

การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

Development of Design Principles and A Prototype of An Intergenerational Learning Program for Promoting Relationships Between the Aging and Children

ชามาภัทร สิทธิอำนวย¹ อาชญญา รัตนอุบล² สุวิมล ว่องวานิช³

Chamapat Sithi-Amnuai¹ Archanya Ratana-Ubol² Suwimon Wongwanich³

¹นิสิตปริญญาเอก สาขาการศึกษานอกระบบ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Doctoral degree student, Lifelong Education Program, Faculty of Education, Chulalongkorn University

Corresponding Author, E-mail: chamapat@gmail.com

²รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Associate Professor Dr., Department of Lifelong Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

³ศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Professor, Dr., Department of Educational Research and Psychology, Faculty of Education, Chulalongkorn University

Received: May 12, 2022; Revised: July 12, 2022; Accepted: July 27, 2022

บทคัดย่อ

โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาความแปลกแยกและลดการพึ่งพาทางสังคมของผู้สูงอายุ และยังสร้างให้เกิดความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างวัยจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะต่างตอบแทนของผู้สูงอายุและเด็ก งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก และ 2) พัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยใช้แนวคิดของการวิจัยเชิงการออกแบบ ตามแนวคิดของ Sandoval (2014) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้มีประสบการณ์ในการทำงานด้านการพัฒนาผู้สูงอายุและเด็กที่หลากหลาย จำนวน 9 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เอกสารการระดมความคิด การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้หลักการการระดมความคิด และการวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลจากการระดมความคิดและการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่นำมาอ้างอิงในหลักการออกแบบ ดังนี้

1. หลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย มีหลักการออกแบบทั่วไป 10 ประการ คือ 1) การสร้างความรู้สึกลดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรม 2) การจัดกิจกรรมที่ง่ายและสนุก 3) การส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัย 4) การกำหนดบทบาทของการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ในการสร้างการเรียนรู้ระหว่างวัย 5) กิจกรรมตอบสนองความต้องการของชุมชน 6) กิจกรรมตอบสนองตามความต้องการของผู้สูงอายุและเด็ก 7) การใช้การสื่อสารเชิงบวกในการจัดกิจกรรม 8) การส่งเสริมให้เกิดความเชื่อใจไว้วางใจกันของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม 9) การสร้าง

เงื่อนไขและสถานการณ์ที่ทำให้ผู้สูงอายุและเด็กมาพบและทำกิจกรรมร่วมกัน 10) การส่งเสริมศักยภาพในการจัดกิจกรรมของนักปฏิบัติในพื้นที่

2. ต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนหลัก และ 7 ขั้นตอนย่อย การดำเนินกิจกรรมในชั้นปฏิบัติงาน ประกอบด้วย 8 ขั้นตอนกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการทั้งสิ้น 7-8 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็นระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 6 วัน (47 ชั่วโมง 55 นาที) กิจกรรมนอกเวลา 9 ชั่วโมง และเว้นระยะเพื่อเตรียมการ 6-8 สัปดาห์

คำสำคัญ: การเรียนรู้ระหว่างวัย, โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย, การวิจัยอิงการออกแบบ, หลักการออกแบบ

Abstract

An intergenerational learning program (IGLP) offers great potential - serving as a key tool - to help address discrimination issues and reduce social dependency for senior citizens. In addition, the program can also facilitate positive relationships through knowledge sharing (via reciprocal learning) between the aged and children. The purposes of this study were to develop: 1) design principles for a prototype of IGLP and 2) a prototype IGLP. The researcher used design-based research and adopted the concept of design principle from Sandoval (2014). The informants - nine carefully selected educators - were practitioners having vast experience working with the aged and children, while the research instrument used in this project relied on brainstorming documents that shaped the needs and goals of the program. Data collection was focused on brainstorming method. Content analysis meanwhile and literature review related to each dimension of design principles, were used for data analysis that contributed to the design principles.

The key findings:

There are 10 general design principles: 1) creating a sense of safety for people participating in activities by giving members self-determination; 2) organizing activities that are easy and fun 3) encouraging the understanding of generational differences 4) determining the role of parents to facilitate learning between the age groups 5) organizing activities that meet the needs of the community 6) organizing activities that meet the needs of the aged and children 7) using positive communication 8) building trust within the group during and after the activity 9) setting conditions and situations that bring the aged and children to meet and be active together; and 10) promoting the abilities of local practitioners.

The IGLP prototype consists of 3 integral steps and 7 subordinate procedures. The practice comprises of 8 activities. The IGLP prototype usually runs for 7-8 weeks divided into in-class learning for 6 days (47 hours 55 minutes) and out-of-class learning for 9 hours with a preparation interval of 6-8 weeks.

Keywords: Intergenerational Learning, Intergenerational Learning Program, Design-based Research, Design Principles

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรทั้งในด้านโครงสร้างทางอายุและการกระจายตัวของประชากรส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของประชากรต่างรุ่น (รุ่นที่ 1 กับ รุ่นที่ 3 และ/หรือ 4) ในระดับโลกรวมทั้งประเทศไทย ประเทศไทยได้กลายเป็นสังคมผู้สูงอายุตั้งแต่พ.ศ. 2547 รูปแบบครอบครัวไทยได้เปลี่ยนแปลงไปหลายลักษณะ เช่น เป็นครอบครัวที่มีเพียงพ่อ-แม่-ลูก โดยผู้สูงอายุถูกทิ้งให้อยู่ตามลำพังในท้องถิ่นเดิม หรือมีลักษณะเป็นครอบครัวที่ผู้สูงอายุมีหน้าที่เลี้ยงหลานเพียงลำพังในครอบครัวข้ามรุ่น (Skipped generation) และด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสาร การรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาของคนรุ่นใหม่ทำให้ความแตกต่างระหว่างรุ่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้สูงอายุถูกลดคุณค่าความสำคัญ และเปลี่ยนบทบาทไม่เป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดความรู้ของครอบครัวเช่นในอดีต ครอบครัวจึงไม่สามารถเป็นเครื่องมือเชื่อมความสัมพันธ์และก่อให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างวัยได้ดีดังเดิม ด้วยความตระหนักถึงปัญหาในครอบครัวที่มีหลายมิติที่มากขึ้นนี้ ทำให้มีหน่วยงานจากภาครัฐและภาคเอกชนทั้งในและต่างประเทศออกมาเคลื่อนไหวและให้ความสนใจศึกษา ค้นคว้า วิจัยเพื่อหาหนทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยเห็นว่าผู้สูงอายุควรกลับเข้ามาทำกิจกรรมในสังคมอย่างมีความหมาย มีความสุข รวมถึงมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยจัดให้มีการดำเนินงานโครงการที่มีความเหมาะสมกับครอบครัวที่มีผู้สูงอายุเป็นผู้ดูแลเด็ก (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล และ องค์การยูนิเซฟ (2559) และงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล (2558) Rosebrook, Haley, and Larkin (2001) และ Loewen (1996) แสดงให้เห็นว่า คุณภาพชีวิตของประชากรทั้งสองกลุ่มนี้จะดีขึ้นเมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างวัย โดยกล่าวว่ากิจกรรมเรียนรู้ระหว่างวัยเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนข้ามรุ่นไม่ว่าจะเป็นภายในครอบครัวหรือนอกครอบครัว นอกจากนี้การชักชวนให้ผู้สูงอายุมาทำกิจกรรมร่วมกับคนในสังคมอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาตลอดชีวิตที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกช่วงวัย เพื่อให้บุคคลทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้และเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงตลอดชีวิต และพัฒนาต่อไปให้เต็มศักยภาพของแต่ละบุคคล (สุมาลี สังข์ศรี, 2547)

