

เยาวชนคนรุ่นใหม่ ชัยชนะ 2

# ACTIVE TECH CITIZEN SEASON II

Driving  
Now Local  
to the  
Next Normal

อยากเปลี่ยน  
ชุมชนของคุณ  
เป็นแบบไหน  
ในวิถีใหม่?

# สารบัญ

หน้า

## สารบัญ

### บทสรุปผู้บริหาร

<b>๑. หลักการและเหตุผล</b>	<b>๑</b>
๑.๑ ความเป็นมา	๑
๑.๒ สภาพปัญหา	๒
๑.๓ วัตถุประสงค์	๓
๑.๔ กรอบแนวคิดในการศึกษา	๓
๑.๕ กระบวนการและวิธีการศึกษา	๓
๑.๖ ประโยชน์ที่ได้รับ	๕
<b>๒. แนวคิด ทฤษฎี และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>๕</b>
๒.๑ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)	๕
๒.๒ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๗
๒.๒.๑ The 4C's of 21st Century Skills	๗
๒.๒.๒ การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (Civic Education)	๗
๒.๒.๓ ความหมาย “Active Tech Citizen”	๙
๒.๒.๔ แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม	๑๒
๒.๒.๕ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	๑๕
๒.๓ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง	๑๗
๒.๓.๑ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐	๑๗
๒.๓.๒ พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง	๒๐
<b>๓. การศึกษาต้นแบบการสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญ     แห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐</b>	<b>๒๒</b>
๓.๑ แนวคิดการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่”	๒๒
๓.๒ เป้าหมายในการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่”	๒๓
๓.๓ รายละเอียดการดำเนินงานในการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณ เป็นแบบไหนในวิถีใหม่”	๒๔
๓.๔ สรุปผลงานของเยาวชนจากการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณ เป็นแบบไหนในวิถีใหม่”	๒๖

## สารบัญ

	หน้า
๓.๕ สรุปผลการเข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง โดยมีโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) เข้าร่วมให้ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน	๓๐
๓.๖ สรุปผลการเข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่สอง โดยมีสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) เข้าร่วมให้ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน	๓๒
<b>๔. สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ</b>	<b>๓๓</b>
๔.๑ สรุปผลการศึกษา	๓๓
๔.๒ ข้อเสนอแนะ	๓๔

## บรรณานุกรม

### ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก** ผลงานของเยาวชนโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” ทีมที่ได้รับคัดเลือก จำนวน ๑๒ ทีม
- ภาคผนวก ข** วันจันทร์ที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๓ เข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง โดยมีโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ร่วม Workshop เพิ่มองค์ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน
- ภาคผนวก ค** วันศุกร์ที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๖๓ ในช่วงเข้านำเสนอผลงานจากการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง และช่วงบ่ายเข้าร่วม Workshop โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA)
- ภาคผนวก ง** วันศุกร์ที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๓ ทีมที่ชนะและได้รับการคัดเลือกนำเสนอผลงานที่สมบูรณ์ (Final Works) ต่อผู้บริหารระดับสูงจากภาครัฐบาล ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม และเข้ารับรางวัลพร้อมประกาศนียบัตรการเข้าร่วมโครงการจากรัฐสภา
- ภาคผนวก จ** - รายงานคณะกรรมการสิทธิการพัฒนารเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน สภาผู้แทนราษฎร
- รายงานคณะอนุกรรมการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐
  - รายงานที่ปรึกษาประจำคณะกรรมการที่ไม่มีค่าตอบแทน
  - รายงานที่ปรึกษา ผู้ชำนาญการ นักวิชาการ และเลขานุการประจำคณะกรรมการ
  - รายงานเจ้าหน้าที่ประจำกลุ่มงานคณะกรรมการพัฒนารเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน สภาผู้แทนราษฎร

## บทสรุปผู้บริหาร

.....

โครงการพัฒนาเยาวชนรุ่นเปลี่ยน รุ่นที่ ๒ : การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนของชุมชนในวิถีใหม่ หรือ โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากรู้เปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” เป็นโครงการนำร่องที่คณะกรรมการพัฒนาการเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน สภาผู้แทนราษฎร ได้มีมติเห็นชอบตามข้อเสนอของคณะกรรมการพิจารณาการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ในการดำเนินการจัดทำโครงการต่อยอดจากโครงการ Active Tech Citizen Season 1 : เยาวชนคนรุ่นเปลี่ยน

จากโครงการ Active Tech Citizen Season 1 ที่เป็นโครงการต้นแบบในการบ่มเพาะความเป็นเยาวชนที่มีความตระหนักรู้และตื่นตัวในการมีส่วนร่วมกับสังคมในการพัฒนาประเทศ รวมถึงสร้างเสริมการเป็นพลเมืองที่มีความตื่นตัว มีจิตอาสา เคารพกติกา ตระหนักถึงบทบาทของความเป็นพลเมืองที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อตนเองและสังคมรอบข้าง รวมถึงความเข้าใจในบริบทของสังคมปัจจุบันที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาด้วยแนวคิดหรือต้นแบบเชิงนวัตกรรมเพื่อฟื้นฟูและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน สู่โครงการ Active Tech Citizen Season 2 ที่ได้ขยายโอกาสและลดข้อจำกัดในการเข้าร่วมโครงการเพื่อให้ครอบคลุมกลุ่มเยาวชนในวงกว้างและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น รวมถึงการเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้กระบวนการให้เต็มรูปแบบมากขึ้น เพื่อให้เยาวชนได้พัฒนาแนวคิดขึ้นเป็นต้นแบบ (Prototype) และทดลอง (Test) ให้สามารถต่อยอดไปใช้ได้จริง

คณะกรรมการได้พิจารณาแล้วว่า สถานการณ์ที่โลกกำลังประสบปัญหาการแพร่ระบาดใหญ่ทั่วโลก (Pandemic) ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID – 19 หรือโควิด – ๑๙) ที่ก่อให้เกิดผลกระทบในวงกว้างด้านต่าง ๆ ที่ต้องมีการปรับตัว ปรับกลยุทธ์ และเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตและการทำงาน เพื่อเข้าสู่วิถีใหม่ “New Normal” ซึ่งหนึ่งในรูปแบบที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและชัดเจน (Disruption) คือ การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตและการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างคนในครอบครัวผ่านออนไลน์ การประชุมผ่านระบบออนไลน์ การทำงานแบบ Work From Home การทำธุรกิจออนไลน์ รวมทั้ง การเรียนรู้ผ่านระบบ E - learning เป็นต้น ดังนั้น คณะกรรมการจึงเห็นว่าภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว นอกจากจะเปิดเวทีให้เยาวชนที่มีความตื่นตัวมีความพร้อมได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและประเทศแล้ว ยังเป็นโอกาสอันเหมาะสมที่จะให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ได้นำทักษะเฉพาะรุ่น (Generation – specific skill) อันได้แก่ทักษะในการใช้เทคโนโลยีและดิจิทัล มาปรับใช้ในการบูรณาการความคิดเพื่อไปสู่ภาคปฏิบัติในสังคมที่ตนสนใจได้

โครงการ Active Tech Citizen Season 2 มีวัตถุประสงค์ ๕ ประการ คือ (๑) เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเตรียมความพร้อมและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในวิถีใหม่ (New Normal) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างยั่งยืน (๒) เพื่อเปิดโอกาสและส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีของเยาวชนในการเสนอแนวคิดและประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในฐานะพลเมืองโลก (Global Tech Citizen) (๓) เพื่อสร้างเวทีของเยาวชนในการมีส่วนร่วมนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่ การพัฒนาสังคมและการพัฒนาประเทศ อันจะนำไปสู่การกำหนดนโยบาย การตรากฎหมาย ตลอดจนการนำไปปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม (๔) เพื่อสร้างเสริมการเป็นพลเมืองที่มีความตื่นตัวตระหนักถึงการรู้จักสิทธิหน้าที่ของตนและผู้อื่น รวมถึงความเข้าใจในบริบทของสังคมปัจจุบันที่มีความหลากหลาย (Diversity of Generations) และ (๕) เพื่อ

พัฒนาโมเดลต้นแบบ (Prototype Model) ในการสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน โดยมีวงแนวทางการศึกษาโดยเน้นการมีส่วนร่วมของเยาวชนใน ๔ มิติ ได้แก่ (๑) การเข้าถึงโอกาสของเยาวชน (Accessibility) (๒) การตอบรับและความตื่นตัว (Willingness & Activeness) (๓) คุณภาพของการมีส่วนร่วม (Quality of Engagement) และ (๔) ศักยภาพในการต่อยอด (Implementation Possibility)

โดยกระบวนการและวิธีการศึกษาในโครงการรุ่นที่ ๒ ได้มีการขยายโอกาสในการให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับโครงการ รุ่นที่ ๑ เพิ่มขึ้นใน ๓ มิติ ได้แก่

มิติที่หนึ่ง ในแนวราบ (Horizontal) ได้แก่ การขยายพื้นที่จากกรุงเทพมหานครไปยังทั่วประเทศ และการขยายกลุ่มอายุจากนักเรียนนักศึกษาเป็นอายุไม่เกิน ๒๕ ปี

มิติที่สอง ในแนวตั้ง (Vertical) ได้แก่ การเปิดโอกาสให้ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการเป็นผู้เสนอประเด็นที่ตนเองสนใจตั้งแต่ต้น (Bottom Up) และการสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนกับหน่วยงานอื่น ๆ ในระดับนโยบาย (Top Down)

มิติที่สาม ในแนวลึก (In-Depth) ได้แก่ การสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีตามความสนใจของตนเอง

ในการดำเนินโครงการ Active Tech Citizen Season 2 คณะอนุกรรมการได้รับความร่วมมือจากโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) และสถาบันเพื่อการยุติธรรมแห่งประเทศไทย (องค์การมหาชน) (TIJ) ในการเข้าร่วมกำหนดแนวทางและรูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อคัดเลือกและเพิ่มองค์ความรู้ในการพัฒนาศักยภาพของกลุ่มเยาวชน ในการนำเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs) โดยการระบุปัญหาที่ต้องการเปลี่ยนแปลง (Problem Statement) เลือกพื้นที่ของปัญหา (Pilot Location) และนำเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาที่เป็นไปได้ (Potential Solution)

โครงการ Active Tech Citizen Season 2 ได้รับความสนใจจากทีมเยาวชนส่งผลงานเข้าร่วมโครงการ จำนวน ๕๓ ทีม จากนักเรียน นิสิต และนักศึกษา จากกลุ่มอายุและระดับการศึกษาที่หลากหลายจากทั่วประเทศ สามารถนำประเด็นที่ตนเองสนใจและนำเสนอการสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนกับหน่วยงานในระดับนโยบาย โดยมีทีมที่ได้รับการคัดเลือกในการเพิ่มองค์ความรู้ในการพัฒนาศักยภาพของกลุ่มเยาวชน โดยเฉพาะการเป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยี เป็นจำนวน ๑๒ ทีม โดยผลงานของทั้ง ๑๒ ทีมสามารถตอบประเด็นในการพัฒนาอย่างยั่งยืนครบถ้วนทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม

ในการประเมินการเข้าถึงโอกาสของเยาวชน (Accessibility) พบว่า การเปิดพื้นที่ให้แก่เยาวชนเพิ่มมากขึ้น เป็นการยืนยันให้เห็นว่าเยาวชนส่วนใหญ่มีความพร้อมทั้งด้านองค์ความรู้ ทักษะ และความตื่นตัวในการมีส่วนร่วมคิดร่วมทำ และนำเสนอความเห็นอย่างเต็มที่ และเป็นเยาวชนที่มีความพร้อมด้านองค์ความรู้ และทักษะนั้น มีการตอบรับและตื่นตัว (Willingness & Activeness) ในระดับสูง การเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาประเทศจะเป็นส่วนช่วยสร้างสังคมที่พร้อมในการตอบรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ผลของงานได้แสดงถึงคุณภาพของการมีส่วนร่วม (Quality of Engagement) และแสดงให้เห็นว่าเยาวชนต่างมีความคิด (Idea) ในการนำเสนอโครงการที่น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ แต่ยังคงขาดทักษะในการคิดเชิงระบบ และการบูรณาการ การจัดให้มีกระบวนการ Upskill & Innovation Workshop จึงเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาองค์ความรู้แก่เยาวชน เสริมสร้างศักยภาพในการต่อยอด (Implementation Possibility) เพื่อให้โครงการที่เยาวชนนำเสนอมีความน่าสนใจและสามารถนำไปใช้ได้จริง

ถึงแม้ว่า โครงการ Active Tech Citizen Season 2 สามารถต่อยอดโครงการ Active Tech Citizen Season 1 ในการเพิ่มการเข้าถึงโอกาสของเยาวชน (Accessibility) สร้างการตอบรับและความตื่นตัว (Willingness & Activeness) ในการมีส่วนร่วมอย่างมีคุณภาพ (Quality of Engagement) รวมถึงการส่งเสริมศักยภาพในการต่อยอด (Implementation Possibility) แต่เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาของโครงการ จึงทำให้เยาวชนไม่สามารถสร้างร่วมมือในการผลักดันโครงการให้เกิดขึ้น ดังนั้นจึงควรให้มีโครงการต่อเนื่องเป็นโครงการ Season 3 เพื่อติดตามและผลักดันให้เกิดความร่วมมือในการนำผลงานและแนวคิดที่เกิดขึ้นในโครงการ Season 2 ให้เกิดขึ้นจริง รวมทั้งผลักดันให้เยาวชนที่ได้รับคัดเลือกซึ่งมีประสบการณ์และได้รับการพัฒนาองค์ความรู้มาแล้วเป็นผู้นำ (Young Leaders) ในการให้ความรู้และแบ่งปันประสบการณ์แก่เยาวชนในรุ่นต่อไป โครงการ Season 3 จะเปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้น (Engagement) สร้างเยาวชนที่เป็นบุคคลในรุ่นต่อไปที่จะเข้ามาเปลี่ยนแปลงและพัฒนาประเทศให้ก้าวต่อไปด้วยการมีส่วนร่วมของประชาชนที่จะนำประเทศไปในทิศทางที่ประชาชนต้องการอย่างแท้จริง

เสียงจากเยาวชนคือผลสะท้อนของปัญหาที่ส่งสมมา การพัฒนาก้าวต่อไปต้องอาศัยการรับฟังและเข้าใจอย่างแท้จริง ถึงบทบาท หน้าที่ ความสามารถ ขอบเขตความรับผิดชอบ และความร่วมมือร่วมใจของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น ๆ จะสร้างให้เกิดทางออกใหม่ ๆ ที่เป็นไปได้และยอมรับได้ในหลักราก “Listening is the Key to Future Possibility”

\*\*\*\*\*

รายงานของคณะกรรมการพัฒนาการเมือง  
การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน  
สภาผู้แทนราษฎร

เรื่อง “การพัฒนาเยาวชนคนรุ่นใหม่ รุ่นที่ ๒ :  
การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนของชุมชนในวิถีใหม่”

๑. หลักการและเหตุผล

๑.๑ ความเป็นมา

การพัฒนาเยาวชนคนรุ่นใหม่ รุ่นที่ ๒ : การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนของชุมชนในวิถีใหม่ หรือ โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากรู้เปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” จัดขึ้นเพื่อต่อยอดจากโครงการ Active Tech Citizen Season 1 : เยาวชนคนรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นโครงการนำร่องของคณะอนุกรรมการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ที่ต้องการเปิดเวทีเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ รวมถึงสร้างเสริมการเป็นพลเมืองที่มีความตื่นตัว มีจิตอาสา เคารพกติกา ตระหนักถึงบทบาทของความเป็นพลเมืองที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อตนเองและสังคมรอบข้าง รวมถึงความเข้าใจในบริบทของสังคมปัจจุบันที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาด้วยแนวคิดหรือต้นแบบเชิงนวัตกรรมเพื่อฟื้นฟูและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน รวมทั้งนำเสนอแนวคิดดังกล่าวต่อภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมที่สามารถนำแนวคิดที่เป็นไปได้ต่อยอดสู่การกำหนดนโยบายหรือกฎหมายที่เท่าทันยุคสมัย นำสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง

การจัดโครงการ Active Tech Citizen Season 1 : เยาวชนคนรุ่นใหม่ ทำให้ทราบว่าเยาวชนในปัจจุบันมีความพร้อมทางด้านองค์ความรู้ ทักษะ และความตื่นตัวในการมีส่วนร่วมคิดร่วมทำ และนำเสนอความเห็น เพียงแต่ขาดโอกาสที่จะมีส่วนร่วม ซึ่งเมื่อได้รับโอกาสและเสริมพลังแล้วเยาวชนกลุ่มนี้สามารถนำองค์ความรู้ ทักษะ และเทคโนโลยีมาคิดเชิงบูรณาการแล้วนำไปประยุกต์และต่อยอดเพื่อนำเสนอแนวทางแก้ไขประเด็นปัญหาที่เยาวชนสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งพบว่าในการพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืนต้องประกอบด้วย การขยายพลังร่วมมือกันทั้งเยาวชนคนรุ่นใหม่และคนรุ่นอื่น ๆ ในบริบทของสังคมที่มีความหลากหลายรวมทั้งการสร้างความร่วมมือในวงกว้างไปยังภาคเอกชนและหน่วยงานหรือองค์กรอื่น ๆ อีกด้วย คณะอนุกรรมการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ จึงพิจารณาเห็นว่า ควรขยายโอกาสไปสู่เยาวชนให้กว้างขวางและครอบคลุมยิ่งขึ้น โดยดำเนินการจัดทำโครงการพัฒนาเยาวชนคนรุ่นใหม่ในรุ่นที่ ๒

ที่ประชุมคณะกรรมการพัฒนาการเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน สภาผู้แทนราษฎร ได้มีมติเห็นชอบตามข้อเสนอของคณะอนุกรรมการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เมื่อคราวประชุมคณะกรรมการพัฒนาการเมืองฯ ครั้งที่ ๒๒ วันพุธที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๓ ให้ขยายระยะเวลาการดำเนินงานของคณะอนุกรรมการ พร้อมทั้งเปลี่ยนแปลงตำแหน่งในคณะอนุกรรมการ เป็นดังนี้

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| ๑. นางสาวธนิษานต์ พรพงษาโรจน์          | ประธานคณะอนุกรรมการ               |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปาริณา ศรีวินิชย์ | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธานี ชัยวัฒน์     | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง   |

- |   |                        |
|---|------------------------|
| ๔. นายศิริพงษ์ รัชมี                        | อนุกรรมการ             |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นครินทร์ ปิ่นปฐมรัฐ    | อนุกรรมการ             |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชญ์วดี กิตติปัญญางาม | อนุกรรมการ             |
| ๗. นางสาวยุพาพัทธ์ วัชรากัย                 | อนุกรรมการ             |
| ๘. นางสาวจิตติรัตน์ ตันตสิรินทร์            | อนุกรรมการ             |
| ๙. นายบัณฑิต ปิ่นปฐมรัฐ                     | อนุกรรมการ             |
| ๑๐. นายสุธี อนันต์สุขสมศรี                  | อนุกรรมการและเลขานุการ |

ที่ประชุมได้มีมติตั้งที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ มีดังนี้

๑. นางสาวจุฑาทัตต์ เหล่าธรรมทัศน์
๒. นายเขตรัฐ เหล่าธรรมทัศน์
๓. นายชูศักดิ์ จันทรปฐมพงศ์
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิจ ตันตสิรินทร์
๕. นางสาวจิราทิพย์ ปักซิณ

อนึ่ง ในคราวประชุมคณะกรรมการพัฒนาการเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน ครั้งที่ ๒๔ วันพุธที่ ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๓ ที่ประชุมได้มีมติตั้ง นายสุธี พัง สายวิวัฒน์ เป็นที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ (เพิ่มเติม)

## ๑.๒ สภาพปัญหา

จากข้อค้นพบของคณะอนุกรรมการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ในการจัดโครงการเยาวชนคนรุ่นใหม่ รุ่นที่ ๑ และข้อเสนอที่เห็นควรขยายโอกาสและลดข้อจำกัดในการเข้าร่วมโครงการเพื่อให้ครอบคลุมกลุ่มเยาวชนในวงกว้างยิ่งขึ้นในโครงการพัฒนาเยาวชนคนรุ่นใหม่ รุ่นที่ ๒ ประกอบกับสถานการณ์ที่โลกกำลังประสบปัญหาการแพร่ระบาดใหญ่ทั่วโลก (Pandemic) ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID – 19 หรือโควิด – ๑๙) ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบในวงกว้างด้านต่าง ๆ ที่ต้องมีการปรับตัว ปรับกลยุทธ์ และเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตและการทำงาน เพื่อเข้าสู่วิถีใหม่ “New Normal” ซึ่งหนึ่งในรูปแบบที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและชัดเจน (Disruption) คือ การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตและการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างคนในครอบครัวผ่านออนไลน์ การประชุมผ่านระบบออนไลน์ การทำงานแบบ Work From Home การทำธุรกิจออนไลน์ รวมทั้ง การเรียนรู้ผ่านระบบ E - learning เป็นต้น ดังนั้น คณะอนุกรรมการจึงเห็นว่าภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว นอกจากจะเปิดเวทีให้เยาวชนที่มีความตื่นตัวมีความพร้อม ได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและประเทศแล้ว ยังเป็นโอกาสอันเหมาะสมที่จะให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ ได้นำทักษะเฉพาะรุ่น (Generation – specific skill) อันได้แก่ทักษะในการใช้เทคโนโลยีและดิจิทัล มาปรับใช้ในการบูรณาการความคิดเพื่อไปสู่ภาคปฏิบัติในสังคมที่ตนสนใจได้

ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นพ้องว่าควรจัดโครงการพัฒนาเยาวชนคนรุ่นใหม่ รุ่นที่ ๒ : การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนของชุมชนในวิถีใหม่ หรือ โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” เพื่อส่งเสริมมีส่วนร่วมของประชาชนกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่อันเป็นเสียงสำคัญในการพัฒนาประเทศ โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการแก้ไขปัญหาและผลกระทบทางสังคมหรือเศรษฐกิจที่เกิดจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด – ๑๙

### ๑.๓ วัตถุประสงค์

- ๑) เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเตรียมความพร้อมและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในวิถีใหม่ (New Normal) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างยั่งยืน
- ๒) เพื่อเปิดโอกาสและส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีของเยาวชนในการเสนอแนวคิดและประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในฐานะพลเมืองโลก (Global Tech Citizen)
- ๓) เพื่อสร้างเวทีของเยาวชนในการมีส่วนร่วมนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่ การพัฒนาสังคม และการพัฒนาประเทศ อันจะนำไปสู่การกำหนดนโยบาย การตรากฎหมาย ตลอดจนการนำไปปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม
- ๔) เพื่อสร้างเสริมการเป็นพลเมืองที่มีความตื่นตัวตระหนักถึงการรู้จักสิทธิหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น รวมถึงความเข้าใจในบริบทของสังคมปัจจุบันที่มีความหลากหลาย (Diversity of Generations)
- ๕) เพื่อพัฒนาโมเดลต้นแบบ (Prototype Model) ในการสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน

### ๑.๔ กรอบแนวคิดในการศึกษา

คณะกรรมการได้วางแนวทางการศึกษาโดยเน้นการมีส่วนร่วมของเยาวชนใน ๔ มิติ ดังนี้

- ๑) การเข้าถึงโอกาสของเยาวชน (Accessibility)
- ๒) การตอบรับและความตื่นตัว (Willingness & Activeness)
- ๓) คุณภาพของการมีส่วนร่วม (Quality of Engagement)
- ๔) ศักยภาพในการต่อยอด (Implementation Possibility)

### ๑.๕ กระบวนการและวิธีการศึกษา

จัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” โดยมีกระบวนการ ดังนี้

- ๑) จัดการประชุม กำหนดแนวทางและรูปแบบการจัดกิจกรรม โดยเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเยาวชนเข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูล ประกอบด้วย โครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) และสถาบันเพื่อการยุติธรรมแห่งประเทศไทย (องค์การมหาชน) (TIJ) เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อคัดเลือกและเพิ่มองค์ความรู้ในการพัฒนาศักยภาพของกลุ่มเยาวชน
- ๒) จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ผ่านรูปแบบ Online และ On Ground
- ๓) ประกาศรับสมัครกลุ่มเยาวชนเข้าร่วมโครงการ โดยการกำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน ต้องมีอายุไม่เกิน ๒๕ ปี โดยสมัครเป็นทีม ๆ ละ ๓ - ๘ คน โดยให้ส่งคลิปวิดีโอความยาวไม่เกิน ๓ นาที ในการนำเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs)
- ๔) ประกาศรายชื่อทีมที่ได้รับคัดเลือกจากคณะกรรมการ จำนวน ๑๒ ทีม ผ่านทาง Facebook Page Active Tech Citizen เยาวชนคนรุ่นใหม่
- ๕) เกณฑ์การตัดสิน พิจารณาจากเนื้อหาที่นำเสนอ ประกอบด้วย
  - ต้องมีส่วนร่วมจากคนหลากหลายกลุ่ม (Active Inclusion)
  - ต้องเป็นนวัตกรรมดิจิทัล (Tech & Digital Innovation)
  - ต้องสร้างประโยชน์และสามารถขยายผลไปสู่ชุมชนและสังคมในวงกว้างได้ (Citizen & Social Impact)

ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด โดยจะมีการประชุมเพื่อพิจารณาตัดสินคัดเลือกคลิปวิดีโอที่เยาวชนได้นำเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการ

พัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs) ในวันพฤหัสบดีที่ ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓ เวลา ๑๓.๐๐ นาฬิกา ณ ห้องประชุม คณะกรรมการ (สผ.) ๔๐๗ ชั้น ๔ อาคารรัฐสภา

๖) ทีมที่ชนะและได้รับการคัดเลือก จำนวน ๑๒ ทีม เข้าร่วมกิจกรรม ดังนี้

- วันจันทร์ที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๓ เข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง โดยมีโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ร่วม Workshop เพิ่มองค์ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน

- วันอังคารที่ ๔ - ๑๓ สิงหาคม ๒๕๖๓ เยาวชนนำองค์ความรู้ที่ได้จากการร่วม Workshop ในครั้งที่หนึ่ง ไปปรับปรุงและพัฒนาข้อเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs)

- วันศุกร์ที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๖๓ ในช่วงเข้านำเสนอผลงานจากการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง และช่วงบ่ายเข้าร่วม Workshop โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA)

- วันเสาร์ที่ ๑๕ - วันพฤหัสบดีที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๓ เยาวชนนำองค์ความรู้ที่ได้จากการร่วม Workshop ในครั้งที่สอง ไปปรับปรุงและพัฒนาข้อเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs)

๗) วันศุกร์ที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๓ ทีมที่ชนะและได้รับการคัดเลือก จำนวน ๑๒ ทีม เข้าร่วมกิจกรรมดังนี้

- นำเสนอผลงานที่สมบูรณ์ (Final Works) ต่อผู้บริหารระดับสูงจากภาครัฐบาล ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

- เข้ารับรางวัล ๑ ละ ๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมประกาศนียบัตรการเข้าร่วมโครงการจากรัฐสภา

๘) วันเสาร์ที่ ๒๒ สิงหาคม - วันอาทิตย์ที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๓ เยาวชนนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการนำเสนอต่อผู้บริหารระดับสูงไปพัฒนาและจัดทำคลิปวิดีโอข้อเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs) เสนอต่อคณะกรรมการ

๙) วันจันทร์ที่ ๒๑ กันยายน ๒๕๖๓ คณะอนุกรรมการนำคลิปวิดีโอของทีมที่ได้รับคัดเลือก ทั้ง ๑๒ ทีม เผยแพร่ต่อสาธารณะในรูปแบบออนไลน์

(<https://www.youtube.com/playlist?list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b>)

อย่างไรก็ตาม กระบวนการและวิธีการศึกษาในโครงการรุ่นที่ ๒ ได้มีการขยายโอกาสในการให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับโครงการ รุ่นที่ ๑ เพิ่มขึ้นใน ๓ มิติ ได้แก่

มิติที่หนึ่ง ในแนวราบ (Horizontal) ได้แก่ การขยายพื้นที่จากกรุงเทพมหานครไปยังทั่วประเทศและการขยายกลุ่มอายุจากนักเรียนนักศึกษาเป็นอายุไม่เกิน ๒๕ ปี

มิติที่สอง ในแนวตั้ง (Vertical) ได้แก่ การเปิดโอกาสให้ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการเป็นผู้เสนอประเด็นที่ตนเองสนใจตั้งแต่ต้น (Bottom Up) และการสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนกับหน่วยงานอื่น ๆ ในระดับนโยบาย (Top Down)

มิติที่สาม ในแนวลึก (In-Depth) ได้แก่ การสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีตามความสนใจของตนเอง

## ๑.๖ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑) เยาวชนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑ ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการร่วมกับสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ (NIA) เพื่อต่อยอดความคิดในการนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับชุมชนและสังคมอย่างเป็นรูปธรรม

๒) กลไกต้นแบบในการจัดกิจกรรมสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างยั่งยืน

๓) แนวคิดและโมเดลต้นแบบในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนและสังคม โดยมาจากการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่ได้รับโอกาสจากทำงานร่วมกันของโครงการ

๔) ประชาชนทั่วไปที่สนใจ ได้มีความตระหนักรู้และเห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในวิถีใหม่ (New Normal) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างยั่งยืน

## ๒. แนวคิด ทฤษฎี และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

### ๒.๑ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)

ในปี พ.ศ. ๒๕๕๘ (ค.ศ. ๒๐๑๕) องค์การสหประชาชาติเสนอวาระการพัฒนา ๒๐๓๐ (Agenda 2030) ในการประชุมสมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติ ซึ่งวาระการพัฒนาระดับโลกนี้ก็คือการร่วมกันบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๙ หรือ ค.ศ. ๒๐๓๐ ซึ่งวาระการพัฒนา ๒๐๓๐ และ SDGs ได้รับการตอบรับอย่างดีจากประเทศสมาชิก โดยมีประเทศสมาชิกทั้งหมด ๑๙๓ ประเทศลงนามรับรองวาระการพัฒนาดังกล่าวในวันที่ ๒๕ กันยายน ๒๕๕๘ ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่ลงนามรับรองวาระการพัฒนาดังกล่าวด้วย

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาขึ้นใหม่ขององค์การสหประชาชาติ โดยอาศัยกรอบความคิดที่มองการพัฒนาเป็นมิติ (Dimensions) ของ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ให้มีความเชื่อมโยงกัน เพื่อให้เป้าหมายการพัฒนาใหม่แทนเป้าหมายการพัฒนาแห่งสหัสวรรษ หรือ Millennium Development Goals (MDGs) อันประกอบด้วย ๘ เป้าหมายหลักที่สิ้นสุดลงไป

โดยเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นทิศทางการพัฒนาที่ถูกกำหนดขึ้น ประกอบไปด้วย ๑๗ เป้าหมาย คือ

๑) ยุติความยากจนทุกรูปแบบในทุกพื้นที่ (End poverty in all its forms everywhere)

๒) ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการ และส่งเสริมการเกษตรกรรมที่ยั่งยืน (End hunger, achieve food security and improved nutrition and promote sustainable agriculture)

๓) สร้างหลักประกันการมีสุขภาพดีและส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกวัย (Ensure healthy lives and promote well-being)

๔) สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all)

๕) บรรลุความเสมอภาคระหว่างเพศ และเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับผู้หญิงและเด็กหญิงทุกคน (Achieve gender equality and empower all women and girls)

๖) สร้างหลักประกันให้มีน้ำใช้ และมีการบริหารจัดการน้ำและการสุขาภิบาลอย่างยั่งยืนสำหรับทุกคน (Ensure availability and sustainable management of water and sanitation for all)

๗) สร้างหลักประกันว่าทุกคนเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ในราคาที่สามารถซื้อหาได้ เชื่อถือได้ และยั่งยืน (Ensure access to affordable, reliable, sustainable and modern energy for all)

๘) ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่ และการมีงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน (Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all)

๙) สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความต้านทานและยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืนและส่งเสริมนวัตกรรม (Build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation)

๑๐) ลดความไม่เสมอภาคภายในและระหว่างประเทศ (Reduce inequality within and among countries)

๑๑) ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ มีความทั่วถึง ปลอดภัยพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง และยั่งยืน (Make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable)

๑๒) สร้างหลักประกันให้มีรูปแบบการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน (Ensure sustainable consumption and production patterns)

๑๓) ดำเนินการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และผลกระทบ (Take urgent action to combat climate change and its impacts)

๑๔) อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืน เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources for sustainable development)

๑๕) ปกป้อง ป่าฟื้นฟู และส่งเสริมการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน การบริหารจัดการป่าไม้ที่ยั่งยืน การต่อต้านการแปรสภาพเป็นทะเลทราย หยุดยั้งการเสื่อมโทรมของดินและฟื้นฟูสภาพดิน และหยุดยั้งการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forest, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss)

๑๖) ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมที่เอื้อต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงกระบวนการยุติธรรม และสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ และทุกคนสามารถเข้าถึงในทุกระดับ (Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels)

๑๗) เสริมสร้างความแข็งแกร่งของกลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลก เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Strengthen the means of implementation and revitalize the Global Partnership for Sustainable Development) (ที่มา : <https://www.un.or.th/globalgoals/th/the-goals/>)



## ๒.๒ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### ๒.๒.๑ The 4C's of 21st Century Skills

ภาคีความร่วมมือเพื่อการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ หรือ P21 (The Partnership for 21st Century Learning) ซึ่งเป็นเครือข่ายความร่วมมือที่จัดตั้งขึ้นในปี ค.ศ. ๒๐๐๒ ที่สหรัฐอเมริกา มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดมาตรฐานการศึกษาที่เน้นสร้างทักษะความรู้ที่จำเป็นสำหรับนักเรียน ทั้งในด้านการทำงาน และการดำเนินชีวิตให้สอดคล้องกับความเป็นไปได้ดังกล่าว ได้นำเสนอแนวคิด 4C's ทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑ (The 4C's of 21st Century Skills) โดยทักษะที่จำเป็นนี้แบ่งออกเป็น ๔ ด้าน ได้แก่ ๑) การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity) ๒) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ๓) การสื่อสาร (Communication) และ ๔) การทำงานเป็นทีม (Collaboration)

๑) **การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity)** คือ การคิดนอกกรอบและต่อยอดมีกระบวนการความคิดเปิดกว้าง เป็นตัวของตัวเองไม่ซ้ำใคร (Originality) สามารถมองหาโอกาสและประเมินความเป็นไปได้ ถ่ายทอดความคิดให้ผู้อื่นเข้าใจได้และยอมรับมุมมองผู้อื่นอย่างใจกว้าง และสามารถต่อยอดไอเดียความคิดสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นรูปธรรมขึ้น

๒) **การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเองได้ (Critical Thinking)** คือ การช่างสังเกต มองเห็นปัญหา ตั้งคำถามอธิบายเหตุและผลตามสถานการณ์และมุมมองที่หลากหลายได้ มองภาพรวมเพื่อไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางจากระบบที่ซับซ้อน ออกประเมินและตัดสินใจจากการสังเกต หรือหลากหลายมุมมอง หาข้อมูลหลักฐานข้อพิสูจน์ได้ ถอดบทเรียนความรู้ ข้อเสนอแนะหรือสิ่งที่ควรปรับปรุงจากประสบการณ์ และแก้ไขปัญหาด้วยวิธีที่ต่างไปจากเดิม หรือรู้จักประยุกต์หนทางแก้ปัญหามาใช้กับเรื่องใหม่ได้

๓) **การสื่อสาร (Communication)** คือ การสื่อสารได้ถูกต้องเหมาะสมมีทักษะการพูด เขียน และสื่อภาษากายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ (เช่น เพื่อแจ้งข่าว สอน โนมน้าว หรือปลุกกระตุ้น) รับข้อมูล และตีความหมายได้ถูกต้อง รวมถึงนำเสนอต่อผู้อื่นได้ชัดเจน ปรับใช้สื่อและเทคโนโลยีให้เหมาะกับจุดประสงค์ และสามารถประเมินประสิทธิภาพของแต่ละสื่อได้ สื่อสารได้ในทุกบริบทที่แตกต่างหลากหลาย (รวมถึงใช้ภาษาได้มากกว่า ๑ ภาษา)

๔) **การทำงานเป็นทีม (Collaboration)** คือ การทำงานร่วมกับผู้อื่นทำงานเป็นทีม ยืดหยุ่น ปรับตัวให้ทำงานในสถานการณ์หรือทีมที่แตกต่างกันได้ เพื่อเป้าหมายเดียวกัน และยอมรับความสามารถและความแตกต่างของปัจเจกบุคคลควบคู่ไปกับการมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

(ที่มา : <https://thepotential.org/2018/10/19/4cs-for-21st-century-learning/>)

### ๒.๒.๒ การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (Civic Education) (ปริญญา เทวานฤมิตรกุล, ๒๕๕๕.)

การปกครองในระบอบ “ประชาธิปไตย” ไม่เพียงแต่จะต้องมีกติกา หรือรัฐธรรมนูญที่จะกำหนด รูปแบบหรือระบบที่ใช้ในการปกครองประเทศภายใต้หลักการดังที่ได้กล่าวมาเท่านั้น สิ่งที่สำคัญไม่น้อยไปกว่ากันก็คือ คนหรือประชาชนผู้ซึ่งเป็น “เจ้าของประเทศ” ที่มีสิทธิเสรีภาพในประเทศอย่างเสมอภาคกัน จะต้องมีความสามารถในการปกครองตนเอง ระบอบประชาธิปไตยที่เป็นการปกครองโดยประชาชนหรือ การปกครองที่ประชาชนปกครองตนเองจึงจะประสบความสำเร็จได้ “พลเมือง” ของระบอบประชาธิปไตย จึงไม่เหมือนกับ “พลเมือง” ของการปกครองระบอบอื่น “พลเมือง” ของการปกครองระบอบอื่นจะมีคุณสมบัติอย่างไรจะขึ้นอยู่กับอำเภอใจของผู้เป็นเจ้าของอำนาจของประเทศจะกำหนดให้เป็น ขณะที่ “พลเมือง” ของระบอบประชาธิปไตยจะเป็นเจ้าของประเทศ “พลเมือง” ของระบอบประชาธิปไตย จึงมีอิสรภาพในการเลือกวิถีชีวิตและมีสิทธิเสรีภาพอย่างเสมอภาคกัน แต่ถ้าทุกคนต่างใช้สิทธิเสรีภาพของตน โดยไม่รับผิดชอบต่อค่านึงถึงสิทธิของเจ้าของประเทศคนอื่น ไม่คำนึงถึงส่วนรวม หรือเห็นแต่ประโยชน์ของตนเอง สังคมก็ย่อมเต็มไปด้วยความวุ่นวายมีแต่ปัญหาและประชาธิปไตย หรือ “การปกครองตนเอง

ของประชาชน” ก็ย่อมไปไม่รอดเพราะประชาธิปไตยมิใช่ระบอบการปกครองตามอำเภอใจหรือใครอยากจะทำอะไรก็ทำโดยไม่คำนึงถึงส่วนรวม อิสรภาพของ “พลเมือง” จึงมิใช่อิสรภาพตามอำเภอใจ หากเป็นอิสรภาพที่ควบคู่กับความรับผิดชอบ คือรับผิดชอบต่อตนเองต่อผู้อื่นและต่อสังคม “ความเป็นพลเมือง” (citizenship) ของระบอบประชาธิปไตยจึงหมายถึง การเป็นสมาชิกของสังคมที่มีอิสรภาพควบคู่กับความรับผิดชอบ และมีสิทธิเสรีภาพควบคู่กับหน้าที่ โดยมีความสามารถในการยอมรับความแตกต่างและเคารพกติกาในการอยู่ร่วมกัน พร้อมทั้งมีส่วนร่วมต่อความเป็นไปและการแก้ปัญหาของสังคมของตนเอง ประเทศที่ปกครองโดยระบอบประชาธิปไตยอาจมีการให้น้ำหนักคุณสมบัติของ “ความเป็นพลเมือง” ที่แตกต่างกันบ้างแต่โดยสรุปแล้ว “พลเมือง” ในระบอบประชาธิปไตยประกอบไปด้วยลักษณะ ๖ ประการดังต่อไปนี้ คือ ๑) รับผิดชอบต่อตนเองและพึ่งตนเองได้ ๒) เคารพสิทธิผู้อื่น ๓) เคารพความแตกต่าง ๔) เคารพหลักความเสมอภาค ๕) เคารพกติกา และ ๖) รับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวมซึ่งจะได้กล่าวเป็นลำดับไปดังนี้

**๑) รับผิดชอบต่อตนเองและพึ่งตนเองได้** ระบอบประชาธิปไตย คือระบอบการปกครองที่ประชาชนเป็นเจ้าของอำนาจสูงสุดของประเทศ ประชาชนในประเทศจึงมีฐานะเป็นเจ้าของประเทศ เมื่อประชาชนเป็นเจ้าของประเทศ ประชาชนจึงเป็นเจ้าของชีวิต และมีสิทธิเสรีภาพในประเทศของตนเอง ทำนองเดียวกับเจ้าของบ้านมีสิทธิเสรีภาพในบ้านของตน ระบอบประชาธิปไตยจึงทำให้เกิดหลักสิทธิเสรีภาพ และทำให้ประชาชนมีอิสรภาพ คือเป็นเจ้าของชีวิตตนเอง “พลเมือง” ในระบอบประชาธิปไตยจึงเป็นไท คือเป็นอิสระชนที่รับผิดชอบต่อตนเองและพึ่งตนเองได้ไม่ยอมตนอยู่ภายใต้อิทธิพลอำนาจ หรือภายใต้ “ระบบอุปถัมภ์” ของผู้ใด เด็กจะกลายเป็น “ผู้ใหญ่” และเป็น “พลเมือง” หรือสมาชิกคนหนึ่งของสังคมได้อย่างแท้จริงเมื่อสามารถรับผิดชอบต่อตนเองได้

**๒) เคารพสิทธิผู้อื่น** ในระบอบประชาธิปไตยทุกคนเป็นเจ้าของประเทศ ทุกคนจึงมีสิทธิเสรีภาพ แต่ถ้าทุกคนใช้สิทธิเสรีภาพโดยคำนึงถึงแต่ประโยชน์ของตนเอง หรือเอาแต่ความคิดของตนเองเป็นที่ตั้ง โดยไม่คำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นหรือไม่สนใจว่าจะเกิดความเดือดร้อนแก่ผู้ใด ย่อมจะทำให้เกิดการใช้สิทธิเสรีภาพที่กระทบกระทั่งกันจนกระทั่งไม่อาจที่จะอยู่ร่วมกันอย่างผาสุกต่อไปได้ ประชาธิปไตยก็จะกลายเป็นอนาธิปไตย (อนาธิปไตย หมายถึง ภาวะที่บ้านเมืองไม่มีรัฐบาล ไม่มีกฎหมายและระเบียบ ทำให้เกิดความวุ่นวายทางการเมือง) เพราะทุกคนเอาแต่สิทธิเสรีภาพของตนเองเป็นใหญ่ สุดท้ายประเทศชาติย่อมจะไปไม่รอด การใช้สิทธิเสรีภาพในระบอบประชาธิปไตยจึงจำเป็นต้องมีขอบเขตคือใช้สิทธิเสรีภาพได้เท่าที่ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น “พลเมือง” ในระบอบประชาธิปไตยจึงต้องเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น และจะต้องไม่ใช้สิทธิเสรีภาพของตนไปละเมิดสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น

**๓) เคารพความแตกต่าง** เมื่อประชาชนเป็นเจ้าของประเทศ ประชาชนจึงมีเสรีภาพในประเทศของตนเองดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ระบอบประชาธิปไตยจึงให้เสรีภาพและยอมรับความหลากหลายของประชาชน ประชาชนจึงแตกต่างกันได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเมืองการเลือกอาชีพ วิถีชีวิต ความเชื่อทางศาสนา หรือความคิดเห็นทางการเมือง ดังนั้น เพื่อมิให้ความแตกต่างนำมาซึ่งความแตกแยก “พลเมือง” ในระบอบประชาธิปไตยจึงต้องยอมรับและเคารพความแตกต่างของกันและกันเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันได้ ถึงแม้จะแตกต่างกันและจะต้องไม่มีการใช้ความรุนแรงต่อผู้ที่เห็นแตกต่างไปจากตนเอง ถึงแม้จะไม่เห็นด้วยแต่จะต้องยอมรับว่าคนอื่นมีสิทธิที่จะแตกต่างหรือมีความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากเราได้และต้องยอมรับโดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจว่าทำไมเขาถึงเชื่อหรือเห็นแตกต่างไปจากเรา และไม่ต้องพยายามไปบังคับให้คนอื่นมาคิดเหมือนเรา “พลเมือง” จึงคุยเรื่องการเมืองกันในบ้านได้ถึงแม้จะเลือกพรรคการเมืองคนละพรรคหรือมีความคิดเห็นทางการเมืองคนละข้างกันก็ตาม

**๔) เคารพหลักความเสมอภาค** อำนาจสูงสุดของประเทศนั้นเป็นของประชาชนทุกคน ประชาชนทุกคนจึงเป็นเจ้าของประเทศร่วมกัน เมื่อเป็นเจ้าของร่วมกันทุกคนจึงมีส่วนในประเทศอย่างเท่า ๆ กัน

