



กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่พาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิ
ปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงาน
ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF LEARNER DEVELOPMENT ACTIVITIES ON CHULA KITE
CREATIVE ECONOMICS BY PROJECT BASED WITH LOCAL KNOWLEDGE FOR
SECONDARY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education (CURRICULUM AND SUPERVISION)

Department of Curriculum and Instruction

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2019

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

59253406 : หลักสูตรและการนิเทศ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, การสอนแบบโครงการ, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, ว้าวจฬา

นางสาว ปิยภรณ์ ท้าวัดไทร: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการ ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เพื่อทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4) เพื่อประเมินและปรับปรุง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้ 4.1) ความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4.2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4.3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ The One Shot Case Study โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ แบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน แบบความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ผู้อำนวยการ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนท้องถิ่น และนักเรียนเห็นความสำคัญและต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาความรู้และเรียนรู้ในเรื่องว่าวจฬาท้องถิ่น ชุมชนวัดพระศรีอารีย์ และอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่ชุมชนตลอดไป โดยมีครูและประชาชนท้องถิ่นเป็นผู้จัดการเรียนรู้และวัดประเมินผล 2. ผลการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย เน้นการลงมือปฏิบัติ ผ่านการเรียนรู้แบบโครงการ 3. ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 20 ชั่วโมง ผ่านการจัดกิจกรรมแบบโครงการและการลงมือปฏิบัติ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2) ขั้นตอนการวางแผนทำโครงการ 3) ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4) ขั้นตอนการนำเสนอผลการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ว่าวจฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์และจำหน่ายเป็นรายได้ของนักเรียนเอง ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม นอกจากนี้นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมและผลงานของนักเรียนเอง 4. ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า 1) ความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เรื่องว่าวจฬาสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี 2) ผลการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจฬาสร้างสรรค์ ซึ่งภาพรวมอยู่ในระดับดี 3) ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด และเสนอแนะว่าเห็นควรให้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจฬา

59253406 : Major (CURRICULUM AND SUPERVISION)

Keyword : LEARNER DEVELOPMENT ACTIVITIES, PROJECT BASED, LOCAL KNOWLEDGE, CHULA KITE

MISS PIYAPORN TUMWATCAI : THE DEVELOPMENT OF LEARNER DEVELOPMENT ACTIVITIES ON CHULA KITE CREATIVE ECONOMICS BY PROJECT BASED WITH LOCAL KNOWLEDGE FOR SECONDARY THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR CHANASITH SITHSUNGNOEN

The purpose of this research were to 1) study the fundamental data and needs for the development activities to Chula kite creative economics by project based with local knowledge for secondary students 2) develop learner development activities for the development activities to Chula kite creative economics by project based with local knowledge for secondary students 3) Implement learner development activities to Chula kite creative economics by project based with local knowledge for secondary students 4) evaluate and improve learner development activities to Chula kite creative economics by project based with local knowledge for secondary students about an able to do the craft project Chula kite creative economics, an able to make the work piece Chula kite and the students' opinion toward the learner development activities.

This research was Research and Development using The One-Shot Case Study. The learner development activities were conducted with 30 secondary students at Watphrasriam School in the second semester of the academic year 2019 through the Purposive sampling. The instruments of this research were 1) An able to do the Chula craft project 2) An able to make the work piece from Chula kite 3) The students attitude evaluation form and the student's opinion toward the activities for learner's development. The data was analyzed by percentage, mean, standard deviation and Content Analysis.

The research results were: 1. studying of fundamental information found that students and related parties know the information and need to manage development activities by the purpose for the students learn the knowledge and learn about the local Chula kite Watphrasriam community and keep stay with the community, By the teacher and the local sage to manage the learn and measurement and evaluation 2.The results of developing the learner development activities found that the learner development activities consisted of 1) principles 2) goals 3) guidelines of activity 4) patterns of activity 5) description of learning course 6) objectives 7) framework of activities 8) materials/resources 9) measurement and evaluation and 10) 4 lesson plans of learner development activities. Learn in the small group, focus on learn by doing and on project based learning. 3. The implementation of learner development activities by project-based learning 4 steps; 1) Present and determine the problem 2) Define 2) Plan 3) Do 4) Presentation, Discussion and Evaluation. The students able to create economics the Chula kite and sell for income of themselves and practice to work in team. In addition, the students can show their attitudes about activities and their work piece. The evaluation and improvement of the learner development activities found that 1) students able to do the craft project Chula kite creative economics the result is good 2) an able to make the work piece Chula kite and the result is good 3) the students' opinion toward the learner development activities the result is very good, and they thought it should to held the learning activities for the students' career from creative Chula kite.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการให้ความอนุเคราะห์คำปรึกษา กำลังใจ และการช่วยเหลือ สนับสนุน จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนะสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเป็น วิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ เช่นทุกวันนี้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พินิตา จารย์อุปการะ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญพนา พวง แพ ที่กรุณาเป็นที่ปรึกษา ให้ความอนุเคราะห์พิจารณางานวิทยานิพนธ์ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำในการแก้ไขงานเสมอมา

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ ที่กรุณาเป็นประธานในการพิจารณาวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร.ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำแนะนำ เพื่อแก้ไขงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และ คณาจารย์ในคณะ ศึกษาศาสตร์ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ สั่งสอนศิษย์ให้ประสบความสำเร็จและมีความภาคภูมิใจในตนเอง

ขอขอบคุณ ปราชญ์ท้องถิ่นว่าจุกุชุมชนวัดพระศรีอารีย์ คุณลุงแดง นายประสิทธิ์ พลเสวีนันท์ ที่เป็นผู้มอบ ความรู้ในการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นว่าจุกุชและยังเป็นครูผู้ถ่ายทอดความรู้เรื่องว่าจุกุชท้องถิ่น

ขอขอบคุณ ผู้เชี่ยวชาญ ผศ.ดร. กิตติคม คาวีรัตน์ ดร.พิชญานันท์ พานะกิจ ดร.จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร อาจารย์ดวง เตือน แสงเมือง และอาจารย์ ดร.บุญรอด ชาติยานนท์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ปรับปรุงเครื่องมือ และกรุณาเป็นผู้เข้าร่วมการ สนทนากลุ่ม (Focus Group) ในการตรวจเครื่องมือประกอบการวิจัย เพื่อให้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีคุณภาพ

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ นางสาวกนกพร พิริยวุฒิกอรุดม ที่ให้โอกาสในการศึกษาต่อ ผลักดัน ให้กำลังใจ สนับสนุนในการดำเนินงาน ให้ความช่วยเหลือ และนางวราภรณ์ เกตตะรังศรี ที่กรุณาช่วยเป็น Notetaker ในการจัดประชุม (Focus group) นายชัชชัย สุวรรณเทพ ที่กรุณาช่วยเหลือการถ่ายภาพ การจัดทำรูปเล่มหลักสูตร การจัดทำ หน้าปก ให้กำลังใจ และสนับสนุนเคียงข้างตลอดมา คณะครูทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวนาม ณ ที่นี้ทุกท่านที่กรุณาให้ ให้กำลังใจ ความ ห่วงใย และ ช่วยเหลือตลอดการศึกษาจนสำเร็จผลด้วยดี

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการป้านต้น อดีตผู้อำนวยการโรงเรียนอานวยวิทย์นครปฐม ผู้ล่วงลับ ที่เป็นแรงบันดาลใจแรกในการให้ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น จากคำพูดของท่านคือ “การมีความรู้จะทำให้เราองอาจ” นางอุไร วงษ์สวัสดิ์ อดีต คุณครูโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ คุณครูที่น่ารักและเคารพ ที่ให้กำลังใจ อุปการะ สนับสนุน และเป็นทั้งพลังใจ และแรงทรัพย์ มา โดยตลอด

ขอขอบคุณ บิดา มารดา ที่เป็นต้นแบบที่ดีในชีวิต เป็นกำลังทรัพย์ และเป็นแหล่งพลังงานที่เข้มแข็งที่สุด ครอบครัวยุวและหลานชายเด็กชายธนวัฒน์ ทำวัดไทร ที่อยู่เคียงข้างเสมอมา และน้อง ๆ รุ่นรหัส 59 สาขาวิชาหลักสูตรและการ นิเทศ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจ ตลอดทั้งห่วงใยและปรารถนาดีต่อกัน

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ก่อให้เกิดประโยชน์และคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบคุณความดีทั้งมวลแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ทำให้ วิทยานิพนธ์นี้ประสบความสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ปิยภรณ์ ทำวัดไทร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญแผนภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบการสอนในการวิจัย.....	9
คำถามการวิจัย.....	16
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	16
สมมติฐานการวิจัย.....	17
ขอบเขตการวิจัย.....	18
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	19
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	21
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	22
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ พุทธศักราช 2551 : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน วิสัยทัศน์.....	22
แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมนุม).....	37
การประดิษฐ์.....	49
ความคิดสร้างสรรค์.....	56

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน.....	71
ภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	86
ว่าวในไทย.....	92
ข้อมูลทั่วไปของอำเภอโพธาราม และตำบลบ้านเลือก จังหวัดราชบุรี.....	102
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	104
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	109
ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1:Research) : ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการ ความคิดเห็น ข้อมูลเกี่ยวกับว่าวจุฬา.....	111
ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (D ₂ : Development) : พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	122
ขั้นตอนที่ 3 (R ₂ :Research): ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ฉบับร่าง).....	138
ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (D ₂ :Development) : ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	141
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	160
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	160
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	171
ตอนที่ 3 ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	180
ตอนที่ 4 ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	187
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	195
สรุปผลการวิจัย.....	196
อภิปรายผลการวิจัย.....	200
ข้อเสนอแนะ.....	206
รายการอ้างอิง.....	208
ภาคผนวก.....	213
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	214
ภาคผนวก ข หนังสือเชิญ.....	218

ภาคผนวก ค เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน.....	226
ภาคผนวก ง เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ที่ใช้ในการวิจัย.....	251
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ค่าคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	292
ภาคผนวก ช ประมวลภาพกิจกรรม.....	303
ประวัติผู้เขียน.....	310



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 โครงสร้างหลักสูตรโรงเรียนวัดพระศรีอารย์.....	26
ตารางที่ 2 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	43
ตารางที่ 3 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	46
ตารางที่ 4 แสดงการสังเคราะห์ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	59
ตารางที่ 5 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน.....	85
ตารางที่ 6 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยจากขั้นตอนที่ 1	121
ตารางที่ 7 สรุปหน่วยการเรียนรู้ เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	131
ตารางที่ 8 หน่วยการเรียนรู้ เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	132
ตารางที่ 9 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยจากขั้นตอนที่ 2	137
ตารางที่ 10 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	140
ตารางที่ 11 สรุปวิธีดำเนินการวิจัย จากขั้นตอนที่ 3.....	141
ตารางที่ 12 เกณฑ์การประเมินความสามารถในทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์.....	144
ตารางที่ 13 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์.....	149
ตารางที่ 14 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยจากขั้นตอนที่ 4.....	159
ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์	163
ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน	167
ตารางที่ 17 แสดงและร้อยละของความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหากิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	168
ตารางที่ 18 เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์	176

ตารางที่ 19 แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 10 แผน รวม 20 ชั่วโมง.....	178
ตารางที่ 20 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ทดลองใช้)	181
ตารางที่ 21 สรุปผลงานโครงการว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	186
ตารางที่ 22 ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	187
ตารางที่ 23 ผลการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	188
ตารางที่ 24 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน	189
ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	190
ตารางที่ 26 รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	215
ตารางที่ 27 รายชื่อผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group).....	216
ตารางที่ 28 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องแบบประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความต้องการการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียน. 293	
ตารางที่ 29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบประเมินความเหมาะสม แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับผู้อำนวยการโรงเรียน และผู้ช่วยผู้อำนวยการ	295
ตารางที่ 30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบประเมินความเหมาะสม แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ประชาชนชาวบ้านและสถานประกอบการ	297
ตารางที่ 31 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion) การพัฒนา	

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 298

ตารางที่ 32 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น..... 300



สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 กรอบการสอนในการวิจัย.....	15
แผนภาพที่ 2 แนวทางการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	31
แผนภาพที่ 3 กรอบดำเนินการวิจัย	110
แผนภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์	115
แผนภาพที่ 5 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	119
แผนภาพที่ 6 แสดงขั้นตอนการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม	127
แผนภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	136
แผนภาพที่ 8 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจู่ฬา เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	147
แผนภาพที่ 9 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถ ในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่า จู่ฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	152
แผนภาพที่ 10 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมิน	157
แผนภาพที่ 11 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	174

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ชาติไทยเป็นชาติที่มีประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิถีชีวิตอันโดดเด่นงดงาม มีเสน่ห์มาช้านาน สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีคุณค่าต่อความเป็นชาติไทย ดังนั้นการรักษาเสน่ห์ในอดีตอันรุ่งโรจน์ของความเป็นชาติไทยให้คงอยู่ สืบไปย่อมต้องอาศัยการวางรากฐานตั้งแต่ในเรื่องของการศึกษาชาติ ดังพระบรมราโชวาทของ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชมหิตลธิเบศรามาธิบดีจักรีนฤเบดินทร์สยามมินทรธิราช บรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9 ที่พระราชทานในพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติรามคำแหง จังหวัดสุโขทัย วันที่ 25 มกราคม 2507 ความตอนหนึ่งว่า

“...ชาติไทยเรานั้นได้มีเอกราช มีภาษา ศิลปะ และขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นของตนเอง มาช้านานหลายศตวรรษแล้ว ทั้งนี้เพราะบรรพบุรุษของเราได้เสียสละอุทิศชีวิต กำลังทั้งกาย และใจ สละสิ่งเหล่านี้ไว้เพื่อพวกเรา จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องรักษาสิ่งเหล่านี้ไว้ให้คงทนถาวร เป็นมรดกของอนุชนรุ่นหลังต่อไป ข้าพเจ้าเห็นว่าโบราณวัตถุและศิลปวัตถุทั้งหลายนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ที่ชี้ให้เห็นอดีตอันรุ่งโรจน์ของชาติไทยเรา เป็นประโยชน์แก่การศึกษาทั้งในทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ โบราณคดี และวัฒนธรรม จึงควรที่ทุกฝ่ายจะได้ช่วยกันทะนุถนอมบำรุงรักษาอย่าให้สูญสลายไป...”

จากพระบรมราโชวาทของพระองค์ท่านแสดงให้เห็นว่า พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ทรงมีความห่วงใยและทรงสนพระราชหฤทัย ในเรื่องของความเป็นชาติไทยทั้งภาษา ศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณีไทยเป็นอย่างมาก ท่านทรงต้องการให้อนุรักษ์มรดกของชาวไทย สืบต่อไป เพราะมรดกของไทยต่าง ๆ ตามที่กล่าวข้างต้นล้วนแล้วแต่มีคุณค่า ซึ่งมรดกไทยจะยังคงอยู่ สืบต่อไปได้นั้นย่อมต้องมีการสั่งสมต่อยอดมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 ในมาตรา 6 กล่าวว่าการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อการพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกายจิตใจสติปัญญาความรู้และคุณธรรมมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขเปิดโอกาสให้สังคมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาพัฒนา

สาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นอย่างต่อเนื่องและในมาตรา 7 กระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยรู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและในมาตรา 27 ให้คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐานเพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ ให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีหน้าที่จัดทำสาระของหลักสูตรตามวัตถุประสงค์ในวรรคหนึ่ง ในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ทั้งนี้ในมาตรา 29 ให้สถานศึกษาร่วมกับบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน เพื่อให้ชุมชนมีการจัดการศึกษาอบรม มีการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และรู้จักเลือกสรรภูมิปัญญาและวิทยาการต่างๆ เพื่อพัฒนาชุมชนให้ สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการรวมทั้งหาวิธีการสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การพัฒนาระหว่างชุมชน (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542)

การจัดทำแผนพัฒนาฯ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2562-2580) ซึ่งเป็นแผนแม่บทหลักของการพัฒนาประเทศและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) รวมทั้งการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาทุกภาคส่วนทั้งในระดับกลุ่มอาชีพ ระดับภาคและ ระดับประเทศในทุกขั้นตอนของแผนฯ อย่างกว้างขวางและต่อเนื่องเพื่อร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์และ ทิศทางการพัฒนาประเทศ รวมทั้งร่วมจัดทำรายละเอียดยุทธศาสตร์ของแผนฯ เพื่อมุ่งสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” เพื่อสนองต่อต่อผลประโยชน์แห่งชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) มีหลักการสำคัญในการพัฒนาประเทศ ในการที่จะมุ่งบรรลุเป้าหมายใน

ระยะ 5 ปี เพื่อจะสามารถต่อยอดในระยะต่อไปและเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาระยะยาวตาม ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยมี หลักการสำคัญของแผนพัฒนาฯ โดยมุ่งเน้น ที่ 6 จุดเน้น ดังนี้ 1) การยึด “หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” 2) ยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” 3) ยึด “วิสัยทัศน์ภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี” 4) ยึด “เป้าหมายอนาคตประเทศไทยปี 2579” 5) ยึด “หลักการเจริญเติบโต ทางเศรษฐกิจที่ลดความเหลื่อมล้ำและขับเคลื่อนการเจริญเติบโต จากการผลิตภาพการผลิตบน ฐานของการใช้ภูมิปัญญาและนวัตกรรม” 6) ยึด “หลักการนำไปสู่การปฏิบัติให้เกิดผลสัมฤทธิ์อย่าง จริงจังใน 5 ปีที่ต่อยอดไปสู่ ผลสัมฤทธิ์ที่เป็นเป้าหมายระยะยาว” โดยหลักการยึด “คนเป็นศูนย์กลาง การพัฒนา” มุ่งสร้างคุณภาพชีวิตและสุขภาวะที่ดีสำหรับคนไทย พัฒนาคอนให้มีความเป็นคนที่ สมบูรณ์มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมและคุณธรรมพัฒนาคนทุกช่วงวัยและเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการสร้างคนให้ใช้ประโยชน์และอยู่กับสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูลอนุรักษ์ฟื้นฟูใช้ประโยชน์ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2559) ซึ่งหลักการข้างต้นนั้นมีความสอดคล้องกับ การรักษาความเป็นชาติไทยให้ คงอยู่สืบไปต้องอาศัยการวางรากฐานมาตั้งแต่ในเรื่องของการศึกษาชาติและนำมาผนวกเข้ากับในเรื่อง ของประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และวิถีชีวิตอันโดดเด่นงดงามของไทย ซึ่งในปัจจุบันภูมิปัญญาท้องถิ่น (local wisdom) หรือ ภูมิปัญญาชาวบ้านมี ความสำคัญอย่างมากในการจัดการศึกษาของแต่ละท้องถิ่นเพราะเป็นองค์ความรู้ของชาวบ้าน ทั้งทาง กว้างและทางลึกที่ชาวบ้านคิดเอง ทำเองโดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่ของชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ ดังนั้น สถานศึกษาจึงต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น

โดยทั้งนี้การวางรากฐานในยุค Thailand 4.0 เรื่องการศึกษาให้กับเยาวชนนั้น มีกระบวนการ ทัศนในการพัฒนาประเทศ ซึ่งเป็นอีกนโยบายหนึ่งที่เป็นการวางรากฐานการพัฒนาประเทศในระยะ ยาว เป็นจุดเริ่มต้นในการขับเคลื่อนไปสู่การเป็นประเทศที่มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ตามวิสัยทัศน์ รัฐบาลเป็นรูปแบบที่มีการผลักดันการปฏิรูปโครงสร้างเศรษฐกิจ การปฏิรูปการวิจัยและการพัฒนา และการปฏิรูปการศึกษาไปพร้อม ๆ กัน เป็นการผนึกกำลังของทุกภาคส่วนภายใต้การสอน “ประชา รัฐ” ที่ผนึกกำลังกับเครือข่ายพันธมิตรทางธุรกิจ การวิจัยพัฒนา และบุคลากรทั้งในและระดับโลก นี้ เป็นการสอนทิศทางการพัฒนาประเทศเพื่อก้าวเข้าสู่โมเดล “ประเทศไทย 4.0” ของรัฐบาลในปัจจุบัน ที่ต้องอาศัยการช่วยกันจากทุกฝ่าย คนละไม้คนละมือตามภารกิจโดยเฉพาะคนในวงการศึกษา ซึ่งนี้

เปรียบเสมือนกับแสงสว่างเลยที่เดียวที่จะทำให้ไทย หลุดพ้นจาก”ประเทศกำลังพัฒนา” กลายเป็น “ประเทศพัฒนาแล้ว” อย่างแท้จริง (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559) และจากปัญหาต่าง ๆ ของประเทศไทย เช่น เศรษฐกิจล้มเหลว การเมืองล้มเหลว สังคมล้มเหลวหรือทุก ๆ ปัญหาที่ล้มเหลวต่างก็โทษ การศึกษาล้มเหลว ซึ่งไทยแลนด์ 4.0 มีเป้าหมายเพื่อต้องการให้ประเทศไทยมีนวัตกรรมเป็นของตนเอง แต่หลักสูตรการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนของครูยังไม่ตอบสนองเป้าหมายของ ไทยแลนด์ 4.0 ทั้ง ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงและปรับหลักสูตรมาตลอดกว่า 50 ปี ดังนั้นปรับเปลี่ยน กระบวนการจัดการศึกษาของประเทศ เพื่อตอบสนองการสร้างนวัตกรรมของประเทศหากจะมุ่งเน้น ไปเพียงแค่การอนุรักษ์ให้คงอยู่ อาจดูเป็นเรื่องที่ล้าหลังไม่เข้ากับยุคสมัยซึ่งในยุค Thailand 4.0 คือ การพัฒนาประเทศให้มีความทันสมัย มีรายได้มากขึ้น และก้าวพ้นจากกับดักประเทศที่มีรายได้ปาน กลาง โดยจะต้องผลิตนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อเป็นฐานในการพัฒนาประเทศ และต้องสามารถติดต่อกับ ค้าขายกับนานาประเทศได้ด้วย เหตุผลดังกล่าวการพัฒนาการศึกษาให้เข้าสู่ยุค Thailand 4.0 นั้น จึง ต้องทำให้ควบคู่กับการสอนของการสร้างสรรค์ (โพนม จันทร์น้อย, 2560)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ พลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจของโลกที่ขึ้นอยู่กับพลังสมองในการคิด สร้างสรรค์สิ่งใหม่โดยเฉพาะ คือการสร้างสินค้าซึ่งมีนวัตกรรมจากเทคโนโลยีบวกกับสินทรัพย์ทาง วัฒนธรรมที่สะสมมา ซึ่งแตกต่างกันของแต่ละสังคม ไม่ขึ้นอยู่กับเครื่องจักร การรักษาต้นทุนให้ต่ำ และทรัพยากรที่ร่อยหรอ (ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์, 2553) Howkins (2008) ให้นิยามไว้ว่า เศรษฐกิจ สร้างสรรค์เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีแนวการ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยการใช้ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งานและการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่ เชื่อมโยงมาจากรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ประเทศไทยเริ่มการสอนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540-2544) จนถึงฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ด้วยการเพิ่มคุณค่า Value Creation ของ สินค้าและบริการบนฐานความรู้และนวัตกรรม รวมถึงจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยใน กลุ่ม 1) มรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและความหลากหลายทางชีวภาพ 2) เอกลักษณ์ ศิลปวัฒนธรรม 3) งานช่างฝีมือและหัตถกรรม 4) อุตสาหกรรมสื่อ บันเทิง และซอฟต์แวร์ 5) การ ออกแบบและพัฒนาสินค้าเชิงสร้างสรรค์ 6) การขับเคลื่อนและสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ และนโยบายแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 ยังได้มุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์และการ พัฒนานวัตกรรมเพื่อทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจทั้งในเรื่องกระบวนการผลิตและ

รูปแบบผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ ๆ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี รูปแบบการดำเนินธุรกิจ การพัฒนาต่อยอดรวมถึงการใช้นวัตกรรมสำหรับการพัฒนาสินค้าและบริการทั้งในระดับพื้นบ้านจนถึงระดับสูง ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่ของประชาชนในวงกว้าง ซึ่งการพัฒนาในช่วง ต่อจากนี้ไปจะเป็นช่วงที่มุ่งเน้นการพัฒนาบนฐานภูมิปัญญา ที่เกิดจากการใช้ความรู้และทักษะการพัฒนาที่ยั่งยืน ขยายและสร้างฐานรายได้ใหม่ที่ครอบคลุมทั่วถึงมากขึ้นควบคู่ไปกับการต่อยอดฐานรายได้ ซึ่งหากมองที่บริบทของทางสถานศึกษากับภูมิปัญญาในท้องถิ่นนั้นก็สมควรเป็นอย่างมากที่จะจัดการศึกษาให้ตอบสนองได้ทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ นักเรียนจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเกิดมาจากกระบวนการคิดของสมองซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือปฏิบัติได้อย่างรอบคอบและถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและนวัตกรรม Creativity มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “creo” = to create, to make = สร้างหรือทำให้เกิด ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์คือ “ปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์” สิ่งใหม่” อาทิ ผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่า การจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม หรือแวดวงที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การประเมินคุณค่าก็ในการทำงานเดียวกัน คุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ “ความใหม่” ประกอบด้วย สิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน สิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่น แต่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยอิสระ การคิดวิธีดำเนินการใหม่ ปรับกระบวนการผลิตเข้าสู่ตลาดที่แตกต่างออกไป คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในวิถีทางที่ถูกต้อง จะมีบทบาทต่อความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการสาขาต่าง ๆ มีการประดิษฐ์คิดค้นสร้างนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ให้เป็นคุณประโยชน์แก่มวลมนุษยชาติ ซึ่งการจัดกระบวนการเรียนรู้ในปัจจุบัน นั้นยังต้องมุ่งพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นคือคิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหา เปลี่ยนการสอนที่แตกต่างจากผู้อื่น ในศตวรรษที่ 21 อันจะประกอบไปด้วย 9 ทักษะที่สำคัญต่อนักเรียน โดยผู้วิจัยขอกกล่าวถึงด้านความคิดสร้างสรรค์และความกระตือรือร้นทางปัญญา (Creativity and Intellectual Curiosity) การพัฒนา การนำไปใช้และการสื่อสารข้อคิดเห็นไปสู่ผู้อื่น เปิดรับและโต้ตอบแถมุมที่หลากหลาย การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งทักษะดังกล่าวนี้นับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญอย่างมาสำหรับโลกยุคปัจจุบัน นักเรียนต้องพยายามปรับตัวและสิ่งสำคัญคือต้องมีความกระตือรือร้นพยายามคิดสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมใหม่ๆ อยู่เสมอเพื่อที่จะสามารถอยู่ร่วมกับสังคมโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกวันนี้

โครงการเป็นการสอนการสอนที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ด้วยโครงการเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้เลือกวิธีการและสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมในเรื่องต่าง ๆ ที่นักเรียนมีความสนใจได้อย่างลึกซึ้ง โดยใช้วิธีการที่หลากหลายและสามารถนำผลที่ได้ภายหลังจากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544: 10) การให้ความรู้กับนักเรียนในการจัดทำโครงการเป็นวิธีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือ ศึกษา ค้นคว้าและปฏิบัติด้วยตนเองซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้ต้องอยู่ภายใต้การให้การดูแลให้คำปรึกษาของครู ทั้งนี้การที่จะสร้างให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความสามารถในความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยยังต้องเป็นการแสดงออกถึงความรู้ ความสามารถตลอดกระบวนการนั้น วิธีการสอนแบบโครงการจึงถือได้ว่าเป็นความเหมาะสมที่สุด โดยเฉพาะในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นว่าจухา ซึ่งอีกนัยหนึ่งสามารถกล่าวได้ว่า การเรียนการสอนด้วยวิธีโครงการเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ทั้งทางด้านพุทธรพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ไปพร้อมกัน ดังนั้นนักเรียนควรมีโอกาสได้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบโครงการ ครูผู้สอนอาจจัดให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้เป็นรายบุคคล รายกลุ่ม เริ่มจากโครงการที่ไม่มีความซับซ้อนมากนักที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งโครงการต้องเกิดจากความสนใจความต้องการแก้ปัญหาหรือสนองต่อความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียนเป็นหลัก

ภูมิปัญญาท้องถิ่น เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540) ได้ให้ความหมายของภูมิปัญญาไว้ว่า หมายความว่า ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจนที่กลุ่มชน ได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัว ได้มีพัฒนาการสืบสานกันมา วิถีชีวิตแบบดั้งเดิมของคนไทยเราส่วนมากจะยังคงปฏิบัติสืบทอดกันมาตามชนบท ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่ยังคงมีการสืบทอดภูมิปัญญาชาวบ้านอยู่ ดังนั้นการศึกษาภูมิปัญญาชาวบ้านจึงเป็นการธำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของท้องถิ่นเหล่านั้นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่ภูมิปัญญาในท้องถิ่นให้แก่ผู้ที่สนใจได้รับทราบและร่วมภูมิใจกับบุคคลในท้องถิ่นด้วย และในส่วนของภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยจังหวัดราชบุรีนั้น เป็นจังหวัดที่อยู่ในภูมิภาคตะวันตกของประเทศไทย มีแม่น้ำแม่กลองเป็นแม่น้ำสายหลักที่ไหลผ่าน มีความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรต่าง ๆ มากมาย จังหวัดราชบุรีประกอบด้วย อำเภอทั้งหมด 10 อำเภอ ซึ่งในแต่ละอำเภอก็จะมีจุดเด่นทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น เช่น โองม้งกร และผ้าชิ้นตีนจก ที่เป็นภูมิปัญญาของชาวอำเภอเมืองราชบุรี ตึกตาบ้านสิงห์ ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวอำเภอโพธาราม ซึ่งหากมองลงถึงการละเล่นที่เป็นภูมิปัญญานั้น ยังพบว่ามีการเล่นที่น่าสนใจควรถูกค่าแก่การอนุรักษ์ เช่น หนังใหญ่วัดขนอนที่มีความโดดเด่นที่ตัวหนังขนาดใหญ่และลีลาการเชิดหนังที่อ่อนช้อยงดงามและยังมีการละเล่นสะบ้ามอญของชาวอำเภอบ้านโป่งรวมถึงการละเล่นว่าวจุฬาของ

ชาวชุมชนวัดพระศรีอารีย์ อำเภอโศกรามที่มีจุดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารีย์ คือ การกำหนดจุดตำแหน่งสำหรับทำโครงว่าวบนไม้อก 4 จุด ได้แก่ จุดผูกกันเข็ม จุดผูกปีกบน จุดกึ่งกลางระหว่างปีก และจุดกึ่งกลางระหว่างหัว รวมถึงการเหลาไม้ให้ได้ขนาดสัดส่วนที่ถูกต้องและเหมาะสมกับการใช้งานของไม้แต่ละชิ้นเพื่อให้ว่าวทรงตัวได้ดีนอกจากนี้ในการผูกโครงว่าวยังต้องระวัง “การผูกขาบ” มากที่สุดเพราะหากผูกเอาทั้ง 2 ข้าง ไม่เท่ากันเพียงเล็กน้อยจะทำให้ปีกทั้งสองข้าง กินลมไม่เท่ากันและว่าจะเอียงได้ ที่สำคัญคือวิธีปิดกระดาษว่าวจะกระทำกันในตอนเช้ามืด หรือในเวลากลางคืน เพราะอากาศจะขึ้นทำให้กระดาษว่าวไม่แห้งและดึงจึงปิดได้เรียบและสวยงาม (สถาบัน อยุรยาศึกษา, 2557: 4-5)

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นแผนหรือแนวทางของโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ที่จะใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความสมบูรณ์ ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสติปัญญา อีกทั้งมีความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต และมีคุณภาพได้มาตรฐานสากลสู่การแข่งขันในยุคปัจจุบัน โดยจัดเป็นสาระการเรียนรู้ รายวิชาพื้นฐานตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ รายวิชาเพิ่มเติมจัดกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนเป็นรายปีในระดับประถมศึกษาและกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กิจกรรมชุมนุมเป็นหนึ่งในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมนักเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียน รวมกลุ่มกันจัดขึ้นตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียนเพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 51)

ชุมนุมว่าวจุฬาส์สร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่สามารถจัดในโรงเรียนขยายโอกาส การจัดชุมนุม ว่าวจุฬาส์สร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เกิดจากความสมัครใจของผู้เรียน โดยมีคุณครูเป็นที่ปรึกษาเป็น กิจกรรมที่ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด ผู้เรียนสามารถช่วยกันคิด ช่วยกันทำงานและช่วยกันคิดหา วิธีแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ แต่ทั้งนี้ผู้เรียนจะอาศัยการสอนโครงงานเข้ามาช่วยในการเรียนรู้ด้วย ชุมนุมว่าวจุฬาส์ยังเป็นชุมนุมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับ สภาพของสถานศึกษาหรือท้องถิ่น กิจกรรมชุมนุมว่าวจุฬาส์สร้างสรรค์ยังสามารถทำให้ผู้เรียนมี

ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ มีจินตนาการจนทำให้เกิดรายได้แก่ตัวผู้เรียนเอง และยังสามารถนำการเรียนรู้ว่าวจุฬาไปต่อยอดเป็นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนยังได้เห็นคุณค่าของว่าวจุฬาที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนวัดพระศรีอารีย์

โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์เล็งเห็นความสำคัญและตระหนักดีว่า ภูมิปัญญาว่าวจุฬาของชุมชนวัดพระศรีอารีย์ที่มีคุณค่าต่อเยาวชนคนรุ่นหลังและชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ด้วยว่าชุมชนใดมีภูมิปัญญาอันเป็นเอกลักษณ์นั้นย่อมแสดงให้เห็นถึงความเป็นมาของชุมชนนั้น ๆ ด้วย ซึ่งในความเป็นจริงนั้นทางโรงเรียนได้มีการจัดการเรียนการสอน เรื่องว่าวจุฬาอยู่ด้วยแล้ว แต่ไม่เป็นรูปธรรมและแบบแผนที่สามารถตัดสินหรือประเมินความรู้ ทักษะ เจตคติของผู้เรียนได้ รวมทั้งยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์อย่างแท้จริงจากการเรียนรู้เรื่องว่าวจุฬา และด้วยปัจจุบันยุคสมัยเปลี่ยนไป เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาแทนที่ภูมิปัญญาของชาวบ้านชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ภูมิปัญญาเรื่องว่าวจุฬาเริ่มสูญหาย เยาวชนคนรุ่นหลังเริ่มที่จะลืมเลือน ไม่เห็นคุณค่าของว่าวจุฬาที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่าของชาวชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ทางชุมชนวัดพระศรีอารีย์ โดยส่วนใหญ่เล็งเห็นว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นว่าวจุฬานั้นเป็นกิจกรรมการละเล่นที่สร้างความสนุกสนาน อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสัมพันธ์กับผู้คนในท้องถิ่นและต่างถิ่น ทางชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายจึงมีความต้องการให้สถานศึกษานำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดการศึกษาในสถานศึกษาเพื่อเป็นการรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่นว่าวจุฬาให้คงอยู่คู่ชุมชนวัดพระศรีอารีย์สืบไป อีกทั้งผู้วิจัยยังเล็งเห็นว่าด้วยโลกยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปมากนั้นควรพัฒนาให้ว่าวจุฬานั้นเป็นภูมิปัญญาที่สามารถสร้างรายได้หรือต่อยอดเป็นเศรษฐกิจที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ให้กับนักเรียนในโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ได้ หากได้รับการพัฒนาหรือการจัดการเรียนการสอนที่ดีถูกต้องเหมาะสมเป็นระบบก็จะทำให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นว่าวจุฬายังคงอยู่ อีกทั้งยังเกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียนโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์และชุมชนวัดพระศรีอารีย์สืบต่อไป ดังนั้นผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญและปัญหาดังกล่าว จึงได้ดำเนินการศึกษาสภาพปัญหาบริบทต่าง ๆ ของชุมชนหมู่บ้านที่ 9 วัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี โดยได้ทำการสอบถามสัมภาษณ์ สัมภาษณ์ความต้องการในการจัดการศึกษาจากทั้งชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายแล้วนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ จัดเรียงลำดับปัญหาและความต้องการ ซึ่งทำให้ทราบว่าปัญหาของท้องถิ่นที่ควรนำมาจัดการศึกษา จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี โดยร่วมกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน

ผู้ช่วยผู้อำนวยการ ผู้เชี่ยวชาญ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้านและผู้ประกอบการซึ่งในกระบวนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ดำเนินการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี ดังกล่าว เป็นการนำสาระสำคัญขั้นตอนกระบวนการในการทำว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ดำเนินการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กรอบการสอนในการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ดำเนินการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาการสอนและงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ดำเนินการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

การสอนเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จากการศึกษาการสอนเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 7) ได้เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้ 1) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ 2) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน 3) จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 ลักษณะคือ กิจกรรมแนะแนวกิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์โดยจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมกลุ่มทั้งในและนอกสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง 4) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการโดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม 5) ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐานการปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย 6) จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของ สาลิกา สำเภาทอง (2553: 8-9) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนประกอบด้วย

4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 4 ประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิ่งกมล ปิยมาตกุล (2557: 13) เรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องสร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาได้เสนอขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 นำผลการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง ขั้นตอนที่ 3 นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ขั้นตอนที่ 4 ประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อธิวรรณ์ ชูชื่น (2557: 14-15) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 การทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากการศึกษาการสอนในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน คือกระบวนการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นส่วนประกอบของกิจกรรมนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากการเรียนการสอนตามปกติ จึงสามารถสรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้ ดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ 2) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) ทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การสอนเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาการสอนเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งมีผู้ให้คำนิยามไว้ดังนี้ องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO), อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2554) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของอุตสาหกรรมในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เน้นบริบทของทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) ว่า “ประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องอาศัยความพยายามในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นการทำขึ้นมาโดยทันทีในขณะนั้นหรือผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน” John Howkins, อ้างถึงใน เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุรยา (2553) ได้ให้นิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไว้อย่างกระชับว่าเป็น “การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์” องค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD), อ้างถึงในเสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุรยา (2553) ได้ให้ความหมายของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ในบริบทของการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจไว้ว่า “เป็นแนวความคิดในการพัฒนาและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจาก

การใช้ความคิดสร้างสรรค์” เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ พลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจของโลกขึ้นกับพลังสมอง ในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยเฉพาะคือการสร้างสินค้าซึ่งมีนวัตกรรมจากเทคโนโลยีบวกกับ สินทรัพย์ทางวัฒนธรรมที่สะสมมา ซึ่งแตกต่างกันของแต่ละสังคม ไม่ขึ้นอยู่กับเครื่องจักร การรักษา ต้นทุนให้ต่ำ และทรัพยากรที่ร่อยหรอ (ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์, 2553) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การ สร้างสรรค์บริการใหม่ ขายได้ สร้างมูลค่าเพิ่ม อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ (2553) และศูนย์สร้างสรรค์งาน ออกแบบ (TCDC) (2559) ได้ให้นิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจที่อยู่บน พื้นฐานของความรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างความโดดเด่นและความสามารถในการแข่งขันของระบบ เศรษฐกิจ จากการศึกษาการสอน ทฤษฎี งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และ เศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น พบว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความคิดแปลกใหม่นอกกรอบแบบที่ไม่ เคยมีมาก่อน อาจจะเป็นความสามารถ (ability) ในการจินตนาการหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเป็น การสร้างสรรค์ความคิดใหม่จากการผสมผสาน (combining) เปลี่ยนแปลง (changing) หรือการนำ กลับมาใช้ใหม่ (reapplying) ในความเป็นจริงมนุษย์ทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่วัยเด็กแต่เมื่อมี อายุเพิ่มมากขึ้นความคิดสร้างสรรค์อาจลดน้อยลงไป ส่วนหนึ่งมาจากการที่มนุษย์ได้รับการศึกษาจึง ทำให้มีข้อแม้ต่าง ๆ ในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