การนำแนวคิดในการนำการศึกษาตลอดชีวิตมาใช้ในการเรียนรู้จักและยอมรับความแตกต่างระหว่างคนสองรุ่น โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่จะเข้าใจและอยู่ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผู้ซึ่งจะมีบทบาทในการเลี้ยงดูผู้สูงอายุในอนาคต ได้ถูกพัฒนาในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ภายใต้ชื่อที่เรียกว่า “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” (Intergenerational Program) ใน ค.ศ. 1999 องค์การ UNESCO นิยามเกี่ยวกับ “โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย” ว่าเป็นกลไกการแลกเปลี่ยนทรัพยากรและการเรียนรู้อย่างมีวัตถุประสงค์และมีความต่อเนื่องระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Bostrum et al., 2003) โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยทวีความสำคัญยิ่งในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากถูกมองว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ไขปัญหาประเด็นทางสังคมที่เกิดจากครอบครัว และเป็นเครื่องมือส่งผ่านวัฒนธรรมและถ่ายทอดความรู้และทักษะของคนรุ่นปู่ย่าสู่คนรุ่น รวมถึงเป็นตัวช่วยให้เกิดการแบ่งปันทรัพยากรให้แก่คนต่างรุ่นอีกด้วย (Springate et al., 2008) โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีการใช้ตัวแปรจัดกระทำผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย (intergenerational interventions) เพื่อมุ่งให้เกิดความสัมพันธ์และการเรียนรู้สองทางระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (two-way transmission of learning) และเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนตามที่วัตถุประสงค์กำหนดไว้ (Generations United, 2000)

อย่างไรก็ตาม แม้ความสำคัญของการเรียนรู้ระหว่างวัยจะเป็นที่ประจักษ์ในประโยชน์ที่มีต่อเชิงสังคม แต่ในปัจจุบันแนวทางการดำเนินงานเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัยในแต่ละประเทศยังขาดมาตรฐานเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งหมายถึงรวมถึงการให้นิยาม การกำหนดขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย การนับรวมบุคคลในหรือนอกครอบครัวเข้ามารวมอยู่ในการจัดการศึกษา มีโครงการจำนวนมากที่ขาดประสิทธิภาพในการดำเนินงาน และมีโครงการจำนวนน้อยเท่านั้นที่ผ่านการประเมินภายนอก (Springate et al., 2008) นอกจากนี้งานวิจัยและบทความที่ปรากฏเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยในประเทศไทยในปัจจุบันยังมีจำนวนน้อย ยังคงขาดแคลนองค์ความรู้ในด้านการจัดกิจกรรมและการจัดโปรแกรมการศึกษา และจากงานวิจัยของ ชามาภัทร สิทธิอำนาจ, พินสุดา สิริธรรังศรี และอุทัย บุญประเสริฐ (2561)

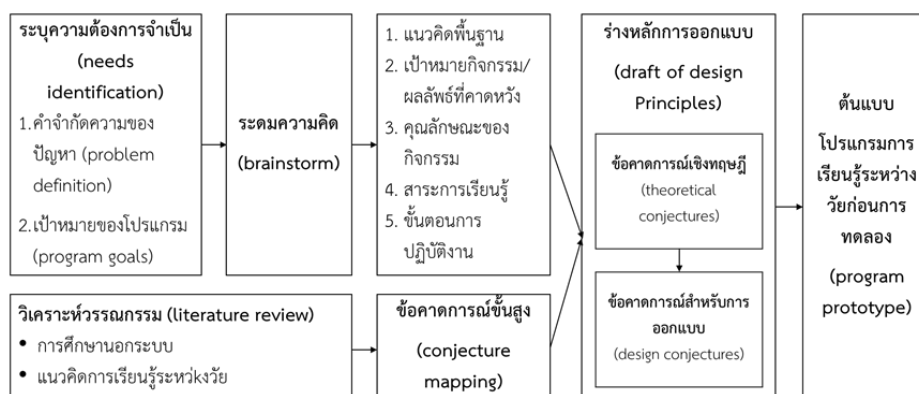
เกี่ยวกับรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็กในสถานศึกษา พบว่า ผู้บริหารและครูในทุกสังกัดมี “การตระหนักรู้ในความสำคัญ” แต่ยังมีความต้องการจำเป็นที่จะได้รับการพัฒนาด้าน “ความรู้ความเข้าใจ” และ “ทักษะความสามารถ” ในการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัย ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ใช้การวิจัยเชิงการออกแบบซึ่งเป็นวิธีวิทยาการวิจัยแนวใหม่ เพื่อนำไปสร้างหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (new design principle) สามารถนำไปเป็นหลักในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในบริบทต่าง ๆ รวมทั้งพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (prototype) ที่เหมาะสมกับบริบทไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบโปรแกรมของการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก
2. เพื่อพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

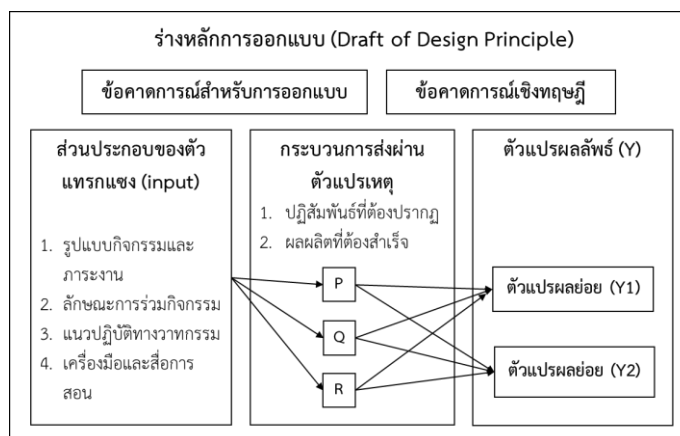
วิธีดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ ได้นำผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในบริบทไทยที่ได้จากขั้นตอนการทำความเข้าใจผู้ใช้ (empathize) และการระบุปัญหา (define problem) มาพัฒนาเป็นหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ คือ **ระยะที่ 1** การสร้างความคิดใหม่ เป็นการระดมความคิดผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านการพัฒนาผู้สูงอายุที่หลากหลาย **ระยะที่ 2** การพัฒนาหลักการออกแบบ โดยใช้แนวคิดของการวิจัยเชิงการออกแบบ (Design-based research) ตามแนวคิดของ Sandoval (2014) และ **ระยะที่ 3** การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย (prototype) ระยะนี้เป็นการสร้างต้นแบบโปรแกรม โดยการนำข้อมูลที่ได้จากผลการระดมความคิด และการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่นำมาอ้างอิงในหลักการออกแบบ ดังภาพ 1



ภาพ 1 ร่างหลักการออกแบบต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

นอกจากนี้ยังมีการนำข้ออ้างอิงเชิงทฤษฎีจากแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยมาสังเคราะห์ร่วมกับผลการระดมความคิด มาร่างหลักการออกแบบตัวแรกแรก และระบุกระบวนการส่งผ่านไปยังตัวแปรผลลัพธ์ ซึ่งมีองค์ประกอบ มาประกอบเป็นโมเดลทางความคิดตามแนวคิดของ สุวิมล ว่องวานิช (2563) ดังภาพ 2



