

1. เรื่อง Walk Rally เพื่อความปลอดภัย

ปัญหาในการจัดกิจกรรม

1. เด็ก

- อายุ
- จำนวนเด็ก
- ความพร้อมของเด็ก
- เด็กดี, ไม่ฟัง
- พฤติกรรมเชิงลบ
- อารมณ์ไม่ดี
- เด็กหนี

2. พี่เลี้ยง

- ความรู้ของพี่เลี้ยง
- การประสานงาน
- ความพร้อมของพี่เลี้ยง
- พี่เลี้ยงทะเลาะกันเอง
- เวลานั้นน้อย
- อุปกรณ์ไม่พร้อม
- พักผ่อนน้อย
- คำพูดเชิงลบ
- พฤติกรรมเชิงลบ
- เวลาของแต่ละฐานไม่เท่ากัน
- พี่เลี้ยงเกียจงาน
- เวลาประชุมไม่ตั้งใจฟัง

3. เครื่องมือ

- คำถามแบบประเมิน
- อุปกรณ์ไม่พร้อม

4. สภาพแวดล้อม

- อากาศ เช่น ฝนตก, ร้อน
- สถานที่ไม่เอื้ออำนวย

5. พื้นที่ (ผู้ใหญ่)

- การประสานงาน
- ชุมชนไม่ให้ความร่วมมือ

ถ้ามองเป็นประเด็นหลักคือ พี่เลี้ยง เครื่องมือและพื้นที่ ดังนั้น การแก้ไขในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไปคือ

1. พี่เลี้ยง ต้องมีความพร้อมด้านความรู้ , ความรับผิดชอบในงานที่รับมอบหมาย

2. เครื่องมือ

- สันทนากการ ไม่เป็นไปตามแผน , พี่เลี้ยงไม่กล้า
- ฐานทั้ง 5 ความรู้ไม่พร้อม , อุปกรณ์ไม่พร้อม , เนื้อหาในการให้ห้องแต่ละรอบไม่เหมือนกัน , สื่อเปลี่ยนแปลงตลอด ,
- เกมส์ ดีแล้ว
- แบบสอบถาม เด็กอ่านไม่ออก , ไม่เข้าใจคำถาม , ตัวอักษรเล็กไป , มีคำถามที่พี่ไม่ได้สอน

3. พื้นที่ ผู้ใหญ่ไม่ให้ความร่วมมือไม่เห็นความสำคัญ , ผู้ประสานงาน

การเสนองานและให้ความคิดเห็นของฐานกิจกรรม 5 ฐานเพื่อเป็นแนวทางในการทำคู่มือ กติกา

หมวกแดง	อารมณ์
น้ำเงิน	เหตุผล
เขียว	สร้างสรรค์
เหลือง	ข้อดี
ดำ	ข้อเสีย
ขาว	ความจริงหรือผู้รายงาน

ฐานจรรยา

<u>แดง(พี่หนึ่ง)</u>	ถือว่ากิจกรรมดี
<u>น้ำเงิน(จมน้ำ)</u>	เหตุผลในการสอนดีเพราะสอนเรื่องกฎหมายจรรยา ส่วนเกมมีการคิดและเปลี่ยนแปลงใหม่ปรับให้อยู่ในที่ร่ม ดี
<u>เขียว(วัยรุ่น)</u>	น่าจะมีการสร้างเหตุการณ์จำลองขึ้นในแต่ละรอบในการขับขีเพื่อที่จะสร้างความตื่นตัวให้กับน้อง
<u>ดำ(ผลิต)</u>	ถ้าใช้โฟมน้องจะเห็นเส้นทาง แต่ถ้าหากกระตาะมาบังไว้ทำเหมือนกล่องไม้ขีดไฟดีมาก เพราะสามารถทำให้น้องเดาเส้นทางและนำป้ายจรรยาที่สอนมาใช้ได้ทันที
<u>เหลือง(โรงเรียน)</u>	ชอบในรูปแบบการเล่น เพราะเป็นการเอาป้ายที่สำคัญมาใช้ แต่ให้ป้ายโฟมทั้ง 2 ด้าน