และเมื่อศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดในเรื่องของการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ความหมาย ทฤษฎี ผลผลิต เทคนิคความคิดสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น พบว่าผู้เรียนย่อมต้องมี พื้นฐานทางด้าน การประดิษฐ์ และความคิดสร้างสรรค์มาก่อน จึงจะสามารถต่อยอดความรู้และภูมิ ปัญญาที่มีให้มีมูลค่าเป็นเงินและเป็นอาชีพได้ จึงสามารถสรุปได้ว่าการประเมินความสามารถในการ ประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น ต้องมีการประเมินโดยใช้แบบประเมิน ความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานดังนี้ 1) ผลงาน ชิ้นมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การเลือกใช้ วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน 3) คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน 4) คุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิง พาณิชย์

การสอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาการสอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งเป็นการ จัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นนักเรียนเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำ กิจกรรมค้นคว้าหาความรู้จนประสบผลสำเร็จด้วยตัวนักเรียนเอง โดยมีกระบวนการและขั้นตอน แตกต่างกันไป กรมวิชาการ (2544: 30) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1.คิดและเลือกปัญหาที่จะศึกษา 2. วางแผนในการทำโครงงาน 3. ลงมือทำโครงงาน 4. การเขียนรายงาน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2553: 6-8) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการ เรียนรู้แบบโครงงาน ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ช้่นนำเสนอ 2. ช้่นวางแผน 3. ช้่นปฏิบัติ 4. ช้่นประเมินผล

วิจารณ์ พานิช (2555: 71-75) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. Define คือ ขั้นตอนการทำให้สมาชิกของทีมงาน ร่วมทั้งครูด้วยมีความชัดเจนร่วมกันในการทำโครงงาน 2. Plan คือ การวางแผนการทำงานในโครงการ 3. Do คือ การลงมือทำ 4. Review คือ การที่ทีมนักเรียนจะทบทวนการเรียนรู้ 5. Presentation คือ การนำเสนอโครงการต่อชั้นเรียน และ

คุณศุภวิทย์ โยเหลา และคณะ (2557: 20-23) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน 2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ 3. ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ 4. ขั้นแสวงหา

ความรู้ 5. ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ 6. ขั้นนำเสนอผลงาน วัชราน เล่าเรียนดี (2548: 101) 1. ครูให้ความรู้ทั่ว

ๆ ไป 2. ผู้เรียนเลือกหัวข้อที่สนใจ 3. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนการสอน และร่วมกันวางแผน 4. ผู้เรียนแต่ละ

กลุ่มดำเนินการตามแผนที่วางไว้ 5. ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายโครงงาน 6. ผู้สอนและผู้เรียน

ร่วมกันสรุป 7. วัดและประเมินผล และจากการศึกษาการสอน ทฤษฎี งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนได้ ดังนี้ 1. ขั้นตอนนำเสนอและ

การกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย 2. ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน 3. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติ

ตามแผน 4. ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน

การสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้วิจัยได้ศึกษาการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญา ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2534: 52) ได้กล่าวไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น (local wisdom) สะสมขึ้นมาจากประสบการณ์ของชีวิต สังคม และในสภาพสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันและถ่ายทอดสืบทอดกันมาเป็นวัฒนธรรม การดำเนินงานด้านวัฒนธรรมจึงต้องใช้ปัญญาค้นหาสิ่งที่มีอยู่แล้วฟื้นฟู ประยุกต์ ประดิษฐ์ เสริมสร้างสิ่งใหม่บนรากฐานสิ่งเก่าที่ค้นพบนั้น นักฟื้นฟู นักประยุกต์ และนักประดิษฐ์คิดค้นทางวัฒนธรรมพื้นบ้านเหล่านี้ มีชื่อเรียกในเวลาต่อมาว่า “ปราชญ์ชาวบ้าน” หรือ “ผู้รู้ชาวบ้าน” และสติปัญญาที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์นี้เรียกว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” หรือ “ภูมิปัญญาท้องถิ่น”

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540: 11-12) ให้ความหมายของภูมิปัญญาไว้ว่า ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัว และดำรงชีพในระบบนิเวศน์ หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมที่ ได้มีพัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจนที่ เป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัวกับสภาวะต่าง ๆ ในพื้นที่ที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนรังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมที่มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้ว

รับเอาหรือปรับเปลี่ยนมาสร้างประโยชน์ หรือแก้ปัญหาได้ในสิ่งแวดล้อมและบริบททางสังคม วัฒนธรรมของกลุ่มชนนั้น ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอก และภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลงของสังคม

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (2555a) ได้กล่าวว่า “ภูมิปัญญาไทย” Thai Wisdom หมายถึง ความรู้ ความสามารถ วิธีการ ผลงานที่ค้นคว้ารวบรวมและจัดเก็บเป็นความรู้ โดยถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่งจนเกิดเป็นผลผลิตที่ดี งดงาม มีคุณค่า มีประโยชน์สามารถนำมาแก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตได้

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2557) ได้ให้ทัศนะในด้านที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า ในโรงเรียนควรนำเนื้อหาสาระจากชุมชน ทั้งด้านวิธีการ ประกอบอาชีพ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเรียนรู้ในห้องเรียนอีกด้วย ทำได้โดยจัดเป็นบทเรียน รายวิชาและหลักสูตรสถานศึกษา โดยนำสาระของชุมชนเข้าไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ชุมชนเป็นการนำเอาเนื้อหาสาระในชุมชนมาเรียนรู้ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักสภาพความเป็นอยู่ เข้าใจความเป็นไปในชุมชนของตนจนทำให้เกิดความรักความภาคภูมิใจและรักหวงแหนความเป็นชุมชนของตน

ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญา ได้ดังนี้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน หมายถึงสิ่งที่ชาวบ้านคิดขึ้นได้เองซึ่งได้มาจากประสบการณ์และความเฉลียวฉลาดของชาวบ้าน รวมทั้งความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งและนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหา เป็นเทคนิควิธีเป็นองค์ความรู้ของชาวบ้านทั้งทางกว้างและทางลึกที่ชาวบ้านคิดเอง ทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตในท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย

จากการศึกษารูปแบบและกระบวนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากนักการศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มาเป็นกรอบการสอนในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research :R1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ โดย

- 1) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) ศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงการ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จาก

บุคคลที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้านและผู้ประกอบการ 4. ศึกษาความต้องการของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การ วัดและการประเมินผล และรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development :D1) การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยนำ ผลการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างประกอบด้วย 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน จากนั้นทำการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และนำหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมา ทำการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรให้มีความสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research :R2) การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยนำ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อำเภोधุดดารา จังหวัดราชบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development :D2) การประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน โดยประเมินผลเกี่ยวกับความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สรรสร้างสรรค์ ความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และความ คิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จากการสอนดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นกรอบการสอนในการทำวิจัยดังแผนภาพที่

1 ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบการสอนในการวิจัย

คำถามการวิจัย

คำถามการวิจัยในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นอย่างไร

2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีองค์ประกอบอะไรบ้าง และมีคุณภาพอยู่ในระดับใด

3. การทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นอย่างไร

4. ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

4.1) ความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับใด

4.2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับใด

4.3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น อยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยประกอบด้วยวัตถุประสงค์ย่อยดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ออกแบบการสอนและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. เพื่อทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

4. เพื่อประเมินและปรับปรุง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

4.1) ความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์

4.2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์

4.3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งที่จะพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สมมติฐานการวิจัยครั้งนี้ คือ

1) ความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี

2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี

3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น อยู่ในระดับมากที่สุด

ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1) ความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.2.2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.2.3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. ระยะเวลาในการทดลอง ใช้หลักสูตรในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาสอนจำนวน 20 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาการใช้หลักสูตร 20 ชั่วโมง

4. เนื้อหา การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่บูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย การกำหนดสาระให้ผู้เรียนได้เรียนเป็น 2 ส่วน คือภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ได้แก่

4.1 ภาคทฤษฎี ประกอบด้วย 1. ประวัติและความเป็นมาของว่าวจุฬา 2. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจในเชิงสร้างสรรค์ 3. วิธีการทำโครงงาน

4.2 ภาคปฏิบัติ 1. การฝึกประดิษฐ์ว่าวจุฬา 2. การเล่นว่าวจุฬา 3. การออกแบบว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4. การจัดนิทรรศการว่าวจุฬา

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้มีความเข้าใจตรงกันกับผู้ทำวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ให้ความหมายศัพท์เฉพาะสำหรับการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึงกระบวนการสร้างกิจกรรมชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของกิจกรรมนักเรียนและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากการเรียนการสอนตามปกติ โดยเป็นการเรียนรู้ว่าวจุฬาที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนวัดพระศรีอารย์ ในเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการใช้การสอนแบบโครงงาน โดยดำเนินงานตามขั้นตอน 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ขั้นตอนที่ 4 ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง กิจกรรมชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์ของโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถตนเองอย่างเต็มศักยภาพ โดยจัดกิจกรรมที่พัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และด้านเจตคติของผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียนในชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์

3. องค์ประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้ หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์ โครงสร้างการจัดกิจกรรม สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และ แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4. ว่าวจุฬา หมายถึง เครื่องเล่นอย่างหนึ่ง ทำโดยใช้ไม้ไผ่ผูก เป็นโครงรูปร่างต่าง ๆ แล้วปิดด้วยกระดาษ หรือผ้าบาง ๆ มีสายเชือก หรือป่านผูกกับสายซุงสำหรับชักให้ลอยขึ้นไปในอากาศ ทำขึ้นจากภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวชุมชนวัดพระศรีอารย์ อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีเอกลักษณ์เป็นของท้องถิ่นเอง

5. เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสรรค์งานและการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงมาจากรากฐานทางวัฒนธรรมท้องถิ่นว่าวจุฬา ให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยอาศัยใช้การสังเคราะห์ความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่เข้ามามีส่วนร่วม โดยมีการสร้างสรรค์ (Creation) การทำหรือการผลิต (Making) การเผยแพร่ (Dissemination) และการจัดแสดงหรือการรับรองสินค้า (Exhibition & Reception)

6. การจัดกิจกรรมแบบโครงงาน หมายถึง ขั้นตอนหรือกิจกรรมการสอนในการจัดทำโครงงาน ขั้นตอนในการจัดทำโครงงานและภูมิปัญญาท้องถิ่นว่าวจุฬา เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับการเรียนรู้กิจกรรมชุมนุมว่าวจุฬา โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย 2) ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน 3) ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4) ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน

7. ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึงองค์ความรู้เน้นประสบการณ์ในเรื่องประวัติ ความเป็นมาของว่าวจุฬา ขั้นตอนการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในแบบดั้งเดิม และมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์ให้กับนักเรียนได้

8. ความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง คะแนนด้านความสามารถในโครงงานประดิษฐ์ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ ดังนี้ 1) การนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2) การวางแผนทำโครงงาน 3) การลงมือปฏิบัติตามแผน 4) การนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน

9. ความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง คะแนนที่ผู้เรียนสามารถประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน 1) ผลงาน ชิ้นมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน 3) คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน 4) คุณค่าของผลงาน ชิ้นงานในเชิงพาณิชย์

10. ความคิดเห็น หมายถึง ระดับความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการวัดประเมินผล ด้านบรรยากาศการเรียนรู้และประโยชน์ที่ได้รับ โดยประเมินด้วยการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น

11. **นักเรียน** หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารย์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนมีความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ และประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานเรื่องว่าจุกุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. ครูมีแนวทางในการพัฒนากิจกรรมผู้เรียนเรื่องว่าจุกุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. โรงเรียนมีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาสาระที่สำคัญของแนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ พุทธศักราช 2560
2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมนุม)
3. การประดิษฐ์
5. เศรษฐกิจสร้างสรรค์
6. การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ
7. ภูมิปัญญาท้องถิ่น
8. ว่าวในไทย
9. ข้อมูลทั่วไปของอำเภอโพธาราม และตำบลบ้านเลือก จังหวัดราชบุรี
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ พุทธศักราช 2551 : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
วิสัยทัศน์

โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ (25560) มุ่งพัฒนานักเรียนทุกคน ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อในระดับที่สูง โดยมุ่งเน้นเรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรสถานศึกษามีหลักการที่สำคัญที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติมีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรสถานศึกษามุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพจึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับนักเรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเองมีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนานักเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษามุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

หลักสูตรสถานศึกษา มุ่งให้นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลคุณธรรมและ ข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อมและการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงานการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรสถานศึกษามุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้

5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาให้นักเรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรสถานศึกษา จึงกำหนดให้นักเรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไรและประเมินอย่างไรรวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษาและการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาให้นักเรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

อีกทั้งการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรท้องถิ่นที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 ได้กำหนด โดยบูรณาการในเนื้อหา สาระแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้และในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตารางที่ 1 โครงสร้างหลักสูตรโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์

โครงสร้างเวลาเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น		
	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6	ม. 1	ม. 2	ม. 3
กลุ่มสาระการเรียนรู้									
ภาษาไทย	200	200	200	160	160	160	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
คณิตศาสตร์	200	200	200	160	160	160	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
วิทยาศาสตร์	80	80	80	80	80	80	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม	120 40	120 40	120 40	120 40	120 40	120 40	160 (4 นก.) 40	160 (4 นก.) 40	160 (4 นก.) 40
ประวัติศาสตร์ ศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการ ดำเนินชีวิตในสังคม เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์	80	80	80	80	80	80	(1 นก.)120 (3 นก.)	(1 นก.)120 (3 นก.)	(1 นก.) 120 (3 นก.)
สุขศึกษาและพลศึกษา	80	80	80	80	80	80	80 (2นก.)	80 (2นก.)	80 (2นก.)
ศิลปะ	80	80	80	80	80	80	80 (2นก.)	80 (2นก.)	80 (2นก.)
การงานอาชีพและ เทคโนโลยี	40	40	40	80	80	80	80 (2นก.)	80 (2นก.)	80 (2นก.)
ภาษาต่างประเทศ	40	40	40	80	80	80	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	840	840	840	840	840	840	840 (22นก.)	840 (22นก.)	840 (22นก.)
รายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัด เพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น	ปีละไม่น้อยกว่า 40 ชั่วโมง						ปีละไม่น้อยกว่า 200 ชั่วโมง		
● กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	120	120	120	120	120	120	120	120	120
กิจกรรมแนะแนว	120	120	120	120	120	120	120	120	120
กิจกรรมนันทนาการ -ลูกเสือ เนตรนารี -ชุมนุม ชมรม									
กิจกรรมเพื่อสังคมสาธารณประโยชน์									
รวมเวลาเรียนทั้งหมดตามที่หลักสูตร กำหนด	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,200	1,200	1,200

จากการวิเคราะห์ ตารางโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ จึงสามารถนำหน่วยการเรียนรู้แบ่งเป็นสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษา จัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้นของผู้เรียน ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจำนวน 120 ชั่วโมงแบ่งเป็นกิจกรรมแนะแนว จำนวน 40 ชั่วโมง กิจกรรมนักเรียน ประกอบด้วย ลูกเสือ-เนตรนารี จำนวน 30 ชั่วโมง ชุมนุมจำนวน 40 ชั่วโมง และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ จำนวน 10 ชั่วโมง ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในครั้งนี้เป็นการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจухาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องว่าจухา มากำหนดเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในชุนุมว่าจухาสร้างสรรค์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยจะจัดในจำนวน 20 ชั่วโมง

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพพัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกายสติปัญญา อารมณ์และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ใช้องค์ความรู้ ทักษะและเจตคติจากการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมเพื่อช่วยให้ ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้ เทคโนโลยี ซึ่งจะส่งผลในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะเกิดทักษะการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้

1. กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพสามารถปรับตัว ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียนทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

2. กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความมีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม ความมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปันเอื้ออาทรและสมานฉันท์ โดยจัดให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และ

ความสนใจของผู้เรียน ให้ได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติ ตามแผนประเมิน และปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม และสอดคล้องกับบุคลิกภาวะของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น กิจกรรมนักเรียน ประกอบด้วย

2.1 กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์และนักศึกษาวิชาทหาร

2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม

3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญตน ให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่น ตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัครเพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคมและการมีจิตสาธารณะ เช่นกิจกรรมอาสาพัฒนาต่าง ๆ กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทั้ง 3 ลักษณะคือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ เมื่อผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมแล้วนำไปสู่เป้าหมายเพื่อ เสริมสร้างสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน

หลักการ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการเหมาะสมกับวัยและบุคลิกภาวะ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

เป้าหมาย

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ทักษะและ ประสบการณ์จากการเรียนรู้ไปพัฒนาตนเองให้เกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อันจะนำไปสู่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

แนวการจัดกิจกรรม

สถานศึกษาจัดให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ 2. ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริงตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน 3. จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์โดยจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมกลุ่มทั้งใน และนอกสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง 4. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ โดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม 5. ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐาน การปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย 6. จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม

ขอบข่ายการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สถานศึกษาต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ โดยสามารถจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้หลากหลายรูปแบบและวิธีการ โดยมีขอบข่าย ดังนี้ 1. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในลักษณะเป็นกระบวนการเชิงบูรณาการโดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรมตลอดจนสามารถ บูรณาการระหว่างกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ 2. เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตาม ความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชาความรู้ อาชีพ และการดำเนินชีวิต ที่ดีงาม ตลอดจนเห็นแนวทางในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ 3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ สนับสนุนค่านิยมที่ดีงามและเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 4. เป็นกิจกรรมที่ฝึกการทำงานและการให้บริการด้านต่าง ๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ ต่อตนเองและต่อส่วนรวม เพื่อเสริมสร้างความมีน้ำใจ ความเอื้ออาทร ความเป็นพลเมืองดีและความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม

โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

โครงสร้างเวลาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนด โครงสร้างเวลาในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีละ 120 ชั่วโมง และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 360 ชั่วโมง เป็นเวลาสำหรับปฏิบัติ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ สำหรับกิจกรรม เพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ให้สถานศึกษาจัดเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม

ดังนี้ ระดับประถมศึกษา (ป.1-6) รวม 6 ปี จำนวน 60 ชั่วโมง ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3) รวม 3 ปี จำนวน 45 ชั่วโมง ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6) รวม 3 ปี จำนวน 60 ชั่วโมง การจัดสรรเวลาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้ขึ้นกับการบริหารจัดการของสถานศึกษาทั้งนี้ให้เป็นไปตามโครงสร้างเวลาของหลักสูตร และผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาและฝึกปฏิบัติกิจกรรมทั้ง 3 ลักษณะอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องทุกปีจนจบการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินโดยผู้เรียนต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติกิจกรรมละมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

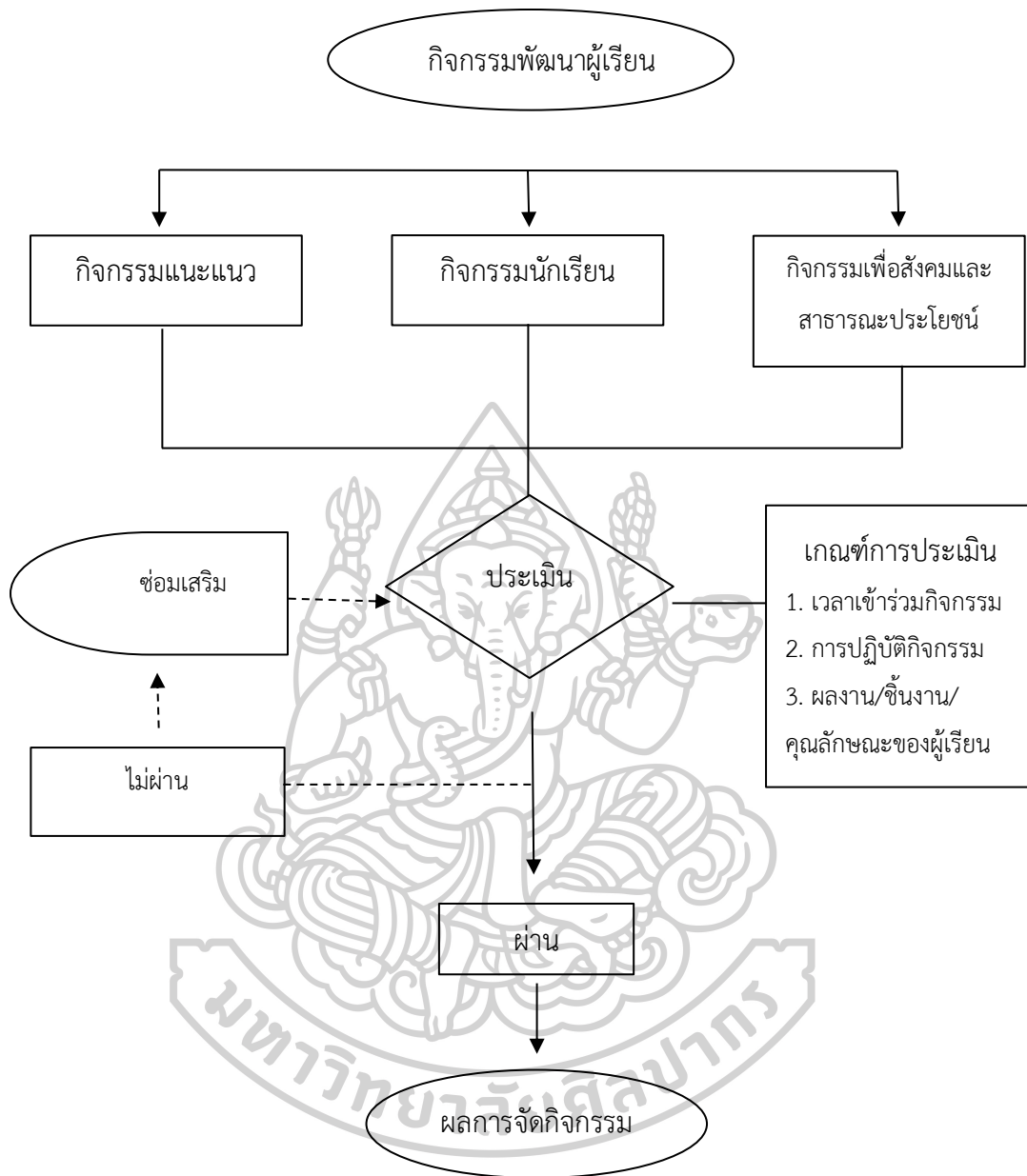
หลักการ

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมหรือผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะของผู้เรียนเป็นระยะอย่างต่อเนื่องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นหาศักยภาพของตนสะท้อนแนวคิดจากการปฏิบัติกิจกรรมการทำงานกลุ่มและการมีจิตสาธารณะโดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการประเมิน

แนวทางการประเมิน

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีแนวทางในการประเมินตามแผนภูมิ ดังนี้





แผนภาพที่ 2 แนวทางการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
(กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

สถานศึกษาควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนในการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2 ประการ คือการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรมและการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อการตัดสิน

1. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรมการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรมมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1.1 ตรวจสอบเวลาเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษา กำหนด

1.2 ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากการปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดด้วยวิธีการที่หลากหลายเน้น การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องในการปฏิบัติกิจกรรม

1.3 ผู้เรียนที่มีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมมีการปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดเป็นผู้ผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรม และนำผลการประเมินไปบันทึกในระเบียบแสดงผลการเรียนรู้

1.4 ผู้เรียนที่มีผลการประเมินไม่ผ่านในเกณฑ์เวลาการเข้าร่วมกิจกรรม การปฏิบัติกิจกรรม และผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามที่สถานศึกษากำหนดครูหรือผู้รับผิดชอบต้อง ดำเนินการซ่อมเสริมและประเมินจนผ่านทั้งนี้ควรดำเนินการให้เสร็จสิ้นในปีการศึกษานั้น ๆ ยกเว้นมี เหตุสุดวิสัยให้อยู่ในดุลพินิจของสถานศึกษา

2. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อการตัดสินการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อตัดสินเลื่อนชั้นและจบระดับการศึกษาเป็นการประเมินการผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นรายปี/ รายภาค เพื่อสรุปผลการผ่านในแต่ละ กิจกรรมสรุปผลรวมเพื่อเลื่อนชั้นและประมวลผลรวมในปี สิ้นสุดท้ายเพื่อการจบแต่ละระดับการศึกษาโดยการดำเนินการดังกล่าวมีแนวปฏิบัติดังนี้

2.1 กำหนดให้มีผู้รับผิดชอบในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการร่วมกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนของผู้เรียนทุกคนตลอดระดับการศึกษา

2.2 ผู้รับผิดชอบสรุปและตัดสินผลการร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของผู้เรียนเป็น รายบุคคลตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดเกณฑ์การจบแต่ละระดับการศึกษาที่สถานศึกษา กำหนด นั้นผู้เรียนจะต้องผ่านกิจกรรม 3 กิจกรรมสำคัญ ดังนี้

2.2.1 กิจกรรมแนะแนว

2.2.2 กิจกรรมนักเรียน ได้แก่

1) กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และ นักศึกษาวิชาทหารโดยเลือกเพียง 1 กิจกรรม

2) กิจกรรมชุมนุม ชมรม

2.2.3 กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

2.3 ผู้รับผิดชอบเสนอผลการประเมินต่อคณะกรรมการกลุ่มสาระการเรียนรู้และ
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้ความเห็นชอบ

2.4 ผู้รับผิดชอบเสนอผู้บริหารสถานศึกษาพิจารณาเพื่ออนุมัติผลการประเมิน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผ่านเกณฑ์การจบแต่ละระดับการศึกษา

เกณฑ์การตัดสิน

ผู้เรียนจะต้องได้รับการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษา
กำหนดโดยกำหนดเกณฑ์ในการประเมินอย่างเหมาะสม ดังนี้

1. กำหนดคุณภาพหรือเกณฑ์ในการประเมินตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กำหนดไว้ 2 ระดับคือผ่านและไม่ผ่าน

2. กำหนดประเด็นการประเมินให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ในแต่ละกิจกรรมและ
กำหนดเกณฑ์การผ่านการประเมิน ดังนี้

2.1 เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินรายกิจกรรม

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ปฏิบัติกิจกรรมและมี
ผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ ไม่ผ่าน การปฏิบัติ
กิจกรรมหรือมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

2.2 เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายปี/รายภาค

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ผ่าน” ในกิจกรรมสำคัญทั้ง
3 ลักษณะคือกิจกรรมแนะแนวกิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ไม่ผ่าน” ในกิจกรรมสำคัญ
กิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งจาก 3 ลักษณะคือกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียนกิจกรรมเพื่อสังคมและ
สาธารณประโยชน์

2.3 เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อจบระดับการศึกษา

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ผ่าน” ทุกชั้นปีในระดับการศึกษานั้น

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ไม่ผ่าน” บางชั้นปีในระดับการศึกษา

นั้น

แนวทางการแก้ไขนักเรียนกรณีไม่ผ่านเกณฑ์

กรณีที่ผู้เรียนไม่ผ่านกิจกรรมให้เป็นหน้าที่ของครูหรือผู้รับผิดชอบกิจกรรมนั้น ๆ ที่จะต้องซ่อมเสริมโดยให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมจนครบตามเวลาที่ขาดหรือปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้นแล้วจึงประเมินให้ผ่านกิจกรรมเพื่อบันทึกในระเบียบแสดงผลการเรียนรู้ ยกเว้นมีเหตุสุดวิสัยให้รายงานผู้บริหารสถานศึกษาทราบเพื่อดำเนินการช่วยเหลือผู้เรียนอย่างเหมาะสมเป็นรายกรณีไป

ข้อเสนอแนะ

การประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ผู้เรียนมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด โดยสถานศึกษาควรกำหนดเวลาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนแต่ละกิจกรรม สำหรับกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ผู้เรียนต้องปฏิบัติตามกิจกรรมครบตามโครงสร้างเวลาเรียน
2. ผู้เรียนมีผลการปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดโดยอาจจัดให้ผู้เรียนแสดงผลงานแฟ้มสะสมงานหรือจัดนิทรรศการ
3. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหากสถานศึกษามีบุคลากรไม่เพียงพอหรือไม่สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลายสถานศึกษาอาจจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการในกิจกรรมหรือโครงการต่าง ๆ เช่น กิจกรรมโฮมรูม กิจกรรมวันสำคัญ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น ซึ่งสถานศึกษาสามารถประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวและนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้
4. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรมีองค์ประกอบในการดำเนินการ ดังนี้
 - 4.1 มีครูที่ปรึกษากิจกรรมและมีแผนการดำเนินกิจกรรม
 - 4.2 มีหลักฐานชิ้นงานหรือแฟ้มสะสมงาน
 - 4.3 มีผู้รับรองผลการเข้าร่วมกิจกรรม
 - 4.4 มีรายงานแสดงการเข้าร่วมกิจกรรม

บทบาทของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องกำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคลากรที่เกี่ยวข้องซึ่งสถานศึกษาสามารถนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติได้ตามความเหมาะสม

บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา

1. กำหนดแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ในหลักสูตรสถานศึกษาและโดยการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

2. ผู้บริหารชี้แจงทำความเข้าใจและสร้างความตระหนักให้บุคลากรและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคนเห็นคุณค่าและร่วมมือในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. พัฒนาและส่งเสริมสนับสนุนให้ครูมีความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญและมีความทันสมัยในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่หลากหลายสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานการณ์ปัจจุบันอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

4. สร้างเครือข่ายและประสานความร่วมมือและความเข้าใจอันดีระหว่างสถานศึกษากับผู้เรียนผู้ปกครอง ชุมชน องค์กรภาครัฐและภาคเอกชนเพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรม

5. นิเทศติดตามให้คำปรึกษาประเมินผลและสร้างขวัญกำลังใจแก่ผู้ปฏิบัติงานในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

6. แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานที่ประสบผลสำเร็จกับหน่วยงานและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

บทบาทของครูผู้รับผิดชอบกิจกรรม

1. ศึกษาหลักการ วัตถุประสงค์ ขอบข่าย แนวการจัดกิจกรรม การประเมินผลพัฒนาผู้เรียนและจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามเป้าหมาย

2. ชี้แจงและทำความเข้าใจกับผู้เรียนและผู้ปกครองเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. ร่วมกับผู้เรียนออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสามารถความถนัด ความสนใจของผู้เรียนและเป็นไปตามหลักการปรัชญาและแนวการจัดกิจกรรมพัฒนานักเรียน

4. ส่งเสริม กระตุ้นและอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระในการจัดทำแผนงานโครงการร่วมปฏิบัติกิจกรรมและการประเมินผล

5. ให้คำปรึกษาดูแล ติดตาม ประสานงานและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในการร่วมกิจกรรมให้เป็นไปตามแผน

6. ประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนและซ่อมเสริมกรณี que ผู้เรียนไม่ผ่านเกณฑ์พร้อมจัดทำเอกสารหลักฐานการประเมินผล

7. รายงานผลการดำเนินกิจกรรมให้ผู้เกี่ยวข้องทราบ แล้วนำผลการจัดกิจกรรมมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไข

8. แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานที่ประสบผลสำเร็จกับหน่วยงานและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

บทบาทของผู้เรียน

1. ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ตนเองและเข้าร่วมกิจกรรมตามความสนใจความถนัดและความสามารถหรือตามข้อเสนอแนะของสถานศึกษา

2. เข้าร่วมการปฐมนิเทศจากครูผู้รับผิดชอบกิจกรรม

3. ร่วมประชุมเลือกตั้งคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ตามลักษณะของกิจกรรม
4. ร่วมประชุมจัดทำแผนงาน โครงการ ปฏิทินงานและปฏิบัติกิจกรรมด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ
5. ร่วมประเมินการปฏิบัติกิจกรรมและนำผลมาพัฒนาตนเองและนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรมต่อครูผู้รับผิดชอบ
6. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ถอดประสบการณ์ทบทวนและสะท้อนความรู้สึกละหว่างการปฏิบัติกิจกรรม (After Action Review: AAR) รวมทั้งสร้างเครือข่ายจิตอาสาและขยายผลต่อยอดสู่ความยั่งยืน

บทบาทของคณะกรรมการสถานศึกษา

1. ให้ความเห็นชอบและมีส่วนร่วมในการกำหนดวางแผนดำเนินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. ส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามความเหมาะสม

บทบาทของผู้ปกครองและชุมชน

1. มีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดกิจกรรม และอาสาร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานศึกษาและชุมชน
2. ยอมรับในศักยภาพของผู้เรียนให้โอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจตนเองเพื่อประกอบการตัดสินใจในการเลือกแผนการเรียนการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ
3. ดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาป้องกันและแก้ไขปัญหาของผู้เรียน
4. เป็นที่ปรึกษาหรือแนะแนวทางการดำเนินชีวิตที่พึงามให้แก่ผู้เรียน
5. ร่วมมือกับสถานศึกษาเพื่อติดตามประเมินผลพัฒนาและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมนุม)

กิจกรรมชุมนุม ชมรมเป็นกิจกรรมนักเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกันจัดขึ้นตามความสนใจความถนัด ความสามารถของผู้เรียนเพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ชุมนุม หมายถึง การรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความสนใจ ความถนัดในเรื่องเดียวกันและร่วมปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้ทักษะประสบการณ์ของตนเองให้เต็มตามศักยภาพตลอดจนปลูกฝังจิตสำนึกในการทำประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ชมรม หมายถึง การรวมกันของกลุ่มผู้เรียนที่มีความมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกันการจัดตั้งมีการกำหนดวัตถุประสงค์ ข้อบังคับ สมาชิก โครงสร้างของชมรมและบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องให้เป็นไปตามข้อกำหนดของสถานศึกษา

หลักการ

กิจกรรมชุมนุมชมรม มีหลักการที่สำคัญดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์และออกแบบกิจกรรมของผู้เรียนตามความสนใจ
 2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนร่วมกันทำงานเป็นทีมช่วยกันคิดช่วยกันทำและช่วยกันแก้ปัญหา
 3. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน
 4. เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียนรวมทั้งบริบทของสถานศึกษา
- และท้องถิ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจความถนัดและความต้องการของตน
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ให้เกิดประสบการณ์ทั้งทางวิชาการและวิชาชีพตามศักยภาพ
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
4. เพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ตามวิถีประชาธิปไตย

ขอบข่าย

กิจกรรมชุมนุม ชมรม มีขอบข่ายดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ถือกุศลส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้น
2. เป็นกิจกรรมจัดตามความสนใจของผู้เรียน
3. เป็นกิจกรรมที่สามารถจัดได้ทั้งในและนอกสถานศึกษาและทั้งในและนอกเวลาเรียน

แนวการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมชุมนุม ชมรมของสถานศึกษา สามารถปรับใช้ได้ตามความเหมาะสมกับ บริบทและสภาพของสถานศึกษา ดังนี้

1. สถานศึกษาบริหารการจัดการให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมได้หลากหลายทั้งรูปแบบภายใน หรือภายนอกห้องเรียนและระยะเวลาการจัดกิจกรรม เช่น กิจกรรมระยะเวลา 1 ภาคเรียนกิจกรรม ระยะเวลา 1 ปีการศึกษาและกิจกรรมระยะเวลามากกว่า 1 ปีการศึกษา

2. กรณีสถานศึกษามีการจัดตั้งชุมนุมหรือชมรมอยู่แล้ว สถานศึกษาควรสำรวจความสนใจ ของผู้เรียนในการเลือกเข้าร่วมชุมนุม ชมรม

3. กรณีที่สถานศึกษายังไม่มีการจัดตั้งชุมนุม ชมรมควรให้ผู้เรียนร่วมกันจัดตั้งชุมนุม ชมรมและเชิญครูเป็นที่ปรึกษาโดยร่วมกันดำเนินกิจกรรมชุมนุม ชมรม ตามระเบียบปฏิบัติที่ สถานศึกษากำหนด

4. ครูที่ปรึกษากระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการถอดประสบการณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเผยแพร่กิจกรรม

เงื่อนไข

1. การจัดกิจกรรมชุมนุม ชมรม ในแต่ละระดับชั้นสถานศึกษาจัดให้เป็นไปตามโครงสร้าง ของหลักสูตรสถานศึกษา

2. สมาชิกของชุมนุม ชมรม ต้องเข้าร่วมกิจกรรมและปฏิบัติตามระเบียบของชุมนุม ชมรม และมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามที่กำหนดไว้ของแต่ละกิจกรรม

3. สถานศึกษามีระบบการกำกับติดตาม และประเมินผลการดำเนินงานของชุมนุม ชมรม อย่างต่อเนื่อง

การประเมินกิจกรรม

การประเมินกิจกรรมชุมนุม ชมรม เป็นการตรวจสอบความสามารถและพัฒนาการ ด้าน ต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดด้วยวิธีการที่หลากหลายและประเมินตามสภาพจริงโดย กำหนดผลการประเมินเป็น “ผ่าน” และ “ไม่ผ่าน”

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ ไม่ผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมหรือมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะ ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

นักการศึกษาและนักบริหารการศึกษา ได้ให้ความหมายของคำว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้หลากหลายซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นยังมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น กิจกรรมนักเรียน (Student Activities) กิจกรรมพิเศษ (Extra Activities) กิจกรรมไม่เป็นทางการ (Informal Activities) กิจกรรมกึ่งหลักสูตร (Semi-curricular Activities) กิจกรรมกลุ่ม (Group Activities) และในปัจจุบันหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้เปลี่ยนมาใช้คำว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (Activities for learners development) โดยถึงแม้ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจะมีชื่อที่แตกต่างกันไปตามบริบทต่าง ๆ แต่ในภาพรวมนั้นจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ย่อมเหมือนกันคือมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายเกิดความรู้ ความชำนาญ ด้านวิชาการและวิชาชีพ ค้นพบความสนใจ และความถนัดของตนเอง นำความรู้ และประสบการณ์ไปใช้พัฒนาตนเองและประกอบอาชีพสุจริต มองเห็นช่องทางในการสร้างงานอาชีพในอนาคตได้อย่างเหมาะสมค้นพบพัฒนาศักยภาพ พัฒนาบุคลิกภาพ เจตคติค่านิยมที่ดีในการดำเนินชีวิต เสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม และมีจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ ตลอดจนความเป็นระเบียบวินัย คุณธรรมและจริยธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 3-4) สาลิกา สำเภาทอง (2553: 34) ให้ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนว่าเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย รูปแบบและกระบวนการที่หลากหลาย เพื่อสนองความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์และความรู้ นอกเหนือจากที่หลักสูตรกำหนด ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์ โดยไม่มีหน่วยกิต ไม่มีการให้คะแนนในทางวิชาการและอยู่ภายใต้การควบคุมของอาจารย์และสถาบันการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ Good (1973: 9) ที่ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่นักเรียนสมัครใจที่เข้าร่วมดำเนินการโดยความเห็นชอบและสนับสนุนจากอาจารย์และอยู่ภายใต้การควบคุมของสถานศึกษาไม่มีการให้หน่วยกิตและคะแนนใด ๆ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ตอบสนองความสนใจและความสามารถรวมทั้งเพื่อส่งเสริมการเจริญเติบโตของนักเรียนเพิ่มเติมจากที่กำหนดไว้ในหลักสูตร Watson (2006) ให้ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสอดคล้องกันว่าเป็นกิจกรรมที่โรงเรียนให้นักเรียนเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ เป็นกิจกรรมหรือสิ่งที่นักเรียนจะต้องทำนอกห้องเรียนหรือเป็นกิจกรรมหลักสูตรพิเศษที่ให้นักเรียนทำในระหว่างเรียนเพื่อตอบสนองความต้องการความสนใจและความแตกต่างของนักเรียนโดยได้รับความเห็นชอบและการสนับสนุนจากอาจารย์ไม่มีการให้หน่วยกิตและคะแนนในการเรียน