ภาพ 2 ความเชื่อมโยงของส่วนประกอบของตัวแทรกแซง

ที่มา: Sandoval (2014); สุวิมล ว่องวานิช (2561)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ใช้การเลือกที่มระดมความคิดแบบเฉพาะเจาะจง ประกอบด้วย ผู้วิจัย นักวิชาการศึกษาศึกษานิเทศก์ นักปฏิบัติกิจกรรมในชุมชน อดีตครูผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษากับเด็ก ผู้บริหารสถาบันพัฒนาศักยภาพและนักออกแบบโปรแกรมการศึกษานอกระบบ จำนวนทั้งหมด 9 คน ผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการพัฒนาผู้สูงวัยที่หลากหลาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เอกสารการระดมความคิดที่ระบุผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ระหว่างวัยของบริบทไทย และระบุเป้าหมายการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กในบริบท

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการระดมความคิดโดยใช้หลักการการระดมความคิด (brainstorm) เน้นหาแบ่งตามหัวข้อย่อยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย และนำไปสู่การสรุปที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ได้มาซึ่งข้อมูล 5 ประเด็น เกี่ยวกับ 1) แนวคิดพื้นฐานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 2) เป้าหมายกิจกรรม / ผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรม 3) คุณลักษณะของกิจกรรมในโปรแกรม 4) สารการเรียนรู้ และ 5) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาหลักการออกแบบโปรแกรมของการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

1.1 ผลการระดมความคิด (idea identification) ได้ข้อค้นพบแบ่งออกเป็น 5 ประเด็น ดังนี้

1) แนวคิดพื้นฐานของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

แม้โปรแกรมจะมุ่งจัดกระทำแก่ผู้สูงอายุและเด็กและเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กที่อยู่ในลักษณะครอบครัวข้ามรุ่น หรือครอบครัว 3 รุ่น แต่จะต้องมีผู้ปกครองซึ่งเป็นพ่อแม่หรือเป็นวัยกลางเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมในลักษณะเป็นผู้อำนวยความสะดวก ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ของทั้งสองวัย

2) เป้าหมายกิจกรรม/ผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรม

ผลจากการระดมความคิด ทีมนักออกแบบได้ระบุผลลัพธ์ที่คาดหวังของโปรแกรมที่สอดคล้องกับการระบุเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย ไว้ทั้งสิ้น 16 ข้อ ประกอบด้วย 1) ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง 2) เด็กเกิดความเคารพและศรัทธาต่อผู้ใหญ่ 3) เกิดความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย 4) เกิดความรู้สึกปลอดภัยและไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก 5) รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน 6) เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่องระหว่างคนต่างวัย โดยใช้ภาษาที่แสดงมิตรไมตรีระหว่างกัน 7) เกิดการเสริมแรงทางบวกระหว่างกันของผู้สูงอายุและเด็ก 8) เกิดบรรยากาศที่ดีในการอยู่ร่วมกัน 9) เรียนรู้จักกันตามอัธยาศัยมากขึ้น ใช้เวลาร่วมกันและใกล้ชิดกันมากขึ้น 10) สามารถสร้างความรู้และทักษะใหม่ให้แก่กันและกัน 11) พัฒนาสุขภาพกายและใจของผู้สูงอายุและเด็ก 12) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก 13) เกิดผลงานที่แสดงความสำเร็จร่วมกัน 14) เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเกิดความรักและภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดและชุมชนที่อาศัย 15) แบ่งปันประสบการณ์ในชีวิต ฟังเรื่องราวและปัญหาของกันและกัน และ 16) สามารถแก้ไขปัญหาาร่วมกันได้

3) คุณลักษณะและภาระงาน

คุณลักษณะของกิจกรรมมี 10 ประการ คือ 1) ให้ความรู้สึกปลอดภัยจากการตัดสินใจ 2) ง่ายและสนุก เหมาะสมกับเด็กและผู้สูงอายุ สามารถสร้างรอยยิ้มและเสียงหัวเราะจากผู้ร่วมกิจกรรมได้ 3) ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัย โดยมุ่งเน้นไปที่ความแตกต่างทางด้านกายภาพและจิตใจ 4) ให้พ่อแม่ (middle generation) มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อน ซึ่งเป็นคนที่มีความใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้เรียนทั้งสองวัย 5) ตอบสนองความต้องการของชุมชน 6) ทุกกิจกรรมพัฒนาขึ้นมาจากข้อเสนอของผู้สูงอายุและเด็ก 7) ใช้การสื่อสารเชิงบวก ระหว่างการดำเนินกิจกรรมต้องใช้การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดแนวคิดเชิงบวก รวมทั้งภาษากายที่แสดงมิตรไมตรีระหว่างกัน 8) ส่งเสริมให้เกิดความเชื่อถือไว้วางใจกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง และบางกิจกรรมสามารถเกิดความเชื่อมโยงไปสู่ครอบครัวอื่นได้ 9) มีเงื่อนไขและสถานการณ์ที่ทำให้ผู้สูงอายุและเด็กมาพบเจอกัน กิจกรรมทุกกิจกรรมควรส่งเสริมให้ผู้สูงอายุและเด็กเกิดการสัมผัสทางกาย และ 10) ดำเนินกิจกรรมโดยนักปฏิบัติในพื้นที่ โดยนักปฏิบัติควรมีความสามารถหาข้อมูลจากพื้นที่ โดยสามารถระบุความต้องการจำเป็น หรือช่องว่างระหว่างความต้องการและสิ่งที่เป็นอยู่ สามารถเก็บข้อมูล วิเคราะห์ สรุป และประเมินผล เพื่อนำมาใช้ในโปรแกรมได้ และมีความสามารถในการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบได้

ภาระงานที่ควรมีในกิจกรรม ประกอบด้วย 1) มีกิจกรรมที่จัดเพื่อให้ทำความรู้จักกันเกี่ยวกับนิสัยความชอบ ข้อดี ข้อเสีย ประสบการณ์ และการใช้ชีวิตของคนต่างวัย 2) มีเวทีในการเปิดเผยความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัย เพื่อให้เกิดเข้าใจในความแตกต่าง 3) มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก โดยต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ 4) มีกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมกันเพื่อร่วมกันสร้างสิ่งใหม่หรือหาทางในการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน 5) มีกิจกรรมที่ผู้สูงอายุนำประสบการณ์เดิมของตนมาเล่า และใช้ประโยชน์ในการสร้างความยอมรับจากเด็ก 6) มีกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน 7) มีกิจกรรมที่ผู้เรียนร่วมกิจกรรมทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม 8) ผู้สูงอายุใช้ความสามารถพิเศษในการช่วยออกแบบกิจกรรม และ 9) มีวิธีการทบทวนตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างวัย

ในช่วงก่อน ระหว่าง และหลังการร่วมกิจกรรม และแม้แต่ภายหลังที่งานวิจัยสิ้นสุดลง เพื่อเน้นความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนของชุมชน

4) **สาระการเรียนรู้** ต้องมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับยุคสมัย และมีองค์ประกอบที่ครอบคลุมสาระย่อยหรือความรู้ประกอบด้วย 1) สาระที่เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างวัย 2) สาระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือสถานที่สำคัญในท้องถิ่น 3) สาระที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ 4) ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น 5) ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ 6) สาระที่เกี่ยวกับการพัฒนาและดูแลสุขภาพ และ 7) ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิงบวก หรือการรู้จักใช้ภาษาดอกไม้

