

สัปดาห์ที่ 14 — การมีส่วนร่วมและความเป็นพลเมืองที่ริเริ่มสิ่งใหม่ในบริบทดิจิทัล แล้ว
การศึกษา “ภาษาการเรียนรู้” ที่พัฒนามาตั้งแต่ Week 9–13 สำหรับ Week 14 สอนเรื่อง
Social Media / Petition / Crowdsourcing / E-participation พร้อมยกกระดืบเป็นคำถาม
ว่า

“เมื่อเราสร้างสิ่งที่รับผิดชอบแล้ว เราจะทำอย่างไรให้คนอื่นเข้ามามีส่วนร่วม และ
ร่วมกันทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจริง?”

Week 14 วางแกนไว้สองเรื่องชัดเจน คือ Online Participation และ Technology & Social
Innovation

WEEK 14 — PARTICIPATE & MOBILIZE TURN RESPONSIBLE IDEAS INTO COLLECTIVE ACTION

Capability = PARTICIPATIVE

“ฉันไม่เพียงสร้างสิ่งที่ดีด้วยตนเอง

แต่สามารถชวนผู้อื่นเข้ามามีส่วนร่วม

เชื่อมพลังของผู้คน และร่วมกันสร้างการเปลี่ยนแปลง”

1. เส้นเรื่อง Week 9 → Week 14

WEEK 9 —  TRANSFORM

ฉันเปลี่ยน Meaning ให้เป็น Digital Experience



WEEK 10 —  SHARE

ฉันทำให้ Value กลับไปสู่ Community



WEEK 11 —  AMPLIFY

ฉันทำให้ Voices ที่หลากหลายได้รับพื้นที่



WEEK 12 —  PERSIST

ฉันเรียนรู้ ปรับตัว และเดินหน้าผ่าน Challenge



WEEK 13 — RESPONSIBLE

ฉันรับผิดชอบต่อ Consequences ของสิ่งที่สร้าง



WEEK 14 — PARTICIPATE

ฉันทำให้คนอื่นเข้ามามีส่วนร่วม และเปลี่ยนความคิดเป็น Collective Action

ดังนั้น Capability Progression จะกลายเป็น

TRANSFORM → SHARE → AMPLIFY → PERSIST → RESPONSIBLE →

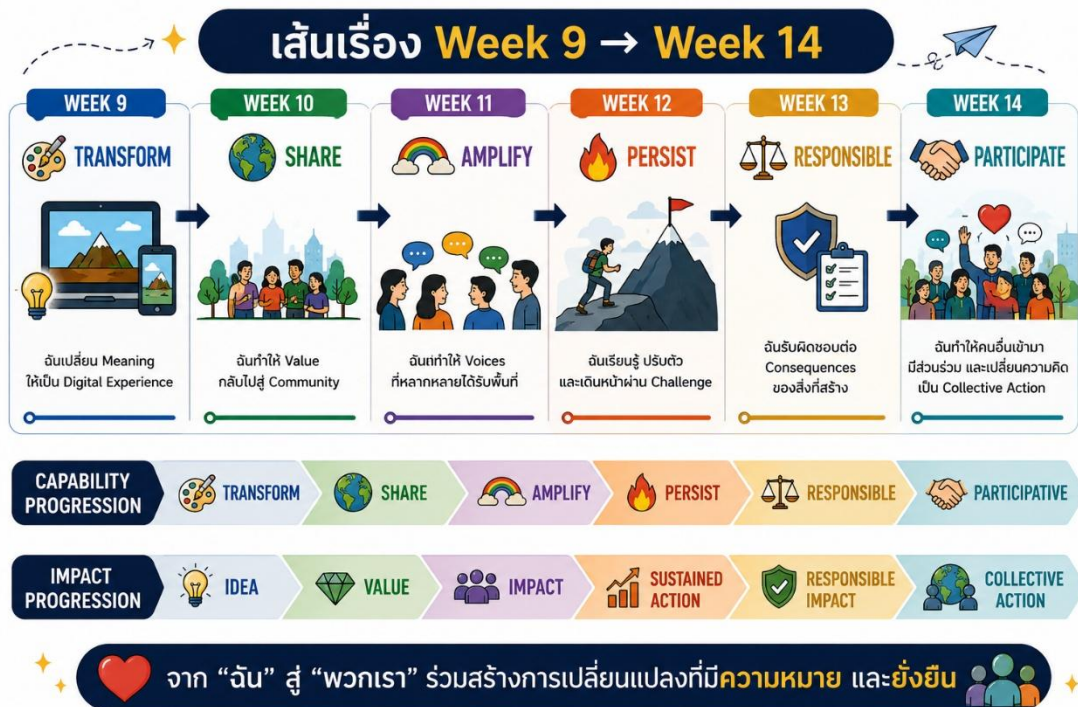
PARTICIPATIVE

และเส้นของการสร้างผลกระทบจะเป็น

IDEA → VALUE → IMPACT → SUSTAINED ACTION → RESPONSIBLE IMPACT

→ COLLECTIVE ACTION

Week 14 มองเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่ทำให้พลเมือง แสดงออก สร้างเครือข่าย และ
ร่วมกันสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาสังคม



2. แก่นการเรียนรู้ Week 14

Framework ใหญ่ประจำสัปดาห์ชื่อ



THE PARTICIPATION JOURNEY



พลเมืองสร้างสรรค์-14-การมีส่วนร่วมและความเป็นพลเมืองที่ริเริ่มสิ่งใหม่ในบริบทดิจิทัล

। ผศ. ดร.ปรมัตต์ปัญญาปรัชญ์ ต้องประสงค์

ตรงกับสาระ Online Participation การแสดงความคิดเห็น ที่ครอบคลุมถึงการสร้างเครือข่าย
การประสานงาน และการร่วมกันสร้างการเปลี่ยนแปลง

3. Framework หลักของ Week 14

จากเดิมที่มี

6S → 6V → 6P → 6R

Week 14 เป็น



6C PARTICIPATION FRAMEWORK

ง่ายและสัมพันธ์กับการเปลี่ยนจาก “ฉัน” ไปสู่ “พวกเรา”

C1 — CAUSE

“What matters?”

ประเด็นอะไรที่เราต้องการเปลี่ยน?

Problem | Need | Issue | Opportunity



C2 — COMMUNITY

“Who should be involved?”

ใครเกี่ยวข้อง?

Users | Citizens | Community | Partners | Stakeholders



C3 — CONNECT

“How do we bring people together?”

เราจะเชื่อมผู้คนอย่างไร?

Social Media | Community | Network | Platform



C4 — CONTRIBUTE

“How can people participate?”

แต่ละคนจะมีส่วนร่วมอะไรได้?

Voice | Idea | Data | Skill | Time | Resource



C5 — CO-CREATE

“What can we create together?”

เราจะร่วมกันสร้างอะไร?

Ideas | Solutions | Content | Services | Innovation



C6 — CHANGE

“What changes because we participate?”

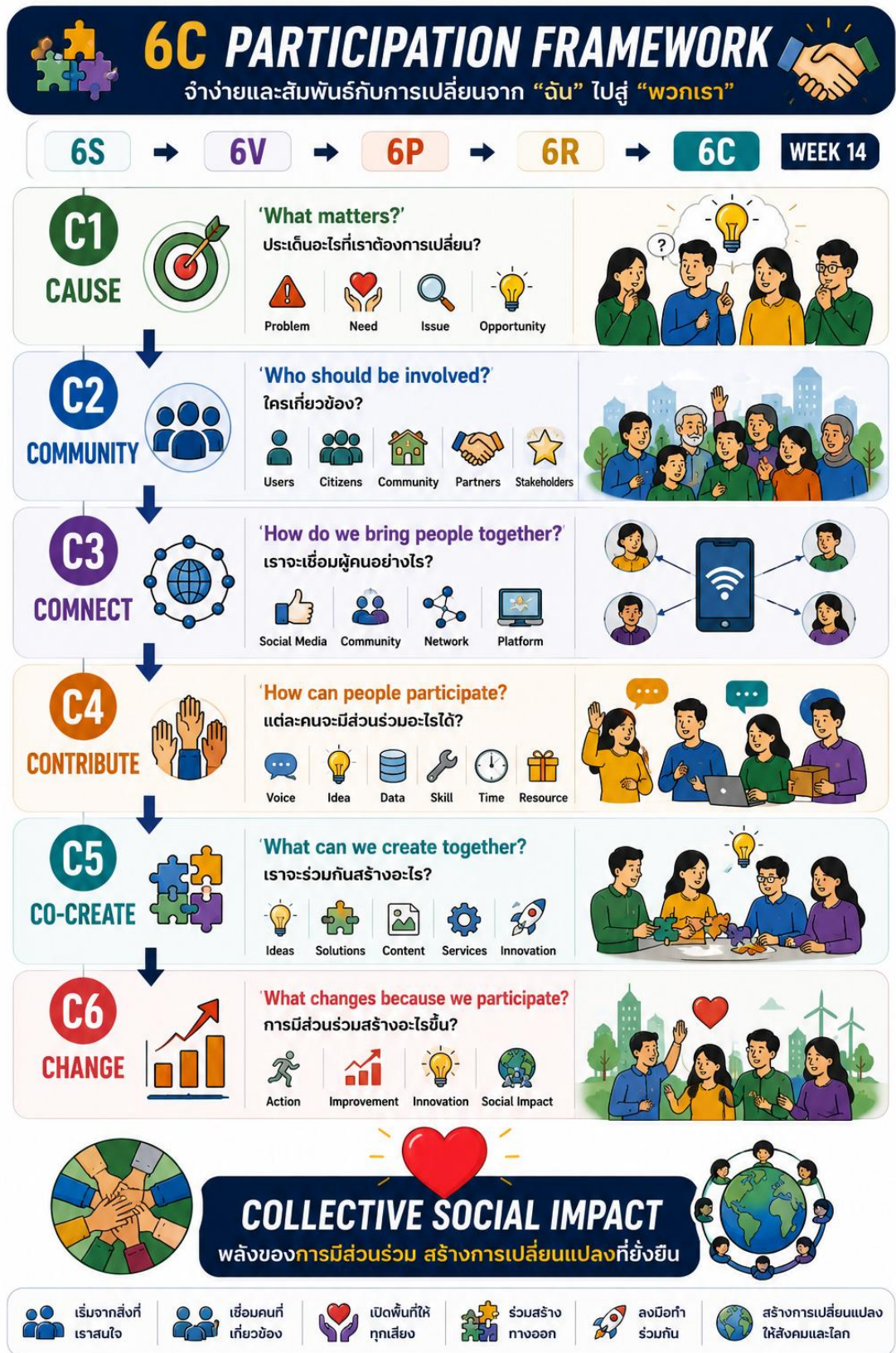
การมีส่วนร่วมสร้างอะไรขึ้น?