สรุปได้ว่าความหมายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่ากิจกรรมที่โรงเรียนจัดอย่างเป็นกระบวนการและขั้นตอน ด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลายมุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพที่พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์

สังคม โดยความเห็นชอบและสนับสนุนจากอาจารย์และอยู่ภายใต้การควบคุมของสถานศึกษาไม่มีการให้หน่วยกิตและคะแนนใด ๆ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ตอบสนองความสนใจและความสามารถของผู้เรียน

ความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้ดังนี้

กาญจนา ศรีภาพสินธุ์ (2538: 458) ได้กล่าวถึงความจำเป็นที่ต้องจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนว่า เป็นการพัฒนาภาวะผู้นำและความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียน พัฒนาความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิก พัฒนาสติปัญญา ความสามารถหลายๆ ด้านได้แก่ ทักษะการปรับตัวเข้ากับคนอื่นสร้างความสัมพันธ์ใหม่ ๆ พัฒนาความสนใจใหม่ ๆ ให้เกิดกับนักเรียน ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสูงขึ้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 1) กล่าวไว้ว่า จากจุดหมายของหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เป็นคนดีคนเก่งและอยู่รวมสังคมอย่างมีความสุขบนพื้นฐานของความเป็นคนไทยนั้น นอกจากการพัฒนาผู้เรียนทุกคนใหม่มีความรู้ที่เป็นพื้นฐานซึ่งได้กำหนดไว้ในโครงสร้างกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มแล้วหลักสูตรยังได้กำหนดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ในโครงสร้างหลักสูตรด้วย โดยมุ่งส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนเพิ่มเติมจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มให้ผู้เรียนรู้จักตนเองคนพบความสามารถความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ ให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ศีลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน สังคม ประเทศชาติและดำรงชีวิตโดยมีความสุข ซึ่งจำเป็นต่ออาศัยความร่วมมือจากทุกส่วนในสังคม ทั้งผู้ปกครอง ชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่น

McKown and Spencer, อ้างถึงในธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 28) ได้แสดงความคิดเห็นว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นมีความสำคัญเท่ากับการจัดการเรียนการสอนและ ยังกล่าวว่า หลักสูตรและ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้แม้จะมีวิธีการอุปกรณ์และเครื่องมือในการจัดทำที่แตกต่างกันแต่นักเรียนอาจารย์เป็นบุคคลกลุ่มเดียวกันและจุดมุ่งหมายพื้นฐานของการศึกษาอันเดียวกัน นักจิตวิทยาบางคนให้ความเห็นว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างอย่างมีประสิทธิภาพมีเพื่อนมากขึ้นช่วยพัฒนาความสามารถพิเศษช่วยให้นักเรียนเป็นพลเมืองที่ดีและช่วยพัฒนาบุคลิกภาพ

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 28) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นจะต้องจัดให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ซึ่งไม่สามารถแยกออกจากหลักสูตรได้และมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมวิชาการต่าง ๆ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ ให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ศีลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาท

หน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

จากความสำคัญที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ข้างต้น จะเห็นว่าการศึกษาระดับพื้นฐานจำเป็นจะต้องจัดให้มีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นมีความสำคัญเท่ากับการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้ โดยมุ่งส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนเพิ่มเติมจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มใหญ่ผู้เรียนรู้จักตนเอง คนพบความสามารถความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพเห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพและสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

จุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในหลาย ๆ ด้านโดยมีนักวิชาการได้กล่าวไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 8) ได้กล่าวว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนา ดังนี้ 1. พัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้านทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม 2. พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพโดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม 3. เข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เลือกตามความถนัดและความสนใจของตนเอง

Mckown (1927), อ้างถึงใน Frederick (1959: 51-52) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการพัฒนากิจกรรมว่า เพื่อให้เด็กเรียนมีความเป็นประชาธิปไตย มีความร่วมมือกันเพิ่มความสนใจของเด็กเรียน พัฒนาความสามารถพิเศษเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนเพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีคุณธรรม และจริยธรรม

กิงมล ปิยามาดากุล (2557: 51) ได้กล่าวว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้านทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญาอารมณ์และสังคม พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมที่มีความถนัดและความสนใจ โดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตาม 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

จากความสำคัญที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาแบบองค์รวมทุกด้านประกอบด้วยการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม การพัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพโดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนนอกเหนือจากการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม โดยเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เลือกตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 7) ได้เสนอแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้ 1) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ 2) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน 3) จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์โดยจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมกลุ่มทั้งในและนอกสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง 4) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ โดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม 5) ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐานการปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย 6) จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม

สาลิกา สำเภาทอง (2553: 8-9) ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 4 ประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิงกมล ปิยมาตาคกุล (2557: 12-13) ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 นำผลการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง ขั้นตอนที่ 3 นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาแล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4-6 ขั้นตอนที่ 4 ประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 14-15) ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 การทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จากการศึกษาแนวคิดในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน คือกระบวนการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นส่วนประกอบของกิจกรรมนักเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากการเรียนการสอนตามปกติจึงสามารถสรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551:7)	สาลิกา ลำปางทอง (2553:8-9)	กิ่งกมล ปิยามาตุกุล (2557:12-13)	ธีรภรณ์ ชูชื่น (2557:14-15)	ผู้วิจัย
1) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ 2) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย 3) จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 ลักษณะ 4) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ 5) ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 6) จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม	1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ 2) การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) ทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) ประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ 2) นำผลการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง 3) นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาแล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 4) ประเมินและปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ 2) การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) การทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) การประเมินผลและการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ 2) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) ทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขอบข่ายและประเภทของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แนวคิดในการจัดประเภทและขอบข่ายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้มีนักการศึกษากล่าวไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 8) ได้กล่าวว่า สถานศึกษาต้องจัดให้ครบทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์โดยสามารถจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้หลากหลายวิธีการโดยมีขอบข่าย ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้นในลักษณะเป็นกระบวนการเชิงบูรณาการโดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรมตลอดจนสามารถบูรณาการระหว่างกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

2. เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชาความรู้ อาชีพและการดำเนินชีวิตที่ดีงาม ตลอดจนเห็นแนวทางในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ

3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ สนับสนุนค่านิยมที่ดีงามและเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4. เป็นกิจกรรมที่ฝึกการทำงานและการให้บริการด้านต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองส่วนรวม เสริมสร้างความมีน้ำใจ ความเอื้ออาทร ความเป็นพลเมืองดี และรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม

Gorton (1983), อ้างถึงในกาญจนา ศรีภาพสินธุ์ (2538: 504) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. กิจกรรมนักเรียนในสวนที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการปกครองและการพิมพ์ ได้แก่ สภานักเรียน หนังสือพิมพ์นักเรียน หนังสือประจำปและอื่น ๆ

2. กิจกรรมกลุ่มการแสดง ได้แก่ การละครดนตรีขับร้อง การโต้วาทีและอื่น ๆ

3. กิจกรรมชมรมและองค์กรต่าง ๆ เช่น ชมรมหมากกระดาน ชมรมถ่ายรูปและอื่น ๆ

4. กิจกรรมการกีฬา เช่น ฟุตบอล ปิงปอง เทนนิส บาสเกตบอลว่ายน้ำและอื่น ๆ

หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 7) กล่าวว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน

2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัดความต้องการเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตประเพณีและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครูพ่อแม่ผู้ปกครองผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กรและหน่วยงานอื่น มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมจากหลักการจัดกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นว่าหลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรจัดให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน ใหญ่เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้อัตโนมัติชีวิต และรู้สึกสนุกกับการใฝ่รู้ใฝ่เรียนไขกระบวนกรกลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์สร่างสรรคจินตนาการที่เป็นประโยชน์อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้บริหารและสถานศึกษา

องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แนวคิดในการจัดองค์ประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้มีนักการศึกษากล่าวไว้ ดังนี้

สาธิตา สำเภาทอง (2553: 10) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่น
 พื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้
 เสนอว่าองค์ประกอบหลักสูตร มีดังนี้ 1. แผนการจัดกิจกรรม 2. ผลการเรียนรู้ 3. ลักษณะกิจกรรม 4.
 เนื้อหากิจกรรม 5. วิธีดำเนินกิจกรรม 6. สื่อ/อุปกรณ์ 7. การประเมินผลกิจกรรม กิ่งกมล ปิยมาตากุล
 (2557: 14) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องสร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ได้เสนอว่าองค์ประกอบหลักสูตร มีดังนี้ 1. หลักการ 2. เป้าหมาย 3.
 คุณสมบัติของผู้เรียน 4. แนวการจัดกิจกรรม 5. รูปแบบการจัดกิจกรรม 6. คำอธิบายรายวิชา 7.
 จุดประสงค์ 8. โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 9. สื่อ 10. การวัดและประเมินผล 11. คำ
 ชี้แจง 12. แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 16) ชีราภรณ์ ชูชื่น ได้ทำการวิจัย
 เรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาได้เสนอว่าองค์ประกอบหลักสูตร มีดังนี้ 1. หลักการ 2. เป้าหมาย 3. แนวการจัด
 กิจกรรม 4. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5. คำอธิบายรายวิชา 6. จุดประสงค์การเรียนรู้ 7.
 โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8. สื่อ 9. การวัดและประเมินผล 10. หน่วยการเรียนรู้

จากการศึกษาแนวคิดในการจัดองค์ประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จึงทำให้ได้
 องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้



ตารางที่ 3 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สาธิตา สำเนาทอง (2553:10)	กิ่งมกล ปิยามาดากุล (2557:14)	ธีรภรณ์ ชูชื่น (2557:16)	ผู้วิจัย
1. แผนการจัดกิจกรรม 2. ผลการเรียนรู้ 3. ลักษณะกิจกรรม 4. เนื้อหากิจกรรม 5. วิธีดำเนินกิจกรรม	1. หลักการ 2. เป้าหมาย 3. คุณสมบัติของผู้เรียน 4. แนวการจัดกิจกรรม 5. รูปแบบการจัดกิจกรรม 6. คำอธิบายรายวิชา 7. จุดประสงค์ 8. โครงสร้างการจัดกิจกรรม 9. สื่อ 10. การวัดและประเมินผล 11. คำชี้แจง 12. แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1. หลักการ 2. เป้าหมาย 3. แนวการจัดกิจกรรม 4. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5. คำอธิบายรายวิชา 6. จุดประสงค์การเรียนรู้ 7. โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8. สื่อ 9. การวัดและประเมินผล 10. หน่วยการเรียนรู้	1. หลักการ 2. เป้าหมาย 3. แนวการจัดกิจกรรม 4. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5. คำอธิบายรายวิชา 6. จุดประสงค์ 7. โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9. การวัดและประเมินผล 10. แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนถือเป็นกระบวนการสำคัญที่ได้ข้อมูลมาเพื่อปรับปรุงพัฒนาและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อจะได้หาแนวทางในการจัดครั้งต่อไป

การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นเงื่อนไขสำคัญประการหนึ่งสำหรับการผ่านช่วงชั้นหรือจบหลักสูตร โดยมีครูที่ปรึกษากิจกรรมนักเรียนและผู้ปกครองมีส่วนร่วมตามแนวประเมิน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 30-32) ดังนี้

1. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรมประเมินการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนตามจุดประสงค์ของแต่ละกิจกรรม โดยประเมินจากพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมและผลการปฏิบัติกิจกรรมด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริงตรวจสอบเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนประเมินตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ ประเมินผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษา ถ้าผู้เรียนผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนดให้การประเมินเป็น (ผ) ผู้ผ่านการประเมินเข้าร่วมกิจกรรม แต่ถ้าผู้เรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนดให้การประเมินเป็น (มผ) ผู้ไม่ผ่านการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมผู้ที่มีผลการประเมินบกพร่องในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหรือทั้ง

สองเกณฑ์จะเป็นผู้ไม่ผ่านการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมจะต้องซ่อมเสริมข้อบกพร่องให้ผ่านเกณฑ์ก่อนจึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านกิจกรรม

2. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผ่านช่วงชั้น กำหนดให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนทุกคนทุกช่วงชั้น มีการประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายบุคคลตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด นำเสนอผลการประเมินต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและวิชาการเพื่อให้ความเห็นชอบเสนอต่อผู้บริหารสถานศึกษาพิจารณาตัดสินและอนุมัติผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผ่านช่วงชั้นต่อไป

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ (2551: 50-51) ได้กล่าวถึงการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ว่ามีวิธีการประเมินดังนี้ ผู้ที่รับผิดชอบกิจกรรมจะประเมินผลการปฏิบัติของผู้เรียนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรมโดยดูจากพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมการลงมือดำเนินกิจกรรมตามที่กำหนดดูผลงานของนักเรียนที่ปฏิบัติมีคุณภาพมากน้อยเพียงใด ซึ่งต้องอาศัยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริง นอกจากนั้นผู้ที่รับผิดชอบกิจกรรมจะต้องคอยตรวจสอบในเรื่องการใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดหรือไม่เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ไปในระยะหนึ่งแล้ว ผู้รับผิดชอบในหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนต้องจัดให้มีการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อสรุปความก้าวหน้าในสภาพของการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนในแต่ละระยะแล้วรายงานผลการประเมินให้ผู้ปกครองทราบทุกกิจกรรม โดยทำการประเมินตามจุดประสงค์ที่สำคัญของกิจกรรมแต่ละกิจกรรมที่เด็กเข้าร่วมและนำผลการประเมินนั้นไปรวมกับการประเมินการร่วมกิจกรรม ในช่วงปลายภาคอีกครั้งหนึ่งเพื่อตัดสินผลการร่วมกิจกรรมเมื่อสิ้นสุดการศึกษาการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้ใช้ (ผ) หมายถึงผ่าน เกณฑ์มาตรฐาน และ (มผ) หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน

สรุปได้ว่า การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากว่าผลการประเมินจะเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่ากิจกรรมนั้นประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใดและเป็นการประเมินเพื่อให้ทราบข้อบกพร่องเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ถ้าผู้เรียนผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ กำหนดให้การประเมินเป็น (ผ) แต่ถ้าผู้เรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนดให้การประเมินเป็น (มผ) ผู้ที่มีผลการประเมินบกพร่องในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหรือทั้งสองเกณฑ์จะเป็นผู้ไม่ผ่านการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมจะต้องซ่อมเสริมข้อบกพร่องให้ผ่านเกณฑ์ก่อนจึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านกิจกรรม

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารย์ เนื่องด้วยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความสำคัญต่อผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมีความสำคัญต่อโรงเรียนเนื่องด้วยชุมนุมว่าจฬาสร้างสรรค์ไม่เคยถูกจัดกิจกรรมอย่างเป็นทางการที่มีลำดับขั้นตอนการให้ความรู้ที่ถูกต้องและให้ปราชญ์ท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนมาก่อน ในโรงเรียนมีเพียงชุมนุมกิจกรรมหรรษา ชุมนุมตะกร้อ ชุมนุมเต้นแอโรบิค ชุมนุมคนรักภาพยนตร์ และชุมนุมเย็บปักถักร้อย เท่านั้นซึ่งการจัดตั้งชุมนุมว่าจฬาสร้างสรรค์ยังเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่สามารถแยกออกจากหลักสูตรได้และมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมวิชาการต่าง ๆ ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ ตารางโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้นของผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจำนวน 120 ชั่วโมงแบ่งเป็นกิจกรรมแนะแนวจำนวน 40 ชั่วโมง กิจกรรมนักเรียนประกอบด้วย ลูกเสือ-เนตรนารีจำนวน 30 ชั่วโมง ชุมนุมจำนวน 40 ชั่วโมง และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์จำนวน 10 ชั่วโมง ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในครั้งนี้เป็นการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องว่าจฬา มากำหนดเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในชุมนุมว่าจฬาสร้างสรรค์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยจัดในจำนวน 20 ชั่วโมง

การประดิษฐ์

ประดิษฐ์ แปลว่าคิดทำขึ้น การประดิษฐ์คือกิจกรรมที่จัดทำขึ้นหรือสร้างขึ้นให้มีลักษณะเหมือนของจริง ซึ่งมนุษย์เรานั้นมีการประดิษฐ์มาเป็นเวลานานแล้ว ก็มีความเป็นไปได้ว่าการประดิษฐ์นั้นก็อาจมาจากสมัยดึกดำบรรพ์ เพราะว่าในสมัยมนุษย์ยุคหินก็มีการประดิษฐ์อาวุธ จากก้อนหิน โดยการนำมาเหลาให้แหลมหรือการนำมาทำให้ร้อนแล้วจึงตีสัตว์ต่าง ๆ จึงสามารถบอกได้ว่ามนุษย์เรามีการประดิษฐ์มาตั้งแต่โบราณกาลแล้ว งานประดิษฐ์จึงมีวิวัฒนาการมาอย่างเรื่อยๆ สืบทอดกันต่อมา จากรุ่นสู่รุ่นจากการศึกษาพบว่ามนุษย์ยุคต่อมาคือมนุษย์ยุคสำริดก็มีการประดิษฐ์เหล็กมาทำเป็นอาวุธ โดยอาวุธนั้นคือสิ่งที่มีความแหลมคมมาก และเหมาะสมกับการล่าสัตว์ในยุคสมัยนั้น จนปัจจุบันอาวุธขึ้นนั้นก็คือ มีดหรือดาบที่เกิดในสมัยของยุคสำริดนอกจากการวิวัฒนาการข้างต้นแล้วนั้น ยังมีการวิวัฒนาการสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์และอื่น ๆ ก็ต่างล้วนเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ต่างก็เกิดขึ้นเพราะมนุษย์เป็นผู้ผลิตคิดค้นงานประดิษฐ์ทั่วไป

งานประดิษฐ์ที่เกิดจากแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ที่มุ่งสร้างผลงานโดยมีจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

- ประดิษฐ์เพื่อเป็นของเล่น
- ประดิษฐ์เพื่อเป็นของใช้
- ประดิษฐ์ของตกแต่งบ้าน

ความหมายงานประดิษฐ์

มนุษย์รู้จักประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาใช้ประโยชน์ตั้งแต่โบราณ มนุษย์ยุคเริ่มแรกจำเป็นต้องประดิษฐ์อาวุธ เครื่องมือบางอย่างเพื่อช่วยในการดำรงชีวิตอยู่ได้ของใช้ทุกอย่างที่มีใช้กันอยู่ทุกวันนี้ล้วนถูกค้นพบหรือถูกประดิษฐ์ขึ้นมาก่อนทั้งสิ้น (ศศิเกษม ทองรงค์, 2521: 2)

การพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเราพยายามเรียนรู้เลียนแบบเทคโนโลยีที่ได้มีการพัฒนามาแล้วจนเรามีประสบการณ์ มีความรอบรู้ จนเกิดความมั่นใจ เกิดความคิดเป็นของตนเองที่จะปรับปรุงให้ดีขึ้นกว่าที่เป็นอยู่และจากประสบการณ์ที่ได้สะสมมานั่นเองจะทำให้เกิดการพัฒนาส่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ขึ้นมา (โกศล เพ็ชรสุวรรณ, 2528: 20-29)

การรู้จักคิดสร้างหรือจัดทำสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อให้ สอดคล้องกับความต้องการหรือจัดทำขึ้นเพื่อความเพลิดเพลินในยามว่าง โดยการนำวัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุที่มีในท้องถิ่นมาประดิษฐ์ใหม่มีคุณค่าสามารถนำไปใช้ได้ตามความต้องการ (ไพบุลย์ เจริญกุล, 2532: 713)

การประดิษฐ์เป็นการสร้างสรรค์ที่มีการเชื่อมโยงกับเทคโนโลยี ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากเนื่องจากการสร้างสรรค์ต้องอาศัยวงจรการพัฒนาไปใช้ เช่น ในการสร้างจะต้องเริ่มออกแบบทดลองจนกระทั่งปรับปรุงและสุดท้ายจึงจะได้ของที่ดี (เย็นใจ เลหาวิช, 2529: 11)

ความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์คือเป็นการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยเกิดจากการที่เรามีการเรียนรู้และเลียนแบบเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่แล้วจนเรามีประสบการณ์ ความรู้และเกิดความมั่นใจจนกระทั่งเกิดเป็นองค์ความรู้ของตนเองโดยมีการพัฒนาและปรับปรุงให้ดีขึ้น ตลอดจนสามารถดึงประสบการณ์เดิมที่สั่งสมมาสานกับความรู้ใหม่จนเกิดเป็นการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น (โกศล เพ็ชรสุวรรณ, 2528: 20-28)

งานประดิษฐ์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลที่เกิดจากการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และประสบการณ์ ตลอดจนทักษะ ความชำนาญออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์สามารถมองเห็นและสัมผัสได้ (ปริญญา มณีนพ, 2561)

การประดิษฐ์ คือ การคิดค้นหรือคิดทำขึ้นเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ หรือกรรมวิธีใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น การประดิษฐ์คิดค้นเกี่ยวกับกลไก โครงสร้าง หรือส่วนประกอบ สิ่งของหรือเครื่องใช้ต่าง ๆ หรือเป็นการประดิษฐ์เกี่ยวกับกรรมวิธี กระบวนการหรือวิธีการใหม่ ๆ ในการผลิต การเก็บรักษาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2561)

จากข้อมูลข้างต้นนี้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การประดิษฐ์คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยใช้วิธีการคิดค้นใหม่หรือจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาผสมผสานกันจนเกิดเป็นผลงาน ชิ้นงานใหม่ ทั้งนี้อาจเกิดจากการพัฒนางานเดิมที่มีอยู่และต่อยอดด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ประโยชน์ของงานประดิษฐ์

1. เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. มีความภูมิใจในผลงานของตน
3. มีรายได้จากผลงาน
4. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ
5. เป็นการฝึกให้รู้จักสังเกตสิ่งรอบ ๆ ตัว และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์

ลักษณะของงานประดิษฐ์

1. งานประดิษฐ์ทั่วไป เป็นงานที่บุคคลสร้างขึ้นมาจากความคิดของตนเองโดยอาศัยการเรียนรู้จากสิ่งรอบ ๆ ตัว นำมาดัดแปลง หรือเรียนรู้จากตำรา เช่น การประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุ การประดิษฐ์ดอกไม้

2. งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย เป็นงานที่ได้รับคำสั่งหรือทอดมาจากบรรพบุรุษในครอบครัวหรือในท้องถิ่น หรือทำขึ้นเพื่อใช้งานหรือเทศกาลเฉพาะอย่าง เช่น มาลัย บายศรี งานแกะสลัก

ประเภทของงานประดิษฐ์

งานประดิษฐ์ต่าง ๆ สามารถเลือกทำได้ตามความต้องการและประโยชน์ใช้สอย ซึ่งอาจแบ่งประเภทของงานประดิษฐ์ตามโอกาสใช้สอยดังนี้

1. ประเภทใช้เพื่อเล่น เป็นของเล่นที่ผู้ใหญ่ในครอบครัวทำให้ลูกหลานเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน เช่น งานปั้นดินเป็นสัตว์ สิ่งของ งานจักสานใบลานเป็นโมบาย งานพับกระดาษ
2. ประเภทของใช้ ทำขึ้นเพื่อเป็นของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การสานกระบุง ตะกร้า การทำเครื่องใช้จากดินเผา จากผ้าและเศษวัสดุ
3. ประเภทงานตกแต่ง ใช้ตกแต่งสถานที่ บ้านเรือนให้สวยงาม เช่น งานแกะสลักไม้ การทำกรอบรูป ดอกไม้ประดิษฐ์
4. ประเภทเครื่องใช้ในงานพิธี ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้ในงานเทศกาลหรือประเพณีต่าง ๆ เช่น การทำกระทงลอย ทำพานพุ่ม มาลัย บายศรี

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์

การเลือกวัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ชิ้นงานต้องเลือกให้เหมาะสมจึงจะได้งานออกมามีคุณภาพ สวยงาม รวมทั้งต้องดูแลรักษาอุปกรณ์เครื่องใช้เหล่านี้ให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ตลอดเวลา และสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ประเภทของเล่น
 - วัสดุที่ใช้ เช่น กระดาษ ใบลาน ผ้า เชือก พลาสติก กระบุง
 - อุปกรณ์ที่ใช้ เช่น กรรไกร เข็ม ด้าย กาว มีด ตะปู ค้อน แปรงทาสี
2. ประเภทของใช้
 - วัสดุที่ใช้ เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ ดิน ผ้า
 - อุปกรณ์ที่ใช้ เช่น เลื่อย สี จักรเย็บผ้า กรรไกร เครื่องขัด เจาะ
3. ประเภทของตกแต่ง
 - วัสดุที่ใช้ เช่น เปลือกหอย ผ้า กระดาษ กระดาษ ดินเผา
 - อุปกรณ์ เช่น เลื่อย ค้อน มีด กรรไกร สี แปรงทาสี เครื่องตอก
4. ประเภทเครื่องใช้ในงานพิธี
 - วัสดุที่ใช้ เช่น ใบตอง ดอกไม้สด ใบเตย ผ้า ริบบิ้น
 - อุปกรณ์ที่ใช้ เช่น เข็มเย็บผ้า เข็มร้อยมาลัย คีม คัน เข็มหมุด

การเลือกใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์ มีหลักการดังนี้

1. ควรเลือกใช้ให้ถูกประเภทของวัสดุและอุปกรณ์
2. ควรศึกษาวิธีการใช้ก่อนลงมือใช้
3. เมื่อใช้แล้วเก็บไว้ให้เป็นระเบียบเรียบร้อย

4. ซ่อมแซมเครื่องมือที่ชำรุดให้พร้อมใช้เสมอ

การออกแบบงานประดิษฐ์

การออกแบบงานประดิษฐ์ เป็นการสร้างรูปลักษณ์ของชิ้นงาน ผลงานโดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ความรู้ความเข้าใจ ในหลักการออกแบบและนำมาใช้ ทำให้การออกแบบชิ้นงานนั้นให้มีคุณค่าและน่าสนใจมากขึ้น

1. การออกแบบ หมายถึง การทำต้นแบบ หรือการทำโครงสร้างของชิ้นงานที่ต้องการประดิษฐ์ เพื่อให้ได้ผลงานสำเร็จตามที่มุ่งหวัง โดยการเลือกวัสดุ เลือกสี ที่นำมาใช้ให้เหมาะสมสวยงาม

2. ที่มาของการออกแบบงานประดิษฐ์

2.1 การศึกษาแบบของงานที่ตนสนใจจากหนังสือ นิตยสารแล้วทดลองปฏิบัติ

2.2 การดัดแปลงแบบที่มีอยู่เดิม หรือแบบตัวอย่างโดยทำการศึกษาแบบ จนเกิดความเข้าใจ จึงปฏิบัติการสร้างแบบ โดยการนำเอาแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปผสมผสานทำให้ได้แบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร

2.3 การออกแบบด้วยตนเองคือการออกแบบที่เกิดจากแนวคิดของตนเองและทดลองปฏิบัติสร้างแบบจนได้แบบที่สวยงาม เหมาะสมตามความต้องการ

หลักการออกแบบมีหลักการพื้นฐานโดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์

คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรงน้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวาง เพื่อให้เกิดความสวยงาม โดยมีหลักการ ดังนี้

1) ความเป็นหน่วย (Unity) ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อนหรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้น ๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับ

2) ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) เป็นหลักทั่ว ๆ ไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้ เป็นความรู้สึก ที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้น ๆ ซึ่งมีหลักความสมดุล อยู่ 3 ประการคือ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือมีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่างเป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Non - Symmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากัน แต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัวลักษณะการสมดุล แบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมี การประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วยซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสง-เงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใด ๆ ที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบ จะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ได้แก่ การไม่โยกเอียง หรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้น สิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้ว ผู้ออกแบบ จะต้อง รมั้ดระวางในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรง ยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่า ๆ กัน การทรงตัวของคน ถ้ายืน 2 ขาก็จะต้องมีน้ำหนักกลางที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่า ๆ กันถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝารูปปั้นคนในท่าวิ่ง จุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปได้ถูกต้องเรื่องของจุดศูนย์ถ่วงจึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3) ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กันอันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่น่าสนใจแก่ผู้พบเห็นโดยมีข้อบอกล่าว เป็นความรู้สึกที่ร่วมกันเกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้น ๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเองแต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน ซึ่งอาจจะเป็นส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหล่นทางผลงานที่แสดงผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm) โดยทั่ว ๆ ไป สิ่งที่มีสัมพันธ์กันในสิ่งนั้น ๆ ย่อมมีจังหวะระยะหรือความถี่ห่างในตัวมันเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็จะเป็นเส้น สี เงาม หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไปหรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกัน ต่างกัน เช่น การจัดชุดเก้าอี้สมัยใหม่ ก็มีเก้าอี้สมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว การจัดเช่นนี้ ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก มีรสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmomies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึง พิจารณาในส่วนรวมทั้งหมด แม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิวใช้เส้นที่ขัดกันความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวมความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะ อันได้แก่ เส้น แสงเงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั่นเอง

ชะลอ บุญก่อ และคณะ (2548) กล่าวถึง หลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป (Principles of design) ว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดสิ่งที่ดีกว่าในด้านของประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม นักออกแบบที่จะสร้างผลงานออกมามีการแข่งขันเพื่อผลิตผลงานของตนให้มีความแปลกใหม่ เป็นที่สนใจ

ของผู้บริโภคเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและมีรูปแบบอยู่ในความนิยมใช้งานได้นาน ๆ หลักการออกแบบมีหลักการต่าง ๆ มากมายที่สามารถปฏิบัติได้ตามหลักและวิธีการการออกแบบที่ดีจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1) ความสมดุล (Balance) คือ ความทรงตัวอยู่นิ่งมั่นคง เปรียบเหมือนกับตาซึ่งอยู่ในสภาพที่เท่ากันทั้งสองข้างที่ความสมดุลอาจเกิดจากตามแนวนอนและแนวตั้งก็ได้ เช่น ชั้นงานเตี้ยนอนเป็นความสมดุลในแนวนอนตู้เก็บของเป็นความสมดุลในแนวตั้ง ฯลฯ

2) สัดส่วน (Proportion) คือ การได้สัดส่วนกันของรูปลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและพื้นที่ผลิตภัณฑ์ที่มีสัดส่วนดีจะช่วยให้ส่วนประกอบ รูปลักษณะ และรูปทรงมีความสัมพันธ์กลมกลืนอย่างเหมาะสมงดงาม การใช้สัดส่วน แบ่งออกเป็น 2 พวก คือการใช้สัดส่วนให้สัมพันธ์กับตัวมันเอง เช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องเรือนที่มีสัดส่วนของตัวและขาสัมพันธ์กัน

3) การใช้สัดส่วนให้สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น โตะสำหรับใช้ในห้องรับแขกจำเป็นต้องเป็นโตะที่วางแล้วสัมพันธ์กับขนาดของห้อง ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป และขนาดของโตะมีความสัมพันธ์กับขนาดของผู้ใช้ ฯลฯ

4) ความกลมกลืน (Harmony) คือ ความประสานกลมกลืนของการออกแบบ สภาพชิ้นส่วนต่าง ๆ ของวัตถุเหมาะสมและเข้ากันได้ ซึ่งหลักของความกลมกลืนมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ

(1) ความกลมกลืนในด้านความคิดการออกแบบ

(2) ความกลมกลืนของรูปทรง สี เส้น และผิว

(3) ความกลมกลืนกับธรรมชาติ

5) ความแตกต่าง (Contrast) คือ ความรู้สึกที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกขัดกันเพื่อแก้ไขการซ้ำซากจำเจจนเกินไป เช่น มีรูปร่าง สี แตกต่างกันอย่างออกไป ฯลฯ ความแตกต่าง ตรงกันข้ามกับความกลมกลืนความแตกต่างจึงเป็นผลที่ก่อให้เกิดการพักผ่อนของสมองและความรู้สึก เช่น การมองเห็นแสงไฟที่ร้อนแรง แล้วมองเห็นน้ำที่สงบนิ่ง

6) ช่วงจังหวะ (Rhythm) คือ การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ เส้น สี แสง และเงา เป็นความรู้สึกให้ความเคลื่อนไหว โดยทั่วไปความสัมพันธ์กับสิ่งของต่าง ๆ ย่อมมีจังหวะ ระยะเวลา หรือความห่างในตัว สิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์กันก็จะเป็นเส้น รูปทรง สี เช่น การทำขนาดให้เล็กลง หรือเพิ่มขนาดให้ใหญ่ขึ้น

7) การเน้นให้เกิดจุดเด่น (emphasis) คือ การเน้นองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะให้มีความเด่น แจ่มชัดกว่าการเน้นให้เกิดจุดเด่นควรเน้นให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ เข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากจนเกินไปและแลดูสวยงาม จุดเด่นเป็นศูนย์กลางของความสนใจชิ้นส่วนของวัตถุอาจทำให้เด่นขึ้นจากรูปร่างของวัตถุ การใช้สี หรือการตกแต่งวัตถุนั้น ๆ ผู้ออกแบบต้องคิดว่าจะเน้นจุดเด่นมากน้อยเพียงใด และจะวางจุดสำคัญ ณ ที่ใดจึงจะเกิดความสวยงาม

ดังนั้น สรุปได้ว่าหลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป นักออกแบบงานประดิษฐ์ที่ดีนั้นจะต้องยึดหลักการงานด้านศิลปะเป็นสำคัญด้วย กล่าวคือ ต้องคำนึงถึง การใช้ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิวนำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามและมีคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย

คุณสมบัติของนักออกแบบที่ดี

คุณสมบัติของนักออกแบบที่ดี ดังนี้

1) เป็นผู้มีประสบการณ์สูง และหลักการต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการออกแบบควรได้มาจากประสบการณ์จริงในชีวิต

2) ศึกษาความต้องการของมนุษย์ การออกแบบที่ดีต้องมาจากประสบการณ์จริงหรือความเป็นจริงโดยจะต้องสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยได้

3) มีความรู้จริง เข้าใจเรื่องวัสดุชนิดต่าง ๆ และกระบวนการทำงานเป็นอย่างดี

4) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างผลงานด้วยความสามารถของตัวเองและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

5) ต้องถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาในรูปของหุ่นจำลองเพื่อให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้คุณสมบัติของนักออกแบบที่ดีว่าจะต้องมีความสามารถและมีลักษณะนิสัยที่ช่วยให้การออกแบบมีคุณภาพ และประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

คุณสมบัติของนักออกแบบมีหลายประการ ซึ่งพอจะจำแนกออกได้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

2. เป็นผู้ที่มีทักษะในการออกแบบ

3. เป็นผู้ที่รู้จักสังเกตและทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวซึ่งมีทั้งสภาพทางธรรมชาติ และสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้เป็นแหล่งความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบ

4. เป็นผู้ที่ติดตามการเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหวของงานออกแบบสร้างสรรค์ทุกสาขาอยู่เสมอ

5. เป็นผู้ที่มีความสนใจศึกษาความเชื่อ และผลงานที่ออกแบบตามความเชื่อในยุคต่าง ๆ ที่ผ่านมาเพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์ให้ก้าวหน้าต่อไปในปัจจุบันและอนาคต

6. เป็นผู้ที่เข้าใจสภาพแวดล้อมของสังคมและความต้องการของประชาชนเพื่อให้การออกแบบสอดคล้องกับความต้องการ

7. เป็นผู้ที่มีความเข้าใจงานออกแบบแต่ละชนิดเพื่อให้การออกแบบตอบสนองได้ตรงตามจุดประสงค์ของงานออกแบบนั้น ๆ เช่น การออกแบบโฆษณา มีจุดประสงค์ในการจูงใจ เป็นต้น

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่านักออกแบบที่ดีนั้นจะต้องมีคุณสมบัติเป็นผู้ใฝ่รู้ในหลาย ๆ เรื่องมีทักษะในการออกแบบชิ้นงาน ผลงานและมีความคิดสร้างสรรค์เป็นของตัวเองจึงจะสามารถเป็นนักออกแบบที่ดีได้

สรุปได้ว่า การประดิษฐ์คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยใช้วิธีการคิดค้นใหม่หรือจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาผสมผสานกันจนเกิดเป็นผลงาน ชิ้นงานใหม่ ทั้งนี้อาจเกิดจากการพัฒนางานเดิมที่มีอยู่และต่อยอดด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยจะต้องประกอบไปด้วยประโยชน์ ลักษณะ ประเภท วัสดุ อุปกรณ์ การเลือกใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์และการออกแบบงานประดิษฐ์

ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ คือกระบวนการคิดของสมองซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายและมีความแปลกใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือปฏิบัติได้อย่างรอบคอบและถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและนวัตกรรม Creativity มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “creo” = to create, to make = สร้างหรือทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์คือปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์ “สิ่งใหม่” อาทิ ผลผลิต การแก้ปัญหานวัตกรรมหรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่าการจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคมหรือแวดวงที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกันคุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ “ความใหม่” ประกอบด้วย สิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนสิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่นแต่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยอิสระการคิดวิธีดำเนินการใหม่ปรับกระบวนการผลิตเข้าสู่ตลาดที่แตกต่างออกไปคิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหาเปลี่ยนแนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น

ความคิดสร้างสรรค์เป็นศักยภาพเชิงจิตวิทยาที่สำคัญของมนุษย์ทุกคน เป็นความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในสังคมสมัยใหม่ มีความหมายที่ซับซ้อนและเป็นปรากฏการณ์ที่มองได้หลากหลายแง่มุมและยากที่จะครอบคลุม ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เข้าไปเกี่ยวข้องกับทุกกิจกรรมในชีวิตประจำวัน (Howkins, 2008: 21) และความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล (individual creativity) เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อความสำเร็จขององค์กร

ความคิดสร้างสรรค์ยังได้รับการยอมรับว่าเป็นสมรรถนะ หลักต่อผลงานของบุคคลและองค์กร การศึกษาเกี่ยวกับองค์การเริ่มต้นศึกษาปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ความคิดสร้างสรรค์ในระดับกว้างสนใจในบริบทของตัวแปรและปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Amabile et al, 1996; Choi, 2012)

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ต่างได้ให้ความหมายที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้มากมายโดยได้มีการศึกษา ค้นคว้า ตั้งสมมติฐาน อธิบาย ตลอดจนทำการวิจัยจนได้ข้อเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้หลากหลายซึ่งมีทั้งแนวความคิดที่แตกต่างกันและมีความคล้ายคลึงกันดังต่อไปนี้

Torrance (1965: 16) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นแต่ไม่จำเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง ซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์