5) **ขั้นตอนการปฏิบัติงาน** ขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่เหมาะสมกับบริบทไทย ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลักดังนี้

5.1) **ขั้นตอนทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน** (Before action review - BAR) เป็นขั้นตอนที่ผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรมคือ ผู้วิจัย ทำการทบทวนวัตถุประสงค์ แผนการปฏิบัติงาน เป้าหมาย และบทบาทหน้าที่ของผู้ร่วมกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน รวมทั้งศึกษาบริบทของชุมชนที่ต้องการนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยไปใช้ก่อนการปฏิบัติงาน และพัฒนากลไกปฏิบัติการเตรียมการของผู้ใช้ต้นแบบโปรแกรม

5.2) **ขั้นปฏิบัติงาน** (Action) เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยและนักปฏิบัติดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติงานแบ่งเป็น 3 ขั้น คือ 1) ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมต้นแบบโปรแกรมพบกลุ่มครั้งที่ 1 เพื่อสร้างความเข้าใจในประโยชน์ ให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็กโดยมีนักปฏิบัติเป็นผู้ช่วย 2) นักปฏิบัติเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง โดยเน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมอาชีพและวัฒนธรรมพื้นบ้านตามความสนใจของผู้สูงอายุและเด็กในชุมชน และ 3) ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมต้นแบบโปรแกรมพบกลุ่มครั้งที่ 2 โดยเน้นการนำเสนอผลงานของกิจกรรมที่รอผลสรุป และนำเสนอผลงานกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง รวมทั้งสรุปความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียน

5.3) **ขั้นตอนทบทวนหลังการปฏิบัติงาน** (After action review - AAR) ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) การสรุปผลการดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน และการทำแบบประเมินการใช้โปรแกรม โดยมีนักปฏิบัติเป็นผู้ประเมิน และ 2) การนำเสนอส่วนที่ควรปรับปรุง โดยนักปฏิบัตินำเสนอข้อคิดเห็นและส่วนที่ควรปรับปรุง

1.2 ผลการพัฒนาหลักการออกแบบ

ตัวแปรเหตุและตัวแปรผลลัพธ์

“ตัวแปรเหตุ” คือ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ซึ่งจะส่งผลให้เกิด “ตัวแปรผลลัพธ์” คือ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y) และตัวแปรผลลัพธ์ย่อย (y_1) หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังจากการจัดกระทำโดยตัวแทรกแซง 7 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) ความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย (y_1) 2) อันนำมาซึ่งทัศนคติที่ดีต่อคนต่างวัย 3) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (y_2) 4) ความผูกพันระหว่างวัย (y_3) 5) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (y_4) 6) การสื่อสารเชิงบวก (y_5) 7) ความเชื่อถือไว้วางใจ (y_6) และ 7) การแก้ไขปัญหาาร่วมกัน (y_7) โดยกิจกรรมที่จัดจะมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันที่เน้นสาระที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชุมชน และมีการแสดงผลสำเร็จที่นำมาซึ่งความภาคภูมิใจร่วมกันของผู้เรียนและประจักษ์ต่อคนในชุมชน รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยสำหรับการออกแบบตัวแทรกแซง

เป้าหมาย	ภาระงานที่ควรมี จากการระดมความคิด	สาระการเรียนรู้ จากการระดมความคิด	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง จากการระดมความคิด	ตัวแปรผลลัพธ์ที่ คาดหวังจาก วรรณกรรม และ นำมาใช้
- สร้างการ ยอมรับ ความ แตกต่าง ระหว่างวัย	- ทำความรู้จักเกี่ยวกับการใช้ ชีวิต นิสัย ความชอบ ข้อดี ข้อเสีย และประสบการณ์ ของคนต่างวัย (1) - มีเวทีในการเปิดเผย ความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัย เพื่อให้เกิดเข้าใจในความ แตกต่าง (2)	- สาระที่เกี่ยวกับความแตกต่าง ระหว่างวัย (1) - สาระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถี ชีวิตความเป็นอยู่ หรือ สถานที่สำคัญในท้องถิ่น (2)	- เข้าใจและยอมรับในความ แตกต่างระหว่างวัย (3) - รับฟังความคิดเห็นของกัน และกัน (5)	1. ความเข้าใจ และยอมรับใน ความแตกต่าง ระหว่างวัย (y_1)
- สร้างความ เชื่อถือ ไว้วางใจ	- มีกิจกรรมเรียนรู้ทักษะใหม่ที่ ต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ เช่น การทำอาหาร การ เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ (3) - มีกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ แบบร่วมกัน ทำร่วมกัน สร้าง สิ่งใหม่หรือหาทางในการ แก้ไขปัญหาร่วมกัน (4) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วม แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม (7)	- สาระที่เกี่ยวกับ เทคโนโลยีสมัยใหม่ (3) - ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิต และอาชีพที่เหมาะสมกับ ทรัพยากรในท้องถิ่น (4) - ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนา ชุมชนให้น่าอยู่ (5) - สาระที่เกี่ยวกับการพัฒนา และดูแลสุขภาพ (6) - ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิง บวก หรือการรู้จักใช้ภาษา ดอกไม้ (7)	- เกิดความรู้สึกปลอดภัยและ ไว้วางใจระหว่างผู้สูงอายุและ เด็ก (4) - แบ่งปันประสบการณ์ในชีวิต ฟังเรื่องราวและปัญหาของ กันและกัน (15) - สามารถแก้ไขปัญหาร่วมกัน ได้ (16)	2. ความเชื่อถือ ไว้วางใจระหว่าง กัน (y_2)
- สร้าง มุมมองเชิง คุณค่าต่อ คนต่างวัย	- มีเวทีในการเปิดเผย ความรู้สึกที่มีต่อคนต่างวัย เพื่อให้เกิดเข้าใจในความ แตกต่าง (2) - ผู้สูงอายุนำประสบการณ์เดิม ของตนมาเล่า และใช้ ประโยชน์ในการสร้างความ ยอมรับจากเด็ก (5)	- สาระที่เกี่ยวกับความแตกต่าง ระหว่างวัย เช่น ประสบการณ์ (1) - ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิง บวก หรือการรู้จักใช้ภาษา ดอกไม้ (7)	- ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ ในตนเอง (1) - เด็กเกิดความเคารพและ ศรัทธาต่อผู้ใหญ่ (2)	3. มุมมองเชิง คุณค่า (y_3)
- สร้างการ สื่อสารเชิง บวก ระหว่าง ผู้สูงอายุ และเด็ก	- ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วม แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม (7)	- ทักษะที่ใช้ในการสื่อสารเชิง บวก หรือการรู้จักใช้ภาษา ดอกไม้ (7)	- เกิดการสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพและต่อเนื่อง ระหว่างคนต่างวัย (6) - เกิดการเสริมแรงทางบวก ระหว่างกัน (7) - เกิดบรรยากาศที่ดีในการอยู่ ร่วมกัน (8)	4. การสื่อสารเชิง บวก (y_4)
- สร้างความ ผูกพัน ระหว่างวัย	- มีกิจกรรมเรียนรู้ทักษะใหม่ที่ ต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ เช่น การทำอาหาร การ เล่นดนตรีพื้นบ้าน เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ แอป พลิเคชันใน LINE (3) - มีกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ แบบร่วมกัน ทำร่วมกัน สร้าง	- สาระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถี ชีวิตความเป็นอยู่ หรือ สถานที่สำคัญในท้องถิ่น (2) - สาระที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี สมัยใหม่ (3) - ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิต และอาชีพที่เหมาะสมกับ ทรัพยากรในท้องถิ่น (4)	- เรียนรู้จักกันตามอัธยาศัย มากขึ้น ใช้เวลาร่วมกันและ ใกล้ชิดกันมากขึ้น (9) - สามารถสร้างความรู้และ ทักษะใหม่ให้แก่กันและกัน (10) - พัฒนาสุขภาพกายและใจของ ผู้สูงอายุและเด็ก (11)	5. ความผูกพัน ระหว่างกัน (y_5)