Action | Improvement | Innovation | Social Impact



COLLECTIVE SOCIAL IMPACT

Framework นี้ครอบคลุม Social Media, Petition, Crowdsourcing และ E-participation ซึ่งล้วนเป็นกลไกให้ประชาชนมีส่วนร่วมในระดับต่างกัน



4. Learning Journey — 3 ชั่วโมง

Week 14 ยังคงรูปแบบ HOOK → MINI LESSON → MISSIONS → CREATE → PITCH
→ REFLECT

WEEK 14  LEARNING JOURNEY — 3 ชั่วโมง (180 นาที) HOOK → MINI LESSON → MISSIONS → CREATE → PITCH → REFLECT		
เวลา	Learning Experience	นักศึกษาจะทำอะไร
10 นาที	 HOOK: One Person Can't Do It พบโจทย์ที่คนเดียวทำไม่ได้	เจอโจทย์ปัญหาสังคมที่ซับซ้อน เกินกว่าคนเดียวจะเปลี่ยนแปลงได้ ตั้งคำถาม: ใครต้องมีส่วนร่วม?
20 นาที	 Mini Lesson: Participation Is More Than Clicking เข้าใจระดับของ Digital Participation	เรียนรู้ระดับการมีส่วนร่วมดิจิทัล จาก "เห็น" → "คลิก" → "มีส่วนร่วม" → "ร่วมสร้าง" → "ร่วมลงมือเปลี่ยนแปลง" SEE → CLICK → ENGAGE → PARTICIPATE → CO-CREATE → TAKE ACTION
25 นาที	 Mission 1: Whose Voice Is Missing? วิเคราะห์ว่าใครเข้าร่วม/ใครถูกมองข้าม	ทำ Participation Map ของโปรเจกต์เดิม หา Stakeholders, Voices, และกลุ่ม ที่ยังไม่ได้รับพื้นที่
30 นาที	 Mission 2: Design the Participation ออกแบบวิธีให้ Stakeholders มีส่วนร่วม	ออกแบบวิธีเชิญชวนคนทุกกลุ่ม ให้เข้ามามีส่วนร่วม ผ่านเครื่องมือ และช่องทางที่เหมาะสม  เครื่องมือหลัก Social Media Petition Crowdsourcing E-participation
35 นาที	 Mission 3: Crowdsourcing the Solution ใช้ Collective Intelligence พัฒนา Project	ระดมสมอง (Crowdsourcing) จากเพื่อนกลุ่มอื่น เพื่อค้นหาไอเดีย ความรู้ ทรัพยากร และแนวทางแก้ไข ให้โปรเจกต์ดีขึ้น
40 นาที	 Final Mission: Mobilize for Change นำ Project Week 9–13 ไปสร้าง Collective Action	วางแผนเปลี่ยนการมีส่วนร่วมให้เป็นการลงมือทำจริง กำหนดกิจกรรม ระยะเวลา ผู้ร่วมมือ และผลลัพธ์ที่ต้องการ
20 นาที	 Collective Action Pitch + 3-2-1 Reflection แสดงว่าคนอื่นจะเข้าร่วมและสร้าง Impact อย่างไร	นำเสนอแผน Collective Action 1 นาที/กลุ่ม และทำ 3-2-1 Reflection (3 สิ่งที่ได้เรียนรู้, 2 สิ่งที่จะนำไปใช้, 1 สิ่งที่จะลงมือทำ) 
รวมเวลาทั้งหมด 180 นาที (3 ชั่วโมง)  เค้นปัญหา ชัดเจน  เชื่อมคน ที่เกี่ยวข้อง  ร่วมสร้าง ทางออก  ลงมือทำ ร่วมกัน  สร้างการเปลี่ยนแปลง ที่ยั่งยืน		

