



แบบรายงานการจัดการความรู้
มหาวิทยาลัยรังสิต

ชื่อประเด็นความรู้ ป่าทิพย์ ปลุกป่าสไตล์ New Normal

ความสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์/ ประเด็นการจัดการความรู้

- | | |
|---|---|
| ☐ การเรียนการสอนและการผลิตบัณฑิต | ☐ วิจัย / นวัตกรรม |
| ☒ สิ่งแวดล้อม | ☐ การบริหารจัดการที่เป็นเลิศ |
| ☐ ภาพลักษณ์ / ชื่อเสียงขององค์กร | ☐ ความเป็นนานาชาติ |

ข้อมูลของผู้จัดทำโครงการ/ ผู้ให้ความรู้

ชื่อ-นามสกุล...กนกกร ชูแก้ว

รหัสบุคลากร 4134031 วิทยาลัย/คณะ/สถาบัน/หน่วยงาน สำนักงานกิจการนักศึกษา

1. Basic principle reported, Concept applications formulated – PLAN

หลักการและเหตุผล / ความสำคัญ / ประเด็นปัญหา *

แนวโน้มการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เกิดขึ้นหลายระลอก ส่งผลให้นักศึกษาต้องเรียนออนไลน์ และในส่วนของการดำเนินกิจกรรมนักศึกษาประสบปัญหาด้วยเช่นกัน ทำให้นักศึกษาไม่สามารถรวมตัวจัดกิจกรรมในพื้นที่ของมหาวิทยาลัยและนอกมหาวิทยาลัย ซึ่งก่อให้เกิดความเสี่ยงทั้งนักศึกษาผู้จัดกิจกรรมและกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม ข้อจำกัดเหล่านี้เป็นโจทย์ที่ทำให้สำนักงานกิจการนักศึกษา ต้องหาแนวทางการจัดกิจกรรมที่ปลอดภัยไม่เสี่ยงต่อการเป็นโรคโควิด-19

แม้จะมีปัจจัยที่เป็นปัญหาต่อการจัดกิจกรรมก็ไม่ใช่อุปสรรคต่อการขับเคลื่อนกิจกรรมดีๆ เพื่อนักศึกษา อีกทั้งสำนักงานกิจการนักศึกษา เล็งเห็นถึงปัญหาโลกร้อน ซึ่งต้องการทำโครงการกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาตระหนักและรับรู้ ว่า หากช่วยกันคนละนิด จะฟื้นฟูพื้นที่สีเขียวได้ อีกทั้งต้องการพัฒนาศักยภาพนักศึกษาทั้งด้าน Soft skill และ Hard Skill จึงพัฒนา Soft Skill ในรูปแบบการสื่อสารให้ตระหนักถึงการรับรู้โลกร้อนและให้นักศึกษาผู้เข้าร่วมโครงการร่วมมือกัน ลดและสร้างพื้นที่สีเขียวให้มากขึ้น และในส่วนของการพัฒนา Hard Skill จะพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีโดยใช้เครื่องมือเกม Minecraft เป็นหลัก โดยสร้างโลกเสมือนเพื่อสร้างการรับรู้เป็นหลัก โดยโครงการจะดำเนินในรูปแบบความปกติใหม่ (New Normal) ซึ่งเป็นโครงการรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด โดยใช้ชื่อกิจกรรมครั้งนี้ว่า โครงการอาสาแฮร์สุข ครั้งที่ 2 หัวข้อ “ป่าทิพย์ from home”

ความรู้ที่เป็นประเด็นสำคัญที่นำมาใช้

พลิกวิกฤติเป็นโอกาส ทำทหายการสร้างสรรค์รูปแบบกิจกรรมในภาวะปกติใหม่ New Normal เพื่อ
นำไปสู่การเป็น Good Practice กิจกรรมนักศึกษา ซึ่งเป็นความรู้ที่ได้เรียนรู้จากการระดมความคิด(Brainstorm)
ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ โดยนำเสนอการประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์เต็มรูปแบบ 100% ทุกขั้นตอนของ
กิจกรรม และไม่ใช้งบประมาณ ซึ่งส่งผลให้นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการได้รับการพัฒนาทั้งด้าน Hard Skill และ
Soft Skill ครบถ้วน

ประเภทของความรู้และที่มาของความรู้

☐ ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge)

- ☐ ความรู้จากคลังความรู้ของเว็บไซต์ระบบการจัดการความรู้ KM Rangsit University
(<http://lc.rsu.ac.th/km/Knowledgebase>)

เจ้าของความรู้/สังกัด _____

- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

✓ ความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวคน (Tacit Knowledge)

- ☐ เจ้าของความรู้/สังกัด _____

- ✓ อื่น ๆ (ระบุ)