และยังเป็นกระบวนการที่บุคคลมีความไวต่อปัญหา ข้อบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไวต่อการแยกแยะ สิ่งต่าง ๆ มีความไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา และต่อการเดาหรือการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับข้อบกพร่อง ทดสอบและทดสอบอีกครั้งเกี่ยวกับสมมติฐาน จนในที่สุดสามารถนำเอาผลที่ได้ไปแสดงให้ปรากฏแก่ผู้อื่นได้

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์แรนซ์ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากการความรู้สึกกังวล สับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความเครียดคืออะไร
2. การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาด้านใดคืออะไร
3. กล้าค้นพบความคิด (Ideal – Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ
5. การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อว่าการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่าการทำหายในทิศทางใหม่ (New Challenge)

Guilford and Fruchter (1971: 128) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถด้านสมองที่จะคิดได้หลายแนวทางหรือคิดได้หลายคำตอบ เรียกว่า การคิดแบบอเนกนัย และจากการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ กล่าวไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ความคล่องแคล่วในการคิด คือ ความสามารถของบุคคลในการหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่นในการคิด คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง
3. ความคิดริเริ่ม คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดหาสิ่งแปลกใหม่และเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น
4. ความคิดละเอียดลออ คือ ความสามารถในการกำหนดรายละเอียดของความคิดเพื่อป้องกันข้อผิดพลาดและการนำไปใช้

Kirton (1994) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นพัฒนาการของบุคคลตั้งแต่ในวัยเด็ก ภายใต้อสภาพแวดล้อมพัฒนาจนกลายเป็นบุคลิกภาพ หากพิจารณานิยามในมิติขององค์การความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของสิ่งแปลกใหม่หรือความคิดที่มีประโยชน์และเหมาะสมเพื่อที่จะใช้ในการแก้ไขปัญหาและเพิ่มประสิทธิผล

Wallach and Kogan (1965) ได้อธิบายไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถคิดสิ่งที่ต่อเนื่องสัมพันธ์เป็นลูกโซ่ เรียกว่า “ความคิดโยงสัมพันธ์” คือ เมื่อระลึกถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สิ่งนั้นจะเป็นสะพานช่วยเชื่อมโยงให้ระลึกถึงสิ่งอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กันต่อไปได้เรื่อย ๆ ยิ่งคิดเชื่อมโยงได้มากเพียงไรก็ยิ่งบ่งชี้ถึงศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้นเพียงนั้น

อารี พันธุ์ณี (2540: 25) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนैनัย อันนำไปสู่การคิดพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์จากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่คิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับ ความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้หรือเรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเองจึงจะทำให้เกิดผลงาน

สมศักดิ์ ภู่วิภาดารรรณ (2537: 56) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อน ยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว
2. ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงาน ผลงานนั้นต้องแปลกใหม่และมีคุณค่า

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2553) นักวิชาการอิสระ ได้ให้ความหมายความคิดเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการขยายขอบเขตของความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วสู่ความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้นและได้กำหนดองค์ประกอบความคิดเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ประกอบไปด้วย 1) บุคลิกลักษณะและทัศนคติ 2) ความสามารถด้านสติปัญญา 3) ด้านความรู้ 4) สภาพแวดล้อม 5) แรงจูงใจ และ 6) รูปแบบการคิด

ดังนั้น จากการศึกษาการให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์จากทั้งนักวิชาการและนักจิตวิทยา จึงสามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความคิดด้านสมองที่เป็นกระบวนการทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ซึ่งอาจเกิดมาจากจินตนาการหรือการระลึกถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นลูกโซ่ที่สัมพันธ์กัน และยังเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ ประกอบไปด้วยความคิดที่คล่องแคล่ว ความคิดที่มีความยืดหยุ่น ริเริ่ม ละเอียดลออ ดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงการสังเคราะห์ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

Torrance (1962 : 16)	Guilford (1956 : 128)	Kirton (1994)	Wallach & Kogan (1955)	อารี พันธุ์ มณี (2537 : 25)	สมศักดิ์ ภู วิภา ดาวรรณ (2537 : 56)	เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ ศักดิ์ (2553)	ผู้วิจัย
ความคิด สร้างสรรค์เป็น ความสามารถ ของบุคคลใน การคิด สร้างสรรค์ ผลิตผล หรือสิ่ง แปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่รู้จักมา ก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ อาจจะเกิดจาก การรวมความรู้ ต่าง ๆ ที่ได้รับ จาก ประสบการณ์ แล้วเชื่อมโยง กับสถานการณ์ ใหม่ๆ สิ่งที่ไม่ เกิดขึ้นแต่ไม่ จำเป็นสิ่ง สมบูรณ์อย่าง แท้จริง ซึ่งอาจ ออกมาในรูป ของผลผลิต ทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์	ความคิด สร้างสรรค์ เป็น ความสามารถ ด้านสมองที่ จะคิดได้ หลาย แนวทางหรือ คิดได้หลาย คำตอบ เรียกว่า การ คิดแบบนอก นัย ได้แก่ 1. ความ คล่องแคล่ว ในการคิด 2. ความคิด ยืดหยุ่นใน การคิด 3. ความคิด ริเริ่ม 4. ความคิด ละเอียดลออ	ความคิด สร้างสรรค์เป็น พัฒนาการของ บุคคลตั้งแต่ใน วัยเด็กภายใต้ สภาพแวดล้อม พัฒนาจน กลายเป็น บุคลิกภาพ หากพิจารณา นิยามในมิติ ขององค์การ ความคิด สร้างสรรค์เป็น กระบวนการ ของสิ่งแปลก ใหม่หรือ ความคิดที่มี ประโยชน์และ เหมาะสม เพื่อที่จะใช้ใน การแก้ไข ปัญหาและ เพิ่ม ประสิทธิผล	ความคิด สร้างสรรค์ คือ ความสามารถ คิดสิ่งที่ ต่อเนื่อง สัมพันธ์เป็น ลูกโซ่ เรียกว่า “ความคิดโยง สัมพันธ์”	ความคิด สร้างสรรค์ ว่า เป็น กระบวนการ ทางสมองที่ คิดใน ลักษณะ อเนกนัย อัน นำไปสู่การ คิดพบสิ่ง แปลกใหม่ ด้วยการคิด ดัดแปลง ปรุงแต่งจาก ความคิดเดิม ผสมผสาน กันให้เกิดสิ่ง ใหม่	ความคิด สร้างสรรค์ ไว้ 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้ 1. ความคิด สร้างสรรค์ เป็นเรื่องที่ สลับซับซ้อน ยากแก่การ ให้คำจำกัด ความที่ แน่นอน ตายตัว 2. ถ้า พิจารณา ความคิด สร้างสรรค์ ในเชิง ผลงาน ผลงานนั้น ต้องแปลก ใหม่และมี คุณค่า	ความคิดเชิง สร้างสรรค์ เป็นการขยาย ขอบเขตของ ความคิด ออกไปจาก กรอบ ความคิดเดิมที่ มีอยู่แล้วสู่ ความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมี มาก่อนเพื่อ ค้นหาคำตอบ ที่ดีที่สุดให้กับ ปัญหาที่ เกิดขึ้น บุคลิกลักษณะ และทัศนคติ	ความคิดด้าน สมองที่เป็น กระบวนการทำ ให้เกิดสิ่งใหม่ที่ไม่ เคยมีมาก่อนเป็น ความสามารถของ บุคคลในการคิด สร้างสรรค์ ผลิตผล หรือสิ่ง แปลกๆ ใหม่ๆ ซึ่ง อาจเกิดมาจาก จินตนาการหรือ การระลึกถึงสิ่งใด สิ่งหนึ่งอย่างมี ความสัมพันธ์ ต่อเนื่องกันเป็น ลูกโซ่ที่สัมพันธ์กัน และยังเป็น ความคิดที่เป็น ประโยชน์ ประกอบไปด้วย ความคิดที่ คล่องแคล่ว ความคิดที่มีความ ยืดหยุ่น ริเริ่ม ละเอียดลออ

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

Davis (1973), อ้างถึงในกรมวิชาการ (2544: 6-7) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 4 กลุ่ม

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud และ Chris ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกรับผิดชอบทางสังคม (Social conscience)

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือการโยกความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสำนึกแห่งตน คือรู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตนมนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่า ประกอบด้วยความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นความคิดและการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎีอูต้า (AUTA) ทฤษฎีนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบอูต้า ประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคล และเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองและพยายามใช้ตนเองเต็มศักยภาพรวมทั้ง

การเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเองและมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต องค์ประกอบทั้ง 4 นี้ จะผลักดันให้บุคคลสามารถตั้งศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด สรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีในตัวบุคคลทุกคนและสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

ผลผลิตสร้างสรรค์ (Creative Product)

ลักษณะของผลผลิตนั้น โดยเนื้อแท้เป็นโครงสร้างหรือรูปแบบของความคิดที่ได้แสดงกลุ่มความหมายใหม่ออกมาเป็นอิสระต่อความคิดหรือสิ่งของที่ผลิตขึ้น ซึ่งเป็นไปได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม

Newell and Simpson (1963), อ้างถึงในทวิศักดิ์ สว่างเมฆ (2562) ได้พิจารณาผลผลิตอันใดอันหนึ่งที่เกิดเป็นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

1. เป็นผลผลิตที่แปลกใหม่และมีค่าต่อผู้คิดสังคมและวัฒนธรรม
2. เป็นผลผลิตที่ไม่เป็นไปตามปรากฏการณ์นิยมในเชิงที่ว่ามีการคิดดัดแปลงหรือยกเลิกผลผลิต หรือความคิดที่เคยยอมรับกันมาก่อน
3. เป็นผลผลิตซึ่งได้รับการกระตุ้นอย่างสูงและมั่นคงด้วยระยะเวลาหรือความพยายามอย่างสูง
4. เป็นผลผลิตที่ได้จากการประมวลปัญหา ซึ่งค่อนข้างจะคลุมเครือและไม่แจ่มชัด

สำหรับเรื่องคุณภาพของผลผลิตสร้างสรรค์นั้น Taylor (1964), อ้างถึงในปิยะวุฒิ ปัญญาพิ (2549) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของคนว่าไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุดยอดหรือการค้นคว้าประดิษฐ์ของใหม่ขึ้นมาเสมอไป แต่ผลของความคิดสร้างสรรค์อาจจะอยู่ในขั้นใดขั้นหนึ่งต่อไปนี้ โดยแบ่งผลผลิตสร้างสรรค์ไว้เป็นขั้น ๆ ดังนี้

1. การแสดงออกอย่างอิสระ ในขั้นนี้ไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่มและทักษะขั้นสูงแต่อย่างใดเป็นเพียงแต่กล้าแสดงออกอย่างอิสระ
2. ผลิตงานออกมาโดยที่งานนั้นอาศัยบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่
3. ขั้นสร้างสรรค์เป็นขั้นที่แสดงถึงความคิดใหม่ของบุคคลไม่ได้ลอกเลียนมาจากใคร แม้ว่าจะงานนั้นอาจจะมีคนอื่นคิดเอาไว้แล้วก็ตาม
4. ขั้นคิดประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่สามารถคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้น โดยไม่ซ้ำแบบใคร
5. เป็นขั้นการพัฒนาผลงานในขั้นที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

6. เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สูงสุด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงได้ เช่น ชาร์ลส์ ดาร์วิน คิดค้นทฤษฎีวิวัฒนาการ ไอสไตน์ คิดทฤษฎีสัมพัทธภาพขึ้น เป็นต้น

เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1. เทคนิคความกล้าที่จะริเริ่ม จากการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต่ำ สามารถปลูกฝัง และส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ด้วยการถามคำถาม และให้โอกาสได้คิดคำตอบใน สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เป็นที่ยอมรับของผู้อื่นสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้แม้ บุคคลที่มีความคิดว่าตนเองไม่มีความคิดสร้างสรรค์ก็สามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นด้วยการฝึกฝน

2. เทคนิคการสร้างความคิดใหม่ เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้การแก้ไขปัญหา Smith (1958) อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี (2540) ได้เสนอวิธีการสร้างความคิดใหม่ โดยการให้บุคคลแจกแจงแนวทางที่สามารถใช้ในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งมา 10 แนวทางจากนั้นจึงแบ่งแนวทางเหล่านั้นออกเป็น แนวทางย่อย ๆ ลงไปอีก โดยเหตุผลที่ว่าบุคคลมักจะปฏิเสธไม่ยอมรับความคิดแรกหรือสิ่งแรกผ่านเข้ามาในจิตใจ แต่จะพยายามบังคับให้จิตใจแสดงทางเลือกอื่น ๆ อีกหลักการของสมิธ มีลักษณะเป็น ผสมผสานหรือการคัดเลือกคำตอบหรือทางเลือกต่าง ๆ แล้วสร้างขึ้นเป็นคำตอบหรือทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา

3. เทคนิคการระดมพลังสมอง เป็นเทคนิควิธีหนึ่งในการแก้ปัญหาของออสบอร์น (Alex Osborn) จุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทาง คิดได้คล่องในช่วงเวลาจำกัด โดยการให้บุคคลเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ จดรายการความคิดต่าง ๆ ที่คิดได้โดย ๆ ไม่คำนึงถึงการ ประเมินความคิดแต่เน้นปริมาณความคิด คิดให้ได้มาก คิดให้แปลกหลังจากได้รวบรวมความคิดต่าง ๆ แล้วจึงค่อยประเมินเลือกเอาความคิดที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหาและจัดลำดับทางเลือกหรือทาง แก้ปัญหารอง ๆ ไว้ด้วย

หลักเกณฑ์ในการระดมสมอง

3.1 ประวิงการตัดสินใจ

เมื่อบุคคลเสนอความคิดขึ้นมาจะไม่มีใครวิพากษ์ วิจารณ์ หรือตัดสินความคิดใด ๆ ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะ เป็นความคิดที่เห็นว่าดีมีคุณภาพหรืออาจมีประโยชน์น้อยก็ตามการตัดสินใจยังไม่กระทำใน ตอนเริ่มต้นคิด

3.2 อิสระทางความคิด

บุคคลมีอิสระที่จะคิดหาคำตอบ หรือเสนอความคิด ความคิดยิ่งแปลกแตกต่างจากผู้อื่นยิ่ง เป็นความคิดที่ดีเพราะความคิดแปลกแยกอาจนำไปสู่ความคิดริเริ่ม

3.3 ปริมาณความคิด

บุคคลยิ่งคิดได้มาก ได้เร็ว ยิ่งเป็นที่ต้องการส่งเสริมและกระตุ้นให้บุคคลคิดมาก ๆ ได้ยิ่งดี

3.4 การปรุงแต่งความคิด

ความคิดที่ได้เสนอไว้ทั้งหมด นำมาประมวลกันแล้วพิจารณาตัดสินจัดลำดับความสำคัญของความคิด โดยใช้เกณฑ์กำหนดในเรื่องของเวลา บุคคลงบประมาณ ประโยชน์ เป็นต้น

4. เทคนิคอุปมาอุปไมยความเหมือน เป็นวิธีการที่กอร์ดอน (James Gordon) คิดขึ้นโดยใช้หลักการคิด 2 ประการ คือ “ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้เป็นสิ่งแปลกใหม่” และ “ทำสิ่งที่แปลกใหม่ให้เป็นสิ่งที่คุ้นเคย” กล่าวคือ การคิดจากสิ่งที่บุคคลคุ้นเคย รู้จัก ไม่รู้สิ่งที่แปลกใหม่ หรือยังไม่คุ้นเคย และในทำนองเดียวกัน ก็อาจคิดจากสิ่งที่แปลกใหม่ไม่คุ้นเคย ไม่รู้สิ่งธรรมดาหรือคุ้นเคย ซึ่งจากความคิดลักษณะนี้ ทำให้นักคิดสร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ได้มาก ตัวอย่างเช่น “การคิดเข็มฉีดยา” ก็เกิดความคิดจากการที่ถูกยุงกัดและดูดเลือดขึ้นมา เป็นต้น

การคิดจากสิ่งที่คุ้นเคยไปสู่สิ่งแปลกใหม่ และคิดจากสิ่งแปลกใหม่ไปสู่สิ่งคุ้นเคย ทำได้โดยใช้การเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย จากรูปลักษณะหรือหน้าที่ของสิ่งที่คิด

วิธีการนี้มักจะเน้นการแสดงความคิดและอารมณ์ผสมผสาน เพื่อให้เกิดการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้ลักษณะความเหมือนหรือความคล้ายคลึงของสิ่งของ ซึ่งการคิดลักษณะเช่นนี้ ทำให้ความคิดเจริญงอกงาม บุคคลสามารถเข้าใจสิ่งใหม่ๆ ได้โดยการเปรียบเทียบกับสิ่งเก่าที่เป็นที่รู้จักกันดีแล้ว ตัวอย่างเช่น สมัยก่อน เราเรียกรถไฟว่า “ม้าเหล็ก” และพยายามอ้างอิงถึงสิ่งที่รู้จักอยู่ตลอดเวลา เช่น มักจะพูดว่า “ค้อนมีหัว” “โต๊ะมีขา” “ถนนมีไหล่” เป็นต้น

ตัวอย่าง วิธีการคิดอุปมาอุปไมย “สหภาพแรงงาน”

ใน ค.ศ. 1930 สหภาพแรงงานเปรียบเทียบกับสาวสวยอายุ 21 ปี เธอมีรูปร่างหน้าตาดี บุคลิกชวนมอง และเธอมีแรงดึงดูตให้คนเป็นจำนวนมากกว่าปกติถึง 40 ปอนด์ ใบหน้าเหยย่นและรูปร่างไม่เอาไหนเลย แต่ปัญหาก็คือ เธอยังคิดเธออายุเพียง 21 ปีเท่านั้น

วิธีการคิดอุปมาอุปไมย จากลักษณะความเหมือนมีดังนี้

1. เปรียบเทียบความเหมือนโดยตรง (Direct Analog) เป็นเปรียบเทียบในรูปลักษณะที่เป็นจริงทั้งความรู้และเทคโนโลยีในสิ่งที่นำมาพิจารณา ตัวอย่างเช่น Sir March Isumbard Brunel สังเกตหอนอนชนิดหนึ่งที่ขุดรูอยู่เป็นทางยาวคล้ายๆ ท่อตามต้นไม้ ตัวเขาเองกำลังคิดสร้างท่อน้ำใต้ดินอยู่ จึงคิดเปรียบเทียบท่อน้ำใหญ่ และรังของหอนอนมีลักษณะคล้ายกัน แต่มีวิธีการสร้างรังของหอนอนเป็นที่น่าสังเกต เพราะมันมีอวัยวะที่ใช้ขุดไซเข้าไปในเนื้อเป็นรูปยาวคล้ายรังหอนอนได้เหมือนกัน การเปรียบเทียบลักษณะนี้ทำให้เขาประดิษฐ์เครื่องขุดท่อน้ำใต้ดินได้สำเร็จ

2. การเปรียบเทียบความรู้สึกของตนเอง (Personal Analog) การนำเอาสิ่งของสถานการณ์เข้ามาเป็นความรู้สึกของตนเอง โดยทำให้ตนเองเข้ามาสัมผัสไปตามสถานการณ์นั้น อาจจะทำให้ตัวเราสามารถหาทางแก้ปัญหาได้ เช่น นักเคมี อาจคิดเทียบตัวเองเป็นเหมือนโมเลกุลของธาตุชนิดหนึ่งที่พยายามทำปฏิกิริยาของธาตุอื่น ฟาราเดย์ได้พยายามทำความเข้าใจเหมือนของตนเองให้

เข้าไปอยู่ในใจกลางของสารนำไฟฟ้า เพื่อที่จะทำให้เห็นลักษณะของอะตอมได้โดยสร้างภาพความคิดหรือเคคูล (Kekule) พยายามคิดว่าตนเองมีความรู้สึกเหมือนงูที่กำลังกินหางตนเอง ขณะที่เขากำลังคิดถึงลักษณะโมเลกุลของเบนซีน ซึ่งมีความน่าจะเป็นมากกว่าโมเลกุลของคาร์บอนที่มีอะตอมจับกันเป็นลูกโซ่เป็นต้น

3. การเปรียบเทียบกับสัญลักษณ์ (Symbolic Analog) เป็นการเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ หรือปัญหาหรือสถานการณ์ให้เป็นไปในลักษณะของสัญลักษณ์ ซึ่งอาจเป็นการใช้ภาษาแต่งเป็นโคลงฉันทกาพย์กลอน หรือ ข้อความบรรยายแสดงออกซึ่งความมีสุนทรียภาพ การใช้สัญลักษณ์ในการเปรียบเทียบมักจะได้อารมณ์ที่ฉับพลันทันที และได้ภาพพจน์ชัดเจน

4. การเปรียบเทียบโดยใช้ความคิดฝัน (Fantastic Analog) ทุกคนมีความปรารถนาหรือความใฝ่ฝันในบางสิ่งบางอย่างซ่อนเร้นอยู่ในใจเสมอ บางครั้งความคิดฝันนั้นอาจถ่ายทอดออกมาเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีคุณค่า ในบางครั้งความคิดฝันอาจนำไปสู่วิธีการแก้ปัญหาที่แท้จริงได้ โดยเราไม่พะวงว่าความคิดนั้นจะต้องเป็นจริงเสมอไป

การใช้กระบวนการอุปมาอุปไมย เพื่อเสริมสร้างพลังทางความคิดสร้างสรรค์จำเป็นจะต้องมีการฝึกเปรียบเทียบความคิดเปรียบเทียบ เพื่อนำสิ่งที่แปลกใหม่เข้าสู่แนวความคิดในการแก้ไขปัญหาหรือสร้างสรรค์ผลงานที่มนุษย์ต้องการเพื่อการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น

ขั้นตอนการฝึกการคิดเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่แนวคิด เปรียบเทียบสิ่งที่กำหนดให้ว่าเหมือนอะไร เช่น

คำถาม ที่เหลาดินสอเหมือนกับอะไร

คำตอบ รถตัดหญ้า เครื่องบด ปลาหมึก กว้าน สมอเรือ

ขั้นที่ 2 เปรียบเทียบโดยตรงเปรียบเทียบ ได้ว่าเหมือนอย่างไร เช่น

รถตัดหญ้าเหมือนที่เหลาดินสออย่างไร

ขั้นที่ 3 เปรียบเทียบกับความรู้สึกของตนเองใช้ความรู้สึกตนเอง เช่น

ถ้าเป็นต้นหญ้าท่านจะรู้สึกอย่างไร

ขั้นที่ 4 เปรียบเทียบว่าเหมือนอย่างหนึ่ง แต่ไม่เหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง เช่น

หยดน้ำฝนเหมือนน้ำตา แต่ไม่เหมือนเมฆ เป็นต้น

5. เทคนิคการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ การคิดอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดของ Edward De Bono นักจิตวิทยาและศาสตราจารย์ทางเภสัชแห่งมหาวิทยาลัยแคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ ได้เสนอกระบวนการคิดไว้ 7 ขั้นตอน ปรากฏว่า เป็นที่นิยมใช้แพร่หลายและให้ได้ผลดี เดอโบโน ยังได้กล่าวไว้ว่าการคิดอย่างสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เครื่องฝึกคิด 7 ขั้น ก็จะเพิ่มประสิทธิภาพการคิดอย่างสร้างสรรค์ของบุคคลได้ และเดอ โบโน ยังได้จัดให้มีการคิดอย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 1 ให้สนใจทั้งด้านบวกและด้านลบ หรือเรียกย่อ ๆ ว่า PMI ขั้นแรกนี้ให้เริ่มคิด มองสิ่งต่าง ๆ ให้อ้างอิง โดยไม่จำกัดเฉพาะสิ่งใดสิ่งหนึ่งก่อน ตัวอย่างเช่น ให้ท่านมองดูรอบ ๆ ห้องที่ นั่งอยู่แล้วบอกว่า มีอะไรบ้างที่มีสีแดง เสร็จแล้วให้หลับตาแล้วถามตนเองว่า มีอะไรบ้างที่เป็นสีเขียว แล้วลืมนมองดูรอบ ๆ อีกครั้งหนึ่ง จะพบว่าบุคคลจะตอบสิ่งที่เป็นสีเขียวได้น้อยมาก ทั้งนี้เพราะบุคคล ได้รับคำสั่งแรกให้ดูสีแดงจึงไม่สนใจสังเกตสีอื่น ๆ ซึ่งเขากล่าวว่าเป็นการคิดที่ไม่รอบคอบ และไม่ กว้างขวาง จึงได้เสนอเทคนิค PMI โดยการตั้งเป็นปัญหาหรือคำถามขึ้นมา ตัวอย่างเช่น ในการ อภิปรายถกเถียงเรื่องของการออกแบบสร้างรถประจำทางขึ้นใหม่ โดยมีผู้เสนอว่าควรออกแบบชนิดที่ ไม่ต้องมีที่นั่งเลย โดยผู้โดยสารไหนก็ได้ ท่านมีความคิดเห็นต่อข้อเสนอดังกล่าวอย่างไรและทำไม

การฝึกความคิดแบบ PMI คือ พยายามคิดและเขียนรายการที่เป็นรายการที่เป็นทั้งส่วนที่ ดี และส่วนที่ไม่ดีของข้อเสนอให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ รวมทั้งข้อคิดที่เป็นกลางๆ แต่น่าสนใจจะ พบว่าจะได้ทั้งข้อดีและข้อไม่ดีหลายข้ออย่างน้อยอาจคิดได้ 8 – 10 ข้อ ในช่อง 3- 4 นาที

จุดมุ่งหมายของการฝึกคิด PMI ก็เพื่อให้บุคคลเป็นคนใจกว้างในการคิด มากกว่าที่จะคิด แบบเฉพาะเจาะจง หรือติดอยู่กับแนวคิดที่เป็นอคติของตน หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า การฝึก PMI เป็น การขยายความตั้งใจ ความสนใจให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ป้องกันไม่ให้คุณยึดมั่นในสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยไม่ คิดถึงสิ่งอื่น ๆ

ขั้นที่ 2 ให้พิจารณาองค์ประกอบทั้งหมด (Considering all factors) หรือเรียกย่อ เรียกว่า CAF ในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้แน่ใจว่าได้คิดถึงทุก ๆ สิ่ง คิดถึงทุก ๆ ด้านที่เห็นว่า สำคัญที่จะ ช่วยในการตัดสินใจ ตัวอย่างเช่น ถ้าจะซื้อบ้านใหม่สักหลังหนึ่ง การคิด CAF ก็ด้วยการตั้งคำถามกับ องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับบ้าน เป็นต้นว่า ขนาดของบ้าน ราคาทิศทาง บริเวณทำเลที่ตั้ง การระบาย น้ำ เป็นต้น ซึ่งคงไม่มองเฉพาะความสวยงามมีหลายห้องสี่สันทึกลงใจเพียงเท่านั้น

ขั้นที่ 3 การพิจารณาถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมา และลำดับที่จะเกิดขึ้น (Consequences and sequel) หรือเรียกว่า C&S ทำให้เห็นแนวทางความเป็นไปได้หลายๆ ทางหรือหลายแง่มุม กระบวนการนี้จะช่วยในการตัดสินใจว่าทางใดดีที่สุดเทคนิคที่เดอ โบโน ใช้ นั่นก็คือ จินตนาการถึงผลที่ จะเกิดขึ้นในอนาคต 4 ระยะ คือ ระยะทันทีทันใดหลังกระทำ ระยะสั้น ระยะยาว คือตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป ตัวอย่างเช่น คำถามว่า “อะไรจะเกิดขึ้นถ้าเราใช้น้ำมันหมดแล้ว”อะไรจะเกิดขึ้นถ้าเราใช้ เครื่องจักรแทน แรงงานมนุษย์ในโรงงานทั้งหมด จึงจินตนาการถึงสิ่งที่เกิดตามลำดับ การฝึก C&S จะเกิดทักษะนำไปประยุกต์วิธีการตัดสินใจในชีวิตได้

ขั้นที่ 4 คิดถึงจุดมุ่งหมาย จุดมุ่งหมายปลายทาง หรือวัตถุประสงค์ เรียกย่อ ๆ ว่า AGO คือวิธีการที่จะให้คิดดีขึ้น คือ การฝึกปฏิบัติเขียนรายการเหตุผลให้มากกว่าการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะ ตัวอย่างเช่น ในการเล่นเทนนิส ชายผู้หนึ่งมักแพ้เสมอ เพราะเขาพยายามตีลูกตบอยู่เสมอ ทำให้ลูกตบตบช้าประจำ แม้ว่าเขาจะคิดถึง “การชนะ” เป็นจุดมุ่งหมายปลายทางก็ตาม แต่เขาก็กลับ

ทำใจในจุดหมายหนึ่ง คือ ประารถนาที่จะดีลูกลอยวิเศษหรือให้มองดูว่า “เก่ง” ในการดีลูกลอยเป็นต้น การที่จุดมุ่งหมายอื่นเข้ามาแทรก จึงไม่สามารถถึงจุดมุ่งหมายเดิม คือ การชนะในการเล่นเทนนิสได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 สิ่งสำคัญเป็นอันดับแรก (First important priority) หรือเรียกย่อ ๆ ว่า PIP เป็นการช่วยให้บุคคลประเมินทางเลือกที่มีอยู่หลายทาง แล้วตัดสินใจเลือกทางที่ดีที่สุด เช่น การตัดสินใจซื้อของบางอย่าง เราก็คงคำนึงถึงความจำเป็นที่สุดเป็นอันดับแรกจึงตัดสินใจเป็นต้น ส่วนใหญ่คนเรามักจะตัดสินใจทำอะไรจากความรู้สึก ซึ่งไม่ใช่ความคิด

ขั้นที่ 6 ทางเลือก ทางที่อาจเป็นไปได้ หรือการเลือก เรียกย่อว่า APC ช่วยค้นหาทางเลือกที่เป็นไปได้ เช่น ในการคิดค้นการทำหลอดไฟฟ้าของเอ็ดสัน แสดงให้เห็นทางเลือกหลายๆ ทาง คือ เขาพยายามใช้วัสดุ แปลกๆ ไปกว่าที่คนอื่นเคยคิดว่าสามารถทำไส้หลอดไฟฟ้าได้นับพัน ๆ ชนิด รวมทั้งจุกไม้คอร์ก เชือกสายเบ็ด จนในที่สุดประสบความสำเร็จจากเส้นใยคาร์บอน เป็นต้น

ขั้นที่ 7 ความคิดเห็นจากด้านอื่น ๆ หรือเรียกว่า OPV เป็นการมองความคิดจากภายนอก หรือทำเสมือนว่าคนภายนอกคิดอย่างไรตอนนั้น ๆ หรือมองปัญหาในแง่ของคนอื่น หรือเป็นการมองปัญหาโดย “เอาใจเขามาใส่ใจเรา” ซึ่งจะช่วยให้มองปัญหาและแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ตัวอย่างเช่น เจ้าของรถยนต์ไปซื้อวิทยุติดรถยนต์เครื่องใหม่ ซึ่งผู้ชายแนะนำว่าดีที่สุด เหมาะสมที่สุด แต่เมื่อนำมาติดตั้งจริง ๆ แล้ว มิได้มีคุณภาพดีกว่าเดิม เจ้าของรถยนต์โมโหแล้วและไปทวงเงินคืน แต่เขาลองสมมติว่า ถ้าเขาเป็นคนขายวิทยุ เขาจะพบว่า ในวันหนึ่งๆ ของคนขายต้องปัญหาเกี่ยวกับคุณภาพของวิทยุเป็นจำนวนมาก ราย ซึ่งอาจผิดพลาดได้ ดังนั้นเขาจึงเปลี่ยนใจ โดยนำเครื่องไปแลกเครื่องใหม่ที่มีคุณภาพดีกว่าซึ่งผู้ชายก็ไม่ได้คิดเงินเพิ่ม ก็เป็นการแก้ปัญหาที่ดี

หากได้ลองคิดอย่างมีประสิทธิภาพ 7 ขั้น ในทุก ๆ ด้าน มองปัญหาให้ครอบคลุม คำนึงถึงผลที่จะเกิดตามมา ยึดจุดประสงค์ปลายทางไว้ให้มั่น ว่าจะอะไรเป็นสิ่งสำคัญอันดับหนึ่ง และคำนึงถึงทางเลือกที่จะเป็นไปได้ อะไรที่คนอื่นเขาคิด ก็จะทำให้การคิดมีประสิทธิภาพและเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

จากการศึกษาความหมาย ทฤษฎี ผลผลิตและเทคนิคความคิดสร้างสรรค์สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดด้านสมองที่เป็นกระบวนการทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ซึ่งอาจเกิดมาจากจินตนาการหรือการระลึกถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นลูกโซ่ที่สัมพันธ์กัน และยังเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ ประกอบไปด้วยความคิดที่คล่องแคล่ว ความคิดที่มีความยืดหยุ่น ริเริ่ม ละเอียดลอบ โดยทฤษฎีที่ได้ทำการศึกษา มี 4 กลุ่มใหญ่ๆ คือ 1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ 2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม 3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม 4. ทฤษฎีอูต้า (AUTA) ผลผลิตสร้างสรรค์ (Creative Product) เป็นลักษณะของผลผลิตที่เป็น

โครงสร้างหรือรูปแบบของความคิดที่ได้แสดงกลุ่มความหมายใหม่ออกมาเป็นอิสระต่อความคิดหรือสิ่งของที่ผลิตขึ้น ซึ่งเป็นไปได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม และเทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีทั้งหมด 5 เทคนิค คือ 1. เทคนิคความกล้าที่จะริเริ่ม 2. เทคนิคการสร้างความคิดใหม่ 3. เทคนิคการระดมพลังสมอง 4. เทคนิคอุปมาอุปไมยความเหมือน 5. เทคนิคการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ และจากการสังเคราะห์สรุปข้อมูลดังกล่าว ยังได้พบว่า มีนักการศึกษาที่ได้อธิบายถึงความคิดสร้างสรรค์โดยมีข้อมูลที่สอดคล้องกับงานวิจัยในเรื่องที่ผู้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า จุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ที่นำไปสู่พื้นฐานการอธิบายการพัฒนาทางความคิด เกี่ยวกับการปฏิบัติ ขั้นตอนการทำงาน ผลิตภัณฑ์การบริการที่เป็นสิ่งใหม่และมีศักยภาพ ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร และเป็นปัจจัยสำคัญของความสำเร็จของนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กระบวนการหรือกิจกรรม (Process or Activity) ที่เกิดจากปัจจัยด้าน “ทุนทางปัญญา” หรือ “องค์ความรู้” และ ปัจจัยด้าน “ทักษะการประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์ หรือองค์ความรู้” นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์” และเกิดการต่อยอดสู่การสร้าง “ความแตกต่าง” ที่ส่งผลต่อการ “สร้างมูลค่า” และการ “สร้างคุณค่า” (พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2556) กล่าวได้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นยุทธศาสตร์ที่เกิดจากความต้องการนำจินตนาการสร้างสรรค์ของมนุษย์มากระดับเป็นสินค้าชั้นเลิศ (ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ: TCDC, 2559) ทั้งนี้ มีผู้ให้นิยามของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ไว้หลากหลาย ดังนี้

นิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Definition)

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO), อ้างถึงในสำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2554) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของอุตสาหกรรมในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เน้นบริบทของทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) ว่า “ประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องอาศัยความพยายามในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นการทำขึ้นมาโดยทันทีในขณะนั้นหรือผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน”

John Howkins, อ้างถึงในเสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา (2553) ได้ให้นิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไว้อย่างกระชับว่าเป็น “การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์”

องค์กรความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD) อ้างถึงในเสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา (2553) ได้ให้ความหมายของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ในบริบทของการขับเคลื่อนการพัฒนา

เศรษฐกิจไว้ว่า “เป็นแนวความคิดในการพัฒนาและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์”

เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ พลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจของโลกขึ้นกับพลังสมองในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยเฉพาะคือการสร้างสินค้าซึ่งมีนวัตกรรมจากเทคโนโลยีบวกกับสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมที่สะสมมา ซึ่งแตกต่างกันของแต่ละสังคม ไม่ขึ้นอยู่กับเครื่องจักร การรักษาต้นทุนให้ต่ำ และทรัพยากรที่ร่อยหรอ (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์, 2553)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การสร้างสรรค์บริการใหม่ ขายได้ สร้างมูลค่าเพิ่ม (อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ, 2553)

ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ (TCDC, 2559) ได้ให้นิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจที่อยู่บนพื้นฐานของความรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างความโดดเด่นและความสามารถในการแข่งขันของระบบเศรษฐกิจ

สรุปได้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กระบวนการหรือกิจกรรมที่แปรเปลี่ยนความรู้ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีมูลค่าในเชิงพาณิชย์

องค์ประกอบและขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

John Howkins, อ้างถึงในอาคม เต็มพิทยาไพสิฐ (2553) ได้อธิบายแกนหลักของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ว่าประกอบด้วย กลุ่มกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือสื่อความหมายใหม่ๆ โดยไม่จำกัดว่าต้องเป็นเรื่องของวัฒนธรรมเท่านั้น อันก่อให้เกิดอุตสาหกรรมที่เป็นผลมาจากกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ และสนับสนุนให้เกิดเป็น “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” เป็นผลให้เกิดระบบนิเวศของการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย อันประกอบด้วย ทรัพยากรในท้องถิ่น และระบบสังคมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

John Howkins, อ้างถึงในอาคม เต็มพิทยาไพสิฐ (2553) ทั้งนี้ การแบ่งกลุ่มของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับสากล ยังมีความแตกต่างกัน โดยมีรูปแบบจำแนกเป็น 2 แนวคิดหลัก (พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2556) ได้แก่ กลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่แยกประเภทตามชนิดสินค้า/บริการสหราชอาณาจักรได้กำหนดให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 13 ประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ได้แก่ 1) โฆษณา (Advertising) 2) สถาปัตยกรรม (Architecture) 3) งานศิลปะและโบราณวัตถุ (Art 8 NIDA Economic Review and Antiques) 4) งานฝีมือ (Craft) 5) งานออกแบบ (Design) 6) แฟชั่น (Fashion) 7) ภาพยนตร์และวิดีโอ (Film and Video) 8) ซอฟต์แวร์/เกมส์ (Leisure Software) 9) เพลง (Music) 10) ศิลปะการแสดง (Performing Arts) 11) สิ่งพิมพ์ (Publishing) 12) ซอฟต์แวร์และบริการทางด้านคอมพิวเตอร์ (Software and Computer Services) 13) โทรทัศน์และวิทยุ (TV and Radio)

ทั้งนี้ที่ประชุมองค์การสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (United Nations Conference on Trade and Development: UNCTAD) ประชุมครั้งที่ 11 ณ ประเทศบราซิล ในปี ค.ศ. 2004 (พ.ศ.2543) ได้จำแนกประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็น 4 กลุ่มได้แก่ 1) กลุ่มมรดก (Heritage) 2) กลุ่มศิลปะ (Arts) 3) กลุ่มสื่อ (Media) 4) กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation)

กลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่แยกตามประเภทกิจกรรมการผลิตและห่วงโซ่การผลิต

กลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่จำแนกตามลักษณะนี้ มีหลักในการจำแนกตามวัฒนธรรม ได้แก่ แบบ Symbolic Texts Model, แบบขององค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO), แบบศิลปะ (Concentric Circle Model) หรือตามระดับของความเข้มข้นของการใช้ลิขสิทธิ์ เช่น แบบขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลกองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (World Intellectual Property Organization: WIPO)