เวลา	Learning Experience	นักศึกษาจะทำอะไร
10 นาที	 HOOK: One Person Can't Do It	พบโจทย์ที่คนเดียวทำไม่ได้
20 นาที	 Mini Lesson: Participation Is More Than Clicking	เข้าใจระดับของ Digital Participation
25 นาที	 Mission 1: Whose Voice Is Missing?	วิเคราะห์ว่าใครเข้าร่วม/ใครถูกมองข้าม
30 นาที	 Mission 2: Design the Participation	ออกแบบวิธีให้ Stakeholders มีส่วนร่วม
35 นาที	 Mission 3: Crowdsourcing the Solution	ใช้ Collective Intelligence พัฒนา Project
40 นาที	 Final Mission: Mobilize for Change	นำ Project Week 9–13 ไปสร้าง Collective Action

เวลา	Learning Experience	นักศึกษาจะทำอะไร
20 นาที	 Collective Action Pitch + 3-2-1 Reflection	แสดงว่าคนอื่นจะเข้ามาร่วม และสร้าง Impact อย่างไร
	รวม 180 นาที	

5. HOOK — ONE PERSON CAN'T DO IT

เปิดตัวสถานการณ์

“คุณมี Digital Innovation ที่ดี

มีความรับผิดชอบ

และสามารถช่วยแก้ปัญหาสังคมได้

แต่ไม่มีใครเข้ามาใช้

ไม่มีใครร่วมมือ

และไม่มีชุมชนสนับสนุน”

 **HOOK – ONE PERSON CAN'T DO IT**
WEEK 14 : PARTICIPATE & MOBILIZE 

สถานการณ์

คุณมี Digital Innovation ที่ดี
มีความรับผิดชอบ
และสามารถช่วยแก้ปัญหาสังคมได้
แต่ไม่มีใครเข้ามาใช้
ไม่มีใครร่วมมือ
และไม่มีชุมชนสนับสนุน”

MY DIGITAL INNOVATION

 ไม่มีใครเข้ามาใช้
 ไม่มีใครร่วมมือ
 ไม่มีชุมชนสนับสนุน

ถามกันที่ 7 คำถาม เพื่อเปิดมุมมองใหม่

- 1  **IS IT STILL INNOVATION?**
- 2  **CAN YOU CREATE CHANGE ALONE?**
- 3  **WHO DO YOU NEED?**
- 4  **WHY WOULD THEY JOIN?**
- 5  **WHAT CAN THEY CONTRIBUTE?**
- 6  **HOW CAN TECHNOLOGY CONNECT THEM?**
- 7 

คำถามเปิดใจ

ถ้าคุณเก่ง มีไอเดียดี และกำลังรับผิดชอบ
แต่ไม่มีใครเข้ามาร่วม...
มันยังถือเป็น “INNOVATION” อยู่หรือไม่?