เจ้าของฐานเห็นด้วยกับการเสนอแนะ

ฐานวัยรุ่น

<u>แดง(ผลิต)</u>	ถือว่ากิจกรรมดี
<u>น้ำเงิน(พี่หนึ่ง)</u>	ฐานนี้เราให้ทักษะในการใช้ชีวิตระยะยาวซึ่งเราเน้นพวกการนำเสนอในการใช้ทักษะชีวิต ดี *แต่ควรระวังเรื่องการใช้เวลาในฐาน
<u>เขียว(จรรยา)</u>	ควรเน้นเรื่องความปลอดภัยของน้องในการใช้เครื่องสำอางเพราะบางคนแพ้จริง ๆ แม้กระทั่งเรื่องการรอดตายของน้อง ๆ ด้วย
<u>เหลือง(จมน้ำ)</u>	เป็นเกมส์ที่สอนการควบคุมสติและการใช้ชีวิตประจำวันถือว่าดี
<u>ดำ(โรงเรียน)</u>	การพูดสรุปตอนท้ายต้องดี และตัวเกมส์สุดท้ายต้องทำให้ลงตัวเพราะหลายครั้งมีปัญหาตลอด

เจ้าของฐานบอกว่าสรุปตอนท้ายน้องไม่ฟังแล้ว ส่วนฐานไม้นั้นได้ปรับเปลี่ยนเป็นเดินข้ามเชือกแทน

ฐานจมน้ำ

<u>แดง(โรงเรียน)</u>	เกมและการให้ความรู้ถือว่าดี
<u>น้ำเงิน(ผลิต)</u>	สมเหตุสมผลแต่บางที่น้องอาจเบื่อ
<u>เหลือง(จรรยา)</u>	การพูดของพี่เลี้ยงต้องพูดให้ชัด ที่เหลือถือว่าดี แต่การปฐมพยาบาลน่าจะเป็นการเพิ่มทักษะในการช่วยเหลือเจาะลึกกว่านี้ เช่นทักษะการช่วยชีวิตคนจมน้ำ , การลอยตัวในน้ำ มีการเอาน้องเข้ามาช่วยสาธิตด้วยจะดี

ดำ(วันรุ่น) การสาธิตการปฐมพยาบาลบางคนยังให้การช่วยเหลือไม่ถูกต้องพี่เลี้ยงต้องศึกษาให้ดีกว่า และบางที่แบ่งที่เล่นเข้าตาเข้าปากน้องต้องระวังเรื่องความปลอดภัยด้วย




ฐานโรงเรียน

<u>แดง(วัยรุ่น)</u>	พี่เลี้ยงพยายามอย่าแย่งกันพูด
<u>น้ำเงิน(จรรยา)</u>	เหตุผลดีมีหลักการ ตัวเกมมีทั้งคำถามและคำตอบอยู่ด้วยกันควรแยกให้เห็นอย่างชัดเจน
<u>เขียว(ผลิต)</u>	ความคิดสร้างสรรค์ดี
<u>เหลือง(พี่หนิง)</u>	รูปแบบเกมส์มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาทำให้เด็กไม่เบื่อ มีการตอบคำถามเพื่อทวนความรู้
<u>ดำ(จมน้ำ)</u>	การเดินทางคำถามอาจผิดจุด ถ้าพี่เลี้ยงน้อยอาจตามน้องไม่ทัน น้องๆหลายคนอาจไม่มีส่วนร่วมเพราะไปหลักอยู่แค่เพียงคน2คนเท่านั้น การตอบคำถามรีบตอบจนไม่สนว่าคำถามคืออะไรไม่ใส่ใจคำตอบอาจไม่ได้รับความรู้เลย

ฐานผลิตภัณฑ์

<u>แดงผจรรยา</u>	ข้อมูลดี
<u>น้ำเงิน(โรงเรียน)</u>	ใช้เหตุผลดี ทำให้น้องเข้าใจง่ายและตรงกับการใช้ชีวิตประจำวัน
<u>เขียว(จมน้ำ)</u>	ดี เพราะเกมส์ไม่เครียด
<u>เหลือง(วัยรุ่น)</u>	กิจกรรมเปลี่ยนทุกรอบต้องดูรอบหน้าจากการทำจริง
<u>ดำ(พี่หนิง)</u>	มีการเปลี่ยนรูปแบบเกมส์ควรจัดสรรเวลาให้ดี ส่วนตัวเกมส์น่าจะใส่อะไรเข้าไปอีกนิดหนึ่ง

แผนการจัด Walk Rally Package

 1 วัน	Walk Rally 5 ฐาน
 2 วัน	5 ฐาน+กิจกรรมรอบกองไฟ/ความเป็นผู้นำ
 3 วัน	5 ฐาน+เดินป่า/ผจญภัย+ปภ.+กองไฟ/ความเป็นผู้นำ

สรุปโดย นางสาววราลักษณ์ สมประสงค์

แกนนำเยาวชน