายการเรียนรู้ตลอดชีวิต<sup>1</sup> กิจกรรมเวิร์คช็อปสุดเข้มข้น 3 วัน 2 คืน ณ โรงแรม ณ เวลา จังหวัดราชบุรี ที่นั่นผู้เข้าร่วมจากหลากหลายอาชีพจำนวน 30 คนได้มาร่วมกันระดมสมองเพื่อพัฒนา กิจกรรมต้นแบบที่ส่ง

เสริมด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ตัวแทนสมาชิกกลุ่ม Brain Gym ที่เดินทางต่อและผลักดันกิจกรรมต้นแบบ “เข้า-ใจ-เล่น” จนสำเร็จ ประกอบด้วย กิตติ มีชัยเขตต์ (อ๊อบ) สมเมธ ยูวะสุด (ดาโน) วรพจน์ อินเหลา (พอน) วีรภัทร ศศิสกุลพร (ตีตี้) และศิญา สุทธิสวาท (แพพ)

### จาก ‘ทฤษฎี’ สู่ ‘การละเล่น’

“เข้า-ใจ-เล่น” เป็นกิจกรรมสนทนากาการที่ออกแบบสำหรับเด็กชั้นประถม (ป.3-ป.6) และพ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งสมาชิกทีม Brain Gym ได้พยายามสอดแทรกแนวคิดเรื่อง Empathy (การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น) ที่ถูกยกให้เป็น หนึ่งในทักษะสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เข้าไปในกิจกรรมการละเล่น

ดาโนนักวิชาการด้านดนตรีศึกษา โรงเรียนสาธิตบางนา และนายกสมาคมดนตรีและมาร์ชชิงอาร์ทสากล กล่าวถึงที่มาที่ไปของการหยิบจับแนวคิด Empathy มาพัฒนาเป็นกิจกรรมต้นแบบว่า “ในช่วงแรก กลุ่มเรามีการแชร์กันมากเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ในสังคมไทย ซึ่งสุดท้ายเราขมวดปมกันออกมาได้ว่ารากของปัญหาต่างๆ มันมาจากเรื่องปัญหาการศึกษา และจุดรวมของปัญหาต่างๆ อีกเรื่องหนึ่งก็คือ เรื่อง Empathy หรือความพร้อมที่จะเข้าอกเข้าใจผู้อื่น ซึ่งไม่มีคำแปลตรงตัวในภาษาไทย”

พี่ใหญ่ของทีม อ๊อบอดีตอาจารย์มหาวิทยาลัย ที่ผันตัวมาเป็น ‘นักออกแบบการเล่น’ เสริมว่า “สังคมได้กำหนดคุณค่าการศึกษาของเด็กและเยาวชนว่าต้อง ‘เก่ง’ หรือ ‘ยื่นหนึ่ง’ เมื่อกล่าวถึงความเก่ง มันไม่ตามมาด้วยคุณค่าทางจิตใจ แต่เป็นคุณค่าทางความคิด ทางการลงทุน ทางการกำหนดตัวตน และอื่นๆ ดังนั้น การจะพัฒนาจิตใจ ควรเป็นเรื่องสำคัญมากขึ้น มันไม่ใช่แค่การจัดการอารมณ์ EQ เท่านั้น

“ถ้าสังเกตจะพบว่าการสอน EQ บางอย่างสร้างการกดทับความรู้สึกของเด็กและเยาวชน เพราะเราออกแบบการจัดการอารมณ์ไว้หนึ่งชุดแล้วก็ใช้มันกับทุกที่ ทั้งที่โลกมันซับซ้อนเกินกว่าจะใช้แนวทางเดียวแล้วได้คำตอบเดียวแก้ปัญหาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ผมจึงคิดว่าน่าจะให้ความสำคัญในการเรียนรู้ทางจิตใจ ที่ไปพัฒนาสติพัฒนาการอยู่ร่วมกัน”



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ดาโน ตบท้าย “ประเทศที่การศึกษาดีมากๆ ตอนนี้ใส่เรื่องการฝึกเด็กให้มี Empathy เข้าไปในหลักสูตร การศึกษาหมดแล้ว แล้วการฝึกฝนเรื่องพวกนี้มันทำไม่ได้ด้วยการท่องจำความหมาย มันเลยถูกออกแบบให้เป็น กิจกรรมการเล่นรูปแบบต่างๆ ซึ่งเราเห็นว่ามันเวิร์ค เลยคุยกันว่าจะทำอย่างไรให้เหมาะกับบริบทของเด็กไทย ก็ เลยออกมาเป็นกิจกรรม เข้า-ใจ-เล่น”