ดังนั้น ประชาชนทุกคนไม่ว่าจะเป็นใคร ไม่ว่าจะร่ำรวยหรือยากจน ไม่ว่าจะมียศหรืออะไร ไม่ว่าจะเป็นเจ้าของหรือเป็นลูกน้องสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นเพียงความแตกต่างโดยทุกคนล้วนแต่เท่าเทียมกันในฐานะที่เป็นเจ้าของประเทศ ดังนั้น “พลเมือง” จึงต้องเคารพหลักความเสมอภาคและจะต้องเห็นคนเท่าเทียมกัน คือเห็นคนเป็นแนวระนาบ (Horizontal) เห็นตนเท่าเทียมกับคนอื่น และเห็นคนอื่นเท่าเทียมกับตน ไม่ว่าจะยากดีมีจนทุกคนล้วนมีศักดิ์ศรีของความเป็นเจ้าของประเทศอย่างเสมอกัน ถึงแม้จะมีการพึ่งพาอาศัยแต่จะเป็นไปอย่างเท่าเทียม ซึ่งจะแตกต่างอย่างสิ้นเชิงจากสังคมแบบอำนาจนิยมหรือสังคมนิยม ซึ่งโครงสร้างสังคมจะเป็นแนวตั้ง (Vertical) ที่ประชาชนไม่เสมอภาค ไม่เท่าเทียม ไม่ใช้อิสระชนและมองเห็นคนเป็นแนวตั้ง มีคนที่อยู่สูงกว่า และมีคนที่อยู่ต่ำกว่า โดยจะยอมคนที่อยู่สูงกว่าแต่จะเหยียดคนที่อยู่ต่ำกว่าซึ่งมีใช้ลักษณะของ “พลเมือง” ในระบอบประชาธิปไตย

**๕) เคารพกติกา** ประชาธิปไตยต้องใช้กติกาหรือกฎหมายในการปกครอง ไม่ใช่อำเภอใจหรือใช้กำลังโดยทุกคนต้องเสมอภาคกันภายใต้กติกานั้น แต่ถึงแม้จะมีกฎหมายหรือมีกติกาแต่หากว่าประชาชนไม่เคารพหรือไม่ปฏิบัติตามกติกาก็หาประโยชน์อันใดไม่ ระบอบประชาธิปไตยจึงจะประสบความสำเร็จได้ ต่อเมื่อมี “พลเมือง” ที่เคารพกติกาและยอมรับผลของการละเมิดกติกา “พลเมือง” จึงต้องเคารพ “กติกา” ถ้ามีปัญหาหรือมีความขัดแย้งเกิดขึ้นก็ต้องใช้วิถีทางประชาธิปไตยและใช้กติกาในการแก้ไขไม่เล่นนอกกติกา และไม่ใช้กำลังหรือความรุนแรง

**๖) รับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม** สังคมหรือประเทศชาติมิได้ดีขึ้นหรือแย่ลงโดยตัวของมันเอง ที่สังคมแย่ลงไปทุกวันนี้เป็นเพราะการกระทำของคน ในทางกลับกันสังคมก็ย่อมจะดีขึ้นได้ด้วย การกระทำของคนในสังคม “พลเมือง” ในระบอบประชาธิปไตยจึงเป็นผู้ที่ตระหนักว่าตนเองเป็นสมาชิกคนหนึ่งของสังคมและรับผิดชอบต่อการกระทำของตน “พลเมือง” จึงไม่ใช่คนที่ใช้สิทธิเสรีภาพตามอำเภอใจแล้วทำให้สังคมเสื่อมหรือเลวร้ายลงไป หากเป็นผู้ที่ใช้สิทธิเสรีภาพโดยตระหนักอยู่เสมอว่าการกระทำใด ๆ ของตนเองย่อมมีผลต่อสังคมและส่วนรวม “พลเมือง” จึงต้องรับผิดชอบต่อสังคม และมองตนเองเชื่อมโยงกับสังคม เห็นตนเองเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาและมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาที่ตนเอง โดยเริ่มต้นที่ตนเอง คือ ร่วมแก้ปัญหาด้วยการไม่ก่อปัญหาและลงมือทำด้วยตนเอง ไม่ใช่เอาแต่เรียกร้องคนอื่นหรือเรียกร้องแต่รัฐบาล ให้แก้ปัญหาแล้วตนเองก็ก่อปัญหานั้นต่อไป

### ๒.๒.๓ ความหมาย “Active Tech Citizen”

ความหมาย “Active Citizen” (วารสาร สามโกเศศ, ๒๕๕๘.) Active Citizen เป็นหนึ่งในคำเหล่านั้น Citizen เป็นคำที่รู้จักกันมานานและมักแปลว่า “พลเมือง” ซึ่งหมายถึง “กำลังของเมือง” (พล + เมือง) การอธิบายคำว่า Active Citizen ซึ่งใช้กันมากในวงการศึกษายุคปัจจุบัน คำว่า Citizen เป็นแนวคิดของตะวันตกซึ่งเชื่อมโยงไปถึงนคร (City-states) ของกรีกโบราณ ซึ่งมีเมืองหรือนครที่ปกครองในหลายรูปแบบอยู่เป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะป็นระบบกษัตริย์ หรือระบบการเลือกบุคคล หรือคณะบุคคลขึ้นมาเป็นผู้ปกครอง ฯลฯ คนที่เป็น Citizen จะเป็น “สมาชิก” ของนครและมีสิทธิต่าง ๆ ตามที่นครให้หรือพูดอีกอย่างหนึ่งว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างนครกับบุคคลหนึ่ง Citizen ใช้กันเรื่อยมา (ในยุคโรมันก็เรียกว่า Citizens of Rome เป็นต้น) ในประวัติศาสตร์จนเมื่อประมาณกว่า ๒๐ ปีที่ผ่านมาเกิดคำว่า Global Citizen ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเป็นสมาชิกของโลก หรือคำว่า Netizen ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเป็นส่วนหนึ่งของ internet ล่าสุดที่ได้ยินกันบ่อย ๆ ก็คือ Active Citizen คำนี้เกี่ยวข้องกับ Citizen ที่ Active หรืออย่างไร Citizen ประเภท Passive หรือแม้แต่ Lazy Citizen รวมอยู่ด้วยหรือไม่ Active Citizenship หรือสถานะของการเป็น Active Citizen โยงใยกับปรัชญาซึ่งนำเสนอว่าสมาชิกขององค์กร (ไม่ว่าธุรกิจหรือรัฐ) หรือของประเทศ ล้วนต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ถึงแม้ว่าบุคคลนั้นจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบทบาทในด้านการปกครองเลยก็ตามที่พูดง่าย ๆ ก็คือบุคคลทั้งหลายต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ถึงแม้ว่าตนเอง

จะไม่ได้เป็นเจ้าของหน้าที่ของรัฐก็ตาม เหตุผลของการกล่าวอ้างเช่นนี้ก็ คือ ทุกคนเมื่อเกิดมาได้รับสิทธิจากรัฐและในฐานะมนุษย์ก็ได้รับประโยชน์โดยธรรมชาติ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองได้รับในฐานะสมาชิกของรัฐ เมื่อเกิดมาก็มีสัญชาติและมีสิทธิได้รับประโยชน์ต่าง ๆ จากภาครัฐ เช่น ได้รับการคุ้มครองภายใต้สิทธิตามกฎหมายต่าง ๆ ในฐานะพลเมือง ฯลฯ ดังนั้นในฐานะพลเมืองจึงจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อในการตอบแทนให้แก่รัฐ เมื่อเกิดมาในโลกก็เป็นสมาชิกของมนุษยชาติหรือเผ่าพันธุ์ Homo Sapien ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายจากทุกประเทศ ใครจะฆ่าฟันไม่ได้ (ในขณะที่หากเกิดมาเป็นสัตว์ก็ไม่ได้การคุ้มครองเช่นนี้) ดังนั้น เมื่อมนุษย์เขาอยู่กันมาโดยมีหน้าตาแบบมนุษย์ ปัจจุบันประมาณ ๑๕๐,๐๐๐ ปี (ประมาณ ๗,๕๐๐ ชั่วคน) และได้ทำให้เกิดความอยู่รอดสืบทอดกันมาแถมช่วยกันพัฒนาโลกเราจนมีความสุขสบายเหนือกว่าสัตว์อื่น ๆ ทั้งปวง มนุษย์จึงจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อโลกสิ่งแวดล้อม

ประเด็นของ Active Citizenship คือเรื่องของสิทธิและความรับผิดชอบต่อความสมดุลระหว่างสองสิ่งนี้เป็นสิ่งพึงปรารถนาเพราะช่วยให้เกิดความยั่งยืนถ้าชาวโลกทุกคนเป็น Active Citizen อย่างเข้มแข็ง ปัญหาเรื่องโลกร้อนจะได้รับการแก้ไขอย่างง่ายดายเพราะทุกคนตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง แต่ละคนจะกระทำการต่าง ๆ ภายใต้ความรับผิดชอบต่อตนเอง เช่น ไม่เผาไหม้ให้เกิดก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์เกินควร ใช้พลังงานต่าง ๆ เท่าที่จำเป็น อาสาสมัครร่วมรณรงค์สิ่งที่เป็นประโยชน์มีจิตสาธารณะไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม ทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ฯลฯ คนที่เรียกว่าเป็น Active Citizen ก็คือคนที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมมีบทบาทในชุมชนมีจิตอาสา (กระทำการต่าง ๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนแก่ตนเอง) และจิตสาธารณะ (มีจิตที่เห็นแก่ประโยชน์ของสังคมเป็นหลัก) ศรัทธาในการริใช้เคิลทรัพยากรเพื่อถนอมสิ่งแวดล้อม รักสันติภาพ ร่วมบริจาคทรัพยากรเพราะตระหนักดีว่าเป็นความรับผิดชอบต่อตนเอง อังกฤษเป็นประเทศผู้นำในเรื่องแนวคิด Active Citizen โดยมีสาเหตุมาจากความกังวลใจในเรื่องการให้ความสนใจแก่การเลือกตั้งของคนรุ่นใหม่ของอังกฤษ ในหลายปีที่ผ่านมา รัฐบาลอังกฤษบังคับให้การศึกษา เรื่อง Citizenship แก่เด็กทุกคนจนถึงอายุ ๑๔ ปี

ในปัจจุบันแนวคิด Active Citizen ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงมหาวิทยาลัยแพร่กระจายไปทั่วโลก ไม่ว่าในอังกฤษ สกอตแลนด์ เดนมาร์ก แคนาดา สหรัฐอเมริกา ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหลายมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา Active Citizenship เป็นวิชาบังคับในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ซึ่งอาจตรงกับวิชา “หน้าที่พลเมือง” ของไทยในสมัยก่อน ปัจจุบันคำว่า “ความเป็นพลเมือง” ดูจะมาแทนที่ “หน้าที่พลเมือง” ความเป็นพลเมืองนั้นถือว่าต้องทำให้เกิดมิใช่เป็นเพียงหน้าที่เท่านั้น สิ่งที่ต้องทำให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลเพื่อให้เป็นทรัพยากรที่มีค่าของสังคม “กำลังของเมือง” ก็คือ

- (ก) การเคารพความแตกต่างของผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหน้าตา ความเชื่อ เชื้อชาติ
- (ข) เคารพสิทธิและความเสมอภาค
- (ค) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง
- (ง) เคารพกฎหมายและกฎกติกาของสังคม
- (จ) ใฝ่สันติภาพ

Active Citizen มิได้เกิดขึ้นเพียงเพราะได้เรียนวิชานี้หรือท่องจำกจำกัดความได้ หากเกิดจากการปมเพาะโดยพ่อแม่ ครู และสังคม ข้ามระยะเวลาผ่านประสบการณ์ให้ความรับผิดชอบต่อสิ่งซึ่งฝังอยู่ในตัวทุกคน ทุกคนที่เกิดในแผ่นดินไทยล้วนมีฐานะเป็นพลเมืองไทย (Thai Citizen) แต่ถ้าจะเป็น Active Citizen แล้วจะต้องเป็นคนมีความรับผิดชอบต่อ (ที่มา : <https://thaipublica.org/2015/08/varakorn-125/>)  
หมายเหตุ : ตีพิมพ์ครั้งแรก คอลัมน์ “อาหารสมอง” กรุงเทพธุรกิจ ฉบับวันอังคารที่ ๒๕ สิงหาคม ๒๕๕๘

**Active Citizen** มีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

**ปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี**

ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองที่ดีตามกฎหมาย อาทิ ไปใช้สิทธิเลือกตั้ง การเสียภาษี การเข้ารับการศึกษา การประกอบอาชีพ การดำรงตนอยู่ในกรอบศีลธรรมอันดีงาม

**มีจิตอาสา**

เอื้อเฟื้อแบ่งปัน ใช้ศักยภาพของตนเองที่มีอยู่ช่วยเหลือหรือสร้างประโยชน์ให้กับผู้อื่นและสังคมอย่างสม่ำเสมอ

**ไม่นิ่งดูตายต่อปัญหา**

ไม่นิ่งดูตายต่อปัญหาที่เกิดขึ้นกับสังคมส่วนรวม ให้ความสนใจศึกษาข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจและวิเคราะห์ถึงสาเหตุ พร้อมทั้งเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ๆ โดยเริ่มจากตัวเอง

**มีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม**

ยึดถือประโยชน์ของส่วนรวมเป็นคุณค่าหลักในการดำเนินชีวิต ให้ความสำคัญต่อการเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างหรือผดุงความเป็นธรรม ความเสมอภาค ความผาสุกร่วมกันของสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต

**คุณลักษณะของ Active Citizen**

- ดูแลตนเองได้ : สามารถรับผิดชอบตนเองได้ ไม่เป็นภาระผู้อื่น

- เคารพกติกา : อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสงบสุข

- รู้สิทธิ รู้หน้าที่ : เคารพความแตกต่างหลากหลาย เคารพสิทธิผู้อื่น ให้ความสำคัญกับความ

เสมอภาค

- ไม่นิ่งดูตายเรื่องส่วนรวม : มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

(ที่มา : [https://www.scbfoundation.com/media\\_knowledge/document/292-AD-active-citizen-13736](https://www.scbfoundation.com/media_knowledge/document/292-AD-active-citizen-13736) มูลนิธิสยามกัมมาจล)

สำหรับคำว่า “Tech” มาจากคำว่า **Technology** หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์, เครื่องมือ, เครื่องจักร, วัสดุ หรือ แม้กระทั่งที่ไม่ได้เป็นสิ่งของที่จับต้องได้ เช่น กระบวนการต่าง ๆ เทคโนโลยี เป็นการประยุกต์ นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ และก่อให้เกิดประโยชน์ ในทางปฏิบัติ แก่มวลมนุษยชาติคือเทคโนโลยีเป็นการนำเอาความรู้ ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการประดิษฐ์สิ่งของต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ส่วนที่เป็นข้อแตกต่างอย่างหนึ่งของเทคโนโลยีกับวิทยาศาสตร์ คือเทคโนโลยีจะขึ้นอยู่กับปัจจัย ทางเศรษฐกิจเป็นสินค้ามีการซื้อขาย ส่วนความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เป็นสมบัติส่วนรวมของ ชาวโลกมีการเผยแพร่โดยไม่มีการซื้อขายแต่อย่างใดกล่าวโดยสรุปคือเทคโนโลยีสมัยใหม่เกิดขึ้นโดยมีความรู้ทางวิทยาศาสตร์เป็นฐานรองรับ ลักษณะของเทคโนโลยีสามารถจำแนกออกได้เป็น ๓ ลักษณะ คือ (Heinich , Molenda and Russell. ๑๙๙๑ : ๔๔๙)

๑) เทคโนโลยีในลักษณะของกระบวนการ (Process) เป็นการใช้อย่างเป็นระบบของวิธีการทางวิทยาศาสตร์หรือความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รวบรวมไว้ เพื่อนำไปสู่ผลในทางปฏิบัติ โดยเชื่อว่าเป็นกระบวนการที่เชื่อถือได้และนำไปสู่การแก้ปัญหาต่าง ๆ

๒) เทคโนโลยีในลักษณะของผลผลิต (Product) หมายถึง วัสดุและอุปกรณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้กระบวนการทางเทคโนโลยี

๓) เทคโนโลยีในลักษณะผสมของกระบวนการและผลผลิต (Process and Product) เช่น ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งมีการทำงานเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเครื่องกับโปรแกรม เทคโนโลยีชีวภาพประโยชน์ที่สำคัญที่สุดของเทคโนโลยีชีวภาพในอนาคต คือ การพัฒนาพันธุ์พืชและสัตว์ เพื่อเพิ่มผลผลิตอาหารเลี้ยง

ชาวโลก การปฏิวัติทางเทคโนโลยีชีวภาพที่กำลังจะเกิดขึ้น จะมีความสำคัญต่อมนุษยชาติไม่น้อยไปกว่าการปฏิวัติทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

(ที่มา : <https://sites.google.com/site/technologystudentfive/thekhnoloyi-hmay-thung-xari>)

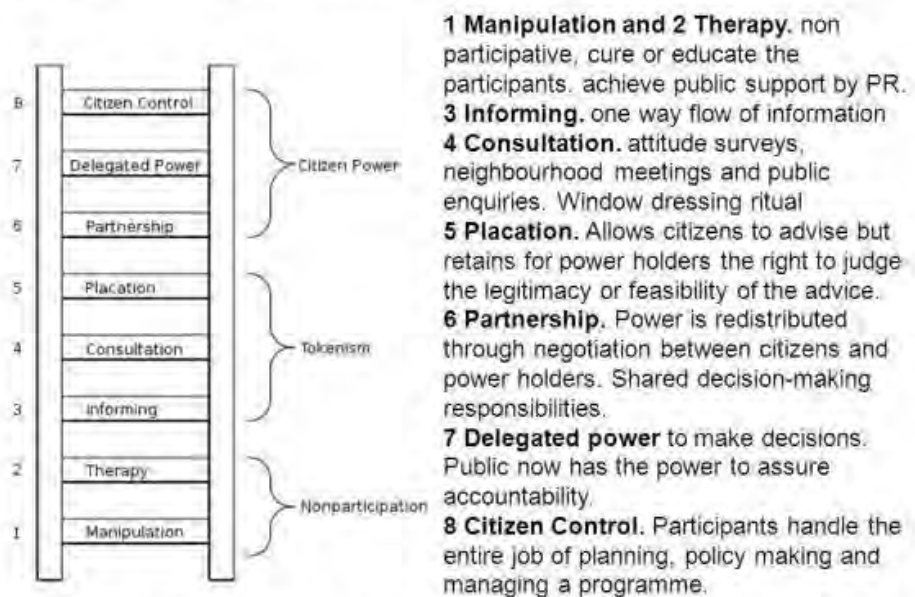
thung-xari)

เนื่องจากคณะอนุกรรมการเห็นว่าโลกยุคปัจจุบันกำลังถูกพัฒนาเปลี่ยนแปลงอย่างเฉียบพลันด้วยเทคโนโลยี (Technological Disruption) ที่เติบโตและก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว และทำให้สังคมเรากำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Society) อย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงและสิ่งใหม่ ๆ ในยุคดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วแทบจะทุกวินาทีนั้นเป็นความใหม่ที่คนรุ่นเก่าไม่เคยรู้จักหรือเผชิญมาก่อน ในขณะที่คนรุ่นใหม่กลับคุ้นเคยและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้เป็นอย่างดี เป็นธรรมชาติ จึงควรมีการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

### ๒.๒.๔ แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วม (Participation) เป็นกระบวนการสื่อสารในระบบเปิดซึ่งเป็นการสื่อสารสองทางระหว่างบุคคลกลุ่มบุคคลชุมชนหรือองค์การในการดำเนินกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายกิจกรรม ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ซึ่งการมีส่วนร่วมจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานพัฒนาร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมการดำเนินการ และร่วมรับผลประโยชน์โดยมีเป้าหมายเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายร่วมกัน ของกลุ่มและเป็นการเสริมสร้างความสามัคคีความรู้สึกร่วมรับผิดชอบกับกลุ่มด้วย (ยุพาพร รูปงาม, ๒๕๔๕ : ๕)

### A Ladder of Citizen Participation, Arnstein, 1969



<http://lithgow-schmidt.dk/sherry-arnstein/ladder-of-citizen-participation.html>

ตามแนวคิดของ Sherry R. Arnstein (๑๙๖๙) ระดับของการมีส่วนร่วมของประชาชนสามารถแบ่งออกได้เป็นทั้งหมด ๘ ระดับ ดังต่อไปนี้

๑. ระดับความถูกจัดการได้ (Manipulation) กลุ่มประชาชนที่รวมตัวกันในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คณะกรรมการที่ปรึกษา คณะกรรมการตรวจสอบ ฯลฯ เปรียบเสมือน “ตรายาง” ที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างหรือแสวงหาการสนับสนุน แทนที่จะเป็นการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างแท้จริง ลำดับขั้นต่ำสุดของขั้นบันไดแห่งการมีส่วนร่วมนี้แสดงถึงการบิดเบือนการมีส่วนร่วมของประชาชนให้ประชาชนให้กลายเป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์กิจกรรมหรือนโยบายของผู้มีอำนาจ

๒. ระดับการบำบัดรักษา (Therapy) : จากการทดลองพฤติกรรมกลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ความไร้ซึ่งอำนาจ (The Powerless) เปรียบเสมือนความเจ็บป่วยทางจิตใจ ภายใต้สมมติฐานนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามีส่วนร่วมในการกิจกรรมอย่างเข้มข้นจึงเป็นสาเหตุของความเจ็บป่วยแต่อย่างใด

๓. ระดับการให้ข้อมูลข่าวสาร (Informing) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิหน้าที่ ความรับผิดชอบ และทางเลือกนโยบายต่างๆแก่ประชาชนถือเป็นการมีส่วนร่วมของประชาชนที่แท้จริง อย่างไรก็ตาม วัตถุประสงค์ของการมีส่วนร่วมในระดับนี้ คือ การไหลข้อมูลทางเดียว (One Way Flow Information) และไม่ได้มีช่องทางสำหรับการตอบสนองความต้องการหรือการให้อำนาจแก่ประชาชนในการต่อรองแต่อย่างใด ดังนั้น ข้อมูลข่าวสารที่ประชาชนได้รับมักอยู่ ณ ขั้นตอนท้ายสุดของการวางแผนแล้ว ประชาชนแทบไม่มีโอกาสในการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมและโครงการที่ถูกออกแบบมา เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร ดังกล่าว ได้แก่ สื่อสารมวลชน เอกสารสรุปแผนงาน/โครงการ โปสเตอร์และการให้ข้อมูลตามการร้องขอต่าง ๆ รวมถึงแนวคิด

๔. ระดับการปรึกษาหารือ (Consultation) การชักชวนให้ประชาชนออกมาแสดงความคิดเห็น เช่น การสำรวจความคิดเห็น การประชุมชุมชน การทำประชาพิจารณ์ ฯลฯ กิจกรรมดังกล่าวเป็นวิธีการ พยายามดึงดูดประชาชนให้มาเข้าร่วมและปริมาณการมีส่วนร่วม ยังสามารถวัดผลออกเป็นเชิงปริมาณได้ เช่น จำนวนประชาชนที่เข้าร่วมการประชุม จำนวนเอกสารที่แจกออกไป จำนวนแบบสอบถามที่ประชาชนตอบ ฯลฯ