เป้าหมาย	ภาระงานที่ควรมี จากการระดมความคิด	สาระการเรียนรู้ จากการระดมความคิด	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง จากการระดมความคิด	ตัวแปรผลลัพธ์ที่ คาดหวังจาก วรรณกรรม และ นำมาใช้
	สิ่งใหม่หรือหาทางในการ แก้ไขปัญหาพร้อมกัน (4) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วม แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม (7)	- สาระที่เกี่ยวกับการพัฒนา และดูแลสุขภาพ (6)	- เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ ระหว่าง ผู้สูงอายุและเด็ก (12)	
- สร้าง ความ ภาคภูมิใจ ร่วมกัน	- มีกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความ ภาคภูมิใจร่วมกัน (6) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วม แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม (7) - ผู้สูงอายุใช้ความสามารถ พิเศษในการช่วยออกแบบ กิจกรรม (8)	- สาระที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถี ชีวิตความเป็นอยู่ หรือ สถานที่สำคัญในท้องถิ่น (2) - ทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิต และอาชีพที่เหมาะสมกับ ทรัพยากรในท้องถิ่น (4) - ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนา ชุมชนให้น่าอยู่ (5)	- เกิดผลงานที่แสดง ความสำเร็จร่วมกัน (13) - เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชน ที่อยู่อาศัย สืบสานวัฒนธรรม ในชุมชน รวมถึงเกิดความรัก และภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิด และชุมชนที่อาศัย (14)	6. ความ ภาคภูมิใจร่วมกัน (y_6)
- สร้างให้ เกิดการ เรียนรู้ ต่างตอบ แทน	- มีกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความ ภาคภูมิใจร่วมกัน (6) - ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนร่วม แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม (7)	- สาระที่เกี่ยวกับความแตกต่าง ระหว่างวัย (1) - ทักษะที่เกี่ยวกับการพัฒนา ชุมชนให้น่าอยู่ (5)	- เกิดผลงานที่แสดง ความสำเร็จร่วมกัน (13) - เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับ ชุมชนที่อยู่อาศัย สืบสาน วัฒนธรรม และภูมิใจในถิ่น ฐานและชุมชนที่อาศัย (14) - สามารถแก้ไขปัญหาพร้อมกัน ได้ (16)	7. การแก้ไข ปัญหาพร้อมกัน (y_7)

ผลจากการศึกษาวรรณกรรมเพิ่มเพื่อนำมาใช้เป็นข้ออ้างอิงเชิงเหตุผลที่ใช้ในการออกแบบตัวแทรกแซงที่
สามารถส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์ย่อย (y_i) โดยการระบุข้อคาดการณ์ขั้นสูงและข้อคาดการณ์ในกิจกรรม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัยที่นำมาใช้ในการสร้างตัวแทรกแซง

ปัญหาที่พบ	แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย	ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง
ผู้สูงอายุและเด็กขาดความเข้าใจใน ข้อจำกัดทางด้านกายภาพและการ เรียนรู้ที่แตกต่างกัน รวมทั้งมีมุมมอง เชิงลบต่อภาพลักษณ์ของคนต่างวัย (personality view)	การเล่า เรื่องจากประสบการณ์ชีวิต (Storytelling technique) ร่วมกับ เทคนิคสากาแฟ (World café technique) ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้มีส่วนร่วมใน การแลกเปลี่ยนความรู้ ต่อยอดประสบการณ์ และความ คิดเห็นในประเด็นที่กลุ่มได้กำหนดไว้ภายใต้บรรยากาศแห่ง มิตรไมตรี	ความเข้าใจและยอมรับใน ความแตกต่างระหว่างวัย (y_1)
บทบาทและคุณค่าของผู้สูงอายุใน มุมมองของเด็กลดลง ขาดโอกาสใน การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ต่อกัน ทำให้ เกิดช่องว่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น ผู้สูงอายุและเด็กต่างมีมุมมองตามยุค สมัยที่ต่างกัน โดยเฉพาะในปัจจุบัน เทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้น มุมมองและความสนใจของคนแต่ละ ช่วงวัยจึงมีความแตกต่างกันมากขึ้น	“การปริทัศน์ชีวิต” (Life review) หรือ “การสัมภาษณ์ เรื่องราวชีวิต” (Life review interview) ช่วยให้ผู้เล่ามอง ชีวิตของตนเองชัดเจนมากขึ้นและมีความพึงพอใจต่อชีวิต มากขึ้น ส่วนผู้ฟังมีมุมมองในชีวิตที่แตกต่างออกไป เกิดการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในอดีตเชิงบวกต่อกัน การบอกเล่าสถานที่ที่ชอบหรือสถานที่ที่ประทับใจสามารถ สะท้อนความเป็นตัวตนของผู้ที่ชื่นชอบ ทำให้ผู้อื่นเรียนรู้ ตัวตนของบุคคลผ่านความประทับใจในสถานที่ของบุคคล นั้น การไปเยี่ยมชมสถานที่โปรดพร้อมกัน จะช่วยให้เกิด ความประทับใจและสร้างสัมพันธ์ตามอัธยาศัย นอกจากนี้	มุมมองเชิงคุณค่า (y_2) ความผูกพันระหว่างวัย (y_3) ความภาคภูมิใจร่วมกัน (y_4)

ปัญหาที่พบ	แนวคิดการเรียนรู้ระหว่างวัย	ตัวแปรผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง
เป็นผลให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น โอกาสในการสร้างความรู้จักกันตามอัธยาศัยจึงมีน้อยลง	การเยี่ยมชมสถานที่ในชุมชนทำให้คนต่างวัยรู้จักชุมชนที่อยู่อาศัยของตนเองมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดความรักความผูกพันในสถานที่ชุมชนที่อยู่อาศัยร่วมกัน และรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของร่วมกัน	
เด็กมักถูกสอนให้เชื่อฟังผู้ใหญ่ ทำให้เด็กไม่กล้าคิดหรือแสดงความคิดเห็นต่างเกรงว่าผู้ใหญ่จะไม่พอใจ จึงมักจะทำตามผู้ใหญ่ขึ้นๆ จึงยากที่ทั้งผู้สูงอายุและเด็กจะมีการเรียนรู้แบบร่วมกัน สร้างสิ่งใหม่หรือหาทางในการแก้ไขปัญหา	การประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหา (Moderation technique workshop) มีการออกแบบให้ผู้เรียนที่เป็นผู้รับ (Passive learners) มีปฏิสัมพันธ์ต่อกิจกรรมกลุ่มมากขึ้น ให้สามารถร่วมกันวิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาตามแนวทางประชาธิปไตย เพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการสื่อสารร่วมกัน	การแก้ไขปัญหา (y ₇)
ผู้สูงอายุและเด็กขาดปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และทำกิจกรรมร่วมกันน้อยลง เด็กมองว่าองค์ความรู้จากผู้สูงอายุล้าสมัย โอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามอัธยาศัยจึงลดลง เป็นผลให้ทุนทางสังคมลดลง โอกาสในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะทางอาชีพ วัฒนธรรม ธรรมเนียมและประเพณีจากรุ่นสู่รุ่นลดลง	การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัยถือเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่จะช่วยให้เกิดการถ่ายทอดทางทักษะระหว่างวัย ช่วยให้เกิดการส่งผ่านวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น และช่วยให้เกิดการสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างวัย	- ความผูกพันระหว่างวัย (y₃) - มุมมองเชิงคุณค่า (y₂) - ความภาคภูมิใจร่วมกัน (y₄) - การสื่อสารเชิงบวก (y₅) - ความเชื่อใจไว้วางใจ (y₆) - การแก้ไขปัญหา (y₇)