สำหรับขอบเขตและการแบ่งกลุ่มของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) กำหนดขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย ยึดตามรูปแบบขององค์การสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (UNCTAD) และรูปแบบของ UNESCO โดยได้ จำแนกประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 กลุ่มอุตสาหกรรมหลัก และ 15 กลุ่มอุตสาหกรรมย่อย ได้แก่ 1) มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพ, การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย 2) ศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะการแสดง และ ทัศนศิลป์ 3) สื่อสมัยใหม่ (Media) ได้แก่ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์, การพิมพ์, การกระจายเสียงและดนตรี 4) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ได้แก่ การออกแบบแฟชั่น, สถาปัตยกรรม, การโฆษณา และซอฟต์แวร์

การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรัฐบาลไทย

ในปี พ.ศ.2552 และในปี พ.ศ.2553 ได้มีการออกระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี ว่าด้วยการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ.2553 (กระทรวงพาณิชย์, 2554) ต่อมาสำนักนายกรัฐมนตรี ได้จัดตั้งกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในปี พ.ศ.2554 ตามระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี ว่าด้วยกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ.2554 (สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554) นอกจากนี้ การพัฒนาประเทศตามระยะแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559) ให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งพัฒนามาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 โดยใน ฉบับที่ 11 ได้มุ่งเน้นให้ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” มีการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจด้วยฐานความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ บนพื้นฐานการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมโดยให้ความสำคัญกับการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจบนฐานความรู้ ความคิดสร้างสรรค์และภูมิปัญญา ภายใต้ปัจจัยสนับสนุนที่

เอื้ออำนวยและใช้ระบบการแข่งขันที่เป็นธรรม มุ่งปรับโครงสร้างการค้าและการลงทุนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดทั้งภายในและต่างประเทศ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสาขาบริการที่มีศักยภาพ พัฒนาภาคอุตสาหกรรมสู่อุตสาหกรรมฐานความรู้เชิงสร้างสรรค์และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบโลจิสติกส์ ควบคู่ไปกับการปฏิรูปกฎหมายและกฎ ระเบียบต่าง ๆ และบริหารจัดการเศรษฐกิจส่วนรวมอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เป็นฐานเศรษฐกิจของประเทศที่เข้มแข็ง และขยายตัวอย่างมีคุณภาพ และใช้การสร้างฐานทางปัญญาเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันให้กับคนและสังคมไทย ให้เป็นสิ่งสังคมที่มีคุณภาพ การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ.2556 ภายหลัง ในปี พ.ศ.2558 กองทุนดังกล่าวถูกยุบเลิกตามมติคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2557 โดย ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่องยกเลิกระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี ว่าด้วยการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ.2556 พ.ศ.2559 (ในสมัยที่ พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา เป็นนายกรัฐมนตรี และกำหนดให้ภารกิจด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี ไปเป็นภารกิจของสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม)

พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556) ได้วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างแรงงาน/องค์กรในระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรม (Industrial Economy), ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) และระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ไว้ในงานวิจัยเรื่อง “เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย” ในมิติความมุ่งมั่นและพลังขับเคลื่อน โดยอธิบายว่า พัฒนาการของการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม จากเดิมที่การทำงานขับเคลื่อนด้วยปัจจัยด้านฐานทรัพยากร แรงงาน เครื่องจักร และเงินทุน แบบเน้นผลิตครั้งละจำนวนมาก ในยุคเศรษฐกิจอุตสาหกรรม (Industrial Economy) ที่บุคลากรอยู่ในสภาพการต้องเชื่อฟังและขยันหมั่นเพียรตามคำสั่งของนายจ้างโดยเน้นใช้แรงงาน ต่อมาพัฒนาเป็นเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ที่เน้นให้แรงงานใช้ความรู้ ทักษะ และสติปัญญา (Knowledge and Intelligence) ของบุคลากรมากขึ้น เน้นความเร็ว (Speed) และการสร้างมูลค่าเพิ่ม Value Added) แต่ยังคงถูกกระตุ้นด้วยเงินทุนและตัวชี้วัด แต่ในที่สุด แต่ละอุตสาหกรรมต้องแข่งขันกันที่ ความคิดริเริ่ม (Initiative) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และความสามารถเฉพาะตน (Unique) แรงงานและองค์กรในระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงมีความแตกต่างจากระบบเศรษฐกิจแบบอื่น ตรงที่มีแรงกระตุ้นและความมุ่งมั่นที่มาจากพลังขับเคลื่อน (Passion) จากแรงบันดาลใจและความสุขของบุคลากรเป็นพลังขับเคลื่อนพันธกิจ

จากแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพัฒนาการอุตสาหกรรมรูปแบบต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่า ความรู้ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญา เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ที่ก่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าของผลผลิตในทุกกลุ่มอุตสาหกรรมสามารถสร้างอุตสาหกรรมธรรมดาให้กลายเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ในยุคที่มุ่งเน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาในศตวรรษที่ 21 ที่เศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยฐานความรู้หรือสินทรัพย์ทางปัญญาและการพัฒนา

ที่ยั่งยืนที่ควบคู่กับความผาสุก จึงเป็นที่มาของการให้ความสำคัญกับการมี “ทุนทางปัญญา” (Intellectual Capital) อันเป็นทุนรูปแบบใหม่ ที่เป็นสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนและไม่ใช้ตัวเงิน แต่สามารถตอบโจทย์ของบริบทของยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21

ทั้งนี้จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น พบว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความคิดแปลกใหม่นอกกรอบแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน อาจจะเป็นความสามารถ (ability) ในการจินตนาการหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเป็น การสร้างสรรค์ความคิดใหม่จากการผสมผสาน (combining) เปลี่ยนแปลง (changing) หรือการนำ กลับมาใช้ใหม่ (reapplying) ในความเป็นจริงมนุษย์ทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่วัยเด็กแต่เมื่อมี อายุเพิ่มมากขึ้นความคิดสร้างสรรค์อาจลดน้อยลงไป ส่วนหนึ่งมาจากการที่มนุษย์ได้รับการศึกษาจึง ทำให้มีข้อแม้ต่าง ๆ ในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

และเมื่อศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดในเรื่องของการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ความหมาย ทฤษฎี ผลผลิต เทคนิคความคิดสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น พบว่าผู้เรียนย่อมต้องมี พื้นฐานทางด้านการประดิษฐ์ และความคิดสร้างสรรค์มาก่อน จึงจะสามารถต่อยอดความรู้และภูมิ ปัญญาที่มีให้มีมูลค่าเป็นเงินและเป็นอาชีพได้ จึงสามารถสรุปได้ว่าการประเมินความสามารถในการ ประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น ต้องมีการประเมินโดยใช้แบบประเมิน ความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานดังนี้ 1) ผลงาน ชิ้นมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การเลือกใช้ วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน 3) คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน 4) คุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิง พาณิชย์

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้น เพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนักเรียนมี การเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการ จัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม (ดุชฎี โยเหลา และคณะ, 2557: 19-20)

ความหมายของโครงงาน

โครงงานเป็นการศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมีหลักเกณฑ์ โดยจัดในรูปแบบกิจกรรมที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองตามแผนการดำเนินงานที่ผู้เรียนเป็น

ผู้จัดทำเองตั้งแต่ต้น ตามความสนใจของผู้เรียนโดยมีครูหรือผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้คำแนะนำปรึกษา กระตุ้นให้เกิดความคิด มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของโครงการไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2550: 238) ได้ให้ความหมายของโครงการว่า หมายถึง กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามความสามารถความถนัดและความสนใจ โดยอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือกระบวนการอื่นใดไปใช้ในการศึกษาคำตอบในเรื่องนั้น ๆ โดยมีครูคอยกระตุ้นแนะนำให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน อย่างใกล้ชิดตั้งแต่การเลือกหัวข้อที่จะศึกษาค้นคว้า ดำเนินการวางแผนกำหนดขั้นตอนการดำเนินงานและการนำเสนอผลงาน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545: 84) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ในรูปแบบของโครงการว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนซึ่งอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือกระบวนการอื่น ๆ ที่เป็นระบบไปใช้ในการศึกษาคำตอบในเรื่องนั้น ๆ ภายใต้คำแนะนำ ปรึกษาและความช่วยเหลือจากผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญเริ่มตั้งแต่การเลือกหัวข้อเรื่องหรือหัวข้อที่จะศึกษาการวางแผน การดำเนินงานตามขั้นตอนที่กำหนดตลอดจนการนำเสนอผลงาน ซึ่งในการจัดทำโครงการนั้นอาจเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มจะกระทำในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียนก็ได้

สุพรรณิ เสนภักดี (2553: 20) กล่าวว่าโครงการหมายถึง กระบวนการเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้งในหัวข้อการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่ม ลักษณะสำคัญของโครงการคือการเน้นที่การหาคำตอบให้แก่คำถาม และการลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองของผู้เรียนผ่านกระบวนการต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

แนวคิดสำคัญ

การเรียนรู้แบบโครงการนั้น มีแนวคิดสอดคล้องกับ John Dewey เรื่อง “learning by doing” ซึ่งได้กล่าวว่า “Education is a process of living and not a preparation for future living.” (Dewey John, 1897: 79 cite in Douladeli Efstratia, 2014) ซึ่งเป็นการเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่เรียน เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการคิดของ Bloom ทั้ง 6 ชั้น คือ ความรู้ความจำ (Remembering) ความเข้าใจ (understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying) การวิเคราะห์ (Analyzing) การประเมินค่า (Evaluating) และ การคิดสร้างสรรค์ (Creating) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน นั้นจึงเป็นเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้

ประเภทของโครงการ

ประเภทของโครงการนั้นได้ถูกแบ่งออกโดยใช้หลักเกณฑ์ 2 อย่างด้วยกัน คือ 1) หลักเกณฑ์ขอบเขตเนื้อหาของโครงการและ 2) หลักเกณฑ์วัตถุประสงค์ของการทำโครงการซึ่งไม่ว่า

จะเป็นโครงการใด ๆ ก็แล้วแต่ ก็จะอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ทั้ง 2 อย่างนี้ทั้งสิ้น อันเนื่องมาจากในโครงการนั้นจะต้องมีทั้ง 2 อย่างนี้อยู่ด้วย กล่าวคือการทำโครงการต้องมีเนื้อหาที่จะทำและจะต้องมีวัตถุประสงค์ในการทำประเภทของโครงการตามขอบเขตของเนื้อหาที่นั้นถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทด้วย คือ

1. โครงการตามสาระการเรียนรู้ คือ การทำโครงการโดยดูจากขอบเขตของเนื้อหาสาระ เช่น โครงการวิทยาศาสตร์, โครงการคอมพิวเตอร์ และ โครงการประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2. โครงการตามความสนใจ คือ การทำโครงการในเรื่องที่ผู้ทำมีความสนใจ โดยไม่ต้องสนใจว่าโครงการที่ทำนั้น จะอยู่ภายใต้ขอบเขตเนื้อหาใด ๆ หรือไม่

ประเภทของโครงการตามวัตถุประสงค์นั้นแบ่งออกเป็น 4 ประเภทด้วยกัน คือ

1. โครงการที่เกี่ยวกับการสำรวจรวบรวมข้อมูล อาทิ การสำรวจฐานะทางการเงินของประชากรในจังหวัดกรุงเทพฯ, การสำรวจอาชีพของประชากรในจังหวัดใดจังหวัดหนึ่ง และ การสำรวจความคิดเห็นเรื่องใดเรื่องหนึ่งของประชากรในพื้นที่ เป็นต้น โครงการประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการรู้ถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่สามารถทำได้ด้วยการสำรวจและรวบรวมข้อมูล ซึ่งโครงการประเภทนี้มักจะใช้เครื่องมือในการทำโครงการ คือ แบบสำรวจ, แบบสอบถาม, แบบสังเกต เป็นต้น

2. โครงการที่เกี่ยวกับการทดลอง อาทิ การทดลองปลูกพืชโดยไม่ใช้ดิน, การทดลองปลูกผักไร้สารพิษ, แสงมีผลต่อการเจริญเติบโตของผัก เป็นต้น โครงการประเภทนี้มักเป็นโครงการที่ต้องการทำการเปรียบเทียบความเหมือน ความต่าง หรือต้องการผลลัพธ์ในทางใดทางหนึ่ง ซึ่งเกิดขึ้นจากตัวแปรที่แตกต่างกัน

3. โครงการที่เกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์หรือการพัฒนา อาทิ การสร้างผลิตภัณฑ์จากกระดาษ, การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากพืชในท้องถิ่น, การแปรรูปและเพิ่มมูลค่าสินค้าทางการเกษตร เป็นต้น โครงการประเภทนี้เป็น โครงการที่มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรือพัฒนาสิ่งที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพหรือผลลัพธ์ที่ดีขึ้น

4. โครงการที่เกี่ยวกับทฤษฎีและหลักการ อาทิ การเกษตรตามแนวทางทฤษฎีใหม่, การผลิตก๊าซชีวภาพจากมูลสัตว์ และ การผลิตเชื้อเพลิงจากพืชทางการเกษตร เป็นต้น โครงการประเภทนี้มักเป็นโครงการที่ทำกันเพื่อตรวจสอบทฤษฎีและหลักการว่าเป็นไปตามการสอนแบบโครงการ (Project)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐานนั้น มีกระบวนการและขั้นตอนแตกต่างกันไปตามแต่ละทฤษฎี ซึ่งในคู่มือการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐานฉบับนี้ ขอเสนอ 3 แนวคิดที่ถูกพิจารณาแล้วเหมาะสมกับบริบทการศึกษาของเมืองไทย คือ

1. การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2553)

2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามโมเดลจรรยาบรรณแห่งการเรียนรู้แบบ PBL ของวิจารณ์ พานิช (2556) และ

3. การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชนจากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทยของดุสิตโย เหลา และคณะ (2557) ดังนี้ แนวคิดที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาและกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ชี้นำเสนอ หมายถึง ขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ กำหนดสถานการณ์ศึกษาสถานการณ์ เล่นเกม ดูรูปภาพ หรือผู้สอนใช้เทคนิคการตั้งคำถามเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน เช่น สาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรและสาระการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนของโครงงานเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการเรียนรู้ 2. ชี้นำวางแผน หมายถึง ขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิด อภิปรายหรือข้อสรุปของกลุ่ม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ 3. ขั้นปฏิบัติ หมายถึง ขั้นที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม เขียนสรุปรายงานผลที่เกิดขึ้นจากการวางแผนร่วมกัน 4. ขั้นประเมินผล หมายถึง ขั้นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อน ร่วมกันประเมิน

2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ตามโมเดล จรรยาบรรณแห่งการเรียนรู้แบบ PBL ของวิจารณ์ พานิช (2555: 71-75) แนวคิดนี้ มีความเชื่อว่าหากต้องการให้การเรียนรู้มีพลังและฝังในตัวของนักเรียนได้ต้องเป็นการเรียนรู้ที่เรียนโดยการลงมือทำเป็นโครงการ (Project) ร่วมมือกันทำเป็นทีมและทำกับปัญหาที่มีอยู่ในชีวิตจริง ซึ่งส่วนของวงล้อแต่ละขั้น ได้แก่ Define, Plan, Do, Review และ Presentation 1. Define คือ ขั้นตอนการทำให้สมาชิกของทีมงาน ร่วมทั้งครูด้วยมีความชัดเจนร่วมกันว่า คำถามปัญหาประเด็น ความท้าทายของโครงการคืออะไร และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อะไร 2. Plan คือ การวางแผนการทำงานในโครงการ ครูก็ต้องวางแผนกำหนดทางหนีทีไล่ในการทำหน้าที่โค้ช รวมทั้งเตรียมเครื่องอำนวยความสะดวกในการทำโครงการของนักเรียนและที่สำคัญเตรียมคำถามไว้ถามทีมงานเพื่อกระตุ้นให้คิดถึงประเด็นสำคัญบางประเด็นที่นักเรียนมองข้าม โดยถือหลักว่า ครูต้องไม่เข้าไปช่วยเหลือจนทีมงานขาดโอกาสคิดเองแก้ปัญหาเองนักเรียนที่เป็นทีมงานก็ต้องวางแผนงานของตนเองหน้าที่กันรับผิดชอบ การประชุมพบปะระหว่างทีมงาน การแลกเปลี่ยนข้อค้นพบแลกเปลี่ยนคำถามแลกเปลี่ยนวิธีการยังทำความเข้าใจร่วมกันไว้ชัดเจนเพียงใด งานในขั้น Do ก็จะต้องเคลื่อนไหลดีเพียงนั้น 3. Do คือ การลงมือทำ มักจะพบปัญหาที่ไม่คาดคิดเสมอ นักเรียนจึงจะได้เรียนรู้ทักษะในการแก้ปัญหา การประสานงาน การทำงานร่วมกันเป็นทีม การจัดการความขัดแย้ง ทักษะในการทำงานภายใต้ทรัพยากรจำกัด ทักษะในการค้นหาความรู้เพิ่มเติมทักษะในการทำงานในสภาพที่ทีมงานมีความแตกต่างหลากหลายทักษะการทำงานในสภาพกดดัน ทักษะในการบันทึกผลงาน ทักษะ

ในการวิเคราะห์ผล และแลกเปลี่ยนข้อวิเคราะห์กับเพื่อนร่วมทีม 4. Review คือ การที่ทีมนักเรียนจะ ทบทวนการเรียนรู้ ที่ไม่ใช่แค่ทบทวนว่าโครงการได้ผลตามความมุ่งหมายหรือไม่ แต่จะต้องเน้น ทบทวนว่างานหรือกิจกรรมหรือพฤติกรรมแต่ละขั้นตอนได้ให้บทเรียนอะไรบ้าง เอาทั้งขั้นตอนที่เป็น ความสำเร็จและความล้มเหลวมาทำความเข้าใจ และกำหนดวิธีทำงานใหม่ที่ถูกต้องเหมาะสมรวมทั้ง เอาเหตุการณ์ระทึกใจ หรือเหตุการณ์ที่ภาคภูมิใจ ประทับใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันขั้นตอนนี้เป็น การเรียนรู้แบบทบทวนไตร่ตรอง(reflection) หรือการทำ AAR (After Action Review) 5. Presentation คือ การนำเสนอโครงการต่อชั้นเรียนเป็นขั้นตอนที่ทำให้การเรียนรู้ทักษะอีกชุดหนึ่ง ต่อเนื่องกับขั้นตอน Review เป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดการทบทวนขั้นตอนของงานและการเรียนรู้ที่ เกิดขึ้นอย่างเข้มข้น แล้วเอามานำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจ ให้อารมณ์และให้ความรู้ (ปัญญา) ทีมงาน ของนักเรียนอาจสร้างนวัตกรรมในการนำเสนอก็ได้ โดยอาจเขียนเป็นรายงานและนำเสนอเป็นการ รายงานหน้าชั้น มีเพาเวอร์พอยท์ (PowerPoint) ประกอบ หรือจัดทำวีดิทัศน์นำเสนอหรือนำเสนอ เป็นละคร เป็นต้น

3. การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้าง เสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย ของดุสิต โยธธา และคณะ (2557: 20-23) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมาจากการศึกษา โรงเรียนในประเทศไทย โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1. ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน ครูให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการ ทำโครงงานก่อนการเรียนรู้ เนื่องจากการทำโครงงานมีรูปแบบและขั้นตอนที่ชัดเจนและรัดกุม ดังนั้น นักเรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับโครงงานไว้เป็นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการ ปฏิบัติขณะทำงานโครงงานจริง ในขั้นแสวงหาความรู้ 2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ ครูเตรียมกิจกรรมที่ จะกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยต้องคิดหรือเตรียมกิจกรรมที่ดึงดูดให้นักเรียนสนใจ ใคร่รู้ ถึง ความสนุกสนานในการทำโครงงานหรือกิจกรรมร่วมกัน โดยกิจกรรมนั้นอาจเป็นกิจกรรมที่ครูกำหนด ขึ้น หรืออาจเป็นกิจกรรมที่นักเรียนมีความสนใจต้องการจะทำอยู่แล้ว ทั้งนี้ในการกระตุ้นของครู จะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอจากกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ของครูที่เกี่ยวข้องกับ ชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่หรือเป็นเรื่องใกล้ตัวที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง 3. ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ ครู ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันแสวงหาความรู้ ใช้กระบวนการกลุ่มในการวางแผนดำเนินกิจกรรม โดย นักเรียนเป็นผู้ร่วมกันวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยระดมความคิดและหารือแบ่งหน้าที่ เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติร่วมกัน หลังจากที่ได้ทราบหัวข้อสิ่งที่ตนเองต้องเรียนรู้ในภาคเรียนนั้น ๆ เรียบร้อยแล้ว 4. ขั้นแสวงหาความรู้ ในขั้นแสวงหาความรู้มีแนวทางปฏิบัติสำหรับนักเรียนในการทำ กิจกรรม ดังนี้ นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมโครงงาน ตามหัวข้อที่กลุ่มสนใจนักเรียนปฏิบัติหน้าที่ของ ตนตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม โดยขอคำปรึกษาจากครูเป็นระยะเมื่อมี ข้อสงสัยหรือปัญหาเกิดขึ้นนักเรียนร่วมกันเขียนรูปเล่ม สรุปรายงานจากโครงงานที่ตนปฏิบัติ

5. ชั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ ครูให้นักเรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรม โดยครูใช้คำถาม ถามนักเรียนนำไปสู่การสรุปสิ่งที่เรียนรู้ 6. ชี้นำเสนอผลงาน ครูให้นักเรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ โดยครูออกแบบกิจกรรมหรือจัดเวลาให้นักเรียนได้เสนอสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนอื่น ๆ ในโรงเรียนได้ชมผลงานและเรียนรู้กิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติในการทำโครงงาน

ลักษณะเด่น

การเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีผู้ให้ความสนใจมากในปัจจุบัน Mc Donell (2007), อ้างถึงในจิตราภรณ์ สอนเขียว (2560) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นรูปแบบหนึ่งของ Child- centered Approach ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานตามระดับทักษะที่ตนเองมีอยู่ เป็นเรื่องที่น่าสนใจและรู้สึกสบายใจที่จะทำนักเรียนได้รับสิทธิในการเลือกว่าจะตั้งคำถามอะไรและต้องการผลผลิตอะไรจากการทำงานชิ้นนี้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนอุปกรณ์และจัดประสบการณ์ให้แก่ นักเรียน สนับสนุนการแก้ไขปัญหาและสร้างแรงจูงใจให้แก่ นักเรียนโดยลักษณะของการเรียนรู้แบบโครงงาน มีดังนี้ 1. นักเรียนกำหนดการเรียนรู้ของตนเอง 2. เชื่อมโยงกับชีวิตจริง สิ่งแวดล้อมจริงมีฐานจากการวิจัยหรือองค์ความรู้ที่เคยมี 3. ใช้แหล่งข้อมูลหลายแหล่ง ผังตรึงด้วยความรู้และทักษะบางอย่าง (embedded with knowledge and skills) 4. ใช้เวลามากพอในการสร้างผลงาน 5. มีผลผลิต (Method)

การเรียนรู้แบบโครงงาน

การเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคหลากหลายรูปแบบนำมาผสมผสานกัน ได้แก่ กระบวนการกลุ่ม การฝึกคิด การแก้ปัญหา การเน้นกระบวนการ การสอนแบบปริศนา ความคิด และการสอนแบบร่วมกันคิด ทั้งนี้มุ่งหวังให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งจากความสนใจอยากรู้ อยากเรียนของผู้เรียนเอง โดยใช้กระบวนการและวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อค้นหาคำตอบด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงกับความรู้เบื้องต้น ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้ที่ผู้เรียนได้มาไม่จำเป็นต้องตรงกับตำรา แต่ผู้สอนจะสนับสนุนให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ และปรับปรุงความรู้ที่ได้ให้สมบูรณ์

การเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงหลักการพัฒนาการคิดของบลูม (Bloom) ทั้ง 6 ชั้น กล่าวคือ

1. ความรู้ความจำ (Knowledge)
2. ความเข้าใจ (Comprehension)
3. การนำไปใช้ (Application)
4. การวิเคราะห์ (Analysis)
5. การสังเคราะห์ (Synthesis)

6. การประเมินค่า (Evaluation)

และยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ตั้งแต่ การวางแผนการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้ผลผลิต และการ ประเมินผลงาน โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้จัดการเรียนรู้

กระบวนการของกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็น 3 ระยะเวลาใหญ่ๆ ด้วยกัน คือ

ระยะที่ 1 การเริ่มต้นโครงงาน เป็นระยะที่ผู้สอนต้องสังเกต / สร้างความสนใจให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน จากนั้นตกลงร่วมกันเลือกเรื่องที่ต้องการศึกษาอย่างละเอียด ผู้สอนสร้างความสนใจให้ เกิดกับผู้เรียนซึ่งมีหลายวิธี โดยอาจศึกษาเรื่องจากการบอกเล่าของผู้ใหญ่หรือผู้รู้จากประสบการณ์ ของผู้เรียน/ผู้สอน จากเอกสารสิ่งพิมพ์หรือสิ่งต่าง ๆ จากการเล่นของผู้เรียนจากความคิดที่เกิดขึ้น จากวัตถุสิ่งของที่ผู้สอนนำมาในห้องเรียน หรือจากตัวอย่างโครงงานที่ผู้อื่นทำไว้แล้ว เป็นต้น เมื่อเกิด ความสนใจแล้วก็จะถึงการกำหนดหัวข้อโครงงาน โดยนำเรื่องที่ผู้เรียนสนใจมาอภิปรายร่วมกันแล้ว กำหนดเรื่องนั้นเป็นหัวข้อโครงงาน ทั้งนี้ต้องคำนึงว่าการกำหนดหัวข้อโครงงานนั้นจะกระทำหลังจาก การตรวจสอบสมมติฐานเสร็จสิ้นแล้ว

ระยะที่ 2 ขั้นพัฒนาโครงงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียน กำหนดหัวข้อคำถามหรือประเด็นปัญหาที่ ผู้เรียนสนใจอยากรู้ แล้วตั้งสมมติฐานมาตอบคำถามเหล่านั้นทดสอบสมมติฐานด้วยการลงมือปฏิบัติ จนค้นพบคำตอบด้วยตนเองตามขั้นตอนดังนี้

1. ผู้เรียนกำหนดปัญหาที่จะศึกษา
2. ผู้เรียนตั้งสมมติฐานเบื้องต้น
3. ผู้เรียนตรวจสอบสมมติฐานเบื้องต้น
4. สรุปข้อความรู้จากผลการตรวจสอบสมมติฐาน

ในกรณีที่ผลการตรวจสอบไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ผู้สอนควรให้กำลังใจผู้เรียนเพื่อให้ ผู้เรียนไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติม สิ่งที่ไม่ควรกระทำคือการตำหนิหรือกล่าวโทษ ผู้สอนควรกระตุ้นให้ ผู้เรียนมีกำลังใจจนสามารถตั้งสมมติฐานใหม่ได้ ในกรณีที่ผลการตรวจสอบเป็นไปตามสมมติฐานให้ ผู้เรียนสรุปองค์ความรู้จากการค้นพบด้วยการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนเอง เมื่อได้องค์ความรู้ใหม่แล้ว ผู้เรียนจะนำองค์ความรู้นั้นไปใช้ในการทำกิจกรรมตามความสนใจต่อไปได้ผู้เรียนอาจใช้ความรู้ที่ ค้นพบเป็นพื้นฐานของการกำหนดประเด็นปัญหาขึ้นมาใหม่เพื่อกำหนดเป็นโครงงานย่อย ศึกษา รายละเอียดดังต่อไปนี้

ระยะที่ 3 ขั้นสรุป เป็นระยะสุดท้ายของโครงงานที่ผู้เรียนค้นพบคำตอบของปัญหาแล้วได้ แสดงให้ผู้สอนเห็นว่าได้สิ้นสุดความสนใจในหัวข้อโครงงานเดิม และเริ่มหันเหความสนใจไปสู่เรื่องใหม่ ระยะนี้เป็นระยะที่ผู้สอนและผู้เรียนจะได้แบ่งปันประสบการณ์การทำงานและแสดงให้เห็นถึง

ความสำเร็จของการทำงานตลอดโครงการแก่คนอื่น ๆ มีกิจกรรมที่ผู้สอนให้ผู้เรียนดำเนินการในชั้นตอนนี้ ดังนี้

1. ผู้เรียนเขียนรายงานเป็นรูปแบบงานวิจัยเล็ก ๆ
2. ผู้เรียนนำเสนอผลงาน(แสดงเป็นแผงโครงการ)ให้ผู้สนใจรับรู้สรุปและนำไปใช้ใน

ชีวิตประจำวัน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ

นักการศึกษาและนักวิทยาศาสตร์หลายท่านได้เสนอขั้นตอนการทำโครงการไว้ดังนี้ กรมวิชาการ (2544: 30) นำเสนอขั้นตอนการทำโครงการ ดังนี้

1. คิดและเลือกปัญหาที่จะศึกษา ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดปัญหาแนวคิดและวิธีการที่จะแก้ปัญหาตามความสนใจอยากรู้ของตนเองทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในเรื่องเวลาความรู้ความสามารถและแหล่งการเรียนรู้/แหล่งข้อมูล

2. วางแผนในการทำโครงการผู้เรียนจะต้องวางแผนในการทำโครงการในทุกขั้นตอนประกอบด้วย

- 1) กำหนดปัญหาและขอบเขตการศึกษา
- 2) การกำหนดวัตถุประสงค์ แนวคิด วิธีการที่นำมาใช้แก้ปัญหา สมมติฐานและนิยามเชิงปฏิบัติการ
- 3) การวางแผนรวบรวมข้อมูลและการค้นคว้าเพิ่มเติม
- 4) กำหนดวิธีการดำเนินงาน ได้แก่ แนวทางการศึกษาค้นคว้า วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ การออกแบบการทดลอง การควบคุมตัวแปร การสำรวจและรวบรวมข้อมูล การประดิษฐ์คิดค้น การวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดระยะเวลาในการทำงานแต่ละขั้นตอน

3. ลงมือทำโครงการ ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้ในข้อ 2 และถ้ามีปัญหาให้ขอคำแนะนำ ปรีชาครุหรืออาจารย์ที่ปรึกษา

4. การเขียนรายงาน ผู้เรียนจะต้องนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าเป็นเอกสาร อธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจและทราบถึงปัญหา วิธีการและผลสรุปที่ได้จากการศึกษา พร้อมอภิปรายผลและให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545: 86) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบโครงการมีขั้นตอนสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. การเลือกหัวข้อเรื่องหรือปัญหาที่จะศึกษา
2. การวางแผน ประกอบด้วย

2.1 การกำหนดจุดประสงค์

2.2 การตั้งสมมติฐาน

2.3 การกำหนดวิธีการศึกษา

3. การลงมือปฏิบัติ

4. การเขียนรายงาน

5. การนำเสนอผลงาน

กระทรวงศึกษาธิการ (2546 : 74-75) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการทำโครงการตามลำดับ คือ

1. การกำหนดปัญหาและการทำความเข้าใจกับปัญหา ปัญหาที่ศึกษาอาจได้มาจากความสนใจของผู้เรียนซึ่งอาจมาจากเหตุการณ์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันหรือความต้องการค้นหาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรในชั้นนี้ผู้สอนจะมีบทบาทเป็นที่ปรึกษาเพื่อช่วยเหลือและส่งเสริมให้ผู้เรียนกำหนดปัญหา กำหนดวัตถุประสงค์ ตั้งสมมติฐาน รวมทั้งการศึกษาหาความรู้และสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
2. การวางแผนการทำโครงการ การวางแผนการทำโครงการเป็นขั้นตอนสำคัญที่ประกอบด้วยการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา การออกแบบการแก้ปัญหาตามประเภทของโครงการ โดยการกำหนดวิธีการดำเนินงาน การเลือกเครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้การเสนอวิธีการควบคุมตัวแปร การรวบรวมข้อมูลและการจัดกระทำกับข้อมูล
3. การลงมือทำโครงการ ในขั้นตอนนี้เป็นการลงมือปฏิบัติตามแผนที่ได้วางไว้แล้วผลที่ได้จะนำมารวบรวม บันทึกวิเคราะห์และแปลความหมาย เพื่อนำไปลงข้อสรุปผลการทำโครงการในเรื่องนั้นรวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปประยุกต์หรือเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น
4. การเขียนรายงาน เป็นการเสนอผลการทำโครงการอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ ประเด็นที่ควรนำเสนอในรายงานการทำโครงการประกอบด้วย บทคัดย่อ หลักการและเหตุผลที่มาหรือความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ ทฤษฎีและหลักการหรือแนวคิดหลัก การตั้งสมมติฐาน อุปกรณ์ที่ใช้ วิธีการศึกษา ผลที่ได้จากการศึกษา การแปลผล การสรุปผลการให้ข้อเสนอแนะและการประยุกต์ใช้ รวมทั้งเอกสารอ้างอิง การเขียนรายงานอาจนำเสนอไม่ครบทุกประเด็นตามที่กล่าวมาขึ้นอยู่กับระดับของผู้เรียนและประเภทของโครงการ
5. การแสดงผลงานผลงานที่ได้จากการจัดทำโครงการถือเป็นหลักฐานร่องรอยที่สำคัญแสดงถึงความรู้ความสามารถหรือผลการเรียนรู้ของผู้เรียนดังนั้นจึงต้องมีการจัดแสดงผลงานของการทำโครงการด้วยเสมอการแสดงผลงานช่วยการประเมินด้านทักษะการสื่อสารด้วยการพูด การเขียน การสาธิตความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสามารถในการบูรณาการความรู้กับทักษะด้านต่าง ๆ

เจียมใจ บุญแสน, อ่างลงในชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553: 119) กล่าวว่า ขั้นตอนกระบวนการในการสอนแบบโครงการมีกระบวนการดังนี้

1. ชี้นำเสนอ เป็นขั้นที่ครูเสนอเหตุการณ์หรือสถานการณ์ให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะวางแผนโครงการในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง

2. ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมาย เป็นขั้นที่นักเรียนเลือกปัญหาและตั้งจุดมุ่งหมายในการศึกษา โดยการทำงานเป็นกลุ่ม ทำการเลือกประธาน รองประธานกรรมการและเลขานุการ

3. ขั้นวางแผน เป็นขั้นที่นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันวางแผนว่าจะดำเนินการอย่างไรจึงจะสามารถบรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่งการวางแผนจะประกอบด้วย

3.1 ชื่อโครงการ โดยบอกชื่อโครงการที่นักเรียนจะทำ

3.2 หลักการ โดยบอกเหตุผลที่จะต้องจัดทำโครงการ

3.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานครั้งนี้ว่าจะมีผลดีอย่างไร

3.4 เจ้าของโครงการ โดยระบุชื่อผู้จัดทำโครงการว่ามีใครบ้าง

3.5 ที่ปรึกษา โดยระบุชื่อผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการทำโครงการ

3.6 สถานที่ปฏิบัติโครงการ โดยระบุสถานที่ที่จะใช้ในการดำเนินการโครงการ

3.7 ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน โดยระบุการใช้เวลาวันเมและเสร็จสิ้นโครงการเมื่อใด

3.8 งบประมาณในการดำเนินการ โดยระบุใช้งบประมาณที่แยกเป็นรายการใช้จ่ายเรื่องใดบ้าง

3.9 วิธีการศึกษาค้นคว้า โดยระบุวิธีการหาข้อมูลในการทำงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการที่กำหนดไว้

3.10 เครื่องมือ โดยระบุอุปกรณ์ที่ใช้ วัสดุ อุปกรณ์อะไรบ้าง

3.11 ผลที่คาดว่าจะได้รับ โดยระบุการคาดหวังว่าโครงการที่จะทำสามารถแก้ปัญหาอะไรได้บ้างและจะได้ผลการดำเนินการครั้งนี้อย่างไรบ้าง

4. ขั้นการดำเนินงาน เป็นขั้นที่ทำตามโครงการที่วางแผนไว้ของแต่ละกลุ่มหรือแต่ละบุคคล

5. ขั้นประเมินผล เป็นขั้นที่ให้นักเรียนเป็นผู้ประเมินว่าโครงการนั้นบรรลุจุดมุ่งหมายหรือไม่ ในการทำโครงการนี้ได้ประโยชน์อย่างไรบ้าง

6. ขั้นติดตามผล เป็นการติดตามผลของโครงการต่อไป เพื่อพัฒนางานให้ดีขึ้น

จรรยา เจริญรัตน์ (2555: 34-35) ได้ศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่สอนด้วยวิธีสอนแบบโครงการและได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบโครงการไว้ 6 ขั้นตอนคือ 1. ขั้นสำรวจและเลือกปัญหา เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้เลือกปัญหาตามที่ตนเองและกลุ่มสนใจว่าต้องการศึกษาอะไร 2. ขั้นรวบรวมข้อมูลผู้เรียนและได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมความรู้เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา 3. ขั้นวางแผน ผู้เรียนระดมความคิดเพื่อเสนอแนวทางแก้ปัญหา 4. ขั้นลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนต้องทำตามแผนงานที่วางไว้โดยมีขั้นตอนดังนี้ศึกษาข้อมูลศึกษาแหล่งเรียนรู้ ศึกษาบุคลากรและภูมิปัญญา เตรียมอุปกรณ์และสถานที่ศึกษาวิธีปฏิบัติ ลงมือปฏิบัติ มี

การจดบันทึกผลการดำเนินงานการสร้างเครื่องมือในการเก็บและรวบรวมข้อมูล 5. ชั้นเขียนรายงาน ผู้เรียนต้องสื่อความหมายและถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจถึงแนวคิดวิธีการดำเนินผลที่ได้ตลอดจนข้อสรุป และข้อเสนอแนะต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่ทำ 6. ชั้นการแสดงผลงานเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการทำ โครงการงานทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และเข้าใจถึงผลงานนั้นและทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของ สิ่งต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นการต่อยอดความรู้เดิมและความรู้เรื่องใหม่

จูไรรัตน์ ปึงผลพล (2555: 117-129) ได้ศึกษาการพัฒนาผลการเรียนรู้และทักษะ กระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่จัดการเรียนรู้แบบโครงการงานได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ โครงการงาน 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
2. ขั้นกิจกรรม การเรียนรู้
3. ขั้นสรุปบทเรียน
4. ขั้นทดสอบ/ประเมินผล

دنۇفل بۇغۇخوب (2557: 79-119) การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้โครงการงานระหว่างกลุ่ม ร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและกลุ่มปกติรายวิชาโครงการงานคอมพิวเตอร์ ได้เสนอขั้นตอนการ เรียนรู้แบบโครงการงาน 6 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นตอนการกระตุ้น
2. ขั้นตอนการกำหนดปัญหา
3. ขั้นตอนการวางแผน
4. ขั้นตอนการปฏิบัติ
5. ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการ
6. ขั้นประเมินผลการดำเนินการ

วัชรา เล่าเรียนดี (2548: 101) ได้นำเสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบโครงการ งานไว้ 7 ขั้นตอน คือ

1. ครูให้ความรู้ทั่ว ๆ ไป ที่จะให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาและค้นคว้าเพื่อใช้ในการทำ โครงการงาน
2. ผู้เรียนเลือกหัวข้อที่สนใจจะศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากนั้นจัดกลุ่มผู้เรียนที่สนใจใน หัวข้อเดียวกันให้อยู่กลุ่มเดียวกัน
3. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนแนวคิดและร่วมกันวางแผนดำเนินงาน กำหนดวิธีการศึกษาค้นคว้า
4. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการตามแผนการที่วางไว้ เก็บข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า แล้วสรุปเพื่อเตรียมนำเสนอหน้าชั้นเรียน

5. ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายโครงการของแต่ละกลุ่มในชั้นเรียน
6. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนจากการทำโครงการ
7. วัดและประเมินผลการเรียนรู้โครงการ ประเมินผลการปฏิบัติงานการร่วมมือกันปฏิบัติ และการนำเสนอรายงาน โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนดเกณฑ์การประเมิน วิธีการประเมิน

แนวทางการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบโครงการมี 2 แนวทาง ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมตามความสนใจเป็นการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเลือกศึกษาโครงการจากสิ่งที่น่าสนใจอยากรู้ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันสิ่งแวดล้อมในสังคมหรือจากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องการคำตอบ ข้อสรุป ซึ่งอาจจะอยู่นอกเหนือจากสาระการเรียนรู้ในบทเรียนของหลักสูตรมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1.1 ตรวจสอบ วิเคราะห์พิจารณา รวบรวมความสนใจแก่ผู้เรียน
- 1.2 กำหนดประเด็นปัญหา/หัวข้อเรื่อง
- 1.3 กำหนดวัตถุประสงค์
- 1.4 ตั้งสมมติฐาน
- 1.5 กำหนดวิธีการศึกษาและแหล่งความรู้
- 1.6 กำหนดเค้าโครงของโครงการ
- 1.7 ตรวจสอบสมมติฐาน
- 1.8 สรุปผลการศึกษาและการนำไปใช้
- 1.9 เขียนรายงานเชิงวิจัยง่ายๆ
- 1.10 จัดแสดงผลงาน

2. การจัดกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดเนื้อหาสาระตามหลักสูตรที่กำหนด ผู้เรียนเลือกทำโครงการตามสาระการเรียนรู้จากหน่วยเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียน นำมาเป็นหัวข้อโครงการมีขั้นตอนที่ผู้สอนดำเนินการดังต่อไปนี้

- 2.1 เริ่มจากศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือครู
- 2.2 วิเคราะห์หลักสูตร
- 2.3 วิเคราะห์คำอธิบายคำอธิบายรายวิชา เพื่อแยกเนื้อหา จุดประสงค์และกิจกรรม

ให้เด่นชัด

- 2.4 จัดทำกำหนดการสอน
- 2.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้
- 2.6 ผลิตสื่อ จัดหาแหล่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.7 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

2.7.1 แจ้างจุดประสงค์ เนื้อหาของหลักสูตรให้ผู้เรียนทราบ
 2.7.2 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในขอบเขตของเนื้อหาและจุดประสงค์
 ในหลักสูตร

2.7.3 จัดกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ

2.7.4 ผู้สอนใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เช่น ทำไมผู้เรียนจึงสนใจอยากเรียนเรื่องนี้ (แนวคิด/แรงบันดาลใจ) ผู้เรียนสนใจเกี่ยวกับอะไรบ้าง (กำหนดเนื้อหา) ผู้เรียนอยากเรียนเรื่องนี้เพื่ออะไร (กำหนดจุดประสงค์) ผู้เรียนจะทำอย่างไรจึงจะเรียนรู้ได้ในเรื่องนี้ (กำหนดวิธีศึกษา/กิจกรรม) ผู้เรียนจะใช้เครื่องมืออะไรบ้างในการศึกษาครั้งนี้ (กำหนดสื่ออุปกรณ์) ผู้เรียนจะไปศึกษาที่ใดบ้าง (กำหนดแหล่งความรู้ แหล่งข้อมูล) ผลที่ผู้เรียนคาดว่าจะได้รับคืออะไรบ้าง (สรุปความรู้/สมมติฐาน) ผู้เรียนจะทำอย่างไรจึงจะรู้ว่าผลงานของผู้เรียนดีหรือไม่อย่างไร จะให้ใครเป็นผู้ประเมิน (กำหนดการวัดและประเมินผล) ผู้เรียนจะเผยแพร่ผลงานให้ผู้อื่นได้อย่างไร (นำเสนอผลงาน และรายงาน)

2.7.5 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษาตามที่ตกลงกันไว้ (จากคำถามที่ผู้สอนซักถาม) ภายใต้อกรอบเวลาในแต่ละครั้ง ถ้ายังไม่สำเร็จให้ศึกษาในคาบต่อไป

2.7.6 ผู้เรียนทุกคนต้องสามารถสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยการเรียนรู้ได้ด้วยการเรียนของผู้เรียนและสามารถนำเสนอความรู้ที่ได้แก่เพื่อนๆ และผู้สอนได้

2.7.7 ผู้เรียนเขียนรายงานเชิงวิจัยแบบง่ายๆและแสดงผลของโครงการ

2.8 ผู้สอนจัดแหล่งความรู้เพิ่มเติมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.9 ผู้สอนเขียนบันทึกการเรียนรู้ขึ้นหรือไม่

การวัดและประเมินผลโครงการ

โครงการเมื่อทำการศึกษาและภายหลังจากการปฏิบัติโครงการแล้วย่อมต้องมีการวัดและประเมินผล โดยต้องวัดให้ครอบคลุมกิจกรรมการทำงาน ตั้งแต่การเตรียมก่อนลงมือทำกิจกรรม กระบวนการทำงานตามแผนงานที่วางไว้และผลสำเร็จของผลงานที่อาจอยู่ในรูปชิ้นงาน หรือทฤษฎีก็ได้ เพื่อหาข้อบกพร่องปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงานจนถึงสิ้นสุดการปฏิบัติงาน การประเมินผลมักจะประเมินตามจุดประสงค์และการปฏิบัติงานซึ่งจะต้องทำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ และมีผลย้อนกลับต่อผู้ปฏิบัติงานคือนำผลประเมินไปปรับปรุงและพัฒนาต่อไป ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ถือเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลง คือ พฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ

1. พุทธิพิสัย คือ การเปลี่ยนแปลงด้านความคิด
2. จิตพิสัย คือ การเปลี่ยนแปลงด้านเจตคติหรือจิตใจ
3. ทักษะพิสัย คือ การเปลี่ยนแปลงทางด้านการทำงาน

ประโยชน์ของการประเมินโครงการ

1. ทำให้ทราบข้อบกพร่องและความสำเร็จของงานที่ได้ทำ
2. ทำให้มีการปรับปรุงแก้ไขตลอดเวลาที่กำลังปฏิบัติงานเป็นการลดข้อผิดพลาดในการทำโครงการ
3. ผู้ปฏิบัติงานย่อมมีความกระตือรือร้นที่จะทำงานด้วยความตั้งใจ เสียสละ และจริงจัง
4. ทำให้บุคคลอื่นทราบว่าโครงการได้รับความสำเร็จหรือไม่ถ้าสำเร็จก็จะนำไปเป็นแบบอย่างต่อไปถ้าไม่ประสบความสำเร็จก็จะทราบว่าเป็นเพราะเหตุใดและหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงต่อไป

องค์ประกอบของเกณฑ์การประเมินผลงาน

1. การวางแผนการทำโครงการ
2. วิธีการดำเนินงานโครงการ
3. สรุปผลการดำเนินโครงการ
4. การนำเสนอโครงการ

แนวทางประเมินโครงการ

1. ประเมินในหัวข้อต่าง ๆ เช่น การแสดงออก ความรู้ ความคิด ความสามารถ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม กระบวนการเรียนรู้ กระบวนการทำงาน ผลผลิต แพ้ผสมงาน ผลงาน การทดสอบ
2. ประเมินผลโดยให้ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ปกครอง เพื่อน ฯลฯ เป็นผู้ประเมิน
3. ระยะเวลาในการประเมินอาจประเมินเป็นระยะ ๆ เช่น ก่อนการทำโครงการ (ขั้นเตรียมการ) ระหว่างทำโครงการหลังทำโครงการโดยใช้วิธีการต่าง ๆ ประเมิน เช่น การสังเกต สัมภาษณ์ ตรวจสอบผลงาน ทดสอบ จัดนิทรรศการแสดงผลงาน ฯลฯ

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โครงการเป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนเองนำสิ่งที่ได้เรียนรู้แล้วมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาโดยอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือกระบวนการอื่นที่เป็นระบบมาใช้ในการหาคำตอบของเรื่องที่น่าสนใจศึกษา ครูจะมีบทบาทในการเป็นผู้ช่วยเหลืออำนวยความสะดวกและเป็นที่ปรึกษาในการทำงานเท่านั้น นักเรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการทำงานตั้งแต่เลือกเรื่องที่ตนสนใจ ศึกษา วางแผน ดำเนินงานตามขั้นตอนและประเมินผลด้วยตนเอง จึงสามารถสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน ดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544: 30)	สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษาและ กระทรวงศึกษาธิการ (2550:6-8)	วิจารณ์ พานิช (2555:71-75)	ดุษฎี โยโธและ คณะ (2557:20- 23)	สุวิทย์และ อรทัย มูลคำ (2545:86)	วัชร เล่า เรียนดี (2548:101)	ผู้วิจัย
1. คิดและเลือก ปัญหาที่จะศึกษา	1. ชี้นำเสนอ	1. Define คือ ขั้นตอนการทำให้ สมาชิกของ ทีมงาน ร่วมทั้งครู ด้วยมีความ ชัดเจนร่วมกันใน การทำโครงการ	1. ชี้นำให้ ความรู้พื้นฐาน 2. ชี้นำกระตุ้น ความสนใจ	1.การเลือก หัวข้อเรื่องหรือ ปัญหาที่จะ ศึกษา	1. ครูให้ ความรู้ทั่ว ๆ ไป 2. ผู้เรียนเลือก หัวข้อที่สนใจ	1. ขั้นตอน นำเสนอและ การกำหนด ปัญหา จุดมุ่งหมาย
2. วางแผนในการทำ โครงการ	2. ชี้นำวางแผน	2. Plan คือ การ วางแผนการ ทำงานใน โครงการ	3. ชี้นำจัดกลุ่ม ร่วมมือ	2. การ วางแผน ประกอบด้วย 2.1 การ กำหนด จุดประสงค์ 2.2 การตั้ง สมมติฐาน 2.3 การ กำหนดวิธี การศึกษา 3. การลงมือ ปฏิบัติ 4. การเขียน รายงาน	3. ผู้เรียน แลกเปลี่ยน แนวคิด และ ร่วมกัน วางแผน 4. ผู้เรียนแต่ ละกลุ่ม ดำเนินการ ตามแผนการที่ วางไว้ 5. ผู้เรียน ร่วมกัน อภิปราย โครงการ 6. ผู้สอนและ ผู้เรียนร่วมกัน สรุป	2. ขั้นตอน การวางแผน ทำโครงการ
3. ลงมือทำโครงการ	3. ชี้นำปฏิบัติ	3. Do คือ การลง มือทำ 4. Review คือ การที่ทีมนักเรียน จะทบทวนการ เรียนรู้	4. ชี้นำแสวงหา ความรู้ 5. ชี้นำสรุปสิ่งที่ เรียนรู้	3. การลงมือ ปฏิบัติ 4. การเขียน รายงาน	5. ผู้เรียน ร่วมกัน อภิปราย โครงการ 6. ผู้สอนและ ผู้เรียนร่วมกัน สรุป	3. ขั้นตอน การลงมือ ปฏิบัติตาม แผน
4. การเขียนรายงาน	4. ชี้นำประเมินผล	5. Presentation คือ การนำเสนอ โครงการต่อชั้น เรียน	6. ชี้นำเสนอ ผลงาน	5. การ นำเสนอ ผลงาน	7. วัดและ ประเมินผล	4. ขั้นตอน การนำเสนอ ผลการ ดำเนินการ และ ประเมินผล การ ดำเนินงาน

ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540: 11-12) ให้ความหมายของภูมิปัญญาไว้ว่า ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัว และดำรงชีพในระบบนิเวศน์ หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมที่ ได้มีพัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจนที่ เป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัวกับสภาวะต่าง ๆ ในพื้นที่ที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนรังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมที่มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยน มาสร้างประโยชน์ หรือแก้ปัญหาได้ในสิ่งแวดล้อมและบริบททางสังคม วัฒนธรรมของกลุ่มชนนั้น ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอก และภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับ ความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลงของสังคม

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2534: 52) ได้กล่าวไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น (local wisdom) สะสมขึ้นมาจากประสบการณ์ของชีวิต สังคม และในสภาพสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน และถ่ายทอดสืบต่อกันมาเป็นวัฒนธรรม การดำเนินงานด้านวัฒนธรรมจึงต้องใช้ปัญญาค้นหาสิ่งที่มีอยู่แล้วพื้นฟู ประยุกต์ ประดิษฐ์ เสริมสร้างสิ่งใหม่ บนรากฐานสิ่งเก่าที่ค้นพบนั้น นักพื้นฟู นักประยุกต์ และนักประดิษฐ์คิดค้นทางวัฒนธรรมพื้นบ้านเหล่านี้ มีชื่อเรียกในเวลาต่อมาว่า “ปราชญ์ชาวบ้าน” หรือ “ผู้รู้ชาวบ้าน” และสติปัญญาที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์นี้เรียกว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” หรือ “ภูมิปัญญาท้องถิ่น”

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2557) ได้ให้ทัศนะในด้านที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า ในโรงเรียนควรนำเนื้อหาสาระจากชุมชน ทั้งด้านวิธีการ ประกอบอาชีพ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเรียนรู้ในห้องเรียนอีกด้วย ทำได้โดยจัดเป็นบทเรียน รายวิชาและหลักสูตรสถานศึกษา โดยนำสาระของชุมชนเข้าไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ชุมชนเป็นการนำเอาเนื้อหาสาระในชุมชนมาเรียนรู้ ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักสภาพความเป็นอยู่ เข้าใจความเป็นไปในชุมชนของตนจนทำให้เกิดความรักความภาคภูมิใจและรักหวงแหนความเป็นชุมชนของตน

วันเพ็ญ พวงพันธ์บุตร (2542: 108) ให้ทัศนะเกี่ยวกับภูมิปัญญาไทยว่าหมายถึงองค์ความรู้ทั้งหลายที่มีการสั่งสมและถ่ายทอดสืบต่อกันมาของชาติไทยโดยการคิดค้นปรับเปลี่ยน ผสมผสานกับความรู้ใหม่และพัฒนาให้เหมาะสมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตมีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

“ภูมิปัญญาไทย” Thai Wisdom หมายถึง ความรู้ ความสามารถ วิธีการ ผลงานที่ คั้นคว่ำรวบรวมและจัดเก็บเป็นความรู้ โดยถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่งจนเกิดเป็น ผลผลิตที่ดี ดงงาม มีคุณค่า มีประโยชน์สามารถนำมาแก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตได้ (สารานุกรมไทย สำหรับเยาวชนฉบับกาญจนาภิเษก: เล่ม 23)

ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกิดจากการสืบสานสืบทอดประสบการณ์จากรุ่นถึงรุ่นเป็นมรดกทาง วัฒนธรรมที่สั่งสมกันมาเป็นเวลานาน ถ้าถูกละเลยขาดการยอมรับและถูกทำลายลง ก็จะสูญหายไป ไร่ซึ่งภูมิปัญญาของตนเอง ทำให้คนในท้องถิ่นไม่มีศักดิ์ศรี ขาดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน ดังนั้นภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งนี้การศึกษาหน่วยงานได้กล่าวถึงความสำคัญของภูมิ ปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน ไว้ดังนี้

นันทสาร สีสลับ และคณะ (2541: 25) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาไทย ดังนี้ ภูมิปัญญาไทยช่วยสร้างชาติให้เป็นปึกแผ่นสร้างความภาคภูมิใจและศักดิ์ศรีเกียรติภูมิแก่คนไทย สามารถปรับประยุกต์หลักธรรมคำสอนทางศาสนาใช้กับวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสมสร้างความสมดุล ระหว่างคนในสังคมและธรรมชาติได้อย่างยั่งยืนเปลี่ยนแปลงปรับปรุงได้ตามยุคสมัย

รุ่ง แก้วแดง (2543: 205) กล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาไทยว่า ภูมิปัญญาไทยได้ช่วย สร้างชาติให้เป็นปึกแผ่น สร้างศักดิ์ศรีและเกียรติภูมิแก่คนไทยทำให้บรรพบุรุษของเราได้ดำรงชีวิตอยู่ บนผืนแผ่นดินนี้มาอย่างสงบสุขเป็นเวลายาวนาน แม้ว่าภูมิปัญญาส่วนหนึ่งจะสูญหายไปแต่ยังมี บางส่วนหลงเหลือเป็นมรดกอันล้ำค่าอยู่กับสังคมไทยมาโดยตลอด

จากความสำคัญที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญ เป็นมรดกที่บรรพ บุรุษในอดีตได้สั่งสม สร้างสรรค์ สืบทอดภูมิปัญญามาอย่างต่อเนื่อง สืบต่อจากรุ่นสู่รุ่น สืบสาน เรื่องราวอันทรงคุณค่ามากมาย ส่งผลให้คนในชาติเกิดความรักความภาคภูมิใจและร่วมแรงร่วมใจสืบ สานต่อ ๆ กันมาและต่อไปในอนาคตภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่ง

ลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องราวการสืบทอดประสบการณ์จากอดีตถึงปัจจุบันที่มีลักษณะ ของความสัมพันธ์ภายในท้องถิ่น ที่มีความหลากหลายทางภูมิปัญญาแต่ไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่งมี หลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ ดังนี้

รุ่ง แก้วแดง (2543) ได้แบ่งภูมิปัญญาออกเป็น 2 ระดับ คือ ภูมิปัญญาชาติหรือภูมิปัญญา ไทย กับภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน

1. ภูมิปัญญาชาติ เป็นภูมิปัญญาที่ช่วยรักษาชาติให้ปลอดภัยอยู่รอดมาได้จนถึงปัจจุบัน และเป็นภูมิปัญญาที่ช่วยสร้าง “ภาพแห่งความมีอารยธรรม” ให้แก่ชาติ

2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ ความรู้ที่เกิดขึ้นเฉพาะท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง ซึ่งทั่ว ๆ ไปก็เป็น ภูมิปัญญาที่ใช้แก้ปัญหาของผู้คนในท้องถิ่นนั้นเป็นหลัก โดยอาจจะเรียกภูมิปัญญาท้องถิ่น นี้ว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน”

เสรี พงศ์พิศ (2536: 145) กล่าวว่า ภูมิปัญญาภูมิ 2 ลักษณะ คือมีลักษณะเป็นนามธรรม เป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิตเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการเกิด แก่ เจ็บตาย คุณค่า และความหมายของทุกสิ่งในชีวิตประจำวันมีลักษณะเป็นรูปธรรม เกี่ยวกับเรื่องเฉพาะด้านต่าง ๆ เช่น การทำมาหากิน การเกษตร หัตถกรรม ศิลปะ ดนตรี และอื่น ๆ

ภูมิปัญญาเหล่านี้สะท้อนออกมาใน 3 ลักษณะ ที่สัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด คือ ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับโลก สิ่งแวดล้อม สัตว์ พืช ธรรมชาติ ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ที่อยู่ร่วมกันในสังคมหรือชุมชน ความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ทั้งหลายทั้ง 3 ลักษณะนี้ คือ สามมิติของเรื่องเดียวกัน คือ ชีวิตของชาวบ้าน สะท้อนออกมาถึงภูมิปัญญาในการดำเนินชีวิตอย่างเอกภาพ เหมือนนมของสมเหลี่ยม ภูมิปัญญาจึงเป็นรากฐานในการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน

พรชัย กาพันธ์ (2545: 5-6) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นสะสมกันมาจากประสบการณ์ของชีวิต สังคมและในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันและถ่ายทอดสืบต่อกันมาเป็นวัฒนธรรม วัฒนธรรมชุมชนจึงเป็นทรัพยากรอันมีคุณค่ามหาศาลของสังคมตลอดจนประเทศชาติ ที่ต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่และหวงแหนมีลักษณะสำคัญ 4 ประการ คือภูมิปัญญาท้องถิ่นมีวัฒนธรรมเป็นฐานไม่ใช่วิทยาศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีบูรณาการ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความเชื่อมโยงไปสู่นามธรรมที่ลึกซึ้งสูงส่ง ภูมิปัญญาท้องถิ่นเน้นความสำคัญของจริยธรรมมากกว่าวัตถุธรรม

ถวัลย์ มาศจรัส (2546: 37) กล่าวว่า ภูมิปัญญาไทย มีลักษณะเป็นองค์รวมและมีคุณค่าทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นที่มาขององค์ความรู้ที่งอกงามขึ้นใหม่ที่ช่วยในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การจัดการและการปรับตัวในการดำเนินวิถีชีวิตของคนไทย จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาภูมิ 2 ลักษณะคือ

1. เป็นรูปธรรม ได้แก่ วัตถุการกระทำทั้งหลายเช่น การเกษตร หัตถกรรม ศิลปะ ดนตรี ฯลฯ
2. เป็นนามธรรม คือ ความรู้ ความเชื่อ หรือแนวทางในการแก้ปัญหาและป้องกันปัญหารวมทั้งการสร้างความสุขให้กับชีวิตมนุษย์

ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540) ได้แบ่งประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ภูมิปัญญาหรือความรู้ส่วนที่เรียกว่า “ยาไส้” ซึ่งเป็นความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ เศรษฐกิจเรื่องของปากท้อง เป็นสิ่งที่ถูกนำไปแสวงหาผลประโยชน์ หรือตีคุณค่าเป็นตัวเงินโดยง่าย จึง จำเป็นต้องหวงแหน มีการจดลิขสิทธิ์ สิทธิบัตรทางปัญญา
2. ภูมิปัญญาหรือความรู้ส่วนที่เรียกว่า “ยาใจ” ซึ่งความรู้ที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยกับใคร กลับช่วยให้สังคมมีความเอื้ออาทร เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เพื่อความผาสุกของคนในสังคม

รุ่ง แก้วแดง (2543: 206-208) ได้แยกประเภทภูมิปัญญาไทยไว้ 11 สาขา ดังนี้

1. สาขาเกษตรกรรม หมายถึง ความสามารถในการผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะและเทคนิคด้านการเกษตรกับเทคโนโลยีโดยการพัฒนาบนพื้นฐานคุณค่าดั้งเดิมซึ่งคนสามารถพึ่งพาตนเองในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ได้
2. สาขาอุตสาหกรรมและหัตถกรรม หมายถึง การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูปผลผลิตเพื่อชะลอการนำเข้าตลาด เพื่อแก้ปัญหาด้านการบริโภคอย่างปลอดภัยประหยัดและเป็นธรรม
3. สาขาแพทย์แผนไทย หมายถึง ความสามารถในการจัดการป้องกันและรักษาสุขภาพของคนในชุมชน โดยเน้นให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองทางด้านสุขภาพและอนามัยได้
4. สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง ความสามารถเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งการอนุรักษ์ การพัฒนา การใช้ประโยชน์จากคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน
5. สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการด้านการสะสมและบริการกองทุนและธุรกิจชุมชน ทั้งที่เป็นเงินตราและโภคทรัพย์เพื่อเสริมชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกในชุมชน
6. สาขาสวัสดิการ หมายถึง ความสามารถในการจัดสวัสดิการในการประกันคุณภาพชีวิตของคนให้เกิดความมั่นคงทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม
7. สาขาศิลปกรรม หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานทางด้านศิลปะสาขาต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม ทัศนศิลป์ คีตศิลป์ เป็นต้น
8. สาขาการจัดการองค์กร หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการดำเนินงานองค์กรชุมชนต่าง ๆ ให้สามารถพัฒนาและบริหารองค์กรของตนเองได้ตามบทบาทหน้าที่ขององค์กร เช่น การจัดการองค์กรของกลุ่มแม่บ้าน เป็นต้น
9. สาขาภาษาและวรรณกรรม หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานเกี่ยวกับภาษาทั้งภาษาถิ่น ภาษาโบราณ ภาษาไทยและการใช้ภาษา ตลอดทั้งด้านวรรณกรรมทุกประเภท

10. สาขาศาสนาและประเพณี หมายถึง ความสามารถในการประยุกต์และปรับใช้ หลักธรรม คำสอนทางศาสนาความเชื่อและประเพณีดั้งเดิมที่มีคุณค่าให้เหมาะสมต่อการประพฤติปฏิบัติให้บังเกิดผลดีต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม เช่น การถ่ายทอดหลักธรรมทางศาสนา การบวชป่า การประยุกต์ประเพณีบุญประเพณีประเพณีต่างๆ เป็นต้น

11. สาขาการศึกษา หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดการอบรมเลี้ยงดูการบ่มเพาะ การสอนสั่ง การสร้างสื่อ และอุปกรณ์การวัดความสำเร็จ

กล่าวโดยสรุป ลักษณะและประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นคือ มีลักษณะเป็นรูปธรรมและนามธรรมอันเกิดจากการสั่งสมความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการถ่ายทอดจากบุคคลและสถาบันต่าง ๆ ในท้องถิ่น โดยมีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานจะมีลักษณะจำกัดเฉพาะถิ่น มีความเป็นสากลมุ่งการมีชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติและมีความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับชีวิต

แนวคิดและหลักการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาหลักสูตร

รัตนะ บัวสนธ์ (2535: 7) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ 2 ลักษณะ คือครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของปราชญ์ท้องถิ่น โดยใช้หลักสูตรท้องถิ่นที่ได้รับการพัฒนาหลักสูตรแล้ว ปราชญ์ท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเอง

ศิริพงษ์ นวลแก้ว (2540: 73) ได้เสนอแนวคิดและแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษาไว้หลายแนว ได้แก่ แนวคิดที่ควรคัดเลือกกิจกรรมหรือเนื้อหาสาระของภูมิปัญญาชาวบ้านที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและผู้เรียนไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการพัฒนาหลักสูตร แนวคิดที่ควรเชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือเจ้าของภูมิปัญญาในด้านต่าง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แนวคิดที่โรงเรียนควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมชุมชน โดยนำนักเรียน คณะครู เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของท้องถิ่น การนำภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ในการเรียนการสอน ควรดำเนินการใน 3 ลักษณะ คือ ควรศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร ควรกำหนดแผนปฏิบัติงานของโรงเรียนและแนวคิดสุดท้าย คือ โรงเรียนควรติดต่อประสานงานเพื่อขอสนับสนุนจากหน่วยงานหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องพยายามปรับปรุงหลักสูตรให้สามารถนำภูมิปัญญาชาวบ้านเข้ามาใช้ พร้อมจัดกิจกรรมการเรียนการสอนติดตามสนับสนุนการดำเนินงานและประเมินผลการปฏิบัติงานควบคู่กับการจัดทำเอกสารเผยแพร่และยกย่องเชิดชูเกียรติเจ้าของภูมิปัญญาชาวบ้านด้วย

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540: 46-48) ได้กล่าวว่า ธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์ต้องมีการพัฒนาการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา โดยมีกระบวนการหรือแนวทาง ดังนี้ 1. การเรียนรู้ด้วยการลองผิดลองถูก ทำให้มนุษย์ต้องใช้ปัญญาขบคิดแก้ปัญหาได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ 2. เรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำใน

สถานการณ์สิ่งแวดล้อมที่มีอยู่จริง การเรียนและสะสมประสบการณ์จริงปฏิบัติจริงที่ส่งต่อถึงชนรุ่นต่อไปในแบบค่อยเป็นค่อยไป จนกลายเป็นแบบธรรมเนียมหรือวิถีปฏิบัติ 3. การถ่ายทอดความรู้ การเรียนรู้จากการทำจริงพัฒนาส่งต่อแต่รุ่นหลังด้วยการสาธิตการสั่งสอนด้วยการบอกเล่า การสร้างองค์ความรู้ไว้เป็นลายลักษณ์อักษร 4. การเรียนรู้โดยพิธีกรรมเป็นการต่อยอดความเชื่อ กรอบศีลธรรมจรรยาของกลุ่มชนแนวปฏิบัติและความคาดหวัง 5. การเรียนรู้โดยผ่านด้านศาสนา หลักธรรมคำสอน ศิลและวัตรปฏิบัติ พิธีกรรม กิจกรรมทางสังคมที่มีวัดเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ที่มีส่วนยกย่องภูมิปัญญาที่เป็นอุดมการณ์แห่งชีวิต 6. การแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกลุ่มคนที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายกว้างขวาง การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตลอดเวลาในสังคมไทย 7. ครูพักลักจำเป็นกระบวนการเรียนรู้ในทำนองแอบเรียน แอบเอาอย่าง แอบลองทำดูเป็นการเฝ้าดูอย่างเงียบ ๆ แต่เป็นแนวทางแสวงหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพแนวทางหนึ่ง

รุ่ง แก้วแดง (2543: 230-232) ได้กล่าวถึงแนวทางการนำภูมิปัญญาไทยกลับสู่ระบบการศึกษาไทยไว้ว่า ภูมิปัญญาไทยมีความสำคัญสำหรับสังคมไทยจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนานำไปใช้ และถ่ายทอดกันต่อไปเพื่อมิให้สูญหายไปจากวิถีชีวิตของคนไทยกระบวนการที่จะทำให้ภูมิปัญญาไทยฟื้นคืนชีพกลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้งก็คือ กระบวนการศึกษาฉะนั้นสิ่งที่เราต้องช่วยกันคิดก็คือต้องนำภูมิปัญญากลับสู่ระบบการศึกษาไทย โดยใช้วิธีการสอนที่มีลักษณะเหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบันหลายอย่าง เช่น การสอนทอผ้า การสอนรำ การสอนดนตรี ซึ่งลักษณะพิเศษสอดคล้องกับหลักการสอนแบบใหม่ คือเป็นการสอนแบบตัวต่อตัวหรือเป็นรายคนเป็นการสอนด้วยความรักเป็นการสอนโดยการปฏิบัติและเป็นการสอนจากของจริง

สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน หมายถึงสิ่งที่ชาวบ้านคิดขึ้นได้เอง ซึ่งได้มาจากประสบการณ์และความเฉลียวฉลาดของชาวบ้าน รวมทั้งความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งและนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหา เป็นเทคนิควิธีเป็นองค์ความรู้ของชาวบ้านทั้งทางกว้างและทางลึกที่ชาวบ้านคิดเอง ทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตในท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย จากการศึกษาข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงทำให้มีแนวคิดถึงการอนุรักษ์ว่าจุฬาของชุมชนวัดพระศรีอารยให้คงอยู่สืบต่อไปคู่กับชุมชน

ว่าวในไทย

กำเนิดดั้งเดิมของว่าว

ว่าวเป็นเครื่องเล่นที่มีมาแต่ดึกดำบรรพ์ ศิลปะการอาศัยกระแสลมที่ส่งโครงสร้างเบาๆ ซึ่งมีขนาดและรูปร่างแตกต่างกันติดด้วยกระดาษหรือผ้าให้ขึ้นไปลอยอยู่ในอากาศ มนุษย์รู้จักว่าว มาเป็นระยะเวลา 400 ปีก่อนคริสตกาลหรือประมาณกว่า 2,500 ปีมาแล้ว ซึ่งในสมัยนั้นมักทำว่าวเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนหรือรูปทรงสามเหลี่ยมส่วนหัวเป็นรูปครึ่งวงกลมและมักติดแถบที่หางเพื่อให้เกิดการถ่วงดุลเช่นเดียวกับลูกตุ้มนาฬิกา

ในประเทศไทย มีหลักฐานเป็นหนังสือที่กล่าวอ้างถึงเรื่องว่าว ทั้งที่เป็นว่าวไทยและว่าวต่างชาติหลายชาติ เช่น ญี่ปุ่น จีน อินเดีย ชื่อหนังสือ ตำนานว่าวพินัน ตำราผูกว่าว วิธีชักว่าวฯ ผู้แต่งคือ พระยาภิรมย์ภักดี มีเนื้อหาโดยสรุปดังนี้

ในประเทศญี่ปุ่น มีการเล่นว่าวมาตั้งแต่โบราณ ว่าวที่เล่นกันเป็นว่าวภาพต่าง ๆ แต่ว่าวลักษณะที่ทำเป็นแผงสี่เหลี่ยม นิยมเล่นกันมากกว่าแบบอื่น ซึ่งตรงกับในตำนานบางเล่มของญี่ปุ่น ที่กล่าวว่าเมื่อประมาณ 600 ปีมาแล้ว ชาวญี่ปุ่นซึ่งอาศัยอยู่บนเกาะแห่งหนึ่ง ได้ช่วยกันทำว่าวตัวหนึ่งเป็นว่าวรูปแผงสี่เหลี่ยม มีขนาดใหญ่โตมาก สามารถพาคน ข้ามไปอีกเกาะหนึ่งได้

ในประเทศจีน ถือว่าเป็นแหล่งกำเนิดของอารยธรรมมาแต่สมัยโบราณ ชาวจีนถือเอาวันที่ 9 เดือน 9 เป็น "วันว่าว" ผู้ชายทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ ทุกชนชั้นต่างชวนกันไปเล่นว่าวตามเนินใกล้ๆ บ้าน โดยมีหลักฐานระบุว่า จีนมีการเล่นว่าวมาก่อนสมัยพุทธกาลแล้วและเป็นต้นแบบของว่าวหลายประเทศในภูมิภาคตะวันออกรวมทั้งประเทศไทย ชาวจีนรู้จักประดิษฐ์ว่าวเป็นรูปภาพต่าง ๆ ได้หลายชนิด เช่น ว่าวโป๊ยก็๊ก (แปดเหลี่ยม) ว่าวถั่ง ว่าวผีเสื้อ ว่าวตะขาบ ว่าวแมงดาทะเล ว่าวภาพเหล่านี้เมื่อชักขึ้นสู่ท้องฟ้า ลมจะปะทะส่วนปีกและหางของว่าวให้ส่ายหรือสะบัดพลิ้วไปมาทำให้เด็ก ๆ ชอบกันมาก

ในประเทศอินเดียประเทศที่รวมชนชาติต่าง ๆ หลายเผ่าพันธุ์จึงมีการเล่นว่าวที่แตกต่างกันชาวฮินดูมีการเล่นว่าวก่อนเผ่าพันธุ์อื่นและมีว่าวชนิดหนึ่งเรียกว่า"ว่าวหงาว"เป็นว่าวที่นับว่าสำคัญอย่างยิ่งเพราะถือกันว่าเป็นว่าวที่กำหนดโชคชะตาของบ้านเมืองเมื่อบ้านเมืองเกิดภัยพิบัติขึ้นกษัตริย์ก็จะโปรดให้ชักว่าวหงาวนี้ขึ้นสู่ท้องฟ้า แล้วโปรดให้ประกอบพิธี เรียกว่า พระราชพิธีเสียดเคราะห์โตกของบ้านเมือง สำหรับพิธีเอาว่าวขึ้นเสียดทายของไทยที่มีในสมัยสุโขทัย หรือที่ปรากฏหลักฐาน อยู่ในหนังสือพระราชพิธี 12 เดือน สันนิษฐานว่าคงได้ต้นแบบมาจากพิธีดังกล่าวนี้

ในประเทศเกาหลีใต้ มีแม่ทัพคนหนึ่งมีวิธีปลุกขวัญกำลังใจทหารของตนเองด้วยการชักว่าวขึ้นสู่ท้องฟ้าโดยผูกไหมไฟติดไปกับว่าวด้วยเมื่อข้าศึกเห็นก็เข้าใจผิดคิดว่าเป็นดาวดวงใหญ่เป็นสัญญาณของสวรรค์ที่ส่งมาช่วยเหลือหรือปกป้องรักษาฝ่ายตรงข้ามทำให้ข้าศึกเสียกำลังใจนอกจากนี้

แม่ทัพอีกคนหนึ่งคิดใช้ว้าวให้เกิดประโยชน์ในการวัดระยะเป็นคนแรกโดยการใช้สายว้าวที่มีสายลวดผูกติดอยู่เป็นเครื่องวัดความกว้างของลำธารสายหนึ่งทำให้รู้ตำแหน่งศูนย์กลางของสะพานที่ทอดข้ามไปได้ (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 2555b)

การเล่นว้าวในสมัยสุโขทัย

การเล่นว้าวของไทยนั้นไม่ปรากฏหลักฐานว่าเริ่มมีมาตั้งแต่ตอนใดต้องอาศัยการสันนิษฐานในสมัยโบราณก่อนสร้างกรุงสุโขทัยชาวไทยได้อพยพมาจากทางทิศใต้ของประเทศจีนเข้ามาอยู่ทางตอนเหนือของภาคพื้นเอเชียอาคเนย์ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมหลายอย่างของไทยคล้ายกับจีนในหนังสือ เอนไซโคลพีเดียบริทานิกา ได้กล่าวว่าจีนเป็นชาติที่นิยมเล่นว้าว มาตั้งแต่สมัยโบราณ ฉะนั้น จึงพออนุมานได้ว่าก่อนสมัยสุโขทัย คนไทยคงรู้จักว้าวและวิธีนำว้าวขึ้นสู่ท้องฟ้ามาแล้วเช่นกัน

ต่อมาในสมัยสุโขทัยมีหลักฐานที่สามารถอ้างอิงได้ว่าคนไทยคงรู้จักเล่นว้าวมาแล้วคือหนังสือพงศาวดารภาคเหนือ มีข้อความกล่าวถึงพระร่วงว่า "...พระยาร่วงนั้นคะนองนัก มักเล่นเบี้ยและว้าว ไม่ถือตัวว่าเป็นท้าวพระยา เสด็จไปไหนก็ไปคนเดียว..."และการชักว้าวของพระร่วงยังทำให้เกิดเหตุการณ์ที่ยุ้งยากอีกด้วยคือ ว้าวขาดลอยไปตกที่เมืองตองอู อีกหลักฐานหนึ่ง คือ ในหนังสือตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ มีข้อความกล่าวถึงว้าวว่า "...เดือนยี่ถึงการพระราชพิธีบุษยามภิเษกเถลิงพระโคกนัลยงเป็นนักษัตรฤกษ์หมุ่ นางในได้ดูชูดชักว้าวห่าว ฟังสำเนียงว้าวร้องเสนาะลั่นฟ้าไปทั้งทิวาราตรี..." หลักฐานการเล่นว้าวในสมัยสุโขทัยจากที่ปรากฏอยู่ในหนังสือที่กล่าวมา จึงพออนุมานได้ว่าเป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน คือ ทำว้าวเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ ปลอ่ยให้ขึ้นไปลอยอยู่บนท้องฟ้าแบบว้าวเงิน ส่วนการชักว้าวนั้น มักทำในพิธีนักษัตรฤกษ์หรือพิธีเรียกลม (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 2555b)

การเล่นว้าวในสมัยอยุธยา

สมัยอยุธยามีหลักฐานกล่าวถึงว้าวไว้หลายแห่ง เช่น ในกฎหมายเตียรบาล ซึ่งตราขึ้นในรัชสมัยสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 ห้ามมิให้ผู้ใดเล่นว้าวข้ามพระราชวังและในจดหมายเหตุของมองซิเออร์ เดอ ลาลูแบร์ ราชทูตฝรั่งเศสซึ่งพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ส่งมาเพื่อเจริญพระราชไมตรีกับไทย ในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมื่อ พ.ศ. 2230 มีใจความสรุปได้ว่าการเล่นว้าวในเมืองไทยเป็นการเล่นเพื่อสนุกสนานและเป็นที่นิยมกันในหมู่เจ้านายและขุนนาง แต่ไม่ทราบว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมทางศาสนาหรือไม่ ทั้งนี้ ว้าวของพระเจ้ากรุงสยามนั้นได้ชักขึ้นไปลอยอยู่บนท้องฟ้าทุก ๆ คืนเป็นเวลา 2 เดือน ตลอดฤดูหนาว