๕. ระดับการปลอบใจ (Placation) ประชาชนเริ่มที่จะมีอิทธิพล แต่ยังคงอยู่ภายใต้สภาวะของการทำให้ประชาชนตระหนักถึงความชอบธรรมของภาครัฐ (Tokenism) อยู่ กล่าวคือ ประชาชนสามารถให้คำปรึกษาหรือเข้าร่วมในกระบวนการวางแผนได้อย่างไม่มีของเขตแต่การตัดสินใจ ในขั้นสุดท้ายยังคงเป็นดุลยพินิจของผู้มีอำนาจที่สามารถเอาคำปรึกษาหรือคำแนะนำของประชาชนมาพิจารณาประกอบการตัดสินใจ ทั้งนี้ โอกาสที่ประชาชนจะได้รับการปลอบใจขึ้นอยู่กับ ๑) คุณภาพความช่วยเหลือทางเทคนิค ระหว่างที่ประชาชนจัดลำดับนโยบาย (Policy Prioritization) และ ๒) ระดับการรวมตัวกันของกลุ่มประชาชน เพื่อกดดันให้ผู้มีอำนาจรับฟังและตัดสินใจ ตามการจัดลำดับความสำคัญของนโยบายที่พวกเขาได้เสนอให้ไป

๖. ระดับความร่วมมือ (Partnership) อำนาจถูกจัดสรรผ่านการต่อรองระหว่างประชาชนกับผู้ที่มีอำนาจ ทั้งสองฝ่ายมีความรับผิดชอบในการวางแผนและตัดสินใจร่วมกัน ภายใต้รูปแบบของคณะกรรมการนโยบายร่วม (Joint Policy Boards) คณะกรรมการวางแผน รวมทั้งคณะกรรมการแก้ไขความขัดแย้งต่าง ๆ

๗. ระดับอำนาจการเป็นตัวแทน (Delegated Power) : ประชาชนสามารถมีบทบาทในการตัดสินใจวางแผนและดำเนินการตามแผนงานต่าง ๆ ได้ประกันถึงการรับผิดชอบต่อสังคม (Accountability) โดยภาครัฐซึ่งจะป้องกันไม่ให้เกิดการตัดสินใจในนโยบายของรัฐแตกต่างไปจากความคิดเห็นร่วมกันของประชาชนและภาครัฐที่เกิดจากการต่อรองกับประชาชนระหว่างกัน การเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมนี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่จะตอบสนองปัญหาหรือความต้องการของประชาชนในแต่เนิ่น ๆ ไม่รื้อให้ถึงกระบวนการตรวจสอบหรือติดตามผลนโยบายแต่อย่างใด

๘. ระดับการควบคุมโดยประชาชน (Citizen Control) ประชาชนได้รับการประกันว่านโยบายและการบริหารแผนงานหรือโครงการใด ๆ ก็ตามที่ตนมีส่วนร่วมนั้นจะเป็นไปในทิศทางที่ประชาชนต้องการอย่างแท้จริง รวมทั้งยังสามารถต่อรองข้อกำหนดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและไม่มีใครสามารถมาเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดเหล่านั้นได้ภายหลัง

นอกจากนี้ มีผู้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้มากมาย ยกตัวอย่างเช่น

**อรรถัย กิณฑล (๒๕๔๖)** กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของประชาชน คือกระบวนการซึ่งประชาชน หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้มีโอกาสแสดงทัศนะแลกเปลี่ยนข้อมูล และความคิดเห็นเพื่อแสวงหาทางเลือกและการตัดสินใจต่างๆ เกี่ยวกับโครงการที่เหมาะสม และเป็นที่ยอมรับร่วมกัน ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจึงควรเข้าร่วมในกระบวนการนี้ตั้งแต่เริ่ม จนกระทั่งถึงการติดตามและประเมินผล เพื่อให้เกิดความเข้าใจ, การรับรู้, การเรียนรู้, การปรับเปลี่ยนโครงการร่วมกัน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อทุกฝ่าย

**ถวิลวดี บุรีกุล (๒๕๔๘)** กล่าวว่า การมีส่วนร่วมจะต้องเป็นกระบวนการดำเนินการอย่างแข็งขัน ซึ่งหมายถึง บุคคลหรือกลุ่มที่มีส่วนร่วมได้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มและได้มุ่งใช้ความพยายามตลอดจนความเป็นตัวของตัวเอง ที่จะดำเนินการตามที่ริเริ่มนั้น และการมีส่วนร่วมคือ การที่ได้มีการจัดการที่จะใช้ความพยายาม ที่จะเพิ่มความสามารถที่จะควบคุมทรัพยากรและระเบียบในสถาบันต่าง ๆ ในสภาพสังคมนั้น ๆ โดยกลุ่มที่ดำเนินการและความเคลื่อนไหวที่จะดำเนินการนี้ไม่ถูกควบคุมโดยทรัพยากรและระเบียบต่าง ๆ

**Batten (อ้างถึงใน พัชรี พงษ์ศิริ, ๒๕๔๑)** สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมว่าต้องการให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ โดยถือเสมือนว่าเป็นแบบฝึกหัดในการพัฒนาคน ให้ต้องใช้ความคิดตัดสินใจ วางแผน และดำเนินการเองอยู่เสมอ ซึ่งจะเป็นหนทางทำให้สมองของคนเกิดการพัฒนา รวมทั้งต้องยึดหลักต่อไปนี้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ได้แก่ ๑) หลักการช่วยตนเอง ๒) หลักการให้ประชาชนมีส่วนร่วม และ ๓) หลักประชาธิปไตยในการดำเนินงาน

**Davis & Newstrom (๑๙๘๙)** ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมเป็นเรื่องของความเกี่ยวข้องทางด้านจิตใจ และความรู้สึกนึกคิดของแต่ละคน ที่มีต่อกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของกลุ่ม หรือเป็นแรงกระตุ้นที่ช่วยทำให้มีความสำเร็จ ซึ่งเป็นเป้าหมายของกลุ่ม หรือเป็นความรับผิดชอบต่อกิจกรรมร่วมกันด้วยการเข้าไปเกี่ยวข้อง (Involvement) ช่วยเหลือ (Contribution) และร่วมรับผิดชอบ (Responsibility)

(ที่มา : <http://eduservice.ru.ac.th/download/research1.docx>)

การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองของเยาวชน (Civic Engagement of Youth) ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติอย่างอัตโนมัติแต่เป็นกระบวนการที่ต้องใช้ระยะเวลาในการพัฒนาให้เกิดขึ้น (Zaff, Youniss, & Gibson, ๒๐๐๙ : ๑๑) Wilkenfeld, Lauckhatdt และ Torney – Purta (๒๐๑๐ : ๒๐๒ – ๒๐๓) อธิบายว่า กระบวนการพัฒนาการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการของมนุษย์ตามทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของ Erikson (๑๙๖๘) ในเกือบทุกขั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพัฒนาการของวัยเด็กช่วงเป็นทารก ช่วงเข้าโรงเรียน และช่วงวัยรุ่น สำหรับการวัดการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง Amna (๒๐๑๒ : ๖๑๓) ให้ทัศนะว่า การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองเป็นตัวแปรที่มีหลายมิติทั้งในรูปค่านิยม ความเชื่อ ทัศนคติ ความรู้สึก ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาพบว่า การวัดองค์ประกอบการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองไม่มีรูปแบบเฉพาะเจาะจงขึ้นอยู่กับบริบทที่ต่างกัน สำหรับงานวิจัยในประเทศไทย ดารุณี ทิพยกุลไพโรจน์ และวรรณิ แกมเกตุ (๒๕๕๘) ทำการพัฒนาตัวบ่งชี้การมีส่วนร่วมกับความเป็นพลเมืองของนักเรียนไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในช่วงวัยรุ่นตอนกลางโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบพบว่า องค์ประกอบการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองของนักเรียนไทยแบ่งออกเป็น ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ และด้านพฤติกรรม ทั้งนี้ จากการค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวัดการมีส่วนร่วม โดยการศึกษาของ Fredricks, Blumenfeld, และ Paris (๒๐๐๔) กำหนดองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมออกเป็น ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านพฤติกรรม ด้านความรู้สึก และด้านปัญญา ต่อมา Bobek และคณะ (๒๐๐๙) และ Zaff, Boyd, Li, Lerner และ Lerner (๒๐๑๐) ได้ พัฒนาเครื่องมือ

การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง โดยวัดครอบคลุมองค์ประกอบทั้งสาม นอกจากนี้ Zaff, Kawashima - Ginsberg, Lin, Lamb, Balsano และ Lerner (๒๐๑๑ : ๑๒๐๘) ยังได้สนับสนุนให้วัดการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองตามแนวคิดของ Fredricks และคณะ (๒๐๐๔) ด้วย ทั้งนี้ การวัดการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองโดยแบ่งองค์ประกอบออกเป็น ๓ ด้านดังกล่าว ยังสอดคล้องกับ ศรีญู หมั่นทรัพย์ (๒๕๕๑) ที่เสนอแนะให้พัฒนาความเป็นพลเมืองแก่เยาวชนไทยโดยเน้นในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

การพัฒนาการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองให้กับเยาวชนเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ โดยการศึกษาของ Eccles และ Gootman (๒๐๐๒ as cited in Benson, Scales, Hamilton, & Sesma JR., ๒๐๐๖ : ๙๐๙) อธิบายว่า การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองเป็นการสร้างพัฒนาการทางสังคมแก่วัยรุ่นก่อนให้เกิดการพัฒนาเยาวชนในเชิงบวก (Positive Youth Development : PYD) Ludden (๒๐๑๑) ทำการวิจัยพบว่า การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองของวัยรุ่นเกิดจากการเข้าไปมีส่วนร่วมปฏิบัติกิจกรรมด้านพลเมืองส่งผลทำให้วัยรุ่นเกิดความยึดมั่นผูกพันต่อการเรียน และมีการรับรู้ต่อผู้ปกครอง และเพื่อนในด้านบวกสอดคล้องกับ Chan, Ou และ Reynolds (๒๐๑๔) ที่พบว่า วัยรุ่นที่มีการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองมีความพึงพอใจในชีวิตเข้าไปมีส่วนร่วมทางด้านพลเมือง ลงทะเบียนเรียนต่อ และมีอัตราการทำผิดกฎหมายระดับต่ำ เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ ปัจจุบันประเทศไทยให้ความสำคัญต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองกับประชาชนเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการที่คณะกรรมการนโยบายปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (กนป.) ได้แต่งตั้งคณะกรรมการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองด้านพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดี รวมทั้งได้จัดทำยุทธศาสตร์พัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง พ.ศ. ๒๕๕๓ - ๒๕๖๑ ขึ้น โดยมีสาระสำคัญ ๔ ประการคือ ๑) การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองสำหรับเด็กและเยาวชน ๒) การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองสำหรับผู้ใหญ่ครอบครัวและชุมชน ๓) การสร้างพลเมืองในวงกว้างและการสร้างความตระหนักในสังคมโดยใช้สื่อมวลชน และ ๔) การเชื่อมประสานเครือข่ายภาครัฐและเอกชนเพื่อให้ทุกหน่วยงานมุ่งสู่เป้าหมายด้านการสร้างความเป็นพลเมือง เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนหรือหลักสูตรในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองให้กับประชาชนจากหน่วยเล็กในระดับพลเมืองของครอบครัวจนกระทั่งถึงหน่วยใหญ่ในระดับพลเมืองของโลก (ทัศนวัลย์ เนียมบุบผา, ๒๕๕๔ : ๔) ดังนั้น การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองให้กับเยาวชนไทยเพื่อให้กลายเป็นพลเมืองที่มีความกระตือรือร้นเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจการสาธารณะ และมีความรับผิดชอบต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสอดคล้องกับการพัฒนาเยาวชนในเชิงบวกและนโยบายหลักด้านการพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับประชาชนของประเทศไทย

(ที่มา : <http://bsris.swu.ac.th/thesis/56199150071AP8992555f.pdf>)

### ๒.๒.๕ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

Design Thinking คือ การคิดเชิงออกแบบ คือการคิดแก้ปัญหาที่สามารถนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ การคิดเชิงออกแบบนั้นเน้นทำความเข้าใจว่าคนต้องการอะไร และมักเริ่มต้นจาก “ปัญหา” ซึ่งการคิดเชิงออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford d school) ประกอบไปด้วยการทำงาน ๕ ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) การตั้งกรอบโจทย์ (Define) การสร้างความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) หากพิจารณาในภาพรวมจะเห็นได้ว่า สองขั้นตอนแรกคือการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) และการตั้งกรอบโจทย์ (Define) เป็นขั้นตอนแห่งการสร้างความเข้าใจและตีความปัญหา เพื่อตั้งเป้าหมายของโครงการ ขั้นตอนที่สาม การสร้างความคิด (Ideate) คือขั้นตอนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากหลาย ๆ คนในทีมเพื่อสร้างคำตอบหรือทางเลือกวิธีแก้ปัญหาใหม่ และขั้นตอนที่สี่และห้า การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ การทดสอบ (Test) คือขั้นตอนทดสอบแนวคิดกับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายและพัฒนาต้นแบบ

เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่มีคุณภาพและมีประโยชน์ รวมถึงคุณค่าต่อกลุ่มเป้าหมายก่อนนำไปใช้จริงในวงกว้าง

โดยหลักการคิดเชิงออกแบบ มีทั้งหมด ๓ หลักการ คือ

๑) คิดอย่าง “เข้าใจ” เป็นวิธีการคิดผ่านสิ่งที่เขาพูด ทำ คิด และรู้สึก เพื่อให้เข้าใจปัญหาจากมุมมองของคนที่เราจะแก้ปัญหาให้ ซึ่งการคิดอย่างเข้าใจอาจสามารถทำได้ผ่านทาง การสังเกต การสอบถาม หรือการมีประสบการณ์ร่วม

๒) คิดแบบ “ไม่มีกรอบ” การคิดแบบไม่มีกรอบ มีกระบวนการในการคิด ดังนี้

(๒.๑) ต้องตั้งคำถามที่ถูกต้อง ก่อนจะเริ่มหาคำตอบ ดังนั้นจึงต้องเริ่มตั้งคำถามก่อน โดยใช้ฟอร์ม “เราจะ.....ได้อย่างไร”

(๒.๒) ได้คำถามแล้วคิดคำตอบ โดยใช้วิธี Ideate (Idea + Create) หรือการ Brainstorming โดยมีหลักการในการระดมสมองที่ดี คือ

- ต้องพูดทีละคน
- เน้นปริมาณมากกว่าคุณภาพ
- ออกไอเดียให้กระชับ
- ต่อยอดไอเดียกัน
- ส่งเสริมไอเดียบ้า ๆ
- วาดรูปก็ได้
- อย่าออกนอกเรื่อง
- อย่าวิจารณ์ไอเดียคนอื่น

การคิดแบบไม่มีกรอบโดยการระดมสมองจะมีอุปกรณ์ช่วยเสริมในกระบวนการคิด ซึ่งอุปกรณ์ประกอบการจัดกิจกรรมก็เป็นสิ่งที่สามารถหาได้ทั่วไป ประกอบด้วย โปสเตอร์และปากกา เนื่องจากเป็นสิ่งที่ย้ายที่ได้ เปิดพื้นที่ให้ทุกคนมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นเท่า ๆ กัน ทุกคนมีพื้นที่ของตัวเอง โดยมีพื้นที่ที่จำกัด

๓) คิดเร็ว ทำเร็ว นำไอเดียไปแปลงให้เป็น “ผลงาน” โดยคำนึงถึง “เวลา” และ “ค่าใช้จ่าย” ที่จำกัด โดยมีวิธีการคือ

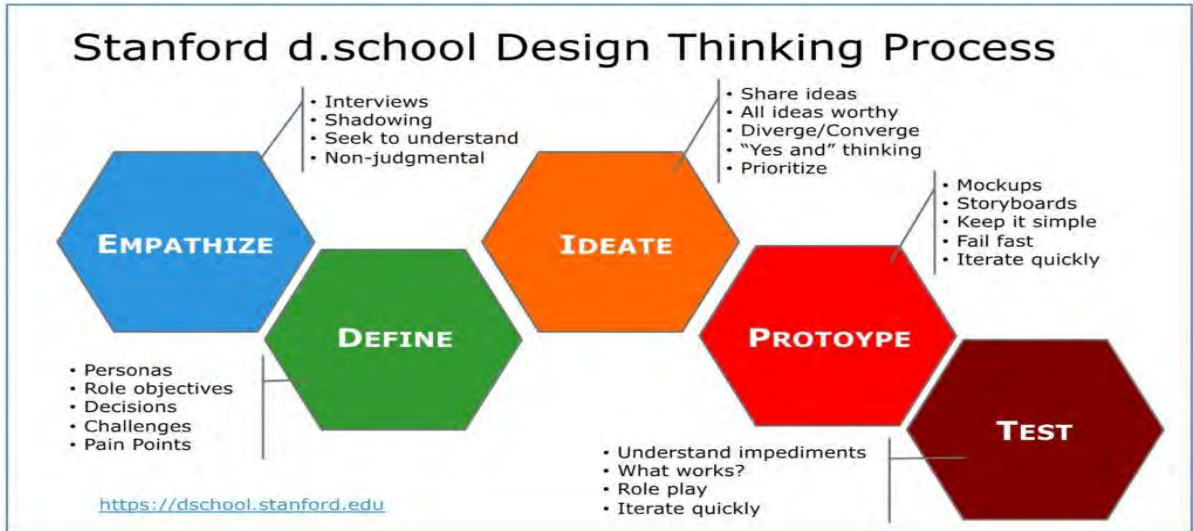
(๓.๑) ทดลองสร้างต้นแบบ (Prototype) และยึดหลักทดลองหลาย ๆ ครั้ง ล้มเหลวบ่อย ๆ ล้มเหลวให้เร็ว เพื่อจะได้รับเรียนรู้ความผิดพลาด

- Fail Cheap เพื่อให้ความผิดพลาดนั้นมีราคาถูก
- Fail Fast เพื่อให้ความผิดพลาดนั้นเกิดขึ้นเร็วแต่เนิ่น ๆ
- Fail Forward เพื่อให้ความผิดพลาดเป็นบทเรียนในการก้าวต่อไป

(๓.๒) สร้างต้นแบบที่จับต้องได้และมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ ใช้ของง่าย ๆ ไม่ต้องใช้ของจริง โดยผลงานการออกแบบอาจเป็นไปได้อย่างหลากหลาย ไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่เพียงแต่ผลิตภัณฑ์โดยตรงเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็นสื่ออื่น ๆ ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมได้ อาทิ

- ฉากหรือบรรยากาศ (Scence)
- อุปกรณ์ตัวช่วยบางอย่าง (Props / Touch Point)
- บทบาทของพนักงานที่กำหนดขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา (Roles)

ทั้งนี้ ในโครงการ “Active Tech Citizen เยาวชนคนรุ่นใหม่” เยาวชนสามารถประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบนี้ในการแก้ปัญหาสังคมที่อยู่บริเวณรอบ ๆ โรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ที่มา : <http://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>

### ๒.๓ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองของพลเมืองและเยาวชน แบ่งได้เป็น ๒ กลุ่มประเภท ได้แก่ กลุ่มกฎหมายที่กำหนดเป็นสิทธิเสรีภาพ และหน้าที่โดยตรงของประชาชนและรัฐ ในการให้พลเมืองมีส่วนร่วมทางการเมือง และกลุ่มกฎหมายที่สนับสนุนส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนและเยาวชน ดังที่ได้จำแนกตามลำดับศักดิ์ของกฎหมายต่อไปนี้

#### ๒.๓.๑ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐

##### หมวด ๓ สิทธิและเสรีภาพของปวงชนชาวไทย

มาตรา ๔๑ บุคคลและชุมชนย่อมมีสิทธิ

(๑) ได้รับทราบและเข้าถึงข้อมูลหรือข่าวสารสาธารณะในครอบครองของหน่วยงานของรัฐ ตามที่กฎหมายบัญญัติ

(๒) เสนอเรื่องราวร้องทุกข์ต่อหน่วยงานของรัฐและได้รับแจ้งผลการพิจารณาโดยรวดเร็ว

มาตรา ๔๓ บุคคลและชุมชนย่อมมีสิทธิ

(๑) อนุรักษ์ ฟื้นฟู หรือส่งเสริมภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และจารีตประเพณี อันดีงามทั้งของท้องถิ่นและของชาติ

(๒) จัดการ บำรุงรักษา และใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความหลากหลายทางชีวภาพอย่างสมดุลและยั่งยืนตามวิธีการที่กฎหมายบัญญัติ

(๓) เข้าชื่อกันเพื่อเสนอแนะต่อหน่วยงานของรัฐให้ดำเนินการใดอันจะเป็นประโยชน์ต่อประชาชนหรือชุมชน หรืองดเว้นการดำเนินการใดอันจะกระทบต่อความเป็นอยู่อย่างสงบสุขของประชาชนหรือชุมชนและได้รับแจ้งผลการพิจารณาโดยรวดเร็ว ทั้งนี้ หน่วยงานของรัฐต้องพิจารณาข้อเสนอแนะนั้น โดยให้ประชาชนที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพิจารณาด้วยตามวิธีการที่กฎหมายบัญญัติ

(๔) จัดให้มีระบบสวัสดิการของชุมชน

สิทธิของบุคคลและชุมชนตามวรรคหนึ่ง หมายความว่ารวมถึงสิทธิที่จะร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นหรือรัฐในการดำเนินการดังกล่าวด้วย

## หมวด ๔ หน้าที่ของปวงชนชาวไทย

มาตรา ๕๐ บุคคลมีหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(๗) ไปใช้สิทธิเลือกตั้งหรือลงประชามติอย่างอิสระโดยคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมของประเทศเป็นสำคัญ

## หมวด ๕ หน้าที่ของรัฐ

มาตรา ๕๔ รัฐต้องดำเนินการให้เด็กทุกคนได้รับการศึกษาเป็นเวลาสิบสองปี ตั้งแต่ก่อนวัยเรียนจนจบการศึกษาภาคบังคับอย่างมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย

รัฐต้องดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษาตามวรรคหนึ่ง เพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย โดยส่งเสริมและสนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและภาคเอกชนเข้ามีส่วนร่วมในการดำเนินการด้วย

รัฐต้องดำเนินการให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจัดให้มีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชนในการจัดการศึกษาทุกระดับ โดยรัฐมีหน้าที่ดำเนินการ กำกับ ส่งเสริม และสนับสนุนให้การจัดการศึกษาดังกล่าวมีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล ทั้งนี้ ตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติซึ่งอย่างน้อยต้องมีบทบัญญัติเกี่ยวกับการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ และการดำเนินการและตรวจสอบการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนการศึกษาแห่งชาติด้วย

การศึกษาทั้งปวงต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ สามารถเชี่ยวชาญได้ตามความถนัดของตน และมีความรับผิดชอบต่อครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

ในการดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนาตามวรรคสอง หรือให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามวรรคสาม รัฐต้องดำเนินการให้ผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์ได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการศึกษาตามความถนัดของตน

มาตรา ๕๗ รัฐต้อง

(๑) อนุรักษ์ ฟื้นฟู และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และจารีตประเพณีอันดีงามของท้องถิ่นและของชาติ และจัดให้มีพื้นที่สาธารณะสำหรับกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชน ชุมชน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ได้ใช้สิทธิและมีส่วนร่วมในการดำเนินการด้วย