FROM MY IDEA → OUR ACTION

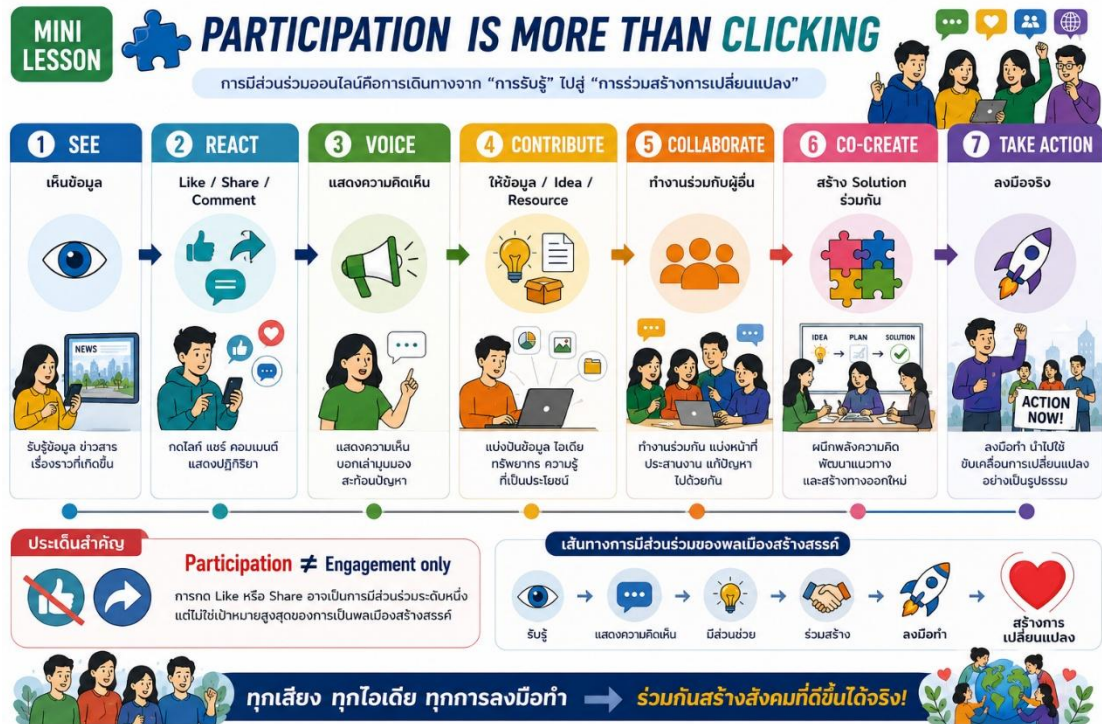
จากความคิดของตน สู่การลงมือทำร่วมกัน เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง

 **ประเด็น WEEK 14 : PARTICIPATE & MOBILIZE**
เพราะการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ เริ่มจาก “เรา” ที่ร่วมมือกัน

เป็นประตูเข้าสู่ Week 14

6. MINI LESSON — PARTICIPATION IS MORE THAN CLICKING

นักศึกษาจะพบ



ประเด็นสำคัญคือ

Participation ≠ Engagement only

การกด Like หรือ Share อาจเป็นการมีส่วนร่วมระดับหนึ่ง แต่เป้าหมายของ Creative Citizenship คือทำให้ผู้เรียนเห็นการเคลื่อนจาก **รับรู้** → **แสดงความคิดเห็น** → **มีส่วนช่วย** → **ร่วมสร้าง** → **ลงมือทำ**

การสร้างพื้นที่สนทนาที่มีคุณภาพ การทำงานร่วมกัน การแบ่งปันความรู้และทักษะ ตลอดจน การสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นเจ้าของร่วมกันในชุมชนออนไลน์

7. MISSION 1 — WHOSE VOICE IS MISSING?

ให้นักศึกษานำ Project Week 9–13 กลับมา **ไม่สร้าง** Project ใหม่

แล้วสร้าง **PARTICIPATION MAP**



สาระสำคัญคือเชื่อมกลับ Week 11 ทันที **Week 11** “เสียงของใครยังไม่ได้รับพื้นที่?” **Week 14** “แล้วเราจะทำให้เสียงนั้นเข้ามามีส่วนร่วมจริงได้อย่างไร?” นี่ทำให้รายวิชาไม่เป็นบทแยกครับ แต่เป็น **Capability Spiral**

8. MISSION 2 — DESIGN THE PARTICIPATION

กิจกรรมนี้ต้องหาเรื่องเครื่องมือทำให้ “เลือกใช้เป็น” เครื่องมือหลัก ได้แก่ **Social Media**, **Petition**, **Crowdsourcing** และ **E-participation**

พลเมืองสร้างสรรค์-14-การมีส่วนร่วมและความเป็นพลเมืองที่ริเริ่มสิ่งใหม่ในบริบทดิจิทัล

। ผศ. ดร.ปรมัตต์ปัญญาปรัชญ์ ต้องประสงค์

ให้แต่ละกลุ่มตอบ

PARTICIPATION DESIGN CANVAS



จากนั้นให้เลือกเครื่องมือ

Social Media — Conversation / Network

Petition — Support / Advocacy

Crowdsourcing — Ideas / Data / Solutions

E-participation — Consultation / Decision

สาระสำคัญคือ Don't start with the platform. Start with the participation you need.