ในสมัยกรุงศรีอยุธยามีเรื่องเล่าต่อ ๆ กันมาว่าเมื่อครั้งที่สมเด็จพระเพทราชาปราบดาภิเษกขึ้นเป็นพระมหากษัตริย์ ปรากฏว่าเจ้าเมืองนครราชสีมาไม่ยอมสวามิภักดิ์ คงตั้งตนแข็งเมืองอยู่จึงโปรดให้ยกกองทัพขึ้นไปตีครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2232 แต่ไม่สามารถตีแตกได้เพราะชาวเมืองช่วยกันป้องกันเมืองไว้ ในปีต่อมาจึงโปรดให้ยกทัพไปตีเมืองนครราชสีมาอีกครั้งในครั้งนั้นแม่ทัพนายกอง

องได้คิดอุบายเผาเมืองโดยให้ทหารชักว่าวจุฬาผูกหม้อดินดำที่มีสายชนวนติดอยู่ ปล่อยให้ลอยอยู่เหนือเมือง นครราชสีมา เมื่อชักว่าวขึ้นแล้ว จึงจุดชนวน ทำให้หม้อดินเป็นลูกเป็นไฟตกลงไปไหม้บ้านเรือนภายในเมือง เมื่อชาวเมืองและทหารซึ่งรักษาหน้าที่อยู่บนกำแพงเมืองเห็นไฟไหม้ลูกกลมติดกันหลายแห่งก็แตกตื่นตกใจไม่เป็นอันรักษาหน้าที่กองทัพกรุงศรีอยุธยาจึงยกทัพเข้าตีเมืองได้

เรื่องเล่าอีกเรื่องหนึ่งที่กล่าวไว้ ในหนังสือลัทธิธรรมนิยมต่าง ๆ มีเนื้อหาเกี่ยวกับหน้าที่ของตำรวจสมัยอยุธยาตั้งข้อความว่า "ถ้าทรงว่าวเพลาเข้าเพลาเย็นนั้นเจ้ากรมปลัดกรมผู้อยู่เวรเข้ามาคอยกราบทูลพระกรุณาด้วยลมกลล่อมอ่อน ถ้าเสด็จไปทรงว่าวเจ้ากรมปลัดกรมซึ่งอยู่เวรประณมมือแห่งเสด็จไปถึงลานว่าว เข้าเฝ้าคอยรับสั่ง ครั้นวังราว (คือวังรอก) เรียกหัวหมื่นตัวสี่ ตำรวจเลขขึ้นไปวังราวและเกณฑ์ให้คอยเค่าสายป่าน ถ้าพานว่าวปักเป้าติดเข้ามานั้นให้เอาบัญญัติกราบทูลพระกรุณาตามชื่อทุกครั้ง"

ตามข้อความที่ได้กล่าวมา สันนิษฐานได้ว่า คนไทยเล่นว่าวเป็นกีฬามาตั้งแต่สมัยอยุธยา แต่ไม่สามารถค้นหาหลักฐานที่ยืนยันได้ว่า มีนายสนาม และมิกติกาหรือระเบียบแบบแผนในการเล่นที่พอนำมาอ้างอิงได้คือฝ่ายหนึ่งชักว่าวจุฬาอีกฝ่ายหนึ่งชักว่าวปักเป้าและเล่นคว่ำกันฝ่ายว่าวจุฬามีการวังรอก เพื่อให้สายป่านว่าวปักเป้าติดจำปา ส่วนการพนันว่าวถือเป็นเรื่องธรรมดาเพราะกีฬาชนิดนี้ เชื่อกันว่าถ้าไม่มีการพนันกันแล้ว ก็จะไม่เร้าใจผู้เล่น และการเล่นก็คงไม่มีความสุข

หลักฐานจากในหนังสือส่วนใหญ่กล่าวว่า การเล่นว่าวในสมัยโบราณมักเล่นกันในหน้าหนาว คือ มักเล่นว่าวในขณะที่มีลมหนาวซึ่งพัดจากทิศเหนือไปสู่ทิศใต้ ในระหว่างเดือนพฤศจิกายนถึงกุมภาพันธ์ ทิศทางของว่าวที่ลอยอยู่ในอากาศ แต่เดิมนั้นจะลอยจากทิศเหนือไปทิศใต้ แต่ปัจจุบันนิยมเล่นกันในฤดูร้อนประมาณเดือนมีนาคมถึงมิถุนายน โดยเฉพาะในกรุงเทพฯ ทิศทางของว่าวจึงเป็นจากทิศใต้ไปทิศเหนือโดยต้องอาศัยลมตะเภา ซึ่งก็คือ "ลมว่าว" ในปัจจุบันนั่นเองตั้งข้อความที่กล่าวไว้ชัดเจน หนังสือคำให้การชาวกรุงเก่า ว่า "...เดือนอ้าย (ซึ่งตรงกับเดือนธันวาคม) มีพิธีแครงว่าวหง่าว เรียกลม..." และในหนังสือ ปฐม ก กา ซึ่งเป็นหนังสือแบบเรียนเก่า ก็มีคำกล่าวที่ยืนยันว่า การเล่นว่าวในสมัยโบราณ คงเล่นกันในหน้าหนาว คือ "...ลมว่าวหนาวกล้า ต้องห่มผ้าผวย..." เป็นต้น

ปัจจุบันชาวบ้านทางภาคเหนือและภาคอีสานยังนิยมเล่นว่าวกันในฤดูหนาวคือเริ่มตั้งแต่มิถุนายน 12 เป็นต้นไป จนถึงปลายเดือนยี่หรือต้นเดือน 3 ที่ไม่มีลมหนาว การที่คนไทยนิยมเล่นว่าวกันในหน้าหนาวแต่เดิมนั้นเพราะในหน้าหนาวลมแรง สามารถส่งว่าวให้ลอยขึ้นไปในอากาศได้เกือบทั้งวัน

ในภาษามอญ คำว่า "ว่าว" แปลว่า หนาว ฉะนั้น คำว่า "ลมว่าว" ในภาษาไทยทั้งในสมัยสุโขทัยและอยุธยาคงหมายถึง ลมหนาว ดังนั้นแต่เดิมนั้นคำว่า "ว่าว" คงมาจากภาษามอญ เพราะมีความหมายที่เกี่ยวข้องเนื่องด้วยการละเล่นในหน้าหนาว หากพิจารณาว่า เหตุใดไทยจึงยืมภาษามอญมาใช้เรียกว่าว ซึ่งมีเหตุผลที่ชาวมอญเคยมีอิทธิพลในแถบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา เมื่อชาวไทยอพยพเข้ามา

อยู่ในดินแดนที่มอญปกครองอยู่ ก็ได้รับเอาภาษาและวัฒนธรรมบางอย่างของมอญมาและคำว่า "ว่าว" ก็คงรับเข้ามาใช้ในภาษาไทย (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 2555b)

การเล่นว่าวในสมัยรัตนโกสินทร์

การเล่นว่าวนิยมเล่นกันเรื่อยมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยสมัยอยุธยาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้นโดยเฉพาะในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว คงมีผู้นิยมเล่นกันมากจนทางการต้องออกประกาศใน จ.ศ. 1217 (พ.ศ. 2398) ให้ระมัดระวังการเล่นว่าว ดังข้อความต่อไปนี้ "ว่าว" เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่คนไทยสมัยโบราณทุกชนชั้นนิยมเล่นกัน ..พระยาเพชรปาดิรับพระบรมราชโองการใส่เกล้าฯ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ สั่งว่า ให้นายอำเภอบำรุงประภาคารข้าราชการและราษฎรที่เป็นนักเลงว่าวเอาว่าวขึ้นก็ให้เล่นแต่ตามท้องสนามหลวงที่ว่างเปล่าไม่ห้ามปรามดอกให้เล่นเถิดแต่อย่าให้สายป่านว่าวไปผูกเกี่ยวข้องพระมหาปราสาท พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ซ่อฟ้าใบระกา พระมหามณเฑียร พระที่นั่งในพระบรมมหาราชวัง พระบวรราชวัง และซ่อฟ้าใบระกาวัดวาอารามให้หักพังได้ ถ้าผู้ใดชักว่าวไม่ระวัง ให้สายป่านพาดไปผูกต้องของหลวงและวัดวาอารามให้หักพังยับเยินไป จะเอาตัวเจ้าของว่าวเป็นโทษตามรับสั่ง..."

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่ากีฬาว่าวอย่างที่เล่นกันอยู่ในปัจจุบันนี้เพิ่งเริ่มมีกฎเกณฑ์ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แต่ก่อนไม่ปรากฏว่าเล่นกันอย่างมีระเบียบแบบแผน มีกติกาหรือมีนายสนามรับผิดชอบควบคุมความเรียบร้อย นอกจากนี้ การเล่นว่าวแต่เดิมก็ไม่ได้เล่นที่ท้องสนามหลวงเพราะทางราชการสงวนไว้สำหรับเป็นสถานที่ประกอบพระราชพิธีโดยเฉพาะสนามว่าวในสมัยนั้นจึงอยู่ในที่ต่าง ๆ กัน ตามแต่ตกลงกันระหว่างนายสนามและผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ต่อมาใน พ.ศ.2440 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าฯ ให้รื้อกำแพงพระบรมมหาราชวังด้านทิศเหนือ ซึ่งยื่นออกมาทางสนามหลวงออกแล้วสร้างกำแพงใหม่ โดยร่นเขตพระบรมมหาราชวังเข้าไป พื้นที่ของสนามหลวงจึงเป็นรูปวงกลม และมีถนนตัดผ่านให้รถวิ่งได้โดยรอบ นอกจากทำให้บ้านเมืองสวยงามแล้ว สนามหลวงยังกว้างขวางกว่าเดิม และไม่มีสิ่งกีดขวางกลางสนามเหมือนแต่ก่อน ทำให้เล่นว่าวสะดวกยิ่งขึ้น และพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้แข่งขันว่าวพนันที่ท้องสนามหลวงได้ ในปีนั้น พลโท พระยาสุโขทัย (ทัต ศิริสัมพันธ์) เป็นนายสนาม นักเล่นว่าวพนันจึงนิยมนำว่าวมาแข่งขันเพิ่มขึ้น

การเล่นว่าวพนันในช่วงนั้น จึงเป็นกีฬาที่สนุกสนานอย่างยิ่ง เมื่อถึงฤดูแข่งขันว่าวพนันประชาชนจะไปชมกันทุกเพศทุกวัยท้องสนามหลวงจึงเป็นที่ชุมนุมของนักเล่นว่าวพนันจากหลายๆ แห่งในพ.ศ.2448 เมื่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จฯ ผ่านท้องสนามหลวงทอดพระเนตรเห็นนักเล่นว่าวกำลังแข่งขันกันอยู่อย่างสนุกสนานครีครื้นก็ทรงพอพระทัยจึงมีพระราชกระแสรับสั่งให้นักเล่นว่าวพนันนำว่าวไปแข่งขันกันหน้าพระที่นั่ง ณ สนามพระราชวังสวนดุสิต หรือสนามสวนดุสิต โดยกำหนดเขตให้ว่าวจุฬาอยู่หน้าสนามเสือป่าส่วนเขตว่าวปักเป้าให้อยู่ในแนว

กำแพงสวนดุสิตผู้ชนะการแข่งขันแต่ละวันได้รับพระมหากษัตริย์คุณ พระราชทานพวงมาลัย โดยทรงสวมให้เพื่อเป็นเกียรติ สำหรับว่าวจุฬานั้นได้รับพระราชทานผ้าแพรปักพระปรมาภิไธยย่อ จปร. ติดที่ตัวว่าว ผ้าแพรมี 3 สี คือ สีทอง สีชมพู และสีทับทิม ส่วนว่าวปักเป้าได้รับดอกจันทน์ 3 สีเหมือนกัน

ในระหว่างการแข่งขันมีแต้รงและพิณพาทย์บรรเลงเพลงต่าง ๆ ทำให้ครึกครื้นยิ่งขึ้นเช่นว่าวกำลังติดพันกันเป็นที่น่าตื่นเต้น ปีพาทย์บรรเลงเพลงเหาะ แต้รงก็ทำเพลงเซ็ด หรือเมื่อว่าวจุฬาประคบว่าวปักเป้าหมุนลงไปในแต่ละครั้งก็บรรเลงเพลงโอด ทำให้สนามสวนดุสิตเป็นสนามแข่งขันว่าวที่ครึกครื้น และสนุกสนานกว่าสนามแห่งอื่น ๆ ต่อมาเมื่อมีการจัดแข่งขันว่าว ซึ่งถ้ายทองพระราชทาน รัชกาลที่ 5 ได้โปรดเกล้าฯ ให้พระเจ้าอนงยาเธอ กรมหลวงดำรงราชานุภาพ แก้ออกกฎข้อบังคับการเล่นว่าวที่เคยมีอยู่ก่อนแล้วให้รัดกุมยิ่งขึ้น

การคิดคะแนนในการแข่งขันว่าวในสมัยนั้น เป็นการคิดคะแนนจากการที่ว่าวจุฬาและว่าวปักเป้า ต่อสู้กันจนเกิด อาการเข้าร้าย (หมายถึง ส่วนใดส่วนหนึ่งของว่าวจุฬา และว่าวปักเป้าหักหรือขาดจากกัน) แต่สำหรับว่าวจุฬา แม้มีอาการเข้าร้าย แต่ถ้าสามารถนำว่าวปักเป้าเข้ามายังแดนตนเองได้ ก็จะได้รับพิจารณาให้คะแนนเช่นเดียวกันกับว่าวปักเป้าเพราะถือว่าการต่อสู้ที่ดุเดือด การให้คะแนนลักษณะนี้ได้นำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการต่อสู้ระหว่างว่าวจุฬา และว่าวปักเป้า ซึ่งอาจทำให้เกิดการสมยอมกันของว่าวปักเป้าและว่าวจุฬาการแพ้-ชนะจะบันทึกอยู่ในใบให้คะแนนของว่าวสมัยรัชกาลที่ 5 ว่าวปักเป้าที่มีชื่อเสียงมาก คือ ว่าวของพระภริมย์ภักดี (ชม เศรษฐบุตร) ซึ่งเป็นบิดาของพระยาภริมย์ภักดี (บุญรอด เศรษฐบุตร)

การเล่นว่าวที่สนามสวนดุสิตได้ดำเนินไปอย่างสนุกสนานเพียง 2 ปีเท่านั้นก็ต้องล้มเลิกไปอีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากรัชกาลที่ 5 ไม่ทรงว่างจากพระราชกิจเมื่อไม่มีการเล่นว่าวที่สนามสวนดุสิต นักเล่นว่าวจึงกลับไปเล่นกันที่ท้องสนามหลวงโดยมีนักเล่นว่าวที่มีฝีมือดีทั้งว่าวจุฬาและว่าวปักเป้ามารวมชุมนุมเล่นกันอย่างคับคั่ง

ในช่วงแรกมีผู้นำว่าวเข้าแข่งขันพร้อมเพรียงกันดีแต่เนื่องจากนักเล่นว่าวที่มีฝีมือดีมีกรุมคว่ำแต่ว่าวหน้าใหม่ ทำให้ผู้ที่เพิ่งเข้ามาเล่นใหม่ ๆ ค่อย ๆ หายไปคงเหลือแต่นักเล่นว่าวคนเดิม ๆ ทำให้การเล่นว่าวกร่อยลงไปจนในที่สุดการเล่นว่าวที่ท้องสนามหลวงก็จำต้องเลิกไปแต่ยังมีผู้ที่เล่นว่าวจำนวนหนึ่งซึ่งเล่นว่าวพนันได้แยกย้ายกันไปเล่นตามสถานที่อื่น ๆ จนกระทั่ง พ.ศ. 2450 มีพระราชกระแสรับสั่งห้ามเล่นว่าวพนันซึ่งถ้ายทองอันเป็นถ้ายพระราชทาน

ในปลาย พ.ศ. 2467 นักเล่นว่าวพนันขอให้พระยาภริมย์ภักดีจัดการแข่งขันว่าวและเป็นนายสนาม พระยาภริมย์ภักดีจึงวางข้อบังคับการแข่งขันว่าวพนันขึ้นใหม่ โดยเรียกชื่อว่า "ระเบียบการและกติกาว่าวแข่งขัน ใน พ.ศ. 2467" ซึ่งกำหนดหน้าที่ของนายสนามและข้อห้ามทั้งฝ่ายว่าวจุฬาและว่าวปักเป้า ตลอดจนระเบียบการนับคะแนนแต้มแข่งขันและระเบียบอื่น ๆ อีกหลายอย่างการแข่งขันว่าวพนันในปีนั้นมีการจัดกันที่ท้องสนามหลวงมีผู้นำว่าวไปลงชื่อแข่งขันจำนวนมากจนนายสนามไม่

สามารถจัดให้เล่นพร้อมกันได้ต้องแบ่งเวรผลัดเปลี่ยนกันเล่นในแต่ละวัน วันอาทิตย์ที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2467 ซึ่งเป็น "วันกาชาด" สมเด็จพระมาตุจฉาเจ้าสว่างวัฒนา พระบรมราชเทวี องค์สภานายิกาแห่ง สภากาชาดสยามเสด็จมาประทานรางวัลแก่เจ้าของว่าวภาพที่ชนะการประกวด ภายในงานนายสนาม ได้จัดให้ประลองฝีมือกัน ระหว่างว่าวจุฬาและว่าวปักเป้า ผู้ที่ชักว่าวทั้ง 2 ฝ่าย มีฝีมือยอดเยี่ยมฝ่าย ว่าวจุฬามีสมเด็จพระเจ้าน้องยาเธอเจ้าฟ้ายุคลทิฆัมพรกรมหลวงลพบุรีราเมศวร์เป็นผู้ทรงชักเองฝ่าย ว่าวปักเป้าได้แสดงความสามารถว่าและล่อหลอกเป็นที่สนุกสนานครึกครื้นของผู้ชมเป็นอย่างมาก โดยมีพระยาภิรมย์ภักดีเป็นนายสนามครั้งแรก

พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเห็นว่ากีฬาว่าวเป็นกีฬากลางแจ้งของไทยมาแต่โบราณ ควรส่งเสริมให้ดำรงอยู่สืบไป ดังนั้น ในปลาย พ.ศ. 2467 โปรดเกล้าฯ ส่งว่าวจุฬาที่มี เครื่องหมายลูกศรสีเขียว 3 ดอกติดที่อกว่าว ซึ่งนักเล่นว่าวเรียกเครื่องหมายนี้ว่า "สามศร" เข้าร่วม แข่งขันด้วย นอกจากนี้ยังมีว่าวจุฬาสายสำคัญของสมเด็จพระเจ้าพี่ยาเธอ เจ้าฟ้ายุคลทิฆัมพร กรมหลวงลพบุรีราเมศวร์ ติดเครื่องหมาย "ดาวทอง" เข้าร่วมขันอีกสายหนึ่ง ทำให้สนุกสนานครึกครื้น กว่าทุกปี โดยมีข้าราชการพ่อค้าและประชาชน เข้าชมการแข่งขันว่าวพนันกันจนแน่นขนัด ดังนั้นท้อง สนามหลวงจึงคราคร่ำไปด้วยประชาชนทุกเพศทุกวัยการแข่งขันครั้งนั้นได้ดำเนินมาด้วยความ ครึกครื้นจนเสร็จสิ้นรอบแรก ในวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2470 ต่อมาในวันที่ 6 เมษายน ปีเดียวกัน พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวได้เสด็จฯ พร้อมด้วยสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พระบรม ราชนี และสมเด็จพระศรีสุวรินทร์ราบรมราชเทวี พระพันวัสสามาตุจฉาเจ้า ประทับ ณ ปรำพิธิ ท้องสนามหลวง ทอดพระเนตรการแข่งขันว่าวพนันและโปรดเกล้าฯ พระราชทานรางวัลให้แก่ผู้ที่ชนะ การแข่งขัน (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 2555b)

ว่าวไทย

ในอดีตได้มีการกล่าวอยู่ในพงศาวดารเหนือว่า พระร่วงทรงเล่นว่าวอย่างไม่ถือพระองค์ว่า เป็นท้าวพระยาในสมัยกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. 1893 – 2300) ก็มีการเล่นว่าวกันมากถึงกับมีกฎหมายเฑียร บาล ห้ามมิให้ประชาชนเล่นว่าวทับพระราชวัง ต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ก็มีการเล่นว่าวดังเช่น ในสมัย เช่นในรัชกาลที่ 5 ก็โปรดให้ใช้สถานที่ในพระราชวังดุสิต และสนามเสือป่าเป็นที่เล่นว่าวจุฬา กับปักเป้า เป็นต้น ว่าวของไทยที่สร้างขึ้นเล่นกันเป็นโดยทั่วไปมีอยู่ 4 ชนิดด้วยกัน คือ ว่าวอีลุ่ม ว่าว ปักเป้า ว่าวจุฬา และว่าวตุ้ยตุ้ย

ว่าวอีลุ่ม

มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน มีไม้ไผ่เป็นโครงสองอันคือ ออก และปีกอกจะสั้นกว่าปีกเล็กน้อย กระจาดที่ใช้ปิดทาบลงบนโครงนี้ คือกระจาดว่าว ซึ่งบางเป็นพิเศษ ส่วนปลายของปีกทั้งสองข้างจะติดพู่กระจาดเพื่อช่วยในการทรง



ตัว ในขณะที่ว่าวลอยอยู่ในอากาศ มีหางสำหรับถ่วงน้ำหนักป้องกันไม่ให้ว่าวสายไปมา

ว่าวปักเป้า

มีลักษณะเช่นเดียวกับว่าวอีลุ่ม แต่ทว่ามีส่วนโครงที่เป็นปีกจะแข็งแรงกว่าปีกของอีลุ่มมาก จึงต้องมีหางที่ทำด้วยผ้าเป็นเส้นยาวถ่วงอยู่ที่ส่วนกัน เมื่อชักขึ้นไปลอยอยู่ในอากาศแล้วจะไม่ลอยอยู่เฉยๆจะสายตัวไปมาน่าดูมากและเมื่อถูกคนชักกระตุกสายเชือกป่านตามวิธีการแล้ว มันจะเคลื่อนไหวโฉบเฉี่ยวไปมาทำทางต่าง ๆ ตามต้องการ



ว่าวจุฬา

มีลักษณะเป็น 5 แฉก ประกอบเป็นโครงขึ้นด้วยไม้ 5 อัน นักเลงว่าวจะเสาะหาไม้ไผ่สีสุกที่มีปล้องยาวเรียวยาว เรียกว่า “เพชรไม้” มาเหลา อันกลางเรียกว่า “อก” เหลาปลายเรียวยาวทำ 1 อัน อีก 2 อัน ผูกขนานตัวปลายให้จรดกันเป็นปีก และอีก 2 อัน เป็นขาว่าว เรียกว่า “ขาบก” จากนั้นจึงด้ายเป็นตารางตลอดตัวว่าว เรียกว่า “ผูกสัก” แล้วใช้กระดาษสาปิดทับลงบนโครง สำเร็จเป็นว่าวจุฬา ถ้าหากไม่ถูกสัดส่วนแล้ว ว่าวจะไม่อาจลอยตัวขึ้นได้เลย



ว่าวคู่ยุดย

มีรูปร่างแบบเดียวกับว่าวจุฬาแต่ขาบกเป็นรูปเดียวกับปีก ติดอยู่ซ้อนกัน ส่วนบนใหญ่ส่วนล่างจะเล็ก สุดตัวตอนล่างมีไม้ขวางอีกอันหนึ่ง สำหรับผูกหาง ซึ่งมีสองหางช่วยในการทรงตัวเมื่อลอยขึ้นไปอยู่ในอากาศ ส่วนบนของหัว ไม้อันที่เป็นอกยื่นออกมาในราวหนึ่งคืบ เป็นเดือยในลักษณะสี่เหลี่ยมเพื่อเสียบที่ทำเสียง ซึ่งเป็นคันทันเหมือนที่ทำกระสุนหรือธนู ทำด้วยไม้ไผ่ เจาะรูให้เป็นสี่เหลี่ยม กึ่งกลางคันทันให้พอดีกับเดือยสี่เหลี่ยมที่ยื่นออกมา ตัวกลางที่ทำให้เกิดเสียงนั้น ใช้ไม้ไผ่หรือหวายเส้นโตๆ เหลาให้เป็นแผ่นบาง ๆ แล้วเอาปลายเชือกสองข้างผูกติดกับปลายคันทัน เมื่อติดเครื่องทำเสียงนี้แล้วก็จัดการให้ว่าวขึ้นไปลอยอยู่บนอากาศ ไม้ไผ่หรือหวายแผ่นบาง ๆ ที่ถูกขึงอยู่นั้น เมื่อสายลมมาปะทะ ก็จะมีเสียงดังตุ๋นตุ๋นอยู่ตลอดเวลา ว่าวนี้ทำเล่นกันตามชนบท โดยมากพระเป็นผู้ทำ นิยมชักขึ้นในเวลากลางวัน (สารานุกรมเสรี, 2562)



ว่าวจุฬา

ว่าวจุฬาถือเป็นว่าวเอกลักษณ์ประจำชาติไทย เดิมเรียกว่า ว่าวกุลา มีลักษณะคล้ายดาวห้าแฉก ผูกคอซุงที่อก ไม่มีหาง มีอาวุธคือ จำปา และ ลูกตี่ง อาจมีขนาดยาวถึง 2 เมตร บ้างสันนิษฐานว่ามีอิทธิพลมาจากว่าวรูปดาวของอินเดีย ว่าวจุฬา ทำจากไม้ไผ่ซี่กหนา 5 ชั้น เหลาให้เรียว คือ ไม้อก 1 ชั้น ไม้ปีก 2 ชั้น ไม้ขาบ 2



ชั้น ป่านที่ใช้กับว่าวจุฬา คือ ป่านสีเกลียว ที่มีความเหนียวและคงทน มีรูปร่างเหมือนดาว 5 แฉก หรือมะเฟืองผ่าฝาน สามารถบังคับให้เคลื่อนไหวในท่าต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่ว และสง่างาม กีฬาวา่วพนันถือว่าว่าวจุฬาเป็นว่าวตัวผู้ ใช้เล่นตัดสินแพ้-ชนะกับว่าวปักเป้า ซึ่งถือเป็นว่าวตัวเมีย ว่าวจุฬามีอาวุธประจำตัวติดอยู่ตรงสายว่าว เรียกว่า จำปา ใช้สำหรับเกี่ยวเหนียง หางและสายป่านของว่าวปักเป้า หากว่าวจุฬาเกี่ยวเหนียง หรือสายป่านว่าวปักเป้าได้ ๒ รอบ ว่าวปักเป้าจะพ่อนไม่ออก

การทำว่าว

การทำว่าวแต่ละตัวจะเป็นว่าวประเภทใดและขนาดใดประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ คือวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำว่าว ได้แก่ ไม้ไผ่ กระดาษสาบาง หรือผ้าเนื้อบาง เชือกป่าน กาวแป้งเปียก มีดเหลาไม้ไผ่ กรรไกรตัดกระดาษ ฟู่กันและสี ไม้ไผ่ที่ใช้ทำโครงว่าวจัดว่าเป็นวัสดุสำคัญ ควรเลือกใช้ไม้ไผ่สีสุกเพราะเป็นไม้ที่มีเนื้อหยุ่นเหนียว ไม้หักง่ายและสามารถตัดแต่งประกอบเป็นโครงว่าวรูปทรงต่าง ๆ ได้ดี



การผูกว่าวจุฬา วิธีการผูกว่าว

การผูกว่าวเริ่มจากการเหลาไม้ไผ่ให้ตรงได้ขนาดและลักษณะตามที่ต้องการเพื่อขึ้นรูปโครงว่าวที่สำคัญคือ ไม้อก ซึ่งเป็นแกนหลักของโครงว่าว หากไม้ไผ่คด ให้นำมาอิงกับเตา หรือใช้ไฟลน แล้วทาด้วยน้ำตาลปึก ใช้ไม้หน้าสามทำเป็นตะขอ คอยตัดให้ไม้ตรง นอกจากไม้อกแล้วยังมีไม้ปีกว่าวที่ตัดเป็นรูปทรงต่างๆ จากนั้น จึงนำโครงว่าวมาผูกเป็นตัวว่าวตามทีออกแบบไว้ แล้วติดกระดาษให้ตึง การติดกระดาษควรทำในตอนกลางคืนหรือตอนเช้า เพราะอากาศไม่ร้อนจัดเพื่อป้องกันการขยายตัวของกระดาษ สุดท้ายจึงระบายสีสันทนบนตัวว่าวให้สวยงาม



การผูกสายซุงว่าวแผงสายซุงเป็นสายป่าน 2 สายที่ผูกติดกับไม้อกว่าว 2 จุดเป็นรูปสามเหลี่ยม เพื่อนำมาต่อกับสายว่าวอีกทีหนึ่งสายซุงมีประโยชน์ช่วยประคองตัวว่าวให้ต้านลมได้ดี ไม่

เสียการทรงตัว ผู้ที่ฝึกเล่นว่าวครั้งแรกควรใช้ว่าวที่ผูกสายซุงเท่ากัน ว่าวจึงจะขึ้นตรง และหน้าแขนง ทำให้ว่าวลอยนิ่งบังคับง่าย เมื่อเล่นว่าวจนชำนาญแล้วก็อาจเปลี่ยนวิธีผูกสายซุงแบบกินหน้า เพื่อให้ว่าวขึ้นผงดัด และโฉบพลิกแพลงไปมา การผูกสายซุงถ้าผูกกินหน้ามากเกินไป อาจทำให้ว่าวเสียหลักเรียกว่า ว่าวแฉลบ หัวปักดินได้



การผูกสายซุงว่าวปักเป้าการผูกสายซุงว่าวภาพเป็นการผูกสายซุงว่าวอีกลักษณะหนึ่ง โดยใช้เชือกคอกซุงจำนวน 8-10 เส้น ผูกให้ว่าวเอียง 60 องศา ว่าวจะขึ้นในลักษณะเหมือนเครื่องบิน โดยลมจะดันด้านล่างให้ปะทะกับแผงว่าว ทำให้ว่าวสามารถขึ้นได้

การเล่นว่าว

หากเล่นคนเดียวเวลาจะขึ้นว่าวให้เอาว่าววางราบบนพื้นโดยหันหัวว่าวมาด้านคนชักระยะห่างจากตัวประมาณ 2-3 เมตร แล้ววิ่งไปพร้อมกับกระตุกผ่อนสายป่านว่าวไปเรื่อย ๆ ว่าวจึงจะขึ้นได้ แต่ถ้าเล่นกัน 2 คน ให้แบ่งเป็นคนส่งว่าว และคนชักสายป่านว่าว คนส่งว่าวให้ยืนด้านใต้ลม ระยะห่างประมาณ 10-15 เมตร โดยตั้งหัวว่าวขึ้นรอกระแสนลม แล้วส่งว่าวขึ้นไปคนชัก



ว่าวให้กระตุกและผ่อนสายป่าน จนว่าวขึ้นสูงติดลมบนจึงถ้อยไวนิ่งๆหรือบังคับว่าวให้ส่ายไปส่ายมาตามความชำนาญของผู้เล่น ถ้าต้องการให้เกิดความสนุกตื่นเต้น อาจหัดทดลองกระตุกว่าวและผ่อนเชือกในช่วงของการกระตุก ว่าวจะปักหัวลงมาให้กระตุกใหม่อีกครั้ง ทำให้เกิดความสนุกมากขึ้น

ประเภทของว่าว

ว่าวแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ประเภทแรก คือ ว่าวแผง ซึ่งเป็นว่าวที่ไม่มีความหนา มีแต่ส่วนกว้างและส่วนยาว เช่น ว่าวจุฬา ว่าวปักเป้า ว่าวอีลุ่ม ว่าวรูปสัตว์ ว่าวประเภทที่ 2 คือ ว่าวภาพ เป็นว่าวที่ประดิษฐ์ให้มีลักษณะพิเศษ เพื่อแสดงแนวความคิด และฝีมือในการประดิษฐ์ ว่าวภาพยังแบ่งออกย่อย ๆ ได้ 3 ประเภท ได้แก่ ประเภทสวยงาม ความคิดสร้างสรรค์ และตลกขบขัน ว่าวภาพและว่าวแผงมีรูปทรงและสีสันท่าง ๆ กัน (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 2555b)

ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

ภูมิปัญญาการทำว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์นอกจากจะสร้างความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมความสัมพันธ์ของผู้คนในท้องถิ่นและเพื่อนบ้านใกล้เคียงชุมชนนี้จึงได้มีการฟื้นฟูและส่งเสริมการเล่นว่าวขึ้น พร้อมทั้งได้เชิญช่างที่มีฝีมือในท้องถิ่นและต่างถิ่นมาสอน



การทำว่าวจุฬาเพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาแขนงนี้ให้คงอยู่สืบไปว่าวจุฬาถือเป็นว่าวเอกลักษณ์ประจำชาติไทยเป็นว่าวที่นิยมเล่นว่าวจุฬานิยมเล่นกันในภาคกลาง มีลักษณะเป็น 5 แฉกหรือมะเฟืองผ่าฝาน ประกอบเป็นโครงขึ้นด้วยไม้ 5 อัน ไม้อันกลางเรียกว่า “อก” เหลาหัวท้ายให้ปลายเรียว ไม้อีก 2 อันผูกขนานตัวปลายให้จรดกันเป็นปีก และไม้อีก 2 อัน เป็นขาว่าวเรียกว่า “ขา กบ” ส่วนใหญ่นิยมใช้ไม้ไผ่สีสุก อายุประมาณ 3-4 ปี เพราะเนื้อไม้จะมีน้ำหนักเบา เหนียว ยืดหยุ่นสูง ไม้หักง่าย และมีเคล็ดว่าไม่ควรใช้ไม้ที่มีตำหนิ หรือเป็นรอยต่าง เพราะเนื้อไม้จะไม่เสมอกัน เป็นสาเหตุทำให้ว่าวลี้งตัวไม่ดี จากนั้นนำโครงว่าวมาซึ่งด้ายเป็นตารางตลอดตัวว่าว เรียกว่า “ผูกสัก” แล้วใช้กระดาษปิดทับลงบนโครง วิธีการทำข้างต้นอาจดูคล้ายทำได้ง่ายๆ แต่ในความเป็นจริงแล้วการทำว่าวนับเป็นภูมิปัญญาที่ผู้ทำจะต้องมีความอดทนมีสมาธิและเป็นงานที่ต้องใช้ความละเอียดอย่างยิ่ง เพราะหากทำไม่ถูกสัดส่วนแล้วว่าวอาจจะไม่สามารถลอยตัวขึ้นได้เลย หรืออาจจะลอยตัวขึ้นได้แต่เอียงซ้าย/ขวา หมุนควง และตกลงมาสู่พื้นในที่สุด ดังนั้น ช่างแต่ละคนจึงมีเคล็ดลับในการทำว่าวแตกต่างกันไป

สำหรับสูตรของช่างว่าววัดพระศรีอารีย์ซึ่งส่วนมากเป็นว่าวขนาดใหญ่ใช้ในการเรียนรู้และแข่งขันทั่วไปนิยมทำขนาดความยาวอก 84 นิ้วจะมีเคล็ดลับสำคัญอยู่ที่การกำหนดจุดตำแหน่งสำหรับทำโครงว่าวบนไม้อก 4 จุด คือ จุดผูกกันเข็ม จุดผูกปีกบน จุดกึ่งกลางระหว่างปีกและจุดกึ่งกลางระหว่างหัว รวมถึงการเหลาไม้ให้ได้ขนาดสัดส่วนที่ถูกต้องและเหมาะสมกับการใช้งานของไม้แต่ละชิ้น เพื่อให้ว่าวทรงตัวได้ดี นอกจากนี้ในการผูกโครงว่าวยังต้องระวัง “การผูกขา กบ” มากที่สุด เพราะหากผูกเอวทั้ง 2 ข้าง ไม่เท่ากันเพียงเล็กน้อยจะทำให้ปีกทั้งสองข้างกินลมไม่เท่ากันและว่าวจะเอียงได้

ที่สำคัญคือวิธีปิดกระดาษว่าวจะกระทำกันในตอนเข้ามืด หรือในเวลาากลางคืนเพราะอากาศจะชื้น ทำให้กระดาษว่าวไม่แห้งและดึงจึงปิดได้เรียบและสวยงาม (สถาบันอยุธยาศึกษา, 2557)

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการให้ผู้เรียนสามารถประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

ข้อมูลทั่วไปของอำเภอโพธาราม และตำบลบ้านเลือก จังหวัดราชบุรี

ประวัติความเป็นมาอำเภอโพธาราม

ตำบลโพธาราม เล่ากันว่า เมื่อสมัยก่อนประชาชนเรียกว่า " บ้านโพธิ์ตาตำ " การที่ได้รับนามว่า "บ้านโพธิ์ตาตำ " เพราะมีต้นโพธิ์ขนาดใหญ่ขึ้นอยู่เป็นหมู่ และใกล้หมู่บ้านของนายดำ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีตั้งอยู่ด้วยเลยเรียกกันติดปากว่า " บ้านโพธิ์ตาตำ " โดยสำเนียงของชาวจีนมักเรียก ถิ่นนี้ว่า " พอใจล้ำ " และชาวมอญเรียกว่า " โพธาราม " ต่อมาเมื่อสมัยจังหวัดราชบุรียังมีฐานะการปกครองแบบมณฑล พระภักดีดินแดน (พลอย วงศาโรจน์) ปลัดมณฑลราชบุรี ได้ดำเนินการปรับปรุงเขตและนามตำบลโดยเห็นว่าถิ่นนี้ มีต้นโพธิ์ และมีวัด (อาราม) ทางราชการจึงตั้งนามว่า " ตำบลโพธาราม " โพธาราม เดิมตั้งอยู่ที่ปากคลองบางโตนด ตำบลบางโตนด ฝั่งตะวันตก แม่น้ำแม่กลอง เรียกชื่อว่า แขวง ขึ้นอยู่กับจังหวัดราชบุรี ยกฐานะเป็นอำเภอเมื่อใดไม่ปรากฏหลักฐานต่อมา พ.ศ. 2436 ได้ย้ายที่ว่าการอำเภอจากปากคลองบางโตนด มาตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำแม่กลองปากตะวันออกเยื้องกับวัดเฉลิมอาสน์ ที่ตำบลโพธาราม ต่อมาได้ย้ายที่ว่าการอำเภอจากริมฝั่งแม่น้ำมาอยู่ที่บริเวณที่ตั้งปัจจุบัน เมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2495 ที่ตั้งของที่ว่าการอำเภอ ตั้งอยู่ถนนหน้าอำเภอ ตำบลโพธาราม ในเขตเทศบาลเมืองโพธาราม อยู่ห่างจากสถานีรถไฟโพธาราม ประมาณ 400 เมตร ห่างจากทางหลวงแผ่นดินสายเพชรเกษม (สายเก่า) ประมาณ 1.5 กิโลเมตร พื้นที่ มีเนื้อที่รวมทั้งสิ้น 394 ตารางกิโลเมตร

อาณาเขต

ทิศเหนือ ติดต่อกับอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี และอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี

ทิศใต้ ติดต่อกับอำเภอเมืองราชบุรี และอำเภอดำเนินสะดวก

ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอบางแพ จังหวัดราชบุรี และอำเภอเมืองนครปฐม

ทิศตะวันตก ติดต่อกับอำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี

ลักษณะภูมิประเทศ

ด้านทิศตะวันออกและตอนกลางของพื้นที่อำเภอ เป็นที่ราบลุ่ม พื้นที่ด้านทิศตะวันตกและตะวันตกเฉียงใต้ เป็นที่ราบ สูงมีภูเขาและเนินเขาอยู่ทั่วไปพื้นที่ที่เป็นเนินเขา ประมาณ 6.60 ตารางกิโลเมตร มีป่าไม้เบญจพรรณอยู่บ้างประปราย ลำน้ำที่สำคัญ มีแม่น้ำแม่กลองไหลผ่าน ต้นน้ำอยู่ในจังหวัดกาญจนบุรี ไหลผ่านท้องที่อำเภอโพธาราม ในตำบลชำระ สร้อยฟ้า คลองตาต โพธาราม ท่าชุมพล บางโตนด คลองข่อย และเจ็ดเสมียนผ่านอำเภอเมืองราชบุรี ลงสู่ทะเลที่จังหวัดสมุทรสงคราม