(๒) อนุรักษ์ คุ้มครอง บำรุงรักษา ฟื้นฟู บริหารจัดการ และใช้หรือจัดให้มีการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความหลากหลายทางชีวภาพ ให้เกิดประโยชน์อย่างสมดุลและยั่งยืน โดยต้องให้ประชาชนและชุมชนในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมดำเนินการและได้รับประโยชน์จากการดำเนินการดังกล่าวด้วยตามที่กฎหมายบัญญัติ

มาตรา ๕๘ รัฐต้องเปิดเผยข้อมูลหรือข่าวสารสาธารณะในครอบครองของหน่วยงานของรัฐ ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับความมั่นคงของรัฐหรือเป็นความลับของทางราชการตามที่กฎหมายบัญญัติ และต้องจัดให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูลหรือข่าวสารดังกล่าวได้โดยสะดวก

มาตรา ๖๑ รัฐต้องจัดให้มีมาตรการหรือกลไกที่มีประสิทธิภาพในการคุ้มครองและพิทักษ์สิทธิของผู้บริโภคต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้ข้อมูลที่เป็นจริง ด้านความปลอดภัย ด้านความเป็นธรรมในการทำสัญญา หรือด้านอื่นใดอันเป็นประโยชน์ต่อผู้บริโภค

มาตรา ๖๕ รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติเป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาลเพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกันเพื่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายดังกล่าว

การจัดทำกำหนดเป้าหมาย ระยะเวลาที่จะบรรลุเป้าหมาย และสาระที่พึงมีใน ยุทธศาสตร์ชาติให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กฎหมายบัญญัติ ทั้งนี้ กฎหมายดังกล่าวต้องมีบทบัญญัติ เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมและการรับฟังความคิดเห็นของประชาชนทุกภาคส่วนอย่างทั่วถึงด้วย

#### **หมวด ๖ แนวนโยบายแห่งรัฐ**

มาตรา ๗๑ (วรรคสาม) รัฐพึงให้ความช่วยเหลือเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ ผู้ยากไร้ และผู้ด้อยโอกาสให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ และคุ้มครองป้องกันมิให้บุคคลดังกล่าวถูกใช้ ความรุนแรงหรือปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม รวมตลอดทั้งให้การบำบัดฟื้นฟูและเยียวยาผู้ถูกกระทำการดังกล่าว (วรรคสี่) ในการจัดสรรงบประมาณ รัฐพึงคำนึงถึงความจำเป็นและความต้องการที่แตกต่าง กันของเพศ วัยและสภาพของบุคคล ทั้งนี้ เพื่อความเป็นธรรม

มาตรา ๗๗ รัฐพึงจัดให้มีกฎหมายเพียงพอที่จำเป็น และยกเลิกหรือปรับปรุงกฎหมาย ที่หมดความจำเป็นหรือไม่สอดคล้องกับสภาพการณ์ หรือที่เป็นอุปสรรคต่อการดำรงชีวิตหรือการประกอบ อาชีพโดยไม่ชักช้าเพื่อมิให้เป็นภาระแก่ประชาชน และดำเนินการให้ประชาชนเข้าถึงตัวบทกฎหมายต่าง ๆ ได้โดยสะดวกและสามารถเข้าใจกฎหมายได้ง่ายเพื่อปฏิบัติตามกฎหมายได้อย่างถูกต้อง

ก่อนการตรากฎหมายทุกฉบับ รัฐพึงจัดให้มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากกฎหมายอย่างรอบด้านและเป็นระบบ รวมทั้งเปิดเผยผลการรับฟังความคิดเห็นและ การวิเคราะห์นั้นต่อประชาชน และนำมาประกอบการพิจารณาในกระบวนการตรากฎหมายทุกขั้นตอน เมื่อกฎหมายมีผลใช้บังคับแล้ว รัฐพึงจัดให้มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของกฎหมายทุกกรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยรับฟังความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องประกอบด้วย เพื่อพัฒนากฎหมายทุกฉบับให้สอดคล้องและเหมาะสมกับ บริบทต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป

รัฐพึงใช้ระบบอนุญาตและระบบคณะกรรมการในกฎหมายเฉพาะกรณีที่จำเป็น พึงกำหนดหลักเกณฑ์การใช้ดุลพินิจของเจ้าหน้าที่ของรัฐและระยะเวลาในการดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่บัญญัติไว้ในกฎหมายให้ชัดเจน และพึงกำหนดโทษอาญาเฉพาะความผิดร้ายแรง

มาตรา ๗๘ รัฐพึงส่งเสริมให้ประชาชนและชุมชนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ ด้านต่าง ๆ การจัดทำบริการสาธารณะทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น การตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐ การต่อต้านการทุจริตและประพฤติมิชอบ รวมตลอดทั้งการตัดสินใจทางการเมือง และการอื่นใดบรรดาที่อาจ มีผลกระทบต่อประชาชนหรือชุมชน

มาตรา ๘๕ บุคคลผู้มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ เป็นผู้มียสิทธิเลือกตั้ง

(๒) มีอายุไม่ต่ำกว่าสิบแปดปีในวันเลือกตั้ง

#### **ส่วนที่ ๔ บทที่ใช้แก่สภาทั้งสอง**

มาตรา ๑๓๓ ร่างพระราชบัญญัติให้เสนอต่อสภาผู้แทนราษฎรก่อน และจะเสนอได้ก็แต่โดย

(๓) ผู้มียสิทธิเลือกตั้งจำนวนไม่น้อยกว่าหนึ่งหมื่นคนเข้าชื่อเสนอกฎหมายตามหมวด ๓

สิทธิและเสรีภาพของปวงชนชาวไทย หรือหมวด ๕ หน้าหนึ่งของรัฐ ทั้งนี้ ตามกฎหมายว่าด้วยการเข้าชื่อเสนอ กฎหมาย

#### **หมวด ๑๖ การปฏิรูปประเทศ**

มาตรา ๒๕๘ ให้ดำเนินการปฏิรูปประเทศอย่างน้อยในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผล ดังต่อไปนี้

ข. ด้านการบริหารราชการแผ่นดิน

(๑) ให้มีการนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการบริหารราชการแผ่นดินและการจัดทำบริการสาธารณะ เพื่อประโยชน์ในการบริหารราชการแผ่นดิน และเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ประชาชน

### **๒.๓.๒ พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง**

#### **๒.๓.๒.๑ พระราชบัญญัติว่าด้วยการเข้าชื่อเสนอกฎหมาย พ.ศ. ๒๕๕๖**

มาตรา ๕ ผู้มีสิทธิเข้าชื่อร้องขอต่อประธานรัฐสภาเพื่อให้รัฐสภาพิจารณาร่างพระราชบัญญัติหรือญัตติขอแก้ไขเพิ่มเติมรัฐธรรมนูญตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ต้องเป็นผู้มีสิทธิเลือกตั้งอยู่ในวันที่ยื่นคำร้องขอต่อประธานรัฐสภา ตามมาตรา ๙ หรือมาตรา ๑๒ แล้วแต่กรณี

การเข้าชื่อเสนอร่างพระราชบัญญัติต้องมีผู้มีสิทธิเลือกตั้งรวมกันไม่น้อยกว่าหนึ่งหมื่นคน การเข้าชื่อเสนอญัตติขอแก้ไขเพิ่มเติมรัฐธรรมนูญต้องมีผู้มีสิทธิเลือกตั้งรวมกันไม่น้อยกว่าห้าหมื่นคน

#### **๒.๓.๒.๒ พระราชบัญญัติว่าด้วยการเข้าชื่อเสนอข้อบัญญัติท้องถิ่น พ.ศ. ๒๕๔๒**

มาตรา ๔ ผู้มีสิทธิเลือกตั้งในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นใดมีจำนวนไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนผู้มีสิทธิเลือกตั้งในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนั้น มีสิทธิเข้าชื่อร้องขอต่อประธานสภาท้องถิ่นเพื่อดำเนินการให้สภาท้องถิ่นพิจารณาออกข้อบัญญัติท้องถิ่นได้

#### **๒.๓.๒.๓ พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ. ๒๕๒๘**

มาตรา ๑๐ สภากรุงเทพมหานครประกอบด้วยสมาชิกสภากรุงเทพมหานครจำนวนเขตละหนึ่งคน ซึ่งเลือกตั้งขึ้นโดยราษฎรผู้มีสิทธิเลือกตั้งในแต่ละเขต

มาตรา ๔๔ ให้กรุงเทพมหานครมีผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานครคนหนึ่งซึ่งราษฎรเลือกตั้งขึ้นตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กฎหมายว่าด้วยการเลือกตั้งสมาชิกสภาท้องถิ่นหรือผู้บริหารท้องถิ่นกำหนด

มาตรา ๙๘ ร่างข้อบัญญัติกรุงเทพมหานครจะเสนอได้ก็แต่โดยผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร สมาชิกสภากรุงเทพมหานคร หรือราษฎรผู้มีสิทธิเลือกตั้งในเขตกรุงเทพมหานคร ตามกฎหมายว่าด้วยการเข้าชื่อเสนอข้อบัญญัติท้องถิ่น

#### **๒.๓.๒.๔ พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๓๕**

มาตรา ๖ เพื่อประโยชน์ในการร่วมกันส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมของชาติ บุคคลอาจมีสิทธิและหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(๑) การได้รับทราบข้อมูลและข่าวสารจากทางราชการในเรื่องเกี่ยวกับการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อม เว้นแต่ข้อมูลหรือข่าวสารที่ทางราชการถือว่าเป็นความลับเกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงแห่งชาติ หรือเป็นความลับเกี่ยวกับสิทธิส่วนบุคคล สิทธิในทรัพย์สิน หรือสิทธิในทางการค้า หรือกิจการของบุคคลใดที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย

(๒) การได้รับชดเชยค่าเสียหาย หรือค่าทดแทนจากรัฐ ในกรณีที่ได้รับความเสียหายจากภัยอันตรายที่เกิดจากการแพร่กระจายของมลพิษหรือภาวะมลพิษ อันมีสาเหตุมาจากกิจการหรือโครงการใดที่ริเริ่ม สนับสนุน หรือดำเนินการ โดยส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจ

(๓) การร้องเรียนกล่าวโทษผู้กระทำผิดต่อเจ้าพนักงานในกรณีที่ได้พบเห็นการกระทำใด ๆ อันเป็นการละเมิด หรือฝ่าฝืนกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมมลพิษ หรือการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ

(๔) การให้ความร่วมมือ และช่วยเหลือเจ้าพนักงานในการปฏิบัติหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อม

(๕) การปฏิบัติตามพระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมโดยเคร่งครัด

### **๒.๓.๒.๕ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒**

มาตรา ๖ การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

มาตรา ๗ ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมือง การปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

มาตรา ๘ การจัดการศึกษาให้ยึดหลัก ดังนี้

(๒) ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

มาตรา ๙ การจัดระบบ โครงสร้าง และกระบวนการจัดการศึกษาให้ยึดหลัก ดังนี้

(๖) การมีส่วนร่วมของบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น

### **๒.๓.๒.๖ พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๐**

มาตรา ๒๒ ให้องค์การบริหารส่วนตำบล เทศบาล จัดให้มีสภาเด็กและเยาวชน ตำบล สภาเด็กและเยาวชนเทศบาล แล้วแต่กรณี ซึ่งสมาชิกประกอบด้วยเด็กและเยาวชนที่อยู่ในเขตพื้นที่ องค์การบริหารส่วนตำบลหรือเทศบาลนั้น

มาตรา ๒๔ ให้มีสภาเด็กและเยาวชนอำเภอ ซึ่งสมาชิกประกอบด้วยคณะบริหาร สภาเด็กและเยาวชนตำบล และคณะบริหารสภาเด็กและเยาวชนเทศบาล ที่อยู่ในเขตพื้นที่อำเภอนั้น

มาตรา ๒๕ ให้มีสภาเด็กและเยาวชนอำเภอและสภาเด็กและเยาวชนเขต

มาตรา ๒๖ ให้มีสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด ซึ่งสมาชิกประกอบด้วยประธาน สภาเด็กและเยาวชนอำเภอทุกอำเภอ และผู้แทนจากคณะบริหารสภาเด็กและเยาวชนอำเภอแต่ละอำเภอ

มาตรา ๒๗ ให้มีสภาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร ซึ่งสมาชิกประกอบด้วย

(๑) ประธานสภาเด็กและเยาวชนเขต จากทุกเขตในกรุงเทพมหานคร

(๒) ผู้แทนกลุ่มเด็กและเยาวชน

มาตรา ๓๐ ให้มีสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย ซึ่งสมาชิกประกอบด้วย

(๑) ประธานสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดจากทุกจังหวัด

(๒) ประธานสภาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร

(๓) ผู้แทนเด็กและเยาวชน ซึ่งมาจากการคัดเลือกกันเองจากกลุ่มเด็กและเยาวชน

ที่ได้ลงทะเบียนไว้ตามระเบียบที่รัฐมนตรีกำหนด

มาตรา ๓๑ ให้สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(๑) เป็นศูนย์กลางประสานงานเพื่อดำเนินกิจกรรมการส่งเสริมและพัฒนาเด็ก

และเยาวชน

(๒) ให้ความร่วมมือในการดำเนินงานของรัฐและองค์กรเอกชนหรือองค์กรชุมชน ในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน

(๓) ส่งเสริม สนับสนุน ให้เด็กและเยาวชนได้แสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกอย่าง สอดคล้องกับความรู้ความสามารถที่พัฒนาไปตามวัยของเด็กหรือเยาวชน โดยเฉพาะเรื่องที่มีผลกระทบต่อเด็ก และเยาวชน

(๔) ให้ความเห็นในการกำหนดแนวทาง นโยบาย แผนงาน และงบประมาณ ของหน่วยงานของรัฐ เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน

(๕) รวบรวมข้อมูล ข้อเสนอแนะ หรือประเมินเรื่องที่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน และข้อมูลที่ถูกส่งต่อมายังสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย เพื่อเสนอคณะกรรมการพิจารณาเป็นแนวทาง ในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน

(๖) เสนอความเห็นต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการส่งเสริมและพัฒนาเด็ก และเยาวชน รวมทั้งการแก้ปัญหาที่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน

(๗) เสนอความเห็นต่อคณะกรรมการเกี่ยวกับการปฏิบัติงานของหน่วยงานของรัฐ และองค์กรเอกชนหรือองค์กรชุมชนที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน

### ๓. การศึกษาต้นแบบการสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐

#### ๓.๑ แนวคิดการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่”

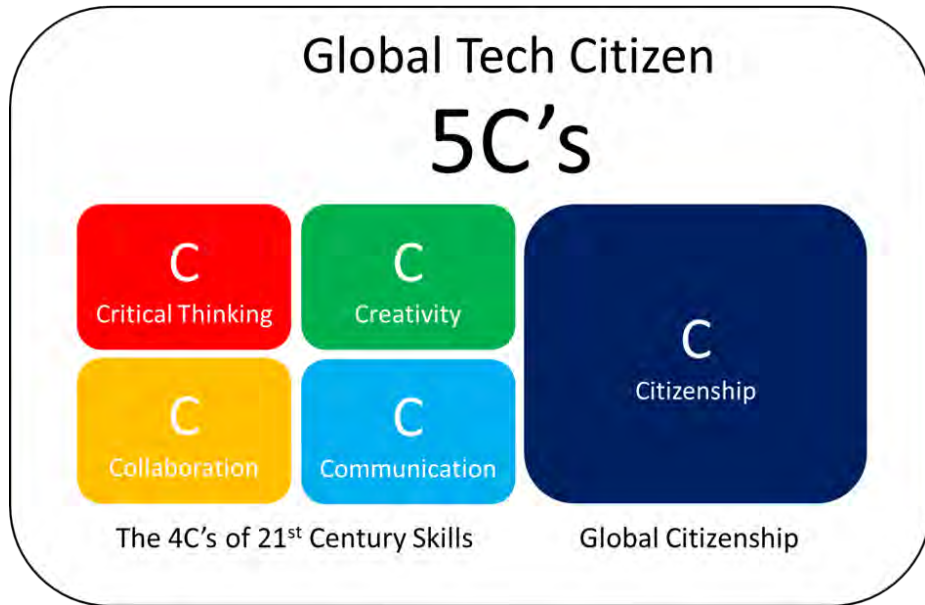
จากแนวคิดในการจัดโครงการ Active Tech Citizen Season 1 : เยาวชนคนรุ่นใหม่ ที่ต้องการกำหนดวิธีการในการศึกษาต้นแบบการสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนตามรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เพื่อให้เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการได้มีการศึกษา การเรียนรู้ การทำความเข้าใจปัญหา และการระดมสมองหาทางแก้ปัญหาระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน แต่ ขณะเดียวกันก็ให้เยาวชนเปิดรับข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิด้วย โดยคณะกรรมการ มุ่งหวังว่ากระบวนการดังกล่าว จะทำให้เยาวชนได้ซึมซับและเข้าใจเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ และสร้างทัศนคติ ที่ดีด้านการพัฒนาการเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน แก่เยาวชน นักเรียน นิสิต นักศึกษาซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ผู้ร่วมโครงการ ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดีจากเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ทำให้เห็นถึง ผลงานของเยาวชนที่ได้นำเสนออันเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการนำไปพัฒนาประเทศต่อไป

เพื่อเป็นการต่อยอดโครงการดังกล่าว จึงมีการเปิดเวทีเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้เข้ามามี ส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ รวมถึงสร้างเสริมการเป็นพลเมืองที่มีความตื่นตัว มีจิตอาสา เคารพกติกา ตระหนักถึงบทบาทของความเป็นพลเมืองที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อตนเองและสังคมรอบข้าง รวมถึงความเข้าใจ ในบริบทของสังคมปัจจุบันที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการ แก้ไขปัญหาด้วยแนวคิดหรือต้นแบบเชิงนวัตกรรมเพื่อฟื้นฟูและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน ซึ่งได้รับการตอบรับ ที่ดีจากเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ทำให้เห็นถึงผลงานของเยาวชนที่ได้นำเสนออันเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการ นำไปพัฒนาประเทศต่อไป

ประกอบกับในสภาวะการณ์ของโลกปัจจุบันรวมทั้งประเทศไทยต้องประสบกับปัญหา การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ และสังคมโดยรวม ตลอดจนนักศึกษา ที่จบการศึกษาใหม่ หรือกำลังจะจบการศึกษาจำนวนมากแต่มีตำแหน่งงานไม่เพียงพอที่จะรองรับต่อจำนวน นักศึกษาเหล่านั้น จากสภาพปัญหาดังกล่าว คณะอนุกรรมการจึงเห็นว่าการเสนอความคิดหรือออกแบบ

แนวทางการแก้ไขปัญหาเป็นโจทย์ที่สำคัญของการจัดงานโครงการ โดยให้โครงการใช้ชื่อว่า Active Tech Citizen Season 2 “ Driving Now Local to the Next Normal : อยากรเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” เพื่อให้เกิดโครงการต้นแบบซึ่งมีการปรับกระบวนการในการเข้าร่วมโครงการให้กว้างขวางและครอบคลุมเยาวชนหลากหลายกลุ่มยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเยาวชนในระดับอุดมศึกษา

๓.๒ เป้าหมายในการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากรเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่”



เป้าหมายของการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) ได้กำหนดเป้าหมายด้านการศึกษาไว้ในเป้าหมายที่ 4 (SDG4) ที่มุ่งเน้นการศึกษาสามารถสร้างหลักประกันให้การศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและครอบคลุม ส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคน (Quality Education) โดยหนึ่งในเป้าประสงค์ของ SDG4 คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้และพัฒนาทักษะที่ตอบสนองการพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะพลเมืองที่สำคัญ อาทิ ทักษะการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน การเป็นพลเมืองโลก (Global Citizenship) การจัดการความขัดแย้ง การเคารพความหลากหลาย และส่งเสริมสันติภาพ (SDG4.7)

คณะกรรมการฯ เล็งเห็นว่า เยาวชนซึ่งจะเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ขับเคลื่อนสังคมและประเทศชาติในอนาคต มีความจำเป็นที่จะต้องมีทักษะในการเรียนรู้ในบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในอนาคต จึงได้นำแนวคิดแนวคิด 4C's ทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑ (The 4C's of 21st Century Skills) ซึ่งได้กำหนดทักษะในการเรียนรู้ที่สำคัญ จำเป็น และได้รับการตอบรับอย่างแพร่หลาย ๔ ด้าน ได้แก่ ๑. การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity) ๒. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ๓. การสื่อสาร (Communication) และ ๔. การทำงานเป็นทีม (Collaboration) ประกอบกับความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะ ประสบการณ์ในการเรียนรู้และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในบริบทต่าง ๆ ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีในการพัฒนาตนเองเพื่อให้ทันกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีส่วนกำหนดทิศทางการดำเนินชีวิตในบริบทของโลกในปัจจุบันและในอนาคต

นอกจากนั้น เนื่องจากเป้าหมายของโครงการนี้ต้องการส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่มีความตื่นตัว จึงจำเป็นต้องเพิ่มทักษะในความเป็นพลเมืองโลก (Citizenship) ให้แก่เยาวชนที่ร่วมโครงการนี้

ด้วย กล่าวคือ ให้เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในประเด็นและทิศทางโลก มีทักษะทางด้านปัญญา ด้านความคิด อย่างมีวิจรรย์ญาณ ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ ทักษะ ด้านพฤติกรรม เช่น ความมีน้ำใจ และการเปิดใจยอมรับมุมมองของผู้อื่น และมีความสามารถด้านพฤติกรรม ในการลงมือปฏิบัติอย่างกระตือรือร้น

ดังนั้น คณะอนุกรรมการจึงได้กำหนดเป้าหมายของโครงการนี้ในการส่งเสริมและพัฒนา ให้เยาวชนได้มีทักษะที่จำเป็นดังกล่าวเรียกว่า “Global Tech Citizen 5C’s” เพื่อใช้เป็นแนวทางในการ ดำเนินกิจกรรมการสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ให้เยาวชนมีความรู้ความเข้าใจในบทบาทของเยาวชน ที่มีความเป็นพลเมืองโลกที่พร้อมไปด้วยทักษะสำหรับอนาคต เปิดโอกาสให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการ นำเสนอความคิดในการพัฒนาเมืองโดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการพัฒนาที่ยั่งยืน

ในยุคชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) ที่ประชาชนจะต้องปรับเปลี่ยนชุดพฤติกรรมทั้งในด้าน เศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม คณะอนุกรรมการจึงมีความเห็นว่า การพัฒนาเยาวชนรุ่นเปลี่ยน รุ่นที่ ๒ : การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนของชุมชนในวิถีใหม่ หรือ โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากรู้เปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถี ใหม่” ซึ่งเป็นโครงการที่ต่อยอดแนวคิดจากโครงการ Active Tech Citizen Season 1 จะเป็นโครงการ ที่สามารถช่วยในการการขับเคลื่อนเยาวชนยุค New Normal โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจชุมชน (Local Economy) ที่เกี่ยวข้องกับประชาชนหลากหลายกลุ่ม