ข้อควรคำนึง

1) ข้อควรคำนึงขั้นสูง อ้างถึงทฤษฎีการเรียนรู้ระหว่างวัยโดย Hatton-Yeo A. & Ohsako T. (1999) โดยเชื่อว่าความสัมพันธ์ระหว่างวัยจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัย มีมุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย เกิดความผูกพันระหว่างวัย ใช้การสื่อสารเชิงบวก เกิดความเชื่อใจไว้วางใจ และสามารถแก้ไขปัญหา (y₇) รวมทั้ง Brubaker & Brubaker (1999) กล่าวว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยจะเกิดได้ ต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ หรือ The 4Rs ประกอบด้วย Respect Responsibility Reciprocity และ Resiliency

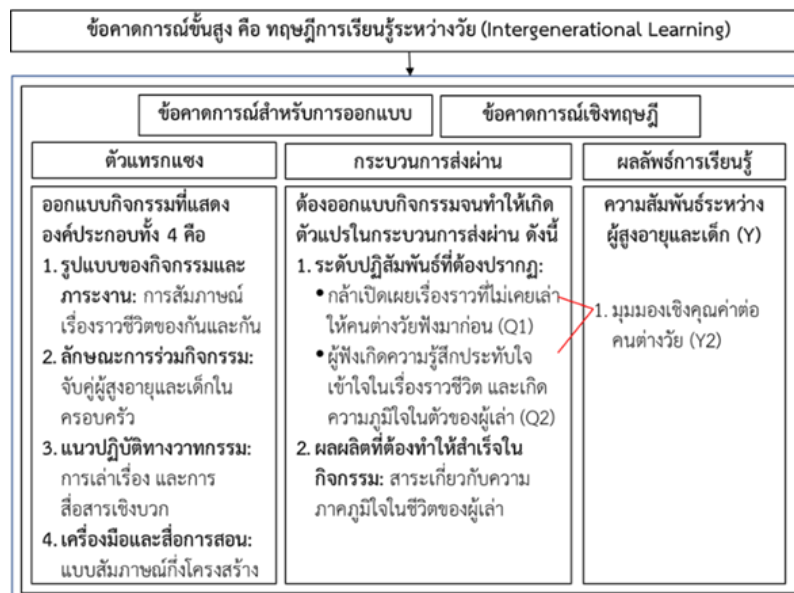
2) ข้อควรคำนึง ใช้สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัย 5 กิจกรรมที่ส่งผลต่อตัวแปรผลลัพธ์ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ข้อควรคำนึงเชิงทฤษฎี และข้อควรคำนึงสำหรับการออกแบบ

กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง : สร้างมุมมองที่แตกต่างและเกิดการเรียนรู้ภาพลักษณ์เชิงบวกและลบของวัยตนเองและคนต่างวัย ผ่านการรับฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์หรือความคิดเห็นที่บุคคลอื่นมีต่อวัยตนเองและคนต่างวัย รายละเอียดดังภาพ 3



ภาพ 3 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง

กิจกรรมจับคู่สนทนา : สร้างความรู้จักและยอมรับกันและกันในประเด็นที่เกี่ยวกับนิสัย ความชอบ ข้อดี ข้อเสีย ประสบการณ์ และการใช้ชีวิตของคนต่างวัยในลักษณะการเล่าและสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตของคู่สนทนา เพื่อนำมาซึ่งมุมมองเชิงคุณค่าของคนต่างวัย รายละเอียดดังภาพ 4



ภาพ 4 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมจับคู่สนทนา

กิจกรรมบันทึกทัศนคติ : สร้างความผูกพันและภาพจำที่ดีร่วมกัน ผ่านการท่องเที่ยวในสถานที่ที่มีคุณค่าต่อความรู้สึก



ภาพ 5 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมบันทึกทัศนคติ

กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน : สร้างการเรียนรู้แบบร่วมกัน ผ่านการทำกิจกรรมในลักษณะต่างตอบแทน โดยต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ทั้ง 6 ประการ 1) ความเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัย 2) วัฒนธรรมและความเป็นอยู่ 3) เทคโนโลยีสมัยใหม่ 4) การดำรงชีวิตและอาชีพที่เหมาะสมกับทรัพยากรในท้องถิ่น 5) การพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่ และ 6) การพัฒนาและดูแลสุขภาพ รายละเอียดดังภาพ 6



ภาพ 6 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน : สร้างการสื่อสารเชิงบวก และความภาคภูมิใจในการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกันในหัวข้อ “การสื่อสารระหว่างวัย” เพื่อได้มาซึ่งขั้นตอนในการแก้ปัญหามาสื่อสารระหว่างวัยร่วมกัน รายละเอียดดังภาพ 7



ภาพ 7 ข้อคาดการณ์สำหรับกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน

เมื่อรวมกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยทั้ง 5 กิจกรรม ได้มาซึ่งข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี และข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบ สำหรับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก ดังภาพ 8



ภาพ 8 ข้อคาดการณ์สำหรับโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

2. ผลการพัฒนาต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก

ผู้วิจัยนำร่างหลักการออกแบบที่ได้สร้างในขั้นตอนก่อนหน้ามาสร้างเป็นต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนหลัก และ 7 ขั้นตอนย่อย การดำเนินต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยใช้ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรม ทั้งสิ้น 7-8 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็นระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมในเวลา 6 วัน (47 ชั่วโมง 55 นาที) กิจกรรมนอกเวลา 9 ชั่วโมง และเว้นระยะเพื่อเตรียมการ 6-8 สัปดาห์ เรียงลำดับตามกระบวนการดำเนินงาน ดังปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