แน่นอนว่าการจะนำเอา ‘แนวคิดทฤษฎี’ ที่เต็มไปด้วยสาระ มาผสมผสานกับ ‘การละเล่น’ ที่คนทั่วไปมอง ว่าเป็นเรื่องบันเทิงนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย กว่าที่จะพัฒนามาเป็นกิจกรรม “เข้า-ใจ-เล่น” ได้ในรอบเวลา 1 เดือนครึ่ง ทีมงานต้องผ่านการทบทวนวรรณกรรม ถกเถียง และปรับแก้รูปแบบกิจกรรมครั้งแล้วครั้งเล่า จนสุดท้ายพวกเขา ได้ข้อสรุปว่า จะนำเอาทักษะ 7 ประการของ Empathy<sup>3</sup> ได้แก่ 1. การตระหนักรู้ในตัวเอง 2. การสร้าง ความสัมพันธ์ 3. การยอมรับอย่างไม่มีเงื่อนไข 4. การสังเกต 5. การฟัง 6. การมองโลกผ่านมุมมองของคนอื่น และ 7. การสะท้อนให้เห็นตัวเอง มาสอดแทรกไว้ในกิจกรรมย่อยแต่ละฐาน



ตีตีนักเขียนจากหนังสือพิมพ์ Bangkok Post และครูสอนพิเศษวิชาภาษาอังกฤษ เล่าให้เราฟังว่า “ความ ยากคือการที่ Empathy เป็นเรื่องที่ต้องใช้ใจสัมผัสเยอะนะ มันเป็นเรื่องที่ทุกคนอาจจะเข้าใจแบบผิวเผินได้เร็ว เช่นแบบ อ้อ! ก็เห็นอกเห็นใจกันไง เอาใจเขามาใส่ใจเราไง แต่จริงๆ แล้วสถานการณ์ล้านแปดบนโลกใบนี้มีมนุษย์ 7 พันล้านคนอยู่ด้วยกัน มันทำให้เกิดความซับซ้อนมากมาย มีสถานการณ์ใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอด

“มันเลยเหมือนต้องค่อยๆ เรียนรู้ไปตลอดชีวิต สัมผัสชีวิตของเพื่อนมนุษย์ไปอีกเรื่อยๆ และได้ค้นพบ เรื่องราวของแต่ละคนซึ่งมีเอกลักษณ์ และในขณะเดียวกันก็มีความเป็นสากลด้วย ซึ่งการรับรู้เรื่องพวกนี้เนี่ย เรา



มองว่ามันมีความรู้สึกมาเกี่ยวข้องด้วยเยอะมากๆ แล้วเรื่องความรู้สึกบางทีมันสื่อสารและวัตถุประสงค์ยาก ในโลกที่ทุกอย่างต้องวัดผลเป็นตัวเลขได้ มันเลยเหมือนจะไม่มีพื้นที่ให้ Empathy แต่จริงๆ แล้วมันสำคัญมาก”

ขณะที่ ฟอน นักศึกษาปริญญาโทด้านศิลปะและการออกแบบ กล่าวถึงความท้าทายในการนำเรื่องวิชาการที่เคร่งเครียดมาถ่ายทอดให้สนุกสนานว่า “ความท้าทายของเข้า-ใจ-เล่น คือ เราจะหลอมเอาความจริงจิ้งเหล่านี้นี้ให้กลายเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทำงานกับมนุษย์ตัวน้อยที่ยังมีข้อจำกัดเรื่องการใช้เหตุผล รวมถึงทักษะการอ่านและรับรู้ได้อย่างไร ทว่าในฐานะผู้ออกแบบกิจกรรมเราเองต้องตระหนักด้วยว่าถึงแม้เด็กๆ จะมีข้อจำกัดในเรื่องผู้ใหญ่ๆ แบบทักษะการอ่านและรับรู้ แต่ความสามารถในการเข้าถึงความสนุกและความสุขเขาทำได้ดีกว่าเราด้วยนะ