โครงการ Active Tech Citizen Season 2 ยังมุ่งหวังที่จะสนับสนุนให้คนรุ่นใหม่ได้เข้ามามี ส่วนร่วมกับชุมชน และสังคม ในการสร้างงานสร้างอาชีพ หรือรายได้ให้กับตนเองและชุมชนอีกด้วย โดยเฉพาะ ในปัจจุบัน ที่ชุมชนหลายชุมชนมีผลผลิตที่สามารถสร้างเศรษฐกิจของชุมชนได้ แต่ทว่าหลายชุมชนยังขาดข้อมูล หรือการสนับสนุนการในการที่จะนำผลผลิตไปต่อยอดเพื่อให้เกิดมูลค่ามากขึ้น อีกทั้งในภาวะของเศรษฐกิจ ในปัจจุบัน นักศึกษาจำนวนมากที่จบการศึกษาแล้วยังไม่สามารถหางานประจำทำได้

โครงการ Active Tech Citizen Season 2 เปิดโอกาสให้เยาวชนได้นำเสนอแนวคิด ในการที่พัฒนา หรือต่อยอดเศรษฐกิจในชุมชนให้เกิดรายได้เพิ่มมากขึ้น ทั้งในส่วนของการให้บริการ การเพิ่ม การผลิต หรือการท่องเที่ยว หรือการนำทรัพยากรในพื้นที่มาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด โดยการนำเทคโนโลยี มาใช้ในการดำเนินการดังกล่าว และแนวคิดที่นำเสนอขึ้นต้องเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปปฏิบัติได้ โดยเฉพาะ การประยุกต์แนวคิด Local Economy, Digital Tech, Social Impact และเป้าหมาย SDGs ข้อใดข้อหนึ่ง ในการพัฒนาพื้นที่ชุมชน โดยโครงการกำหนดให้แต่ละกลุ่มประกอบไปด้วยนิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัย เดียวกันหรือต่างมหาวิทยาลัยมาร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม

นอกจากนี้ โครงการ Active Tech Citizen Season 2 จะมีการบูรณาการการทำงาน ของคณะกรรมการกับหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง ในการนำผลลัพธ์หรือผลผลิตที่ได้จาก การจัดโครงการไปขับเคลื่อนการต่อยอดให้เกิดผลในทางปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

### **๓.๓ รายละเอียดการดำเนินงานในการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากรู้เปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่”**

คณะอนุกรรมการพิจารณาการสร้างเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนตามรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ จัดการประชุม ได้กำหนดแนวทางและรูปแบบการจัดกิจกรรม โดยเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเยาวชนเข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูล พร้อมเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย โครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) และสถาบันเพื่อการยุติธรรมแห่งประเทศไทย (องค์การมหาชน) (TIJ) เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อคัดเลือก และให้ความรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของกลุ่มเยาวชน และได้มีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ผ่านรูปแบบ

Online และ On Ground อีกทั้งยังมีหนังสือเชิญชวนกลุ่มเยาวชนไปยังสถาบันอุดมศึกษาและอาชีวศึกษาต่าง ๆ ทั่วประเทศ ซึ่งโครงการมีรายละเอียด ดังนี้

๑) เปิดรับสมัครอายุไม่เกิน ๒๕ ปี ทีมละ ๓ - ๘ คน

๒) แต่ละทีมส่งคลิปความยาวไม่เกิน ๓ นาที นำเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs) โดยการ

- ระบุปัญหาที่ต้องการเปลี่ยนแปลง (Problem Statement)
- เลือกพื้นที่ของปัญหา (Pilot Location)
- วิธีการแก้ไขปัญหาที่เป็นไปได้ (Potential Solution)

ทั้งนี้ จะมีคณะกรรมการตัดสินคลิปวิดีโอดังกล่าว เพื่อประกาศผลผู้ที่ได้รับคัดเลือกจำนวน ๑๒ ทีม ผ่านทาง Facebook Page Active Tech Citizen เยาวชนคนรุ่นเปลี่ยน

๓) เกณฑ์การคัดเลือกของคณะกรรมการ มีดังนี้

- ต้องมีส่วนร่วมจากคนหลากหลายกลุ่ม (Active Inclusion)
- ต้องเป็นนวัตกรรมดิจิทัล (Tech & Digital Innovation)
- ต้องสร้างประโยชน์และสามารถขยายผลไปสู่ชุมชนและสังคมในวงกว้างได้ (Citizen & Social Impact)

ซึ่งทั้ง ๑๒ ทีมที่ได้รับการคัดเลือกจะได้รับเงินรางวัลทีมละ ๒๐,๐๐๐ บาทและเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการต่อไป โดยมีเงื่อนไขให้ผู้ที่ได้รับคัดเลือกจะต้องเข้าร่วมและอยู่นำเสนอผลงานจนสิ้นสุดโครงการจึงจะได้รับเงินรางวัล โดยมีกำหนดการรับสมัครตั้งแต่วันที่ประกาศเชิญชวนวันแรกจนถึงวันสิ้นสุดในเวลา ๒๔.๐๐ นาฬิกา ของวันที่ ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

อนึ่ง ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด โดยจะมีการประชุมเพื่อพิจารณาตัดสินคัดเลือกคลิปวิดีโอ ในวันพฤหัสบดีที่ ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓ เวลา ๑๓.๐๐ นาฬิกา ณ ห้องประชุมคณะกรรมการธิการ (สผ.) ๔๐๗ ชั้น ๔ อาคารรัฐสภา

ส่วนการประกาศผลที่ได้รับคัดเลือก ๑๒ ทีม ดำเนินการประกาศบน Facebook Page “Active Tech Citizen เยาวชนคนรุ่นเปลี่ยน” เมื่อคณะกรรมการตัดสินทีมที่ชนะและได้รับการคัดเลือกจำนวน ๑๒ ทีม จะต้องเข้าร่วมกิจกรรม ดังนี้

๑) วันจันทร์ที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๓ เข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง โดยมีโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ร่วม Workshop เพิ่มองค์ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน

๒) วันอังคารที่ ๔ - ๑๓ สิงหาคม ๒๕๖๓ เยาวชนนำองค์ความรู้ที่ได้จากการร่วม Workshop ในครั้งที่หนึ่ง ไปปรับปรุงและพัฒนาข้อเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs)

๓) วันศุกร์ที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๖๓ ในช่วงเช้านำเสนอผลงานจากการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง และช่วงบ่ายเข้าร่วม Workshop โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA)

๔) วันเสาร์ที่ ๑๕ - วันพฤหัสบดีที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๓ เยาวชนนำองค์ความรู้ที่ได้จากการร่วม Workshop ในครั้งที่สอง ไปปรับปรุงและพัฒนาข้อเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs)

๕) วันศุกร์ที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๓ ทีมที่ชนะและได้รับการคัดเลือก จำนวน ๑๒ ทีม เข้าร่วมกิจกรรมดังนี้

- นำเสนอผลงานที่ได้ต่อผู้แทนฝ่ายนิติบัญญัติ (คณะกรรมการธิการ คณะอนุกรรมการธิการ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร) ผู้แทนฝ่ายบริหาร (หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง) และบริษัทเอกชนชั้นนำ

- เข้ารับรางวัล ๑ ละ ๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมประกาศนียบัตรการเข้าร่วมโครงการ จากรัฐสภา

๖) วันเสาร์ที่ ๒๒ สิงหาคม - วันอาทิตย์ที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๓ เยาวชนนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการนำเสนอต่อผู้บริหารระดับสูงไปพัฒนาและจัดทำคลิปวิดีโอข้อเสนอแนวคิดการเปลี่ยนชุมชนในวิถีใหม่ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNSDGs) เสนอต่อคณะกรรมการธิการ

๗) วันจันทร์ที่ ๒๑ กันยายน ๒๕๖๓ คณะอนุกรรมการนำคลิปวิดีโอของทีมที่ได้รับคัดเลือก ทั้ง ๑๒ ทีม เผยแพร่ต่อสาธารณะในรูปแบบออนไลน์

(<https://www.youtube.com/playlist?list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b>)

### ๓.๔ สรุปผลงานของเยาวชนจากการจัดงานโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากรู้เปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่”

ภายหลังจากการปิดรับสมัครการส่งคลิปวิดีโอเข้าร่วมแข่งขันแล้ว มีทีมเยาวชนส่งผลงาน เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๕๓ ทีม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

๑) ชื่อทีม : ผลิตภัณฑ์จาก Gas-So-Ngao : มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

๒) ชื่อทีม : Let's Be Violet : โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา

๓) ชื่อทีม : Smart Bin Smart Life : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาราชวิทยาลัย ปทุมธานี

๔) ชื่อทีม : Wellington 624 : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

๕) ชื่อทีม : CO-THAI TEAM : โรงเรียนอุดมดรุณี

๖) ชื่อทีม : Medmax : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

๗) ชื่อทีม : Return of world : มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย, มหาวิทยาลัยรังสิต

๘) ชื่อทีม : YimYai : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

๙) ชื่อทีม : M2Pzen

๑๐) ชื่อทีม : PLANTA – greenproject : มหาวิทยาลัยมหิดล

๑๑) ชื่อทีม : E-Connections : Lexington High School and St Andrews International School Bangkok (graduate)

๑๒) ชื่อทีม : THE BLANK

๑๓) ชื่อทีม : BANG CHALONG FARMING : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

๑๔) ชื่อทีม : Dream Dorm for You : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

๑๕) ชื่อทีม : Care Conservative Citizens : โรงเรียนหัวหินวิทยาลัย

๑๖) ชื่อทีม : หอย : สถาบันการจัดการปัญญาภิวัตน์

๑๗) ชื่อทีม : We are change : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

๑๘) ชื่อทีม : NNT (New normal Track) : มหาวิทยาลัยศรีปทุม

๑๙) ชื่อทีม : JupiterRU : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

๒๐) ชื่อทีม : Healnity : มหาวิทยาลัยมหิดล

๒๑) ชื่อทีม : สามหนุ่มลุยสภา : เซนต์คาเบรียล

๒๒) ชื่อทีม : Echo : โรงเรียนปทุมคงคา สมุทรปราการ และโรงเรียนสมุทรปราการ

- ๒๓) ชื่อทีม : Asama (อา-สา-มะ) : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ๒๔) ชื่อทีม : The leader of change BRU : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
- ๒๕) ชื่อทีม : IUVCAN : โรงเรียนเทพศิรินทร์ร่มเกล้า
- ๒๖) ชื่อทีม : Panpuriyeah (ปังปุริเย่) : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย

ปทุมธานี

- ๒๗) ชื่อทีม : Next Step : มหาวิทยาลัยฟาฏอนี
- ๒๘) ชื่อทีม : Intelligentsia : มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- ๒๙) ชื่อทีม : CITE : มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
- ๓๐) ชื่อทีม : Happy ice-cream : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย ปทุมธานี
- ๓๑) ชื่อทีม : ลูกเจ้าฟ้าวไลยอลงกรณ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรม

ราชูปถัมภ์

- ๓๒) ชื่อทีม : เว็บไซต์คู่กับข้าวชุมชนแสนสุข : โรงเรียนกาญจนาอนุเคราะห์ และโรงเรียน

วิสุทธิรังสี

- ๓๓) ชื่อทีม : เมาศิล่าเสื่อ : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย ปทุมธานี
- ๓๔) ชื่อทีม : FACETHERMOID : โรงเรียนมัธยมปัญญารัตน์
- ๓๕) ชื่อทีม : ReLeap : โรงเรียนนานาชาติสิงคโปร์กรุงเทพ
- ๓๖) ชื่อทีม : GEN FOR CHANGE : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรม

ราชูปถัมภ์ โรงเรียนมารีย์วิทยา และโรงเรียนสุนารีย์วิทยา

- ๓๗) ชื่อทีม : TUPR : โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา
- ๓๘) ชื่อทีม : โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย : โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย
- ๓๙) ชื่อทีม : Wheelgo : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ๔๐) ชื่อทีม : R.S.T. Gen Z : โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน
- ๔๑) ชื่อทีม : Waste2Worth
- ๔๒) ชื่อทีม : เมอร์กา (Merca.) : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย UC Berkeley และ University

of Southern California

- ๔๓) ชื่อทีม : Go Go 101 : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย ปทุมธานี
- ๔๔) ชื่อทีม : Power puff green : โรงเรียนวัดโสธรวรารามวรวิหาร โรงเรียนบดินทรเดชา

(สิงห์ สิงหเสนี) ๒ และโรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์

- ๔๕) ชื่อทีม : อะไรก็แวะมา : สุราษฎร์พิทยา
- ๔๖) ชื่อทีม : Kraam : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ๔๗) ชื่อทีม : เพื่อนเพื่อเพื่อน : เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ๔๘) ชื่อทีม : Rath Tracker
- ๔๙) ชื่อทีม : THAI-YIM (ไทย-ยิ้ม)
- ๕๐) ชื่อทีม : I'm possible : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย สตูล และมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ๕๑) ชื่อทีม : พกบบ จากโรงเรียน : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา

(มอดินแดง)

- ๕๒) ชื่อทีม : VOLTA จากโรงเรียน : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน
- ๕๓) ชื่อทีม : GIFT;ED



คลิปวิดีโอของทั้ง ๕๓ ทีม  
ที่ส่งเข้าแข่งขัน

จากผลการตัดสินของคณะกรรมการซึ่งประกอบด้วย อนุกรรมการ ผู้แทนจาก  
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) และผู้แทนจากสถาบันเพื่อการยุติธรรมแห่งประเทศไทย  
(องค์การมหาชน) (TIJ) ทีมที่ได้รับคัดเลือก จำนวน ๑๒ ทีม ได้แก่

ทีมที่ ๕. ชื่อทีม : CO-THAI TEAM : โรงเรียนอุดมตรุณี

ชื่อผลงาน : CO-THAI APP

ทีมที่ ๘. ชื่อทีม : YimYai : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : YimYai APP

ทีมที่ ๑๐. ชื่อทีม : PLANTA – greenproject : มหาวิทยาลัยมหิดล

ชื่อผลงาน : Community การปลูกไม้เลื้อย

ทีมที่ ๑๓. ชื่อทีม : BANG CHALONG FARMING : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : โครงการพัฒนาชุมชนในการปลูกพืชผักสวนครัว

ทีมที่ ๑๙. ชื่อทีม : JupiterRU : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ชื่อผลงาน : IVS

ทีมที่ ๒๐. ชื่อทีม : Healnity : มหาวิทยาลัยมหิดล

ชื่อผลงาน : Healnity APP

ทีมที่ ๒๓. ชื่อทีม : Asama (อา-สา-มะ) : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : Asama APP

ทีมที่ ๓๓. ชื่อทีม : แมคลีล่าเสื่อ : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปทุมธานี

ชื่อผลงาน : เครื่องเก็บขยะบนผิวน้ำ

ทีมที่ ๓๕. ชื่อทีม : ReLeep : โรงเรียนนานาชาติสิงคโปร์กรุงเทพ

ชื่อผลงาน : Patient Smart Detector

ทีมที่ ๔๒. ชื่อทีม : เมอร์กา (Merca.) : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย UC Berkeley และ University  
of Southern California

ชื่อผลงาน : Merca Platform

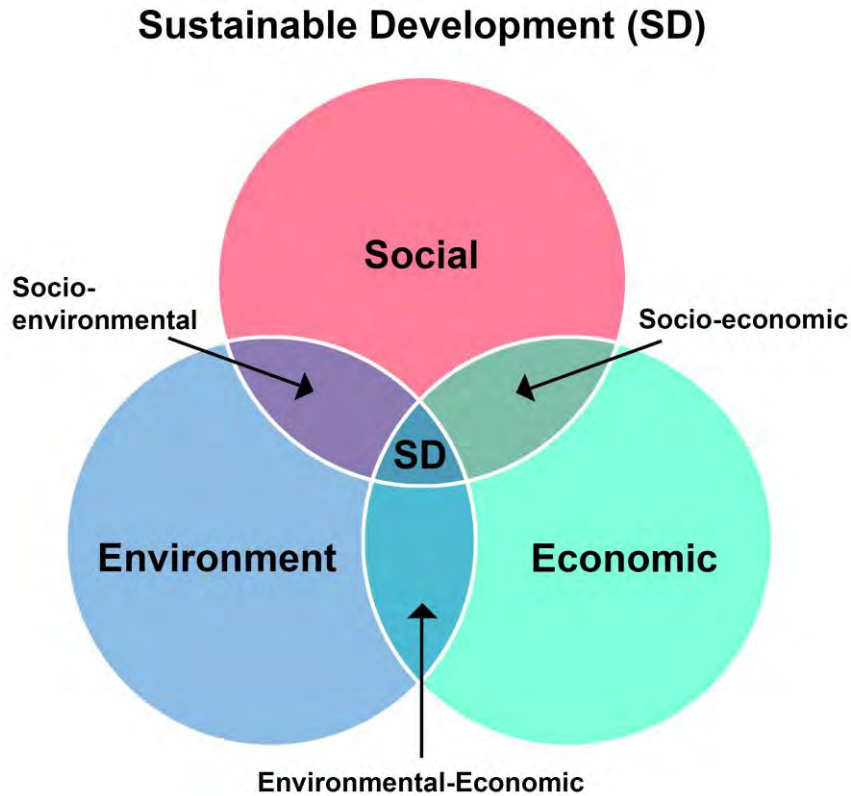
ทีมที่ ๔๖. ชื่อทีม : Kraam : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : Kraam Platform

ทีมที่ ๕๒. ชื่อทีม : VOLTA : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน

ชื่อผลงาน : หุ่นยนต์รักษาความปลอดภัย

ผลงานของทั้ง ๑๒ ทีมสามารถตอบประเด็นในการพัฒนาอย่างยั่งยืนครบถ้วนทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม โดยผลงานที่ผ่านเข้ารอบสามารถแบ่งออกได้เป็น ๓ กลุ่ม ตามประเด็นที่เน้นในการพัฒนา ดังนี้



ประเด็นการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อมที่นำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน  
(ที่มา: ดัดแปลงจาก <https://catalicity.wordpress.com/2017/06/12/introduction-to-sustainable-development/>)

#### กลุ่มที่เน้นประเด็นด้านเศรษฐกิจ

ทีมที่ ๕. ชื่อทีม : CO-THAI TEAM : โรงเรียนอุดมตรุณี

ชื่อผลงาน : CO-THAI APP

ทีมที่ ๑๓. ชื่อทีม : BANG CHALONG FARMING : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : โครงการพัฒนาชุมชนในการปลูกพืชผักสวนครัว

ทีมที่ ๑๒. ชื่อทีม : เมอร์กา (Merca.) : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย UC Berkeley และ University

of Southern California

ชื่อผลงาน : Merca Platform

ทีมที่ ๑๖. ชื่อทีม : Kraam : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : Kraam Platform

#### กลุ่มที่เน้นประเด็นด้านสังคม

ทีมที่ ๘. ชื่อทีม : YimYai : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : YimYai APP

ทีมที่ ๑๙. ชื่อทีม : JupiterRU : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ชื่อผลงาน : IVS

ทีมที่ ๒๐. ชื่อทีม : Healnity : มหาวิทยาลัยมหิดล

ชื่อผลงาน : Healnity APP

ทีมที่ ๒๓. ชื่อทีม : Asama (อา-สา-มะ) : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผลงาน : Asama APP

ทีมที่ ๓๕. ชื่อทีม : ReLeep : โรงเรียนนานาชาติสิงคโปร์กรุงเทพ

ชื่อผลงาน : Patient Smart Detector

ทีมที่ ๕๒. ชื่อทีม : VOLTA : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน

ชื่อผลงาน : หุ่นยนต์รักษาความปลอดภัย

### กลุ่มที่เน้นประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม

ทีมที่ ๑๐. ชื่อทีม : PLANTA – greenproject : มหาวิทยาลัยมหิดล

ชื่อผลงาน : Community การปลูกไม้เลื้อย

ทีมที่ ๓๓. ชื่อทีม : เมาคลีล่าเสือ : โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬารณราชวิทยาลัย ปทุมธานี

ชื่อผลงาน : เครื่องเก็บขยะบนผิวน้ำ

๓.๕ สรุปผลการเข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง โดยมีโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) เข้าร่วมให้ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน

โครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) ได้มาให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน หรือ SDGs เพื่อให้กลุ่มเยาวชนได้เข้าใจและเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวมากยิ่งขึ้น แล้วนำมาปรับใช้กับผลงานของตนต่อไป ทั้งนี้ กิจกรรมหลักของการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง คือ การให้เยาวชนได้พัฒนาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับผลงานของตนเองมากขึ้น โดยมีสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) เป็นกระบวนการหลักในการให้ความรู้ ซึ่งใช้คำว่า “STEAM4 INNOVATOR” เป็นหัวข้อหลัก อันประกอบประกอบไปด้วยกิจกรรมต่าง ๆ เช่น Spaghetti Challenge คือ แต่ละกลุ่มต้องต่อหอคอยสปาเก็ตตี้ให้สูงที่สุด โดยใช้อุปกรณ์ที่เตรียมไว้ให้เท่านั้น เป็นต้น

นอกจากนี้ ได้มีการให้ความรู้เกี่ยวกับ Pitching Stage เพื่อให้แต่ละกลุ่มได้นำเสนอผลงานของตนต่อกลุ่มเยาวชนกลุ่มอื่น ที่มีหัวข้อประกอบไปด้วย ๑) The problem ๒) Your solution ๓) Product Overview ๔) Secret Sauce ๕) Team/Hires และเมื่อนำเสนอแล้วกลุ่มอื่น ๆ สามารถตั้งคำถามได้ อีกทั้งสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับการ Pitching แก่กลุ่มเยาวชนเพื่อนำไปปรับปรุงผลงานของตนแล้วนำมาเสนอต่อกลุ่มกระบวนการอีกครั้ง ในการ Workshop ครั้งที่สอง





จากการ Pitching Workshop สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ได้ทำรายงานสรุปผลการ Workshop ของเยาวชนแต่ละกลุ่มโดยแบ่งเป็นเกณฑ์ต่าง ๆ ตามแผนภาพ ดังนี้

## NIA's Feedback & Evaluation

- Evaluating based on the aspect of 1) complexity of the project and 2) potential partners that can lead project execution and 3) NIA's interest
- Also including highlights for projects that is high on 'citizen inclusiveness & impact' which can be correlated to the the member of parliament's interest

 High potential

 Medium-level due to restricted resources

 Low-level due to team's capability or motivation

## Overall feedback from coaches

- Multiple projects reflect real social or community issue but is of a clear insights on customer's pain
- Most teams firmly hold onto their solution without considering how those solution can actually responded to customer pain
- Almost all projects are leaving out the sustainability aspect of the project which can be solved with the understanding of a business model
- Teams are lacking understanding of in depth understanding of how to initiate and navigate the collaboration between private & public sector



