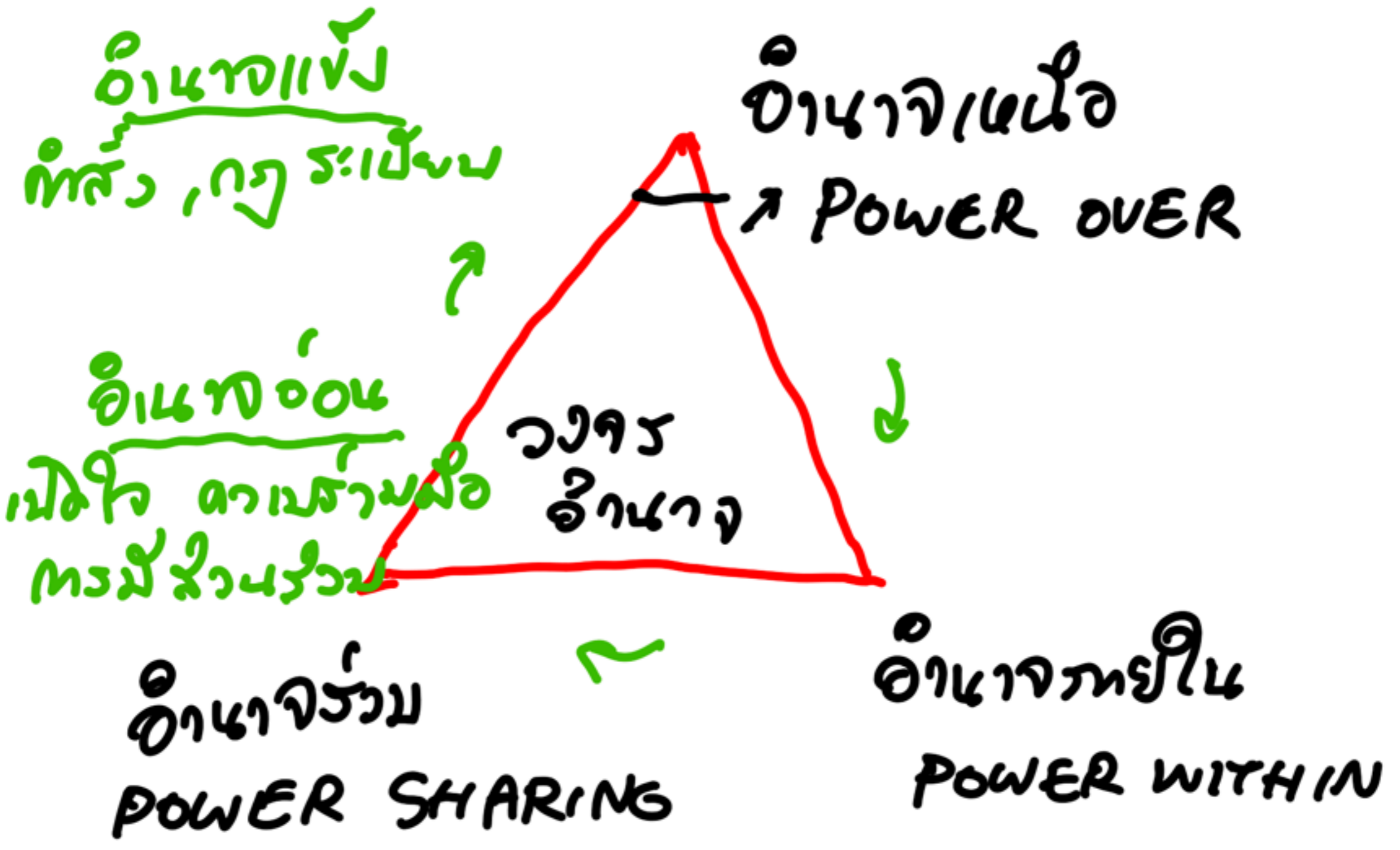


Transformative Learning

การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง



WHEEL OF POWER/PRIVILEGE



Adapted from ccrweb.ca

@sylvriaduckworth

อำนาจและคุณค่า

กิจกรรม

ต่างGen ต่างใจ

Gen เหล่านี้คือใคร?



Builder

ประชากร 4.8% อายุ 73ขึ้นไป

เติบโตในยุคที่ลำบาก
มองว่างานคือชีวิต
และต้องการมีบ้าน
เป็นของตัวเอง

เหตุการณ์สำคัญ

สงครามโลกครั้งที่ 2

เทคโนโลยีแห่งยุค

รถยนต์

เครื่องบิน

Baby Boomer

ประชากร 18.4% อายุ 55-72

ถูกนิยามว่าเป็น เจนที่มีความสุขสำราญ เนื่องจากมีสุขภาพและสภาพการเงินที่ดีกว่ายุคก่อน

ช่วงฮิปปี้

แกรม-ซิสเตอร์

ดิสก์เทป

โทรทัศน์

Generation X

ประชากร 23.8% อายุ 40-54

ไลฟ์สไตล์กำลังระหว่างวัฒนธรรมแอนะล็อกและดิจิทัล ต้องการ Work-life Balance

เดินทางไปดวงจันทร์

Walkman

PC

Generation Y

ประชากร 22.2% อายุ 25-39

โตในยุคเศรษฐกิจรุ่งเรือง เชื่อเรื่องการเปิดกว้างทางความคิด เน้นการหาประสบการณ์ใหม่

เหตุการณ์ 9/11

Internet

Email

iPod

Generation Z

ประชากร 19.7% อายุ 10-24

ต้องการเป็นศูนย์กลางของนวัตกรรม ชอบความท้าทาย แก้ปัญหาซับซ้อน และคิดนอกกรอบ

วิกฤติการเงินซับไพรม์

Google

facebook

twitter

Alpha

ประชากร 11.1% อายุ 1-9

ศูนย์กลางของครอบครัว เทคโนโลยีล้ำล่อม และมีการพัฒนาทักษะผ่านการเล่น

สกุลเงินคริปโต

ถือกำเนิดขึ้น

AI

VR, AR

วิเคราะห์ตัวละคร

- แบ่งกลุ่มย่อยเข้าตาม Gen ของตัวละครที่ได้รับ
- พุดคุยกันถึง ลักษณะที่โดดเด่นของGen นั้นๆ เช่นลักษณะนิสัย รสนิยม ไลฟ์สไตล์ วลีฮิต คนมีชื่อเสียงในรุ่นนั้นๆ
- เหตุการณ์สำคัญในบ้านเมืองและโลก ที่คนรุ่นนั้นพบเจอ ทั้งด้านสังคม การเมือง เทคโนโลยี วัฒนธรรม เพลง ภาพยนตร์ สื่อ
- คุณค่าอะไรที่คนรุ่นนั้นยึดถือ เช่น ความรักดีต่อองค์กร ความมั่นคง ความอิสระ
- คนรุ่นเขามองคนรุ่นอื่นอย่างไร สิ่งที่อยู่ากร่องขอจากคน Genอื่น

รวมกลุ่ม 5 คน แยกต่าง Gen

ร่วมกันพูดคุย

“เราจะอยู่ร่วมกันอย่างไรด้วยความเคารพความแตกต่าง”