9. MISSION 3 — CROWDsource THE SOLUTION

เป็น WOW Activity ของ Week 14

Crowdsourcing เปิดให้คนจำนวนมากเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา สร้าง Idea หรือ รวบรวมข้อมูล แต่เราจะไม่ให้นักศึกษาแค่ “รู้จัก Crowdsourcing”

เราจะให้เขา **ประสบ Crowdsourcing จริงในห้อง**

แต่ละกลุ่มนำเสนอ



เพราะทุกเสียงมีคุณค่า เมื่อเราร่วมกัน เราสร้างทางออกที่ดีกว่าเพื่อสังคม

แล้วถามว่า “Solution หลังจากได้รับความคิดจากคนอื่น ดีกว่า Solution เดิมหรือไม่ — เพราะอะไร?” จะทำให้นักศึกษา “รู้สึก” ถึงพลังของ Participation แทนการฟัง Lecture เรื่อง Crowdsourcing

10. FINAL MISSION — MOBILIZE FOR CHANGE

CREATE ของ Week 14

เช่นเดียวกับ Week 12–13

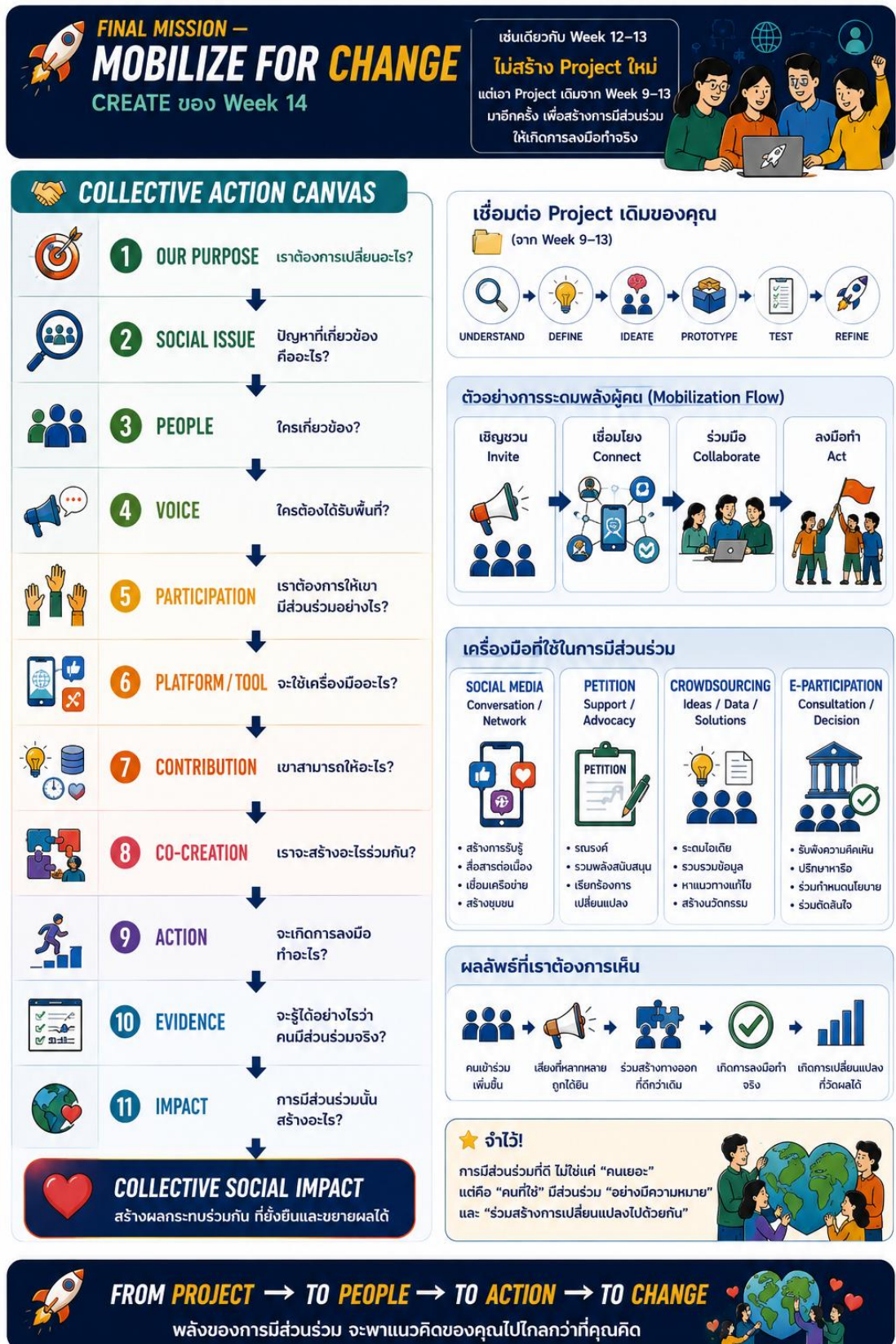
ไม่สร้าง Project ใหม่

แต่เอา Project เดิมจาก Week 9–13 มาอีกครั้ง

แล้วสร้าง



COLLECTIVE ACTION CANVAS



11. CREATIVE CITIZENSHIP CHECK



5P PARTICIPATION CHECK

P1 — PEOPLE

เรารู้หรือไม่ว่าใครควรมีส่วนร่วม?