Sign to show help needed from the parliament in connecting partners



โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ได้ให้ความเห็นต่อแต่ละผลงานของกลุ่มเยาวชนตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งจากผลตอบรับที่ได้ของแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตาม การพัฒนาหรือผลักดันผลงานของแต่ละทีมเพื่อทำให้เกิด Business Process ที่ชัดเจนมากขึ้น ขึ้นอยู่กับความตั้งใจของเยาวชนแต่ละกลุ่มในการพัฒนาและปรับปรุงผลงานของตนเองให้สามารถต่อยอดไปสู่การยอมรับในวงกว้างและนำไปใช้งานได้จริงต่อไป ทั้งนี้ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ได้มอบหมายให้เยาวชนแต่ละกลุ่มจัดเตรียมการ Presentation ที่ได้ปรับปรุงผลงานจากความรู้ที่ได้ในการ Workshop ครั้งที่หนึ่ง เพื่อใช้การ Workshop ครั้งที่สองต่อไป

### ๓.๖ สรุปผลการเข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่สอง โดยมีสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) เข้าร่วมให้ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน

การ Workshop ครั้งที่สอง เป็นการ Workshop เพื่อการให้ได้ประโยชน์ร่วมกันของกลุ่มเยาวชนในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และทรัพยากรในบริบท ของความร่วมมือและการพึ่งพาอาศัยกัน (Community Engagement) และติดตามผลงานที่ได้จากการ Workshop ครั้งที่หนึ่ง (Follow up coaching) อย่างไรก็ตาม ก่อนการเริ่มการเข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่สอง สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ได้เปิดโอกาสให้กลุ่มเยาวชนสามารถปรึกษากระบวนการประจำกลุ่มเพื่อติดตามและให้คำแนะนำ จำนวน ๒ ครั้ง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑) การให้คำปรึกษาออนไลน์ > การให้คำปรึกษาออนไลน์ จำนวน ๑ ครั้ง เพื่อติดตามกระบวนการและความคืบหน้าของโครงการฯ พร้อมให้คำแนะนำและข้อมูลเพิ่มเติม

๒) ลงชุมชน > หากมีความจำเป็นต้องลงชุมชน สามารถให้กระบวนการประจำกลุ่มติดตามและให้คำแนะนำได้ จำนวน ๑ ครั้ง

ในกรณีที่ไม่ต้องลงชุมชนหรือมีพื้นที่ชุมชนอยู่ไกลจากกระบวนการประจำกลุ่ม จะเปลี่ยนเป็นการให้คำปรึกษาออนไลน์ จำนวน ๒ ครั้งแทน

โดยในการ Workshop ครั้งที่สอง ให้เยาวชนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานที่ได้รับการพัฒนาและปรับปรุงแล้ว (Presentation) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การ Presentation มีเวลาในการนำเสนอ ๔ นาที รูปแบบการนำเสนอ บรรยายอย่างเดียวหรือบรรยายประกอบวิดีโอภายใต้โจทย์ที่กำหนดไว้ คือ

๑) The problem > ปัญหาของ USER คืออะไร / หรือปัญหาของชุมชนคืออะไร

๒) Your Solution > วิธีการแก้ไขปัญหาคืออะไร

๓) Product overview > นวัตกรรมที่คิดค้นเป็นอย่างไร ใช้งานอย่างไร หรือมีภาพรวมอย่างไร

๔) Secret Sauce > มีความน่าสนใจกว่าคนอื่นอย่างไร

๕) Team > ทีมมีใครบ้าง มีความเชี่ยวชาญหรือดูแลในด้านไหน

เกณฑ์ในการนำเสนอ คือ

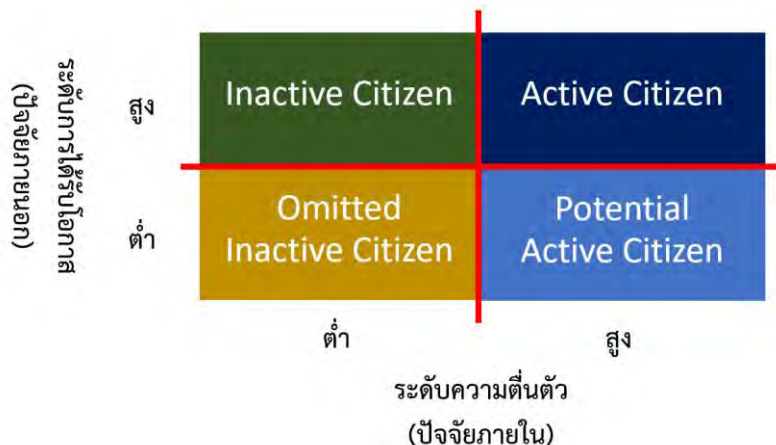
ความสมบูรณ์ของโครงการที่จะสามารถอธิบายได้ว่าโครงการของตนเองมีความพร้อมในการดำเนินโครงการมากน้อยเพียงใด ตลอดจนมีแผนการในการดำเนินโครงการที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการดำเนินการ

ทีมที่ผ่านการคัดเลือกทั้ง ๑๒ ทีม ได้เข้าร่วม Workshop ทั้งสองครั้งและได้ทำการพัฒนาและปรับปรุงผลงาน อีกทั้งได้เตรียมความพร้อมในการ Presentation เพื่อนำเสนอผลงานที่ได้ต่อผู้แทนฝ่ายนิติบัญญัติ (คณะกรรมการธิการ คณะอนุกรรมการ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร) ผู้แทนฝ่ายบริหาร (หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง) และบริษัทเอกชนชั้นนำต่อไป (ผลงานของทั้ง ๑๒ ทีมจะปรากฏอยู่ในภาคผนวก)

## ๔. สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

### ๔.๑ สรุปผลการศึกษา

การพัฒนาเยาวชนรุ่นเปลี่ยน รุ่นที่ ๒ : การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนของชุมชน ในวิถีใหม่ หรือ โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” มีแนวคิดที่จะต่อยอดโครงการ Active Tech Citizen Season 1 : เยาวชนคนรุ่นเปลี่ยน จากผลการศึกษาเรื่อง “ความตื่นตัวต่อรับต่อโอกาส” (Activeness) ที่มุ่งเน้นไปยังกลุ่มที่มีระดับความตื่นตัวสูงแต่ได้รับโอกาสในระดับต่ำ (Potential Active Citizen) กล่าวคือ เป็นเยาวชนที่มีการตอบรับและตื่นตัว (Activeness) ในระดับสูง เป็นเยาวชนที่มีศักยภาพในการเป็น Active Citizen แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ ทั้งจากปัจจัยภายนอกจึงทำให้ไม่สามารถรับโอกาสในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงมีเยาวชนจำนวนหนึ่งไม่มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมจากข้อจำกัด เช่น จำนวนกลุ่มเยาวชนที่ให้ส่งได้โรงเรียนละหนึ่งทีม กระบวนการคัดเลือกภายในของแต่ละโรงเรียน การประชาสัมพันธ์โครงการ รวมถึงช่วงเวลาในการจัดซึ่งตรงกับช่วงสอบของเยาวชนในระดับอุดมศึกษา ทำให้มีเยาวชนระดับนี้เข้าร่วมโครงการไม่มาก เป็นต้น



การขยายโอกาสให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมกับโครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” มีการดำเนินการเพิ่มเติมใน ๓ มิติ คือ

มิติที่หนึ่ง ในแนวนราบ (Horizontal) ได้แก่ การขยายพื้นที่จากกรุงเทพมหานครไปยังทั่วประเทศและการขยายกลุ่มอายุจากนักเรียนนักศึกษาเป็นอายุไม่เกิน ๒๕ ปี

มิติที่สอง ในแนวตั้ง (Vertical) ได้แก่ การเปิดโอกาสให้ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการเป็นผู้เสนอประเด็นที่ตนเองสนใจตั้งแต่ต้น (Bottom Up) และการสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนกับหน่วยงานอื่น ๆ ในระดับกฎหมายและนโยบาย (Top Down)

มิติที่สาม ในแนวลึก (In-Depth) ได้แก่ การสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีตามความสนใจของตนเอง ซึ่งทำให้โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” สรุปผลการศึกษาได้ว่า

๔.๑.๑ เมื่อมีการเปิดพื้นที่ให้แก่เยาวชนเพิ่มมากขึ้น เป็นการยืนยันให้เห็นว่าเยาวชนส่วนใหญ่มีความพร้อมทั้งด้านองค์ความรู้ ทักษะ และความตื่นตัวในการมีส่วนร่วมคิดร่วมทำ และนำเสนอความเห็นอย่างเต็มที่ และเป็นเยาวชนที่มีความพร้อมด้านองค์ความรู้และทักษะนั้น มีการตอบรับและตื่นตัว (Willingness & Activeness) ในระดับสูง

๔.๑.๒ จากการเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้าร่วมโครงการทำให้เห็นว่า เยาวชนต่างมีความคิด (Idea) ในการนำเสนอโครงการที่น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ แต่ยังมีข้อจำกัดในการคิดเชิงระบบ และการบูรณาการ ดังนั้น การจัดให้มีกระบวนการ Upskill & Innovation Workshop จึงเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาองค์ความรู้แก่เยาวชน เพื่อให้โครงการที่เยาวชนนำเสนอมีความน่าสนใจและสามารถนำไปใช้ได้จริง

๔.๑.๓ การจัดงานโครงการ โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากรเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่” เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เยาวชนได้ตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของการมีส่วนร่วม ซึ่งผลงานของตนจะเป็นประโยชน์และส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม (Social Impact)

๔.๑.๔ ทำให้เยาวชนทราบถึงช่องทางการประสานความร่วมมือเพื่อสนับสนุนผลงานหรือแนวคิด (Collaborate) ที่เกิดขึ้น อันจะนำไปสู่เป้าหมายที่ชัดเจนในการนำผลงานที่ได้ไปใช้ประโยชน์และขยายผลให้เกิดขึ้นจริง

๔.๑.๕ การเปิดโอกาสให้แก่เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นและพัฒนาประเทศจะเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางในการพัฒนาเยาวชนที่จะนำไปสู่การพัฒนาาระบบการศึกษาของประเทศไทยในอนาคต

๔.๑.๖ เยาวชนในวันนี้จะเป็นคนรุ่นต่อไปที่จะเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศ ในอนาคต การเปิดโอกาสให้เยาวชน (Accessibility) ได้เป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาประเทศจะเป็นส่วนช่วยสร้างสังคมที่พร้อมในการตอบรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

๔.๑.๗ เสียงจากเยาวชนคือผลสะท้อนของปัญหาที่สั่งสมมา การพัฒนาก้าวต่อไปต้องอาศัยการรับฟังและเข้าใจอย่างแท้จริง ถึงบทบาท หน้าที่ ความสามารถ ขอบเขตความรับผิดชอบ และความร่วมมือร่วมใจของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น ๆ ให้เกิดทางออกใหม่ ๆ ที่เป็นไปได้และยอมรับได้ในหลักสากล “Listening is the Key to Future Possibility”

## ๔.๒ ข้อเสนอแนะ

๔.๒.๑ แนวทางในการจัดระบบการศึกษาของไทย ควรจะต้องเน้นไปที่การสร้างเสริมให้เยาวชนมีทักษะ มีการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) และมีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

๔.๒.๒ เปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้น (Engagement) เนื่องจากเยาวชนเป็นบุคคลในรุ่นต่อไปที่จะเข้ามาเปลี่ยนแปลงและพัฒนาประเทศ (Key Players) การพัฒนาประเทศก้าวต่อไปที่เกิดจากการมีส่วนร่วมนั้นจะเป็นไปในทิศทางที่ประชาชนต้องการอย่างแท้จริง

๔.๒.๓ ควรให้มีโครงการต่อเนื่องเป็นโครงการ Season 3 เพื่อติดตามและผลักดันให้เกิดความร่วมมือในการนำผลงานและแนวคิดที่เกิดขึ้นในโครงการ Season 2 ให้เกิดขึ้นจริง รวมทั้งผลักดันให้เยาวชนที่ได้รับคัดเลือกซึ่งมีประสบการณ์และได้รับการพัฒนาองค์ความรู้มาแล้วเป็นผู้นำ (Young Leaders) ในการให้ความรู้และแบ่งปันประสบการณ์แก่เยาวชนในรุ่นต่อไป

## บรรณานุกรม

### เอกสารวิชาการ

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (๒๕๕๕). การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (Civic Education), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.

วารสารณ์ สามโกเศศ. (๒๕๕๘). ความหมาย “Active Citizen”, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. กรุงเทพฯ.

### กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

“รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐”. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๓๔ ตอนที่ ๔๐ ก, ๖ เมษายน ๒๕๖๐.

“พระราชบัญญัติว่าด้วยการเข้าชื่อเสนอกฎหมาย พ.ศ. ๒๕๕๖”. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๓๐ ตอนที่ ๑๑๙ ก, ๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๖.

“พระราชบัญญัติว่าด้วยการเข้าชื่อเสนอข้อบัญญัติท้องถิ่น พ.ศ. ๒๕๔๒”. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๑๖ ตอนที่ ๑๐๔ ก, ๒๖ ตุลาคม ๒๕๔๒.

“พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ. ๒๕๒๘”. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๐๒ ตอนที่ ๑๑๕ ฉบับพิเศษ, ๓๑ สิงหาคม ๒๕๒๘.

“พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๓๕”. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๐๙ ตอนที่ ๓๗, ๔ เมษายน ๒๕๓๕.

“พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒”. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๑๖ ตอนที่ ๗๔ ก, ๑๙ สิงหาคม ๒๕๔๒.

“พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาระดับเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๐”. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๙ ก, ๑๔ มกราคม ๒๕๕๑.

### ข้อมูลที่สืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) :

<https://www.un.or.th/globalgoals/th/the-goals/>

The 4C's of 21st Century Skills <https://thepotential.org/2018/10/19/4cs-for-21st-century-learning/>

Active Citizen <https://thaipublica.org/2015/08/varakorn-125/>

คุณลักษณะของ Active Citizen

[https://www.scbfoundation.com/media\\_knowledge/document/292/%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD-active-citizen-13736](https://www.scbfoundation.com/media_knowledge/document/292/%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD-active-citizen-13736)

ผู้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วม <http://eduservice.ru.ac.th/download/research1.docx>

การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองของเยาวชน (Civic Engagement of Youth)

<http://bsris.swu.ac.th/thesis/56199150071AP8992555f.pdf>

DESIGN THINKING : LEARNING BY DOING การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ

<http://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>

Introduction to Sustainable Development

<https://catalicity.wordpress.com/2017/06/12/introduction-to-sustainable-development/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

## ผลงานของเยาวชน

โครงการ Active Tech Citizen Season 2 “Driving Now Local to the Next Normal : อยากเปลี่ยนชุมชนของคุณเป็นแบบไหนในวิถีใหม่”  
ทีมที่ได้รับคัดเลือก จำนวน ๑๒ ทีม

### ๑. ทีม CO - THAI

ผลงาน : CO - THAI APP



[https://www.youtube.com/watch?v=DY4Z-nqL\\_00&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=DY4Z-nqL_00&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=8)

จังหวัดสุโขทัยเป็นเมืองมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่เต็มไปด้วยสถานที่ท่องเที่ยวมากมาย เมื่อต้องประสบปัญหาเชื้อไวรัสโควิด - ๑๙ ที่แพร่ระบาดไปทั่วโลกและส่งผลกระทบต่อประเทศไทย ทำให้การท่องเที่ยวของจังหวัดสุโขทัยต้องซบเซาลง ทีม CO - THAI จึงได้มีแนวคิดจัดทำแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชน โดยมีฟังก์ชันหลากหลาย เช่น การแสดงให้เห็นถึงพิกัดสถานที่ท่องเที่ยว ร้านค้า และร้านอาหารต่าง ๆ การมีภารกิจที่ต้องทำภายใน ๑ วัน เพื่อสัมผัสถึงวิถีชีวิตชุมชนและสถานที่ท่องเที่ยวสุดพิเศษ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการเก็บสะสมแต้มเพื่อนำไปแลกของสะสมและลดหย่อนภาษีได้ด้วย



## ๒. ทีม YimYai

ผลงาน : YimYai APP

### Journey ของประชาชน after YimYai

### Journey ของหน่วยงานรัฐ after YimYai (เสร็จใน 7 วัน)



<https://www.youtube.com/watch?v=mRW5RiWRVbg&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5WYdC7y5f2b&index=6&t=52s>

โครงการของรัฐบาลที่ต้องการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ประชาชนในชุมชนหลายโครงการไม่สามารถเข้าถึงผู้คนในชุมชนได้ ทำให้โครงการเหล่านั้นไม่ประสบความสำเร็จและไม่ได้รับการยอมรับจากผู้คนในชุมชนเท่าที่ควร ทีม YimYai จึงได้จัดทำแอปพลิเคชันเพื่อให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมออกแบบโครงการและแก้ไขปัญหาไปพร้อมกับรัฐบาล ซึ่งประกอบไปด้วยฟังก์ชันต่าง ๆ ที่อำนวยความสะดวกให้แก่ประชาชน โดยเฉพาะการจัดการเอกสารทางราชการหรือการขอข้อมูลเอกสารราชการในรูปแบบออนไลน์ บัตรที่อยู่ในรูปแบบของ E - cards เช่น บัตรประชาชน ใบขับขี่ เป็นต้น อีกทั้งการรับข้อมูลข่าวสารราชการตลอดจนการนำเสนอปัญหาต่าง ๆ ในชุมชนต่อรัฐได้โดยสะดวก



### ๓. ทีม PLANTA

ผลงาน : Greenproject Community การปลูกไม้เลื้อย



<https://www.youtube.com/watch?v=gpFOS2IWAW4&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=5&t=1s>

เนื่องจากปัญหาพลพิษจากการเผาไหม้เชื้อเพลิงในยานพาหนะที่ใช้เครื่องยนต์และโรงงานอุตสาหกรรม ก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพหลายอย่างตามมา ทีม PLANTA จึงได้จัดทำ Platform เพื่อการศึกษาสำหรับการปลูกพืชในเมือง พืชกลุ่มแรกที่ได้รับการปลูก คือ ดินตุ๊กแก เถาคันแดง จันทร์กระจ่างฟ้า แต่ด้วยพื้นที่ในเมืองที่อยู่อย่างจำกัด การสร้าง Community แลกเปลี่ยนความรู้ด้านการปลูกพืชเพื่อสร้างทางเลือกที่หลากหลาย และเพื่อให้ได้การปลูกพืชที่เหมาะสมกับสภาพพื้นที่ที่ตนอาศัยอยู่จึงมีความสำคัญ โดย Platform ของทีม PLANTA จะช่วยคัดเลือกรูปแบบการปลูกพืชที่เหมาะสมกับ Life Style ของแต่ละคน อีกทั้งจะเป็นการสร้างความรู้ให้กับองค์กรหรือหน่วยงานที่สนใจ เพื่อแชร์ข้อมูลให้ผู้คนสามารถเข้าถึงได้



#### ๔. ทีม : BANG CHALONG FARMING

ผลงาน : โครงการพัฒนาชุมชนในการปลูกพืชผักสวนครัว



<https://www.youtube.com/watch?v=7iFbOndqBhc&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=3&t=8s>

เคหะชุมชนมากมายมีพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้งานอยู่ภายในชุมชน ซึ่งพื้นที่เหล่านี้สามารถสร้างประโยชน์ โดยการปลูกพืชผักสวนครัวสร้างรายได้ให้กับชุมชน โดยคนในชุมชนส่วนใหญ่ต้องการรายได้ที่แน่นอนและความรู้ ในการเพาะปลูก รวมถึงนิติบุคคลก็ต้องการรายได้เพื่อนำไปพัฒนาชุมชนต่อไป ทีม BANG CHALONG FARMING จึงริเริ่มโครงการที่เป็น Business Model โดยเป็นผู้วางแผนงาน วางผังการเพาะปลูก และยังเป็นผู้ให้คำปรึกษา แบบ One Stop Service (ให้ความรู้ อุปกรณ์ ปุ๋ย เมล็ดพันธุ์) พร้อมทั้งหา Partner เพื่อจำหน่ายผลผลิตที่ได้ ให้แก่ชุมชน



SCAN ME

๕. ทีม JupiterRU

ผลงาน : IVS



<https://www.youtube.com/watch?v=FbOD4avfn1I&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5jWydC7y5f2b&index=4&t=15s>

Intelligent Van System Application เป็นแอปพลิเคชันเพื่อแก้ไขปัญหาระบบการขนส่งแบบรถตู้ที่มีผู้ใช้งานจำนวนมาก ค่าโดยสารไม่มีมาตรฐาน มีเส้นทางการเดินรถที่ไม่แน่นอน โดยระบบดังกล่าวสามารถตรวจสอบเส้นทาง ระบุเส้นทางที่จะไป จองตั๋วการเดินทาง จ่ายเงินค่าโดยสารโดยการตัดผ่านระบบ Wallet รวมถึงแจ้งปัญหาเรื่องเรียนต่าง ๆ ได้อีกด้วย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวจะเน้นการใช้งานที่ง่าย สะดวกรวดเร็วและปลอดภัย



## ๖. ทีม Healnity

ผลงาน : Healnity APP



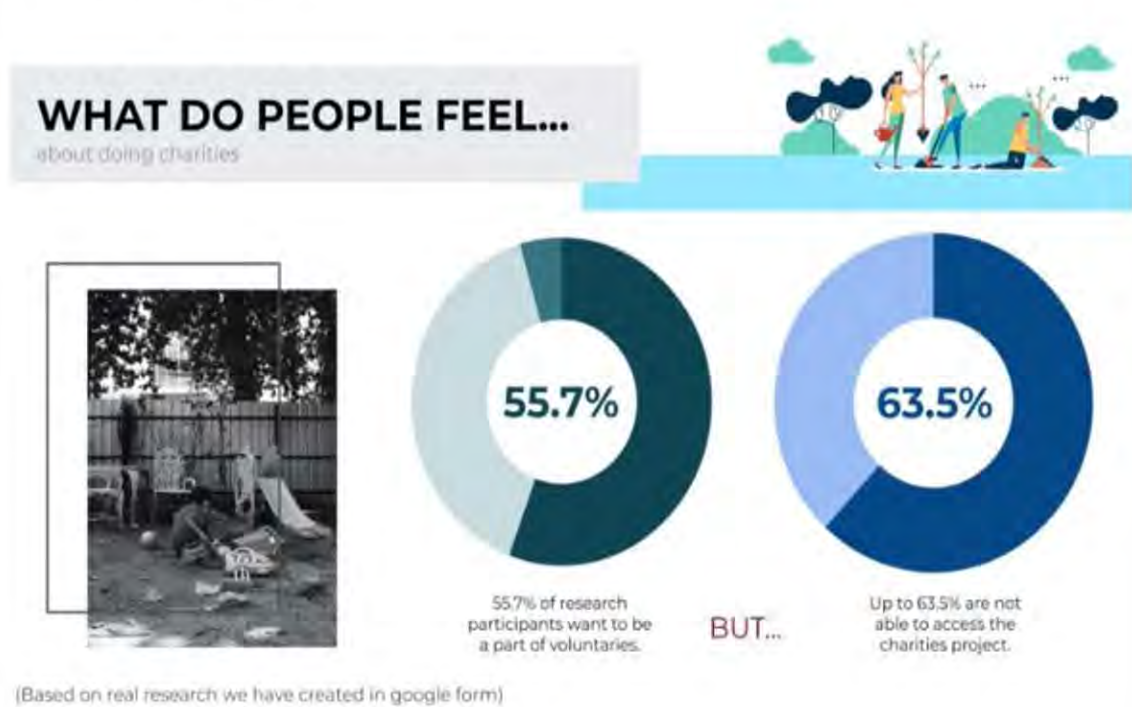
[https://www.youtube.com/watch?v=ixYwXLYl\\_of8&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=ixYwXLYl_of8&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=6)