ความรู้มาจากการระดมความคิด(Brainstorm) หารูปแบบกิจกรรมออนไลน์ ร่วมกัน ของประธาน
โครงการ(นายกรวิชัย ไทยฉาย เจ้าหน้าที่สำนักงานกิจการนักศึกษา) กับกลุ่มนักศึกษาจิตอาสาที่เข้าร่วมโครงการ
40 คน

วิธีการดำเนินการ *

1. ตั้งคณะทำงาน ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มทีมงานเจ้าหน้าที่สำนักงานกิจการนักศึกษา และกลุ่มนักศึกษาจิตอาสาที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประชุมวางแผนงาน โดยประชุมผ่านระบบออนไลน์ และเตรียมงานตามแผนงานที่กำหนดไว้
3. ทุกกิจกรรมจัดในรูปแบบออนไลน์ โดยมี 2 กิจกรรมคือ 1. โลกสวย Form Home เพื่อพัฒนา Soft Skill โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการคิดหาวิธีการสื่อสารเกี่ยวกับวิธีการลดโลกร้อนที่ตนเองสามารถทำได้ที่บ้าน เช่น ปลูกต้นไม้ ลดขยะชีวมวล เป็นต้น 2. ปาติพย์ in Virtual World เพื่อพัฒนา Hard Skill โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการนำต้นไม้ที่ปลูกในโลกความจริง หรือที่ลดขยะชีวมวล (ตามกิจกรรมที่ 1) มาปลูกให้เห็นในโลกเสมือนเพื่อสร้างการรับรู้ให้สังคม

ทั้งนี้ การดำเนินกิจกรรมต่างๆใช้รูปแบบออนไลน์ทุกกิจกรรม ผู้เข้าร่วมโครงการฯจะไม่พบปะกันตามแบบปกติ ซึ่งเป็นรูปแบบ New Normal ป้องกันความเสี่ยงในการติดต่อโรคโควิด-19 อีกทั้งไม่ได้ใช้งบประมาณในการดำเนินการแต่อย่างใด

2. Prototype testing in an operational environment - DO

ผลการดำเนินการ การนำไปใช้ หรือการลงมือปฏิบัติจริง อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน *

ผลการดำเนินการโครงการฯ ซึ่งจัดเมื่อวันที่ 1-23 สิงหาคม 2564 เป็นรูปแบบออนไลน์ และไม่ใช้งบประมาณ โดยรูปแบบโครงการจะเป็นโครงการปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับการลดโลกร้อนที่สามารถทำได้ง่าย ๆ ด้วยตนเอง รูปแบบคือ จะให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติเกี่ยวกับการลดโลกร้อนในแบบของตนเอง บางคนเลือกที่จะปลูกต้นไม้พอกอากาศ บางคนสนใจคัดแยกขยะ รองน้ำฝนมาใช้ซ้ำ ลดขยะชีวมวล เป็นต้น

ผลจากการที่นักศึกษาทำกระบวนการเหล่านี้ ได้สื่อสารให้เห็นภาพว่า หากช่วยกันลดโลกร้อนจะเกิดพื้นที่สีเขียวแบบไหน โดยสื่อสารผ่านโลกเสมือนเกม Minecraft ซึ่งเป็น Virtual World ที่น่าสนใจและสามารถสร้างแผนที่ให้ทั้งผู้เข้าร่วมโครงการได้เห็นว่า จากการที่พวกเขาลงมือปฏิบัติกันนั้นเกิดผลอย่างไรได้ในอนาคต รวมถึงได้สตรีมเกมนี้ ผ่านเพจสำนักงานกิจการนักศึกษา เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2564

การดำเนินโครงการดังกล่าว มุ่งไปสู่การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาตามวัตถุประสงค์ ซึ่งได้ผลดังนี้

1.การพัฒนาให้นักศึกษาให้เป็นผู้รู้ หรือแกนนำในการจัดกิจกรรมในรูปแบบความปกติใหม่ (New Normal) พบว่า การเข้าร่วมโครงการอาสาสมัครสุขครั้งนี้ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และได้รับทักษะการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง โดยการใช้พื้นที่ออนไลน์เป็นสื่อกลาง เพื่อทำกิจกรรมไปด้วยกัน และมีการพัฒนา Soft Skill ของตนเอง ด้วยการร่วมกันคิดหาวิธีการสื่อสารเกี่ยวกับวิธีการลดโลกร้อนในรูปแบบของตนเอง รวมถึงการได้พัฒนา Hard Skill ด้วยการนำต้นไม้ที่ปลูกในโลกความจริง หรือการลดขยะชีวมวล (ตามกิจกรรมที่ 1) มาปลูกให้เห็นในโลกเสมือนจริงผ่านเกมเพื่อสร้างการรับรู้สู่สังคม