ขั้นตอน	การดำเนินงาน	ระยะเวลาที่ใช้ ดำเนินการ		ผู้จัดกระทำ/ ผู้ร่วมกิจกรรม
ขั้นทบทวนก่อนการปฏิบัติงาน (Before action review - BAR)				
1. การเตรียมการ ของผู้ใช้ต้นแบบ โปรแกรม	1) ศึกษาบริบทของชุมชน เช่น ทำเลที่ตั้ง เศรษฐกิจท้องถิ่น และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ 2) สำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างวัย 3) นัดหมายคนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อเปิดเวทีความต้องการการเรียนรู้ระหว่างวัย 4) จัดทำคู่มือนักปฏิบัติ เครื่องมือ: แบบสำรวจรายการบริบทของชุมชน	1 วัน	-	1. ผู้วิจัย 2. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เริ่มต้นประสานงานครั้งแรก (อย่างน้อย 1-2 คน)
	เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 1 สัปดาห์			
2. การศึกษา บริบทของ กลุ่มเป้าหมาย	1) จัดเวทีพบปะชุมชน สนทนาแลกเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ระหว่างวัย และแนวทางการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อกำหนดประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท 2) สัมภาษณ์กลุ่มผู้เรียนที่สนใจจะร่วมกิจกรรม เพื่อกำหนดประเด็นและการออกแบบกิจกรรมรายกลุ่ม (คู่ ผู้สูงอายุ เด็ก) เครื่องมือ: แบบสำรวจรายการ ประกอบด้วย ประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท กิจกรรมที่สนใจ แบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง (กรต.)	1 วัน	-	1. ผู้วิจัย 2. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด 3. ผู้สูงอายุและเด็ก 10-20 คน
3. การสรรหาและ พัฒนานักปฏิบัติ	1) สรรหานักปฏิบัติที่เป็นคนในชุมชน มีความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับจากคนในชุมชน อย่างน้อย 2 คน 2) นัดวันการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ เครื่องมือ: แบบสัมภาษณ์และเกณฑ์การให้คะแนนนักปฏิบัติ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	1 วัน	-	1. ผู้วิจัย 2. นักปฏิบัติที่เป็นคนในชุมชน
	เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 1-2 สัปดาห์			
	3) พัฒนานักปฏิบัติ โดยการจัดอบรมและสอนวิธีการใช้คู่มือนักปฏิบัติ เครื่องมือ: คู่มือนักปฏิบัติ	1 วัน	-	
	เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 2 สัปดาห์			
ขั้นปฏิบัติงาน (Action)				
4. การนัดพบกลุ่ม ครั้งที่ 1	1) ดำเนินกิจกรรมที่ทำในช่วง A โดยผู้วิจัย ครอบคลุมการแนะนำโปรแกรมและกิจกรรมสำหรับเป้าหมายที่สร้างความรู้และความเข้าใจระหว่างวัย เช่น ขั้นที่ 1: กิจกรรมแนะนำกิจกรรม ขั้นที่ 2: กิจกรรมเกมสร้างความรู้จัก ขั้นที่ 3: กิจกรรมคาเฟ่เล่าเรื่อง ขั้นที่ 4: กิจกรรมจับคู่สนทนา ขั้นที่ 5: กิจกรรมบันทึกทัศนา ขั้นที่ 6: กิจกรรมการประชุมปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาาร่วมกัน		40 นาที 60 นาที 100 นาที 80 นาที 240 นาที* 300 นาที	1. ผู้วิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้เรียน อย่างน้อย 10 คู่

ขั้นตอน	การดำเนินงาน	ระยะเวลาที่ใช้ ดำเนินการ		ผู้จัดทำ/ ผู้ร่วมกิจกรรม
	เครื่องมือ: แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก แบบสำรวจการเรียนรู้ของผู้สูงอายุและเด็ก แบบบันทึกการสัมภาษณ์ แบบสำรวจความคิดเห็นของผู้สูงอายุและเด็ก			
	2) ผู้วิจัย/นักปฏิบัติ มอบหมายงาน/กิจกรรมให้กลุ่มเป้าหมายทำกิจกรรมต่อเนื่องในครอบครัวเป็นการเรียนรู้ตามอรรถาธิบายหรือการเรียนรู้ต่อเนื่อง (กรด.)		60 นาที*	
5. การเรียนรู้ต่อเนื่อง	3) ดำเนินกิจกรรมที่ทำช่วง B โดยนักปฏิบัติ ครอบคลุมเป้าหมายที่สร้างทักษะระหว่างวัย ขั้นที่ 7: กิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน เครื่องมือ: แบบสำรวจความต้องการทำกิจกรรมตามอรรถาธิบายของผู้สูงอายุและเด็ก แบบสำรวจความพึงพอใจกิจกรรมของผู้สูงอายุและเด็ก และแบบสำรวจพฤติกรรมของผู้สูงอายุและเด็กก่อนและหลังกิจกรรมโดยผู้ปกครอง		360 นาที*	1. นักปฏิบัติ 2. ผู้เรียน อย่างน้อย 10 คู่ (กลุ่มเดิม)
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 1-2 สัปดาห์				
6. การนัดพบกลุ่มครั้งที่ 2	นำเสนอผลงาน (exhibition) และพิธีปิด ขั้นที่ 8: กิจกรรมงานแสดงนิทรรศการและปาร์ตี้เครือข่าย (รวมการนำเสนอกิจกรรมบันทึกที่ 60 นาที การเรียนรู้ต่างตอบแทน 60 นาที และจับคู่สนทนา 40 นาที) รับประทานอาหารร่วมกัน		180 นาที 60 นาที*	1. ผู้วิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้เรียน อย่างน้อย 10 คู่ (กลุ่มเดิม) 4. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 1-2 สัปดาห์				
ขั้นตอนทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review)				
7. การสรุปผล	1) สรุปผลการดำเนินโปรแกรม 2) ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงกิจกรรม เครื่องมือ: แบบสำรวจความคิดเห็นของนักปฏิบัติต่อกิจกรรม		60 นาที 60 นาที	1. ผู้วิจัย 2. นักปฏิบัติ 3. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
ขั้นตอนทบทวนก่อนปฏิบัติงาน : 4 วัน ขั้นปฏิบัติงาน : ในเวลา 880 นาที (14 ชั่วโมง 40 นาที) / นอกเวลา 660 นาที (11 ชั่วโมง) ขั้นตอนทบทวนหลังปฏิบัติงาน : 120 นาที (2 ชั่วโมง) เว้นระยะเพื่อเตรียมการ : 5-9 สัปดาห์ รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินโปรแกรม: 4 วัน + 27 ชั่วโมง 40 นาที + เว้นระยะเพื่อเตรียมการ 5-9 สัปดาห์				

* หมายถึง กิจกรรมที่ทำนอกเวลาในการดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัย

อภิปรายผลการวิจัย

ผลของการนำโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็กมาใช้มีความสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎี 4 แนวคิด ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย ของ Brubaker & Brubaker (1999) ที่กล่าวว่าองค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างวัยประกอบด้วย 4R ที่ประกอบด้วย 1) การมีความรับผิดชอบต่อกันและกัน (Responsibility) 2) การเคารพในความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกัน (Respect) 3) ความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ร่วมกัน (Resiliency) และ 4) การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อกัน

(Reciprocity) โดยพบว่า โปรแกรมมีการออกแบบให้เกิดประโยชน์ต่างตอบแทน และก่อให้เกิดผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง ตรงตามแนวคิดทั้งสี่รวม 3 องค์ประกอบ คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y_1) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y_2) และความภาคภูมิใจร่วมกัน (Y_6)