แอปพลิเคชันเพื่อการบำบัดทางจิตใจ โดยใช้การพูดคุยปรึกษากับนักบำบัดผ่านทางแอปพลิเคชันและยังสามารถแชร์ประสบการณ์การใช้งานให้กับคนอื่น ๆ ในเชิงการบำบัดแบบกลุ่ม ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มแบบออนไลน์ที่ใช้งานได้ตลอด ๒๔ ชั่วโมง มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นนักเรียน นักศึกษาจนถึงช่วงวัยกลางคนที่ไม่มีเวลาไปพบกับจิตแพทย์แบบตัวต่อตัว อย่างไรก็ตาม กลุ่มคนทุกช่วงวัยก็สามารถใช้แอปพลิเคชันนี้ได้ อีกทั้งยังมีรูปแบบที่สร้างกลุ่มสังคมขนาดเล็กเพื่อให้ผู้ใช้งานได้แบ่งปันเรื่องราวเพื่อลดทอนความเจ็บปวดในชีวิต



## ๗. ทีม Asama (อา-สา-มะ)

ผลงาน : Asama APP



[https://www.youtube.com/watch?v=xdG-](https://www.youtube.com/watch?v=xdG-KyKzqGU&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=7)

[KyKzqGU&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=xdG-KyKzqGU&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=7)

สังคมในปัจจุบันมีผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนในเรื่องต่าง ๆ มากมาย ในขณะที่เดียวกันก็มีผู้ที่ต้องการเป็นจิตอาสาเพื่อเข้าไปให้ความช่วยเหลืออยู่ด้วยเช่นกัน แต่ด้วยความไม่สะดวกในติดต่อประสานงานโดยเฉพาะกับมูลนิธิต่าง ๆ ทำให้การเข้าไปเป็นจิตอาสาเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก Asama APP จึงเป็นแพลตฟอร์มที่จะรวบรวมข้อมูลกิจกรรมจิตอาสาต่าง ๆ ที่เข้าถึงยากและนำมาแบ่งเป็นหมวดหมู่ให้เข้าถึงง่ายขึ้นตลอดจนตรงต่อความสนใจของอาสาสมัคร นอกจากนี้ Asama APP ยังมีฟังก์ชันอื่น ๆ เพื่อช่วยเหลือผู้พิการได้ เช่น การจัดทำหนังสือเสียงเพื่อส่งให้ผู้พิการทางสายตา การแสดงเจตจำนงที่จะบริจาคหนังสือ เป็นต้น อีกทั้งยังสามารถสะสมจำนวนชั่วโมงการทำจิตอาสาผ่านแอปพลิเคชันเพื่อนำมาแลกต้นไม้และเกียรติบัตรได้อีกด้วย



#### ๘. ทีม เมาศลิล่าเสื่อ

ผลงาน : เครื่องเก็บขยะบนผิวน้ำ



<https://www.youtube.com/watch?v=OCHg3b5WLTQ&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=8>

การทิ้งขยะลงบนแหล่งน้ำนั้นน้ำมีเป็นจำนวนมาก และจากการสุ่มตัวอย่างและสอบถามจากผู้คนที่อาศัยอยู่บริเวณแหล่งน้ำทำให้พบว่าการกำจัดขยะในแหล่งน้ำทำได้ยากและไม่ได้ผลเท่าที่ควร ทีมเมาศลิล่าเสื่อ จึงได้ออกแบบเครื่องกำจัดขยะบนผิวน้ำขึ้นมาเพื่อทำให้เกิดความสะดวกและใช้งานง่ายในการรวบรวมเก็บขยะเพื่อนำมาใช้งานต่อหรือนำมารีไซเคิลได้



## ๙. ทีม ReLeep

ผลงาน : Patient Smart Detector



[https://www.youtube.com/watch?v=5OF0bBU5r\\_s&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=9](https://www.youtube.com/watch?v=5OF0bBU5r_s&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=9)

ประเทศไทยกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มตัว ซึ่งผู้สูงอายุส่วนใหญ่ไม่ได้มีใครคอยดูแลอยู่ตลอดเวลาจึงต้องอยู่โดยลำพังและส่วนมากจะมีโรคประจำตัว เช่น โรคเบาหวาน โรคความดัน โรคหัวใจ เป็นต้น การล้มในผู้สูงอายุเป็นสิ่งที่ต้องพึงระวังอย่างยิ่ง ดังนั้น การป้องกันการล้มและการรักษาสุขภาพของผู้สูงอายุซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชนจึงเป็นสิ่งสำคัญและต้องกระทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเป็นการลดภาระทางการเงินและเวลาของสมาชิกในชุมชนได้ ทีม ReLeep จึงได้คิดค้นนวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของสังคมไทยและรับมือกับสังคมผู้สูงอายุในชุมชน คือ สายข้อมือติดตามตัวและประมวลผลสุขภาพ โดยสามารถแจ้งเตือนภาวะสุขภาพ เก็บข้อมูลด้านสุขภาพให้แพทย์วิเคราะห์ ระบบเตือนการรับประทานยา ป้องกันปัญหาการล้มโดยปราศจากคนรับรู้ด้วยฟังก์ชันแจ้งเตือนการล้มไปที่ญาติใกล้ชิดหรือสาธารณสุขตำบล



## ๑๐. ทีม เมอร์กา (Merca.)

ผลงาน : Merca Platform

**Problem Breakdown**

Merca.  
Power & Governance

**Environment**  
Climate change and global warming

**Businesses**  
Resource-draining and costly CSR projects

**Sustainable Projects**  
Low profitability and support

**Society**  
Lack of attention and action

Merca.  
Rada Wratyosh

2020-09-19 23:42:30

<https://www.youtube.com/watch?v=Skq5ITLegcO&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=10&t=48s>

จากปัญหาโลกร้อนและปัญหาเรื่องก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ในปัจจุบัน สำหรับประเทศไทยก็ได้ผลิตก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ที่มีปริมาณสูงมากเช่นกัน จึงควรถึงเวลาที่จะต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าว การใช้คาร์บอนเครดิตจึงเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาวีธีหนึ่งที่น่าสนใจ การสร้าง Merca Platform เป็นอีกหนึ่งช่องทางในการดำเนินด้านคาร์บอนเครดิตดังกล่าวโดยจะเป็นหน่วยเชื่อมต่อกิจการชดเชยคาร์บอนเข้ากับกิจการที่ปล่อยก๊าซเรือนกระจก เพื่อให้การซื้อขายคาร์บอนเครดิตนั้นง่ายและสะดวกอยู่ในราคาที่เหมาะสม



## ๑๑. ทีม Kraam

ผลงาน : Kraam Platform



<https://www.youtube.com/watch?v=2qXnzRMgYy8&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5iWYdC7y5f2b&index=11&t=77s>

จากวิกฤตโควิด ๑๙ ได้สร้างผลกระทบต่อวิถีชีวิตและรายได้ต่อผู้ทอผ้าครามชาวสกลนคร ซึ่งผ้าครามเป็นสินค้าที่มีคุณค่าและความงามเฉพาะตัวเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น Kraam Platform จึงเป็นการเปิดโอกาสด้านการตลาดให้แก่ผ้าครามเหล่านี้ เพื่อเป็นการยกระดับรายได้ของชุมชนที่ผลิตผ้าครามของจังหวัดสกลนครอย่างยั่งยืน โดยโมเดลจะประกอบไปด้วย ๓ ระยะ ได้แก่ ๑) การทดลองตลาดและแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีอยู่แล้ว ๒) สร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ของตนเองเพื่อวางแผนการผลิตให้ดีขึ้นเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตและอัตรากำไร ๓) ทำการวิจัยและพัฒนาเพื่อให้อุตสาหกรรมครามก้าวเข้าสู่การเป็นองค์กรยุคใหม่เข้าสู่ตลาดสากล



SCAN ME

## ๑๒. ทีม VOLTA

ผลงาน : หุ่นยนต์รักษาความปลอดภัย



<https://www.youtube.com/watch?v=V2wFMFbmw7s&list=PLHX8hCezD76k0sAH8COyB5jWYdC7y5f2b&index=12&t=5s>

การประสบปัญหาการขาดแคลนบุคลากรด้านการรักษาความปลอดภัย รวมถึงประสิทธิภาพในการรักษาความปลอดภัยที่มีน้อยลง การใช้หุ่นยนต์จึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการนำมาใช้งานร่วมกับบุคลากรด้านการรักษาความปลอดภัย โดยหุ่นยนต์ดังกล่าวเป็นหุ่นยนต์แบบอัตโนมัติทำงานในพื้นที่กลางแจ้งสามารถ Add-On ฟังก์ชันต่าง ๆ เข้าไปในหุ่นยนต์ได้ รองรับการทำงานในแต่ละปัญหาของแต่ละชุมชน นอกจากนี้ ยังใช้หุ่นยนต์ดังกล่าวเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งานด้านอื่น ๆ เช่น การรับส่งของผ่านทางแอปพลิเคชัน เป็นต้น



**ภาคผนวก ข**

วันจันทร์ที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๓  
เข้าสู่กระบวนการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง  
โดยมีโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP)  
และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA) ร่วม Workshop  
เพิ่มองค์ความรู้แก่กลุ่มเยาวชน





























ภาคผนวก ค

วันศุกร์ที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๖๓  
ในช่วงแนะนำเสนอผลงานจากการ Upskill & Innovation Workshop ครั้งที่หนึ่ง  
และช่วงปாயเข้าร่วม Workshop  
โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NIA)



















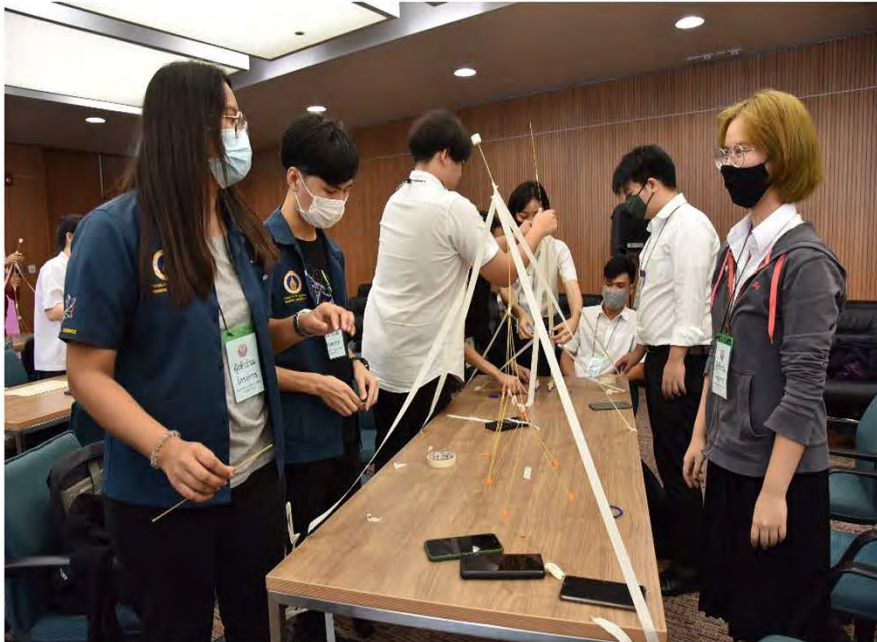






























ภาคผนวก ง

วันศุกร์ที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๓

ทีมที่ชนะและได้รับการคัดเลือกนำเสนอผลงานที่สมบูรณ์ (Final Works)  
ต่อผู้บริหารระดับสูงจากภาครัฐบาล ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม  
และเข้ารับรางวัลพร้อมประกาศนียบัตรการเข้าร่วมโครงการจากรัฐสภา













































ภาคผนวก จ

รายนามคณะกรรมการการพัฒนาการเมือง การสื่อสารมวลชน  
และการมีส่วนร่วมของประชาชน สภาผู้แทนราษฎร



นายปติพัทธ์ สันติภาดา  
ประธานคณะกรรมการ



นางสาวธณิกานต์ พรพงษาโรจน์  
รองประธานคณะกรรมการ  
คนที่หนึ่ง



นายวรภพ วิริยะโรจน์  
รองประธานคณะกรรมการ  
คนที่สอง



นายวิสิษฐ์ เตชะธีราวัฒน์  
รองประธานคณะกรรมการ  
คนที่สาม



นายพนิต วิกิตเศรษฐ์  
รองประธานคณะกรรมการ  
คนที่สี่



นางสาวปิยะรัฐชย์ ดิยะไพรัช  
รองประธานคณะกรรมการ  
คนที่ห้า



นายภูมิศิษฐ์ คงมี  
รองประธานคณะกรรมการ  
คนที่หก



นายองอาจ คล้ามไพบูลย์  
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ



นายศิริพงษ์ รัสมิ  
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ



นางสาวณัฐชา บัวเพื่อน  
โฆษกคณะกรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ



นางสาวฐิติภัสร์ โชติเดชาชัยนันต์  
โฆษกคณะกรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ



นางอมรัตน์ โชคปมิตต์กุล  
เลขานุการคณะกรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ



นายยุทธพงศ์ จรัสเสถียร  
กรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ



นายกฤษฎา ตันเทอดทิตย์  
กรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ



นายกรวีร์ ปริศนานันทกุล  
กรรมการ  
โฆษกคณะกรรมการ

รายนามคณะกรรมการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน  
ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐



นางสาวธณิกานต์ พรพงษาโรจน์  
ประธานคณะกรรมการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปาริณา ศรีวินิชย์  
รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธานี ชัยวัฒน์  
รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง



นางสาวยุพาพัทธ์ วัชรภัย  
อนุกรรมการ



นายสุธี อนันต์สุขสมศรี  
อนุกรรมการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์นครินทร์ ปิ่นปฐมรัฐ  
อนุกรรมการ



นางสาวจิตติรัตน์ ตันตสิรินทร์  
อนุกรรมการ



นายศิริพงษ์ รัสมิ  
อนุกรรมการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชญวดี กิตติปัญญางาม  
อนุกรรมการ



นายบดินทร์ ปิ่นปฐมรัฐ  
อนุกรรมการและเลขานุการ



นางสาวจุฑาทาชัตต เหล่าธรรมทัศน์  
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายเชตริฐ เหล่าธรรมทัศน์  
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายชูศักดิ์ จันทรปฐมพงศ์  
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิจ ตันติศิรินทร์  
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นางสาวจิราทิพย์ ปักขิณ  
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายสฐิพจ สายวิวัฒน์  
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

## รายนามที่ปรึกษาประจำคณะกรรมการการที่ไม่มีค่าตอบแทน

๑. นายพัชรปรีดิ์ ขาวสะอาด
๒. นายวิกรม เตชะธีราวัฒน์
๓. นายวิโรจน์ รอดดำ
๔. นายกิตติพิชญ์ พันธุมาศ
๕. นายพิษณุพงษ์ ถิรโชติภูวนันท์
๖. นายพริษฐ์ วัชรสินธุ
๗. รองศาสตราจารย์อนุสรณ์ อุณโณ
๘. นางสาวเมทินี มหาคุณาจิระกุล
๙. ว่าที่ร้อยตรี ภูรินทร์ มากอารีย์
๑๐. นายเฉลียว สรสิทธิ์
๑๑. นางนภา แสงสุข

รายนามที่ปรึกษา ผู้ชำนาญการ นักวิชาการ  
และเลขานุการประจำคณะกรรมการ

- |                                |                                 |
|--------------------------------|---------------------------------|
| ๑. นางสาวสมพร เพ็งคำ           | ตำแหน่งที่ปรึกษาประจำคณะกรรมการ |
| ๒. นายสุธี อนันต์สุขสมศรี      | ตำแหน่งที่ปรึกษาประจำคณะกรรมการ |
| ๓. นายเอกพันธุ์ ปิณฑวณิช       | ตำแหน่งที่ปรึกษาประจำคณะกรรมการ |
| ๔. นางสาวภคมน หนูอนันต์        | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๕. นายพงษ์สรณัฐ ทองลี          | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๖. นางสาวพจิรจิต ถนอมทรัพย์    | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๗. นางสาวหฤณัฐ ธนจันเพชร       | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๘. นางสาวจันทร์แก้ว สีหาวงษ์   | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๙. นางสาวยุพาพัทตร์ วัชรภักย์  | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๐. นายอินทร อุมา              | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๑. นายวิภพ วิริยะโรจน์        | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๒. นางวุฒิษา โพธิจินดา        | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๓. นางนวลสวาท อายูรพงศ์       | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๔. นายพุมพิพงศ์ พจน์จำเนียร   | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๕. นายวีระนันท์ มนตรีพิศุทธิ์ | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๖. นางสาวปวีศรัลฐ์ ดิยะไพรัช  | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๗. นายมุฮัมหมัด นอร์แมน กานดี | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๘. นางสาวณัชชา แสงเรืองกิจ    | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๙. นายประเสริฐ แสงสุข         | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๐. นายทรงพจน์ เอกนิติภูมิ     | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๑. นางสาวปรัชญาวรรณ ไชยสีบ    | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๒. นายวรุฒม์ เวฬุวรรณ         | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๓. นายถิรวัฒน์ เจริญสุข       | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๔. นายวรทัศน์ อินไข่          | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๕. นายอินทัช คิวพัฒนกิจ       | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๖. นางสาวมณธนา จันทรคล้าย     | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๗. นางสาวชไมพร กิติ           | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๘. นางสาวลัดดาวัลย์ ชูชันธ์   | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๙. นายชาญกิจ ไตรรัตน์านนท์    | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๓๐. นายธวัชชัย ฤกษ์เกลี้ยง     | ตำแหน่งเลขานุการประจำคณะกรรมการ |

**รายนามเจ้าหน้าที่ประจำกลุ่มงาน**  
**คณะกรรมการจัดการพัฒนาการเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน**

๑. นางสาวภคมน ทิพย์โกศัย	ผู้บังคับบัญชากลุ่มงานฯ
๒. นางสาวศกิมิณาภรณ์ สุวรรณรงค์	นิติกรชำนาญการพิเศษ
๓. นายสุคนธ์ พลบุบผา	นิติกรชำนาญการพิเศษ
๔. นางสาวปิติกานต์ สอนดี	วิทยากรชำนาญการพิเศษ
๕. นางสาวอภิสรรา ทัดภูธร	นิติกรชำนาญการ
๖. นางสาวสุธิดา กณาพันธ์	วิทยากรชำนาญการ
๗. นางสาวภีรดา ดิษฐาภรณ์	วิทยากรชำนาญการ
๘. นายธนพจน์ พุทธรักษ์	นิติกรชำนาญการ
๙. นายสุวรรณพ ดุลยสุข	วิทยากรชำนาญการ
๑๐. นางสาวยุรี สุขเฟื่องแสง	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน
๑๑. นางสาวรินทร์ลภักดิ์ พิริยะธัญเลิศ	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน
๑๒. นางสาวพรสุชา แอบเพ็ชร	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน
๑๓. นางสาวไอศอร ไกรนรา	เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน
๑๔. นางสาวศิริรัตน์ อยู่ฉัตร	นักวิชาการสนับสนุนงานวิชาการ



ประกาศ

คณะกรรมการการพัฒนารเมือง  
การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน  
สภาผู้แทนราษฎร  
ที่ ๒/๒๕๖๓

เรื่อง ให้อนุกรรมการพ้นจากตำแหน่งและตั้งอนุกรรมการแทน  
และให้ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการพ้นจากตำแหน่ง และตั้งที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ (เพิ่มเติม)

ตามที่คณะกรรมการการพัฒนารเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน สภาผู้แทนราษฎร ได้ตั้งคณะอนุกรรมการพิจารณาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ตามประกาศ ที่ ๓/๒๕๖๒ ลงวันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๖๒ และ ประกาศ ที่ ๘/๒๕๖๒ ลงวันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๒ นั้น ในคราวประชุมคณะกรรมการการพัฒนารเมือง การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน ครั้งที่ ๒๒ วันพุธที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๓ ที่ประชุมมีมติให้ อนุกรรมการพ้นจากตำแหน่งและตั้งอนุกรรมการแทน และมีมติให้ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ พ้นจากตำแหน่งและตั้งที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ (เพิ่มเติม) ในคณะอนุกรรมการพิจารณาการส่งเสริม การมีส่วนร่วมของเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ โดยอาศัยอำนาจ ตามข้อบังคับการประชุมสภาผู้แทนราษฎร พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๘๖ ดังนี้

๑. ให้อนุกรรมการพ้นจากตำแหน่ง จำนวน ๓ คน ดังนี้
  - ๑.๑ นางสาวจุฑาทัดต เหล่าธรรมทัศน์
  - ๑.๒ นางศรีจินดา ทองดี
  - ๑.๓ นางสาวจิราทิพย์ ปักซิณ
๒. ให้ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการพ้นจากตำแหน่ง จำนวน ๔ คน ดังนี้
  - ๒.๑ นายสุธี อนันต์สุขสมศรี
  - ๒.๒ นายวิโรจน์ จารุสาร
  - ๒.๓ นายจิรวัดน์ อรัณยกานนท์
  - ๒.๔ นางอมรัตน์ โชคปมิตต์กุล
๓. ตั้งอนุกรรมการแทน จำนวน ๓ คน ดังนี้
  - ๓.๑ นางสาวจิตติรัตน์ ตันตสิรินทร์ เป็นอนุกรรมการ
  - ๓.๒ นายบดีรินทร์ ปิ่นปฐมรัฐ เป็นอนุกรรมการ
  - ๓.๓ นายสุธี อนันต์สุขสมศรี เป็นอนุกรรมการและเลขานุการ
๔. ตั้งที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ (เพิ่มเติม) จำนวน ๔ คน ดังนี้
  - ๔.๑ นางสาวจุฑาทัดต เหล่าธรรมทัศน์
  - ๔.๒ นายชูศักดิ์ จันทรปฐมพงศ์
  - ๔.๓ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิจ ตันตสิรินทร์
  - ๔.๔ นางสาวจิราทิพย์ ปักซิณ

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๑๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓ เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓



(นายปดิพัทธ์ สันติภาดา)

ประธานคณะกรรมการการพัฒนาการเมือง  
การสื่อสารมวลชน และการมีส่วนร่วมของประชาชน

คณะกรรมการการพัฒนาการเมือง การสื่อสารมวลชน  
และการมีส่วนร่วมของประชาชน สภาผู้แทนราษฎร

เรื่อง "การพัฒนาเยาวชนคนรุ่นเปลี่ยน รุ่นที่ ๒ :  
การสร้างสรรคนวัตกรรม เพื่อความยั่งยืนของชุมชนในวิถีใหม่"