P2 — PURPOSE

ทุกคนเข้าใจหรือไม่ว่ามีส่วนร่วมไปเพื่ออะไร?

P3 — POSSIBILITY

ทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมจริงหรือไม่?

P4 — POWER

ผู้เข้าร่วมมีอิทธิพลต่อสิ่งที่เกิดขึ้นจริงหรือเพียงถูกเชิญมา?

P5 — PROGRESS

การมีส่วนร่วมนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอะไร?



PARTICIPATIVE CREATIVE CITIZEN

โดยเฉพาะ P4 — POWER ผมเห็นว่าสำคัญมาก เพราะจะทำให้นักศึกษาเริ่มแยกออกจาก

Participation จริง

กับ

“เราให้คนอื่นมาร่วมเพื่อให้ดูเหมือนมีส่วนร่วม”

ไม่เหมือนกัน

CREATIVE CITIZENSHIP CHECK



5P PARTICIPATION CHECK

P1
PEOPLE



เรารู้หรือไม่ว่า
ใครควรมี
ส่วนร่วม?



- ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้ครบ
- รวมคนที่มักถูกมองข้าม
- เข้าใจความต้องการที่แตกต่างกัน

P2
PURPOSE



ทุกคนเข้าใจหรือไม่ว่า
มีส่วนร่วมไป
เพื่ออะไร?



- สื่อสารเป้าหมายให้ชัดเจน
- เชื่อมโยงกับคุณค่าร่วม
- ทุกคนเห็นความหมายของการมีส่วนร่วม

P3
POSSIBILITY



ทุกคนมีโอกาส
เข้าร่วมจริง
หรือไม่?



- เข้าถึงง่าย ไม่ซับซ้อน
- ไม่มีอุปสรรคด้านเวลา ภาษา ความรู้ หรือเทคโนโลยี
- เปิดกว้างและเท่าเทียม

P4
POWER



ผู้เข้าร่วมมีอิทธิพล
ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นจริง
หรือเพียง
ถูกเชิญมา?



- ความคิดเห็นถูกนำไปใช้จริง
- มีส่วนกำหนดทิศทางตัดสินใจ หรือออกแบบ
- มีสิทธิ์เสนอ เปลี่ยนแปลง ตรวจสอบ และติดตามผลได้



P4 คือหัวใจสำคัญที่แยก “Participation จริง” ออกจาก “การให้คนอื่นมาร่วมเพื่อให้ดูเหมือนมีส่วนร่วม”

P5
PROGRESS



การมีส่วนร่วม
นำไปสู่การ
เปลี่ยนแปลงอะไร?



- วัดผลและติดตามได้
- เกิดผลลัพธ์ที่ดีขึ้นจริง
- สร้างคุณค่าร่วมและยั่งยืน



**PARTICIPATIVE CREATIVE
CITIZEN**



เมื่อการมีส่วนร่วม “มีความหมาย” และ “มีอิทธิพล” เราทุกคนคือพลังของการเปลี่ยนแปลง

12. FINAL PITCH — 60-SECOND COLLECTIVE ACTION PITCH

กำหนดให้แต่ละกลุ่มตอบเพียง 5 เรื่อง

1 — ISSUE

เราต้องการเปลี่ยนอะไร?

2 — PEOPLE

ใครต้องเข้ามามีส่วนร่วม?

3 — PARTICIPATION

เขาจะมีส่วนร่วมอย่างไร?

4 — ACTION

เราจะทำอะไรร่วมกัน?

5 — IMPACT

จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอะไร?