2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการศึกษานอกระบบ ของ Hatton-Yeo and Ohsako, (2005) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างวัยควรมีชุดของกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนต่างวัย และเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนแก่ผู้เรียนทั้งสองฝ่าย โดยใช้สาระการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อคนในสังคม รวมทั้งวิธีการสอนและกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับความต้องการของคนทั้งสองวัย และสอดคล้องกับ Loewen (1996) ในประเด็นที่เกี่ยวกับการสร้างผลผลิตการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมร่วมกัน เช่น การทำศิลปะประดิษฐ์ร่วมกัน และช่วยแสดงผลสำเร็จให้ชุมชนในเชิงประจักษ์ของคนในสังคม เช่น กิจกรรมทำอาหารที่บ้าน ซึ่งปรากฏในกิจกรรมบันทึกทัศนศึกษา และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างตอบแทน

3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาภายในครอบครัว ที่กล่าวว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัว จะต้องสร้างความผูกพันระหว่างกันโดยให้แต่ละวัยมีเวลาและแสดงความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน มีการสร้างความเข้าใจในความแตกต่างของกันและกัน เน้นให้แต่ละวัยใช้การสื่อสารเชิงบวกต่อกันและกัน (สุกัญญา รุ่งทองใบสุรีย์, 2558) โดยโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยก่อให้เกิดผลลัพธ์ย่อยที่คาดหวัง ตรงตามแนวคิดทั้งสี่รวม 4 องค์ประกอบ คือ การยอมรับความแตกต่างระหว่างวัย (Y_1) มุมมองเชิงคุณค่าต่อคนต่างวัย (Y_2) การสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก (Y_3) และความผูกพันระหว่างกัน (Y_5)

4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาระหว่างบุคคล พรทิพย์ เกยุรานนท์ (2552) กล่าวว่า ความไว้วางใจนั้นเป็นพื้นฐานของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล คือ ความเชื่อถือไว้วางใจ (Y_4)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ข้อค้นพบจากการวิจัยเชิงการออกแบบ ได้มาจากการนำทฤษฎีและทฤษฎีฐานราก (grounded theory) มาใช้ร่วมกันในสร้างหลักการออกแบบซึ่งปรากฏในข้อคาดการณ์ระหว่างทำกิจกรรม ทำให้ร่างหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยในงานวิจัยนี้มีความน่าเชื่อถือ หากมีการนำไปทดลองใช้และสรุปผล จะช่วยยืนยันให้ผลวิจัยมีความสมบูรณ์และนำไปอ้างอิงได้ โดยหลักการออกแบบและโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ผ่านการทดลองจะสามารถนำไปใช้เป็นทฤษฎีฐานรากในงานวิจัยต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบโปรแกรมที่นำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ระหว่างวัย ของ Brubaker & Brubaker (1999) ที่กล่าวว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยจะเกิดได้ ต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ หรือ The 4Rs ที่ประกอบด้วย Respect Responsibility Reciprocity และ Resiliency ในวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เน้นการออกแบบกิจกรรมที่ครอบคลุมเพียง 3Rs คือ การยอมรับและเคารพในความแตกต่างระหว่างวัย (Respect) การเกิดประโยชน์ต่างตอบแทนในด้านความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อกัน (Reciprocity) และความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่หรือแก้ไขปัญหาาร่วมกัน (Resiliency) ส่วนการมีความรับผิดชอบต่อกันและกัน ที่ให้เด็กแสดงถึง ความรับผิดชอบต่อผู้สูงอายุ (Responsibility) ยังคงไม่ได้นำมาใช้เนื่องจากข้อจำกัดของเวลา ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าหากการวิจัยครั้งต่อไปมีการนำองค์ประกอบทั้ง 4 มาใช้ทดลองให้ครบน่าจะทำให้โปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากได้ตัวแปรตามย่อยเพิ่มเติมอีกซึ่งอาจส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยในระดับที่สูงขึ้น

2. การใช้วิจัยอิงการออกแบบในการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ที่มักจะประกอบด้วยกิจกรรมหลายขั้นตอน นักวิจัยจะต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรตามที่คาดหวังที่มากเพียงพอ โดยต้องมีความรู้ว่ามีทฤษฎีย่อยใดบ้างที่อยู่ภายใต้ทฤษฎีหลัก (นำไปใช้เป็นข้อคาดการณ์ขั้นสูง) ที่เหมาะสม นำมาใช้เป็นข้อคาดการณ์ในหลักการออกแบบย่อย (Dimension of design principles) ที่จะสามารถนำไปใช้อ้างอิงและนำไปใช้ได้จริง นอกจากนี้ นักวิจัยจำเป็นต้องศึกษาวรรณกรรมอย่างละเอียดพอที่จะสามารถระบุกระบวนการส่งผ่านที่สามารถส่งผลกระทบต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ได้จริง

เอกสารอ้างอิง

- ชามาภัทร สิริธำอานวย, พิณสุตา สิริธำศรี, และ อุทัย บุญประเสริฐ. (2561). รูปแบบการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ระหว่างวัยของผู้สูงอายุและเด็กในสถานศึกษา. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต].
- พรทิพย์ เกษรนนท์. (2552). *ความไว้วางใจนั้นสำคัญไฉน*. จุลสารสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ. www.stou.ac.th/Schools/Shs/booklet/1_2552/Relax.htm
- วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล. (2558). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันความเป็นปีกแผ่นของครอบครัวตามทัศนะของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา*, 7(13), 153-164.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล และ องค์การยูนิเซฟ. (2559). *ผลกระทบของการย้ายถิ่นภายในประเทศที่มีต่อสุขภาวะและพัฒนาการเด็กปฐมวัย ผลการสำรวจพื้นฐานเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ*. <https://www.unicef.org/thailand/th/reports/>
- สุกัญญา รุ่งทองใบสุรีย์. (2558). การศึกษาความสัมพันธ์ในครอบครัว หมู่บ้านพรธิดา จังหวัดปทุมธานี. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 39(2), 21-34.
- สุมาลี สังข์ศรี. (2547). การพัฒนาชุมชนเมืองแห่งการเรียนรู้สำหรับคนไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2563). การวิจัยอิงการออกแบบทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Brubaker, Timothy H., & Brubaker, E. (1999). The four Rs of intergenerational relationships: implications for practice. *Michigan Family Review*, 4(1), 5-15.
- Bostrom, A. K. (2003). Lifelong learning, intergenerational learning and social capital: from theory to practice. *Stockholm: Institute of International Education*.
- Generations United. (2000). *Programs*. <http://www.gu.org/OURWORK/Programs.aspx>
- Hatton-Yeo, & Ohsako, T. (2005). *Intergenerational Programmes: Public Policy and Research Implications. An International Perspective*.
- Hatton-Yeo A., & Ohsako T. (1999). *Intergenerational Programmes: Public Policy and Research Implications. An International Perspective*.
- Loewen J. (1996). *Intergenerational Learning: What If Schools Were Places Where Adults and Children Learned Together*. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED404014.pdf>
- Rosebrook V., Haley H., & Larkin E. (2001). *Hand-in-Hand We're Change the Future of Education: Introducing the Intergenerational Approach and Promoting the Need for Trained Professional* (Successful Intergenerational Programming: Standards & the Importance of Cross-Trained Staffs, Issue).

- Sandoval, W. (2014). Conjecture Mapping: An Approach to Systematic Educational Design Research. *Journal of the Learning Sciences*, 23(1), 18-36.
- Springate, I., Atkinson, M., & Martin, K. (2008). *Intergenerational Practice: A Review of the Literature*. LGA Research Report F/SR262. National Foundation for Educational Research. The Mere, Upton Park, Slough, Berkshire, SL1 2DQ, UK.