2.นักศึกษาได้ตระหนักรู้ถึงปัญหาของสังคมและร่วมเป็นพลเมืองที่มีจิตสำนึกและรับผิดชอบต่อสังคมด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยเป็นจิตอาสาในการเริ่มต้นแก้ปัญหาจากตนเอง เพื่อสื่อสารให้คนในสังคมได้รับรู้และตระหนักถึงปัญหาโลกร้อนมากขึ้น

3. Proven through successful mission operation, Objectives and Key Results for Knowledge Management - CHECK

การตรวจสอบผลการดำเนินการ การนำเสนอประสบการณ์การนำไปใช้ สรุปและอภิปรายผล บทสรุปความรู้หรือความรู้ที่ค้นพบใหม่ *

ความรู้ที่ค้นพบใหม่ คือ การเรียนรู้ผลพวงจากการระดมความคิดของนักศึกษา ซึ่งมีความสามารถในการใช้สื่อออนไลน์ ประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เรียนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรม และ

นำไปสู่การเป็น Good Practice ตัวอย่าง การใช้เครื่องมือเกม Minecraft เป็นหลัก ด้วยการสร้างโลกเสมือนเพื่อสร้างการเรียนรู้ ซึ่งนักศึกษาคนรุ่นใหม่ชื่นชอบเกมออนไลน์ นำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการปลูกจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการประหยัดพลังงาน

4. Objectives and Key Results for Knowledge Management - ACT

ข้อเสนอแนะในการดำเนินการในอนาคต หรือการดำเนินการเพื่อสามารถนำไปสู่การเป็น Good Practice *

นำเสนอโครงการดังกล่าวต่อสาธารณะเพื่อไปสู่การเป็น Good Practice การเป็นแบบอย่างที่ดีของกิจกรรมนักศึกษา รูปแบบ New Normal ทั้งนี้รูปแบบในการเผยแพร่โครงการดังกล่าวควรเป็นสื่อออนไลน์ทุกช่องทาง โดยจัดทำคลิปนำเสนอขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม และทำเป็น Content เพื่อให้คณะหรือกลุ่มนักศึกษาที่สนใจ นำไปเป็นตัวอย่างในการดำเนินกิจกรรมได้ในห้วงสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ยังไม่คลี่คลาย

นอกจากนี้ควรผลักดันนำเสนอในเวทีสาธารณะระดับประเทศ ซึ่งที่ผ่านมาสำนักงานกิจการนักศึกษาได้นำเสนอโครงการอาสาแชร์สุข ครั้งที่ 1 หัวข้อ อาสา From Home รูปแบบออนไลน์ โดยจัดทำ Podcast ในรูปแบบ Audiobook นำส่งหนังสือเสียงให้กับสำนักหอสมุดเบญญาลัย มูลนิธิธรรมิกชนเพื่อคนตาบอดในประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ซึ่งเป็นห้องสมุดออนไลน์และมีหนังสือสำหรับคนตาบอดโดยเฉพาะ โดยโครงการนี้จะเป็นการทำงานผ่านออนไลน์ทั้งหมด และไม่มียกงบประมาณในการดำเนินโครงการ เนื่องจากวิสัยทัศน์โครงการที่ต้องการสื่อสารให้เห็นถึง จิตอาสาสามารถทำได้ตลอดและไม่จำเป็นต้องใช้ค่าใช้จ่ายที่สูงมากเกินความจำเป็น โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษาทดลองทำงานจริงโดยใช้อุปกรณ์ที่ตนเองมีอยู่

โครงการดังกล่าวได้รับการคัดเลือกให้นำเสนอโครงการตัวอย่าง Best Practice รูปแบบ New Normal ที่ใช้เทคโนโลยีในการทำกิจกรรม โดยร่วมเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “การใช้ปฏิบัติการเสมือนจริง และ Digital Technology” ในการจัดประชุมวิชาการประจำปี เรื่อง “การพัฒนานักศึกษา Gen Z ในวิถีชีวิตใหม่” ในวันที่ 25 สิงหาคม 2564 รูปแบบออนไลน์ จัดโดยเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคกลางเพื่อพัฒนาบัณฑิตอุดมคติไทย ซึ่งมีผู้แทนเข้าร่วม 97 สถาบัน

หมายเหตุ : ติดตามชมข้อมูลกิจกรรมได้ในคลิปสรุปโครงการอาสาแชร์สุข ครั้งที่ 2 หัวข้อ “ปาฏิหาริย์ from home”

ทาง link <https://bit.ly/3x2pkwi>