Award อาจมี 3 แบบ



Best Participation Design



Best Co-Creation



Best Collective Impact

13. EXIT TICKET — 3-2-1 PARTICIPATION REFLECTION

3

3 คนหรือกลุ่มที่ Project ของฉันควรรับฟังมากขึ้น

2

2 วิธีที่ฉันสามารถเปิดให้ผู้อื่นมีส่วนร่วมจริง

1

1 การกระทำที่ฉันจะทำเพื่อเปลี่ยน

“My Project”

ให้กลายเป็น

“Our Action”

โดย 1 สำคัญที่สุด

เพราะเรากำลังเปลี่ยนจาก

“ฉันสามารถสร้างสิ่งที่ดีได้”

ไปเป็น

“ฉันสามารถทำให้ผู้คนร่วมกันสร้างสิ่งที่ดีขึ้นได้”

EXIT TICKET — 3-2-1 PARTICIPATION REFLECTION
 สะท้อนการเรียนรู้ของวันนี้ เพื่อเปลี่ยนจาก “MY PROJECT” ไปสู่ “OUR ACTION”

3

3 คนหรือกลุ่มที่
Project ของฉัน
ควรรับฟังมากขึ้น

1

2

3

2

2 วิธีที่ฉันสามารถ
เปิดให้ผู้อื่น
มีส่วนร่วมจริง

1

2

1

1 การกระทำ
ที่ฉันจะทำ
เพื่อเปลี่ยน

1

★ โดย 1 สำคัญที่สุด

“My Project”
ให้กลายเป็น
“Our Action”

↓

เพราะเรากำลังเปลี่ยนจาก

“ฉันสามารถสร้างสิ่งที่ดีได้”

↓

ไปเป็น

“ฉันสามารถทำให้ผู้คน
ร่วมกันสร้างสิ่งที่ดีขึ้นได้”

REMEMBER

ฟังให้มากขึ้น

เปิดพื้นที่ให้คนอื่น

ร่วมกันสร้างทางออก

สร้างการเปลี่ยนแปลง
ที่มีความหมาย

Participation ไม่ใช่แค่ให้คนอื่น “มาร่วม”
แต่คือการทำให้ “เขาเป็นส่วนหนึ่ง”
ของการเปลี่ยนแปลง

14. ผลงานประจำ Week 14



COLLECTIVE ACTION CANVAS



ชั้นงานนี้ยังตอบผลลัพธ์ที่ต้องการให้นักศึกษาเข้าใจเครื่องมือการมีส่วนร่วม สร้างชุมชนออนไลน์ วิเคราะห์นวัตกรรมสังคม และระดมสมองสร้างแนวคิดที่ตอบโจทย์ปัญหาสังคม

15. แก่นที่สุดของ Week 14



THE COLLECTIVE ACTION JOURNEY

แผนที่สุดของ Week 14

THE COLLECTIVE ACTION JOURNEY

จาก “ฉัน” ไปสู่ “เรา” เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายและยั่งยืน



PARTICIPATIVE CREATIVE CITIZEN

พลเมืองสร้างสรรค์ที่มีส่วนร่วม
เพื่อสังคมที่ดีขึ้นของพวกเราทุกคน



สาระจาก Week 9 → Week 14 ทั้งหมด จะเกิดขึ้นเรื่องที่สวดยงาม ดังนี้

สาระจาก **Week 9 → Week 14** ทั้งหมด จะเกิดเส้นเรื่องที่สวยงาม



CREATE CHANGE TOGETHER

เราร่วมมือกันเพื่อสร้างสังคมที่ดีขึ้น
ไม่ใช่เพื่อ “ฉัน” แต่เพื่อ “เรา”




ความหมาย
นำทางเรา



คุณค่า
เชื่อมโยงเรา



เสียง
ทำให้เราเข้าใจ
ซึ่งกันและกัน



ความพยายาม
ทำให้เราไม่หยุด



ความรับผิดชอบ
ทำให้เรา
น่าเชื่อถือ



การมีส่วนร่วม
ทำให้เรา
ไปได้ไกลกว่าเดิม



ผลลัพธ์ที่ยั่งยืน
เกิดขึ้นได้เมื่อเรา
ร่วมกันสร้าง

Week 14 เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญมากของรายวิชา เพราะ Week 9–13 ส่วนใหญ่กำลังพัฒนา “ตัวผู้สร้าง” แต่ Week 14 เริ่มเปลี่ยนหน่วยของการเรียนรู้จาก I → WE

I CREATE → I SHARE → I AMPLIFY → I PERSIST → I TAKE RESPONSIBILITY → WE CREATE CHANGE

สอดคล้องกับแก่นที่สรุปว่า การมีส่วนร่วมและความเป็นพลเมืองที่ริเริ่มสิ่งใหม่ในบริบทดิจิทัล เป็นพลังในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก โดยเทคโนโลยีทำหน้าที่ช่วยให้พลเมือง แสดงออก สร้างเครือข่าย และร่วมกันสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาสังคม

แก่น “FROM I → WE” นี้สามารถกลายเป็นเอกลักษณ์ของ Week 14 ได้ชัดมาก และเชื่อม จาก Responsible Creative Citizen → Participative Creative Citizen ได้อย่างเป็น ธรรมชาติ