“เพราะฉะนั้น เราจำต้องหลอมให้ผลผลิตทางวิชาการที่เราออกแบบมาอยู่ในฟอร์มและรูปแบบที่มีมันขับเคลื่อนได้ด้วยความสุข ที่ผู้ใหญ่อย่างเราไม่ได้มีแล้ว นี่แหละที่ผมมองว่ามันคือความยาก อย่างเช่น การบ่มเพาะทักษะการสลับฟังเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา ถ้าจะทำให้มันง่าย ตามแบบฉบับครูไทย เราก็ต้องเอาอำนาจมาใช้เพื่อทำให้เด็กๆ นิ่ง ให้เขาเงียบเพื่อใช้สมาธิได้ แต่มันไม่ได้กระตุ้นความสนใจของเด็กๆ มันไม่ได้ไปกระตุ้นโสตประสาทหรือโสตทัศนศาสตร์ของเขา เพราะฉะนั้นการนำเอาเครื่องมือสันทนาการมาใช้เพื่อสร้างความสนุกที่ตัวผมเองไม่ได้มีกับมัน จึงเป็นเรื่องที่ทำทนายมาก”

สำหรับชื่อเก๋ๆ ที่เรียบง่ายแต่ลึกซึ้งอย่าง “เข้า-ใจ-เล่น” นั้น ได้มาจากไอเดียของน้องเล็ก แพร นักศึกษาสถาปัตยกรรม สจล. ชั้นปีที่ 5 เธอคือฟันความทรงจำ “มันเริ่มมาจากไอเดียของพี่ๆ ในทีมค่ะ จำได้ว่ามีคนเสนอชื่อ ‘ฟังใจ’ ซึ่งจริงๆ แล้วตรงกับกิจกรรมของเรา แต่ก็ซ้ำกับเจ้าอื่นไปแล้ว แล้วก็ ‘เมื่อตั้งใจฟัง จึงได้ยิน’ อะไรประมาณนี้ซึ่งค่อนข้างที่จะยาว เลยลองคิดว่าคำไหนในภาษาไทยที่ใจความมันคล้ายๆ กับทั้ง ฟังใจ แล้วก็ตั้งใจฟัง จึงได้ยิน และชื่อนี้จะต้องเข้ากับกิจกรรมของเราที่ดูไม่จริงจังมากเกินไป เพราะว่าป็นกิจกรรมเด็กอะคะ “จนได้มาเป็นคำว่า เข้า-ใจ-เล่น ที่ความหมายมันดูแปลได้หลายทาง ทั้ง ‘เข้าใจ-เล่น’ ที่หมายถึงเล่นเพื่อให้เข้าใจกับ ‘เข้าใจเล่น’ ที่อาจจะหมายถึง... เฮ้ยพวกนี้มันเข้าใจเล่นกันวู้อะไรแบบนั้น ซึ่งตอนเสนอออกไปก็ไม่ได้มั่นใจในชื่อที่คิดขนาดนั้น แต่พี่ๆ ในทีมเขาชอบกันก็รู้สึกดีค่ะ

### ออกแบบให้การเล่น... ไม่ใช่แค่เรื่องเล่นๆ

กิจกรรม “เข้า-ใจ-เล่น” ถูกออกแบบให้ ‘เกม / การละเล่น’ เป็นสื่อกลางในการขับเคลื่อนสารเรื่อง Empathy โดยผู้เข้าร่วมจะต้องผ่านการทำกิจกรรม 3 ฐานหลัก ได้แก่ “เดินไปด้วยกัน” “นิทานปลายเปิด” และ “ชวนเดาใจ” ที่ทีม Brain Gym ได้บรรจุสอดแทรกทักษะ Empathy เข้าไปในรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่จะ



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมได้ขบคิดตาม นอกจากนี้ กระทบกร (facilitator) จะพยายามสร้างบรรยากาศเป็นกันเอง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมทุกคนรู้สึกอุ่นใจ และพร้อมที่จะเปิดใจแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็น โดยที่ทีมกระทบกรจะไม่ ชี้นำหรือตัดสินถูกผิด

3 หนุ่ม 3 มุม ‘ตีสี่’ ‘อ๊อบ’ และ ‘พอน’ ที่รับหน้าที่เป็นทั้งผู้ออกแบบกิจกรรมและกระทบกร จะมาเล่าสู่ กันฟังเกี่ยวกับกิจกรรมทั้ง 3 ฐานนี้

ที่มา <https://www.tkpark.or.th/tha/home>