ประวัติความเป็นมาตำบลบ้านเลือก

เนื่องจากชาวบ้านมีความสามารถในการเลี้ยงม้าไว้ใช้งานและเป็นเครื่องบรรณาการแก่เจ้านายชั้นสูง เมื่อ รัชกาลที่ 5 เสด็จประพาส ทรงเห็นว่าม้าของชุมชนมีลักษณะดีสวยงาม จึงทรงคัดเลือกม้าจากชุมชนแห่งนี้เพื่อ เป็นม้าศึกหรือม้าสำหรับใช้ในราชการงานทั่วไปและเพื่อเป็นอนุสรณ์ความดีของชุมชน จึงได้ขนานนามว่า “บ้าน เลือกม้า” ต่อมาเรียก “บ้านเลือก” จนถึงปัจจุบันชุมชนบ้านเลือกถูกยกฐานะเป็นตำบลเมื่อ พ.ศ. 2400 มีทั้งหมด 9 หมู่บ้านและเป็นชุมชนดั้งเดิมดังนี้

หมู่ 1 บ้านวัดโบสถ์ ชุมชนลาวเวียง

หมู่ 2 บ้านดอนกลาง ชุมชนลาวเวียง(ขยายมาจากตำบลบ้านซ้อง)

หมู่ 3 บ้านขนุน ชุมชนลาวเวียง

หมู่ 4 บ้านปากวัด ชุมชนลาวเวียง

หมู่ 5 บ้านเตาเหล็ก ชุมชนลาวเวียง

หมู่ 6 บ้านหนองเต่าดำ ชุมชนลาวเวียง

หมู่ 7 บ้านหุบมะกล่ำ ชุมชนมอญ

หมู่ 8 บ้านหนองรีชุมชนลาวเวียง

หมู่ 9 บ้านพระศรีอารย์ ชุมชนไทยพื้นถิ่น (คนไทยดั้งเดิม)

พื้นที่

ตำบลบ้านเลือกเป็นพื้นที่ราบลุ่มชายแม่น้ำเหมาะแก่การทำนา ทำสวน มีคลองชลประทานส่งน้ำทั่วถึง มีถนนเพชรเกษมสายเก่าผ่านกลางตำบลเชื่อมต่อกับถนนเพชรเกษมสายใหม่ ลักษณะดินเป็นดินร่วนปนทราย

เขตพื้นที่

ทิศเหนือ จรดตำบลหนองโพ อำเภอโพธาราม ตำบลหนองอ้อ อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี

ทิศใต้ จรดตำบลบ้านซ้อง เทศบาลเมืองโพธาราม ตำบลคลองตากุด อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี

ทิศตะวันออก จรดตำบลหัวโพ อำเภอบางแพ จังหวัดราชบุรี

ทิศตะวันตก จรดตำบลคลองตากุด อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี

อาชีพ

อาชีพหลัก ทำนา ทำสวน ทำไร่ และเลี้ยงสัตว์อาชีพเสริม อุตสาหกรรมในครัวเรือน ทำตุ๊กตาผ้าขนสัตว์ ลูกประคบสมุนไพร ประดิษฐ์ของชำร่วย (สถาบันราชบุรีศึกษา, 2552)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

دنۇفل بۇنۇخوب (2557: 79-119) ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้โครงการ ระหว่างกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและกลุ่มปกติรายวิชาโครงการคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางลิ่ววิทยา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโครงการกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและ กลุ่มปกติ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของโครงการหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโครงการ ระหว่างกลุ่ม ร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน และกลุ่มปกติ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โครงการของกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและกลุ่มปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางลิ่ววิทยาที่กำลังศึกษาวิชาโครงการคอมพิวเตอร์ ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 กลุ่มๆละ 32 คน เท่ากัน จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม และการจับฉลาก ระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ จากการศึกษาวิจัยพบว่าผู้วิจัยได้ เสนอขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงการ 6 ขั้นตอน 1) ขั้นตอนการกระตุ้น 2) ขั้นตอนการกำหนดปัญหา 3) ขั้นตอนการวางแผน 4) ขั้นตอนการปฏิบัติ 5) ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการ 6) ขั้นประเมินผลการดำเนินการ พบว่า 1) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลัง เรียน ของนักเรียนที่เรียนโครงการกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน และกลุ่มปกติ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของโครงการหลังเรียนของ นักเรียนที่เรียนโครงการระหว่างกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและกลุ่มปกติ แตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 โดยมีผลสัมฤทธิ์ของโครงการหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มร่วมมือกัน เรียนรู้แบบผสมผสาน สูงกว่านักเรียนกลุ่มปกติ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ เรียนโครงการ พบว่า นักเรียนกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานมีความพึงพอใจรวมทุกด้านอยู่ใน ระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 และนักเรียนกลุ่ม ปกติมีความพึงพอใจรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.66

ปฤณัต นัจนฤตย์ (2553: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่ง อาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร ผลการวิจัยพบว่า 1. ควรมีหลักสูตรการ ออกแบบตกแต่งอาหารเป็นหลักสูตรฝึกอบรมควรเน้นการปฏิบัติการออกแบบอาหารตามสถานการณ์ จริงซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2. หลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารที่พัฒนาขึ้นมี หลักการ เน้นการสร้างรูปลักษณ์อาหารเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบอาหารที่มี ความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ วัตถุประสงค์ของหลักสูตรเพื่อพัฒนาบุคลากรด้านอาหาร โดยการเน้น

การปฏิบัติการมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นทัศนธาตุและหลักการศิลปะภาพขณะและบรรจุภัณฑ์ และการนำเสนอรูปลักษณะอาหาร 3. มีขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีรูปแบบ PLATE ประกอบด้วยขั้นตอนการเตรียมการ (P: Preparing) ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ (L: Learning) ขั้นตอนประเมินผล (A: Assessment) การลำดับเนื้อหาของการอบรม (T: Topic of content) และการเพิ่มความชำนาญ (E: Enhancements of professional skills) 4. ผลการประเมินหลักสูตร พบว่า

1. ความรู้การออกแบบตกแต่งอาหารหลังการเรียนบุคลากรธุรกิจอาหารมีความรู้ในการออกแบบตกแต่งอาหารสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .01
2. ความสามารถปฏิบัติการออกแบบตกแต่งอาหารหลังการเรียนบุคลากรธุรกิจอาหารมีความสามารถในการปฏิบัติออกแบบตกแต่งอาหารสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .01
3. ผลการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนบุคลากรธุรกิจอาหารอยู่ในระดับดีมาก
4. บุคลากรธุรกิจอาหารมีทัศนคติที่ดีต่อหลักสูตรและการออกแบบตกแต่งอาหาร เพราะได้ความรู้และแนวมุมมองใหม่เพิ่มมากขึ้น ได้เทคนิควิธีการช่วยออกแบบอาหารมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสร้างงานและนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน
5. ผู้เรียนและวิทยากรมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในระดับสูงและผู้เชี่ยวชาญรับรองผลว่าหลักสูตรมีความเหมาะสมในระดับสูง

สาธิตา สำเภาทอง (2553: บทคัดย่อ) ศึกษาศาสตร์พัฒนากิจกรรรมพัฒนาผู้เรียนโดยไขวของเลน พินบาน เพื่อส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ต่อไปนี้ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนครูใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมโดยไขวของเลนพินบาน ใหญ่เรียนลงมือปฏิบัติจริงและไขวความรูวิทยาศาสตร์บนพื้นฐานความเป็นไทย 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59 / 80.63 3) ผลการเรียนรู้เรื่องกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยไขวของเลนพินบานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยการพัฒนากิจกรรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยผลจากการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมีผลการเรียนรู้เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 2. นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ อยู่ในระดับดีมาก 3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับมากและเห็นว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ ทำให้นักเรียนมีความรู้และฝึกให้มีทักษะในการสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดีและมีการปรับปรุงด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการปรับเนื้อหาสาระให้กระชับขึ้น เน้นที่สำคัญและ

นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงรวมไปถึงการให้ใบงาน มีการปรับใบงานให้มีคำสั่งที่ชัดเจนมากขึ้น ทั้งนี้ต้องสามารถประเมินได้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์ของการเรียนรู้ด้วย ด้านการวัดและประเมินผลในด้านความสามารถในการปฏิบัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ไทย-พม่าสัมพันธ์ เกณฑ์ในการวัดกว้างมากเกินไปจึงปรับเกณฑ์ให้กระชับเข้าใจง่ายมากขึ้นเพื่อที่จะวัดได้ตรงจุดมากขึ้น ด้านความสามารถในการสร้างสรรค์การแต่งกาย นักเรียนบางคนขาดทักษะด้านการวาดรูป ดังนั้นครูอาจให้นักเรียนนำอุปกรณ์ เช่น ผ้า กระดาษสี มาตัด หรือสร้างเป็นแบบจำลองตามความคิดของตนเอง แทน

อัญชลี ครูททอง (2557: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาหลักสูตรงานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอคูบัวตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผลการวิจัยพบว่า 1.นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องเห็นความสำคัญให้พัฒนาหลักสูตรงานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอคูบัวตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นและเกิดจิตสำนึกรักและหวงแหนของที่มีอยู่ในท้องถิ่น มีความสามารถในการทำโครงการงานประดิษฐ์ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีครูผู้สอนและผู้รู้ในท้องถิ่นเข้าร่วมจัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผล 2. หลักสูตรงานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอคูบัวตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีเป้าหมายให้นักเรียนรู้และเข้าใจ หลักการ ทักษะพื้นฐานในการประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ มีสมรรถนะด้านความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์และมีเจตคติที่ดีต่อการประกอบอาชีพ เนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของผ้าทอคูบัว ขั้นตอนการทำโครงการงานประดิษฐ์ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวิธีสอนโครงการ หลักสูตรมีความเหมาะสมและสอดคล้อง โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 3. หลักสูตรงานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอคูบัวตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นำหลักสูตรไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรมราชินีนาถราชวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 24 คน ใช้เวลา 20 ชั่วโมง จัดการเรียนแบบโครงการ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอคูบัว นำนักเรียนไปศึกษานอกสถานที่ สืบค้นทางอินเทอร์เน็ต เก็บรวบรวมข้อมูล ร่วมกันอภิปราย นักเรียนทำโครงการงานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอคูบัวตามความสนใจ พบว่านักเรียนมีความตั้งใจรับผิดชอบและร่วมกันทำโครงการ 4. นักเรียนมีผลการเรียนรู้เรื่องประวัติและความเป็นมาของผ้าทอคูบัว โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี และมีความคิดเห็นต่อหลักสูตรงานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอคูบัวตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดในด้านการวัดและประเมินผล เนื่องจากเป็นการวัดผลและประเมินผลด้วยการปฏิบัติและใช้สถานที่จริงในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้

งานวิจัยต่างประเทศ

Hargerty (1970), อ้างถึงในสาธิตา สำเภาทอง (2553: 99) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น รัฐมิชิแกน เพื่อศึกษาระเบียบวิธีการจัดกิจกรรมนักเรียน และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องของกับโครงการการจัดกิจกรรมนักเรียน ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น รัฐมิชิแกน ได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมโรงเรียน และถือว่าเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการศึกษา แต่ลักษณะการดำเนินงานยังมีข้อบกพร่องอยู่ เช่น ผู้บริหารเป็นผู้ตัดสินใจและวางนโยบายควบคุม ในการบริหารด้านกิจกรรมนักเรียน แต่แนวโน้มในการจัดกิจกรรมนักเรียนจะประสบความสำเร็จถึงขั้นรวมวิชาการจัดกิจกรรมนักเรียนเขาไว้ในหลักสูตรและเปิดชั้นเรียนพิเศษ

Charles (1978), อ้างถึงในสาธิตา สำเภาทอง (2553: 99) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษา กิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายรัฐโอคลาโฮมา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 478 คน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบและหาความสัมพันธ์เกี่ยวกับการรวมกิจกรรมเสริมหลักสูตรของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าโรงเรียนส่วนใหญ่จัดโปรแกรมกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้ นักเรียนได้มี สอนรวม นักเรียนจำนวนมากได้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทกีฬาการรวมอภิปรายโตวาที และเป็นสมาชิกชุมนุมวิชาการต่าง ๆ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีส่วนรวมในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มีนักเรียนจำนวนหนึ่งไม่เข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร แต่มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูง กิจกรรมส่วนใหญ่ขาดงบประมาณ เวลาและการวัดผลประเมินผลรวมทั้งผู้บริหารเป็นผู้ตัดสินใจและวางนโยบาย ฝ่ายเดียว

สรุป

จากการศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารย์ อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยต้องศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการ ความจำเป็นของการจัดทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และต้องมีความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดีในการทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายความว่าถึง กิจกรรมเสริมเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ใช้องค์ความรู้ ทักษะและเจตคติ จากการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และโดยการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้น ต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคม

และสาธารณประโยชน์ โดยสามารถจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้หลากหลาย รูปแบบและวิธีการ โดยมี ขอบข่าย ดังนี้ 1) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในลักษณะเป็นกระบวนการเชิงบูรณาการโดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรม ตลอดจนสามารถ บูรณาการ ระหว่างกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ 2) เป็น กิจกรรมที่ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตาม ความแตกต่างระหว่าง บุคคล เน้นการให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชาความรู้ อาชีพ และการดำเนินชีวิต ที่ดีงาม ตลอดจนเห็น แนวทางในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ 3) เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกการทำ ประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะ ต่าง ๆ สนับสนุนค่านิยมที่ดีงามและเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 4) เป็นกิจกรรมที่ฝึกการ ทำงานและการให้บริการด้านต่าง ๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ ต่อตนเองและต่อส่วนรวม เพื่อเสริมสร้าง ความมีน้ำใจ ความเอื้ออาทร ความเป็นพลเมืองดี และ ความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และ สังคม

และจากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ มีกระบวนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยสามารถ สรุปขั้นตอนได้ดังนี้ คือ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและวิเคราะห์ข้อมูล 2) กำหนดจุดมุ่งหมายของ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) ออกแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) ตรวจสอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 5) ทดลองใช้ /แก้ไขปรับปรุง 6) นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปใช้จริง 7) ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 8) แก้ไขปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ศึกษาเรื่องแนวคิดการสอนโดยใช้โครงงาน จากแนวคิดของนัก การศึกษา จึงสรุปขั้นตอนการสอนโครงงานได้ว่า 1) ขั้นตอนการนำเสนอ กระตุ้นและการกำหนด ปัญหา 2) ขั้นตอนการวางแผน 3) ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4) ขั้นตอนการนำเสนอผลการ ดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน อันจะเป็นวิธีการที่ทำให้นักเรียนได้บรรลุวัตถุประสงค์ใน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิ ปัญญาท้องถิ่น ซึ่งโครงงานเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติด้วย ตนเอง ตั้งแต่ลงมือศึกษา ค้นคว้า อันจะทำให้เห็นนักเรียนได้แสดงทักษะความสามารถในการแก้ปัญหา การให้เหตุผล การสื่อสารและยังได้แสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในงานประดิษฐ์ว่าวจุฬา และ เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อนักเรียนได้เรียนรู้การอนุรักษ์ว่าวและต่อยอดงานประดิษฐ์ให้ เป็นงานที่สร้างรายได้ให้กับนักเรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คนเป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา(Research and Development : R&D) วิธีการวิจัยแบบก่อนทดลอง (Pre Experimental Designs) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว (One-Shot case study) โดยใช้ชั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ เป็นหน่วยการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้กำหนดรายละเอียดการดำเนินการวิจัย มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R₁:Research) : ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

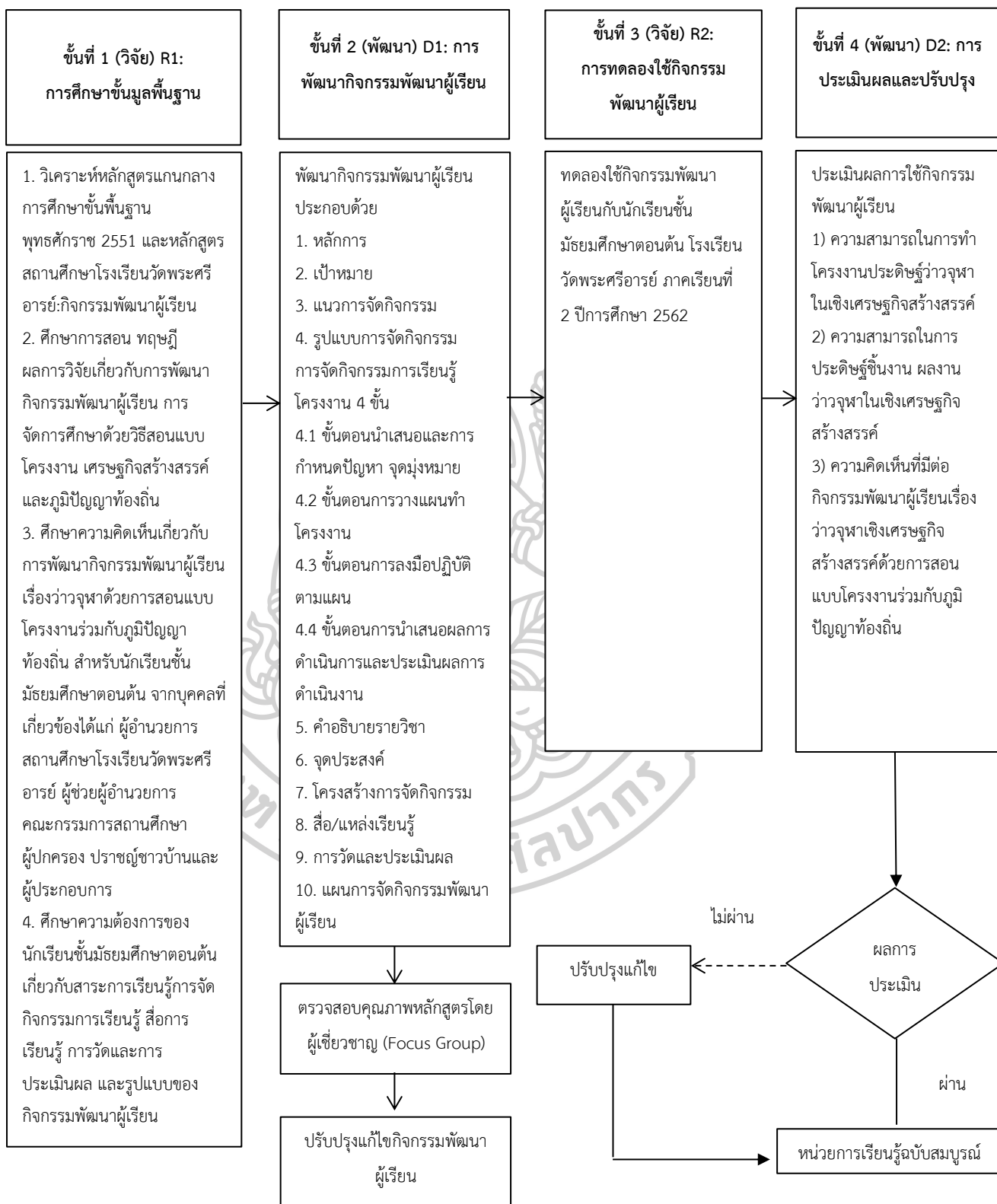
ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (D₁:Development) : พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (R₂:Research) : ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (D₂:Development) : ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบการวิจัย ดังแผนภาพที่ 3 ดังนี้





แผนภาพที่ 3 กรอบดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1:Research) : ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการ ความคิดเห็น ข้อมูลเกี่ยวกับว่าวจุฬา

วัตถุประสงค์

1. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์:กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. ศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงงาน เศรษฐกิจสร้างสรรค์และภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากบุคคลที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการ ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ปราชญ์ชาวบ้านและผู้ประกอบการ
4. ศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลและรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กลุ่มเป้าหมายผู้ตอบแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ดังนี้

1. ผู้อำนวยการโรงเรียน จำนวน 1 คน ผู้ช่วยผู้อำนวยการ จำนวน 1 คน คณะกรรมการสถานศึกษา จำนวน 1 คน ผู้ปกครอง จำนวน 1 คน ปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 1 คน และสถานประกอบการ จำนวน 1 คน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 30 คน โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยมีขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ในเรื่องกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับการจัดทำพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์
2. ศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงงาน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยศึกษาจาก เอกสาร
3. ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น จากบุคคลที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์

ผู้ช่วยผู้อำนวยการ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้านและผู้ประกอบการ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ในประเด็นเกี่ยวกับความสำคัญ และองค์ประกอบที่จำเป็นของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เนื้อหา กิจกรรมสื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4. ศึกษาความต้องการการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 30 คน เกี่ยวกับรูปแบบของหลักสูตร สาระการการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลโดยการใช้แบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยการใช้แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้างกับบุคคลซึ่งประกอบด้วย ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ จำนวน 1 คน ผู้ช่วยผู้อำนวยการ จำนวน 1 คน ผู้ปกครอง จำนวน 1 คน คณะกรรมการสถานศึกษา จำนวน 1 คน ประชาชนชาวบ้านจำนวน 1 คน และผู้ประกอบการ จำนวน 1 คน และแบบสอบถามกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน รวมทั้งสิ้น 36 คน โดยใช้เวลาเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าวประมาณ 1 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (Interview Form) ซึ่งเป็นแบบมีโครงสร้าง (Structured interview) แบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 2 แบบ ตามรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ได้แก่ ชื่อ เพศ อายุ อาชีพ

ตอนที่ 2 ประเด็นที่ใช้ในการสัมภาษณ์ 3 ประเด็นดังนี้ 1) ความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) รูปแบบและแนวทางในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4) รูปแบบการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิง

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า จุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การสร้างประเด็นแบบสัมภาษณ์ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. ศึกษาการสอน หลักการ ทฤษฎีจากหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวลเพื่อกำหนดเป็นโครงสร้างของเครื่องมือ และ ขอบเขตของเนื้อหา โดยขอแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3. สร้างแบบสัมภาษณ์ ตามขอบเขตเนื้อหาพฤติกรรมซึ่งบ่งที่กำหนด จากนั้นนำประเด็น สัมภาษณ์ ที่สร้างเสร็จ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมา ปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสัมภาษณ์ เสนอผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเสนอ ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรท้องถิ่น จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน รวมทั้งหมด จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณา ตรวจสอบคุณภาพ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการนำแบบประเมินค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาถึงความเห็นและให้ คະแนนเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขโดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+1 หมายถึง	แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
0 หมายถึง	ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
-1 หมายถึง	แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ให้นำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) จากสูตร (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 117)

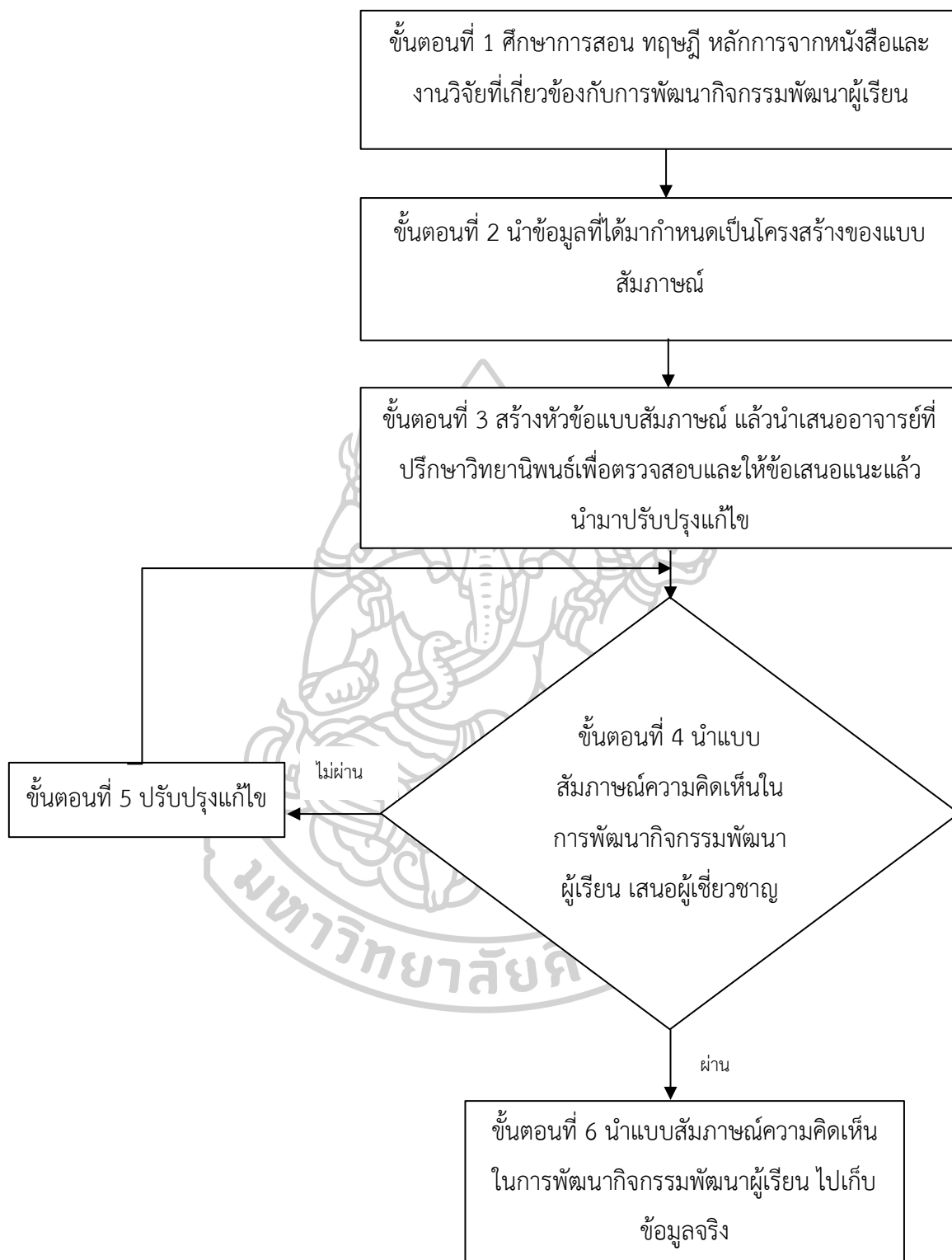
$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

IOC หมายถึง	ดัชนีความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม
$\sum R$ หมายถึง	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
N หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป จึงจะถือว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 177) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องที่คำนวณได้ มีค่า 1.00 แสดงว่าแบบสัมภาษณ์ มีความสอดคล้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะและให้ปรับปรุง โดยปรับข้อความให้ชัดเจน ใช้ภาษาที่กระชับ เข้าใจง่าย นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5. นำแบบสัมภาษณ์ มาการปรับปรุงแก้ไข โดยปรับข้อความให้ชัดเจน ใช้ภาษาที่กระชับ แล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือก่อนนำไปใช้

6. นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปเก็บข้อมูลจริงกับผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังแผนภาพที่ 4 ดังนี้



แผนภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ขั้นที่ 1 ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้าน และสถานประกอบการ เพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์เกี่ยวกับ 1) ความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุหาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) รูปแบบและแนวทางในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุหาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุหาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ 4) รูปแบบการวัดและประเมินผลการพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุหาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นที่ 2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเดินทางไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง กับผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ และผู้ช่วยผู้อำนวยการ โดยการสัมภาษณ์ เริ่มจากผู้วิจัยแนะนำตนเอง สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง ใช้คำถามที่ชัดเจน หลีกเลี่ยงคำถามที่ขึ้นาคำตอบหรือเป็นผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ จดบันทึก ขออนุญาต หากมีการบันทึกเสียงหรือถ่ายรูปในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ จากนั้นจัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ เกี่ยวกับความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุหาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 1 ฉบับ โดยการวิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไป โดยในตอนต้นที่ 1 วิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไปใช้สถิติค่าร้อยละ(%) ส่วนตอนที่ 2 และตอนที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอเป็นแบบเขียนพรรณนาความ

2. แบบสอบถาม(Questionnaire) จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่องความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า

จุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลทั่วไป เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ได้แก่ ชื่อ เพศ ระดับชั้น จำนวน 2 ข้อ

ตอนที่ 2 สอบถามความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่องความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกี่ยวกับเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัด ประเมินผล เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

การสร้างแบบสอบถาม

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามโดยมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาการสอน หลักการ ทฤษฎีจากหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวลเพื่อกำหนดเป็นโครงสร้างของเครื่องมือ และขอบเขตของเนื้อหา โดยมีประเด็นดังนี้ ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตอนที่ 2 ความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหา กิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 1) โรงเรียนจัดทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนต้องการเรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง 2) นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร 3) นักเรียนต้องการให้มีการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร 4) นักเรียนต้องการให้ใครมีส่วนร่วมในการประเมิน 5) นักเรียนต้องการให้มีการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ประกอบ กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใด 6) นักเรียนต้องการให้ผลงาน ชิ้นงาน ในเรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแบบใด และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

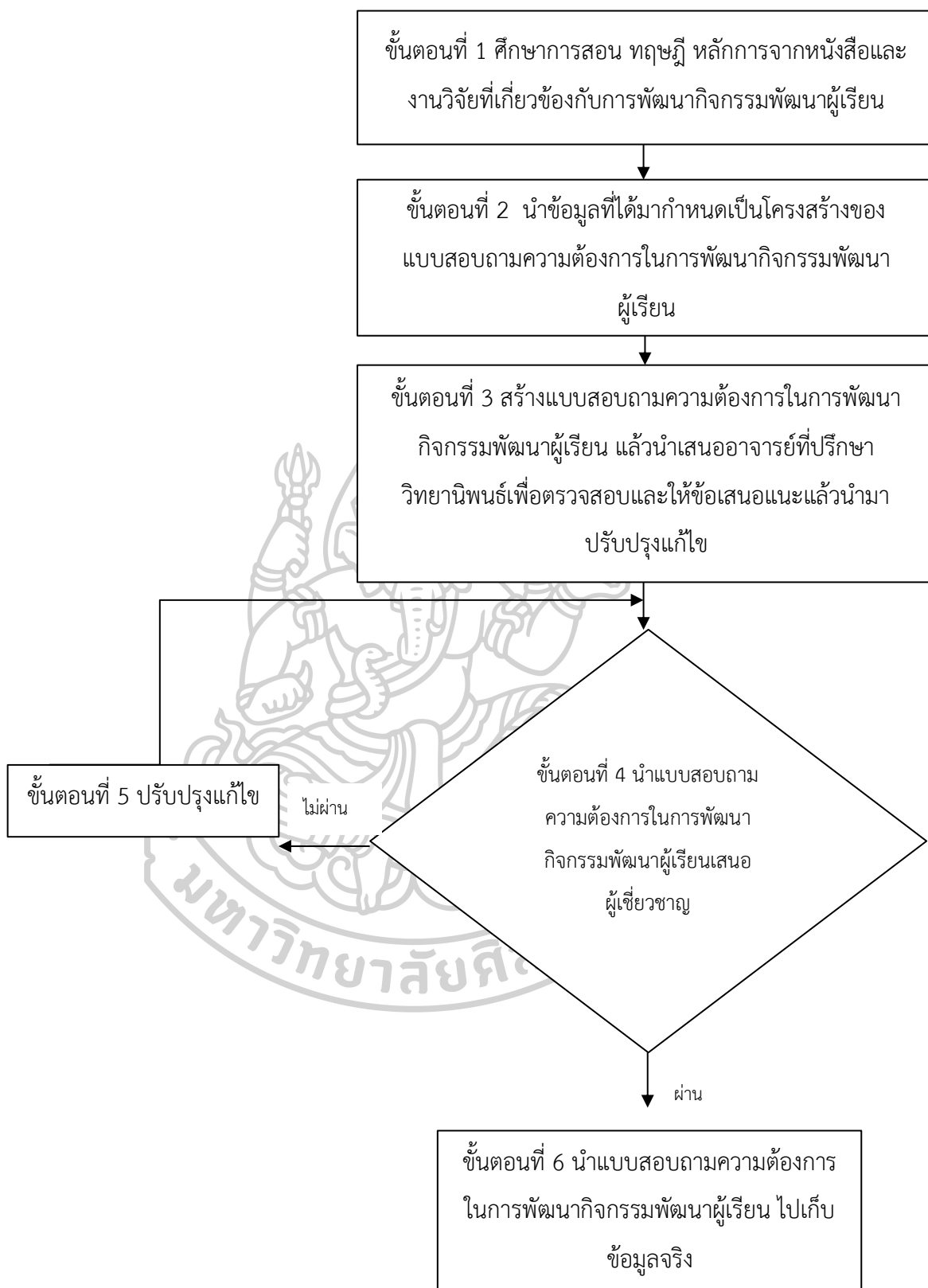
3. สร้างแบบสอบถามตามความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามขอบเขตเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ที่กำหนด จากนั้นนำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบ ให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสอบถามความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรท้องถิ่นจำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน รวมทั้งหมดจำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการนำใช้ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดเกณฑ์พิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ดังที่กล่าวไว้แล้วข้างต้น

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษาข้อมูลเพื่อสังเคราะห์เป็นการสอนในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

5. นำแบบสอบถามความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมาปรับปรุงแก้ไข โดยปรับปรุงการใช้ภาษาในข้อคำถามให้กระชับ ตรงประเด็น เข้าใจง่าย และปรับข้อคำถามให้ชัดเจนถึงว่าจู่หาท้องถิ่น จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6. นำแบบสอบถามความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปเก็บข้อมูลจริงกับนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยสรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามได้ ดังแผนภาพที่ 5 ดังนี้



แผนภาพที่ 5 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความต้องการในการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม

ขั้นที่ 1 ทำหนังสือถึงผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ เพื่อขออนุญาตให้นักเรียนตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบ เนื้อหา และการวัดการประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นที่ 2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับนักเรียนชั้นม.1-3 โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน โดยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้นักเรียนคนละฉบับและอธิบายข้อคำถามเพื่อให้ นักเรียนมีความเข้าใจที่ตรงกันในการตอบแบบสอบถาม

ขั้นที่ 4 รวบรวมแบบสอบถามที่ได้กลับคืนมา เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบ เนื้อหา และการวัดการประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปในตอนที่ 1 และตอนที่ 2 โดยการใช้สถิติค่าร้อยละ (%) และตอนที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ตารางที่ 6 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยจากขั้นตอนที่ 1

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย/เอกสาร	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรี อารักษ์กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารียในเรื่องกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องกับการจัดทำกรพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจหาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารียในเรื่องกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารียในเรื่องกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบวิเคราะห์เอกสาร	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. เพื่อศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงการ เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น	ศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงการเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนการจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงการเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนการจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงการเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบวิเคราะห์เอกสาร	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจหาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากบุคคลที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย ผู้ช่วยผู้อำนวยการ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครองประชาชน ชาวบ้านและผู้ประกอบการ	การสัมภาษณ์	ผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้าน สถานประกอบการ	แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	วิเคราะห์โดยใช้ - ค่าร้อยละ (%) - วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. เพื่อศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้อารักษ์ การวัดและการประเมินผล และรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	การสอบถาม	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดพระศรีอารีย จำนวน 30 คน	แบบสอบถามความต้องการในการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	วิเคราะห์โดยใช้ - ค่าร้อยละ (%) - วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (D₂ : Development) : พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ฉบับร่าง)
2. เพื่อประเมินแผนพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ฉบับร่าง)
3. เพื่อปรับปรุงแผนพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ฉบับร่าง)

กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 7 คน

วิธีการดำเนินการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการ การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยมีวิธีดำเนินการดังนี้ นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ขั้นตอนที่ 1 คือ ขั้นศึกษาข้อมูลพื้นฐานมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ 1. การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่าง 2. ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3. การปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่าง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่าง โดยผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 จากการวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การศึกษาความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวัดและการประเมินผล และข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่ผ่านการร่วมกันวิเคราะห์แล้วดำเนินการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่างที่ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย 1) สืบสานตำนานว่าวจุฬา 2) ประดิษฐ์จุฬาโบยบิน 3) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา

4) นิทัศน์ว่าจุฬาพระศรีอารีย์ และนำกิจกรรมฉบับฉบับร่างนำเสนอที่ประชุมผู้เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน

2. การหาคุณภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่าง เมื่อสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่างเสร็จต้องมีการดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนก่อนนำไปทดลองจัด โดยตรวจสอบด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องขององค์ประกอบของโครงร่างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 สร้างประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) สิ่งที่ต้องการตรวจสอบ คือส่วนประกอบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้แก่ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นการพิจารณาว่ามีความเหมาะสมกับสภาพปัญหาความจำเป็นกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือไม่และสอดคล้องกันหรือไม่ เพียงใด

2.2 ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คนมาร่วมกันสนทนากลุ่มในครั้งนี้ จากนั้นผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่าง โดยนำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่างที่พัฒนาขึ้นไปตรวจสอบก่อนนำไปทดลองจัด โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสม แล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

2.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นว่ามีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือไม่ และตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความสอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือไม่

2.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน ตรวจสอบเกี่ยวกับความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นว่าสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการหรือไม่

2.2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของการประเมินผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.2.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน ตรวจสอบเกี่ยวกับความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นว่าสอดคล้องกับข้อมูลท้องถิ่นหรือไม่

2.2.5 ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมว่าสอดคล้องกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์หรือไม่

2.3 ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ในวันศุกร์ ที่ 7 มิถุนายน 2562 เวลา 10.00 น. ณ ห้องประชุมบัณฑิตภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพ คือ ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วยความคิดเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับองค์ประกอบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อพิจารณาความถูกต้อง เหมาะสมและตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน



ภาพการสนทนากลุ่ม (Focus group)

3. การปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่าง นำผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฉบับร่างของผู้เชี่ยวชาญ จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) มาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีประสิทธิภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังต่อไปนี้

1. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยการสนทนาในประเด็นเกี่ยวกับความเหมาะสม และความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มมาวิเคราะห์ เพื่อทำการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งกลุ่มบุคคลที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน โดยได้กำหนดประเด็นการสนทนากลุ่มเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ร่วมสนทนา

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การสร้างประเด็นการสนทนากลุ่ม โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาการสอน หลักการ ทฤษฎีจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขั้นที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวล เพื่อกำหนดเป็นประเด็นโครงสร้างของ เครื่องมือ และขอบเขตของเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ โดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

ขั้นที่ 3 สร้างประเด็นสนทนากลุ่มตามขอบเขตเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ ได้แก่ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน ที่กำหนดจากนั้นนำประเด็นสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 4 นำเครื่องมือประเมินสนทนากลุ่มเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 5 คน โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้าน วิศวกรรมจำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณา ตรวจสอบคุณภาพ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการนำแบบประเมินค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินสนทนากลุ่มไปให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาลง ความเห็นและให้คะแนนเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขโดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- | | | |
|----|---------|---------------------------|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง |

แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) จากสูตร (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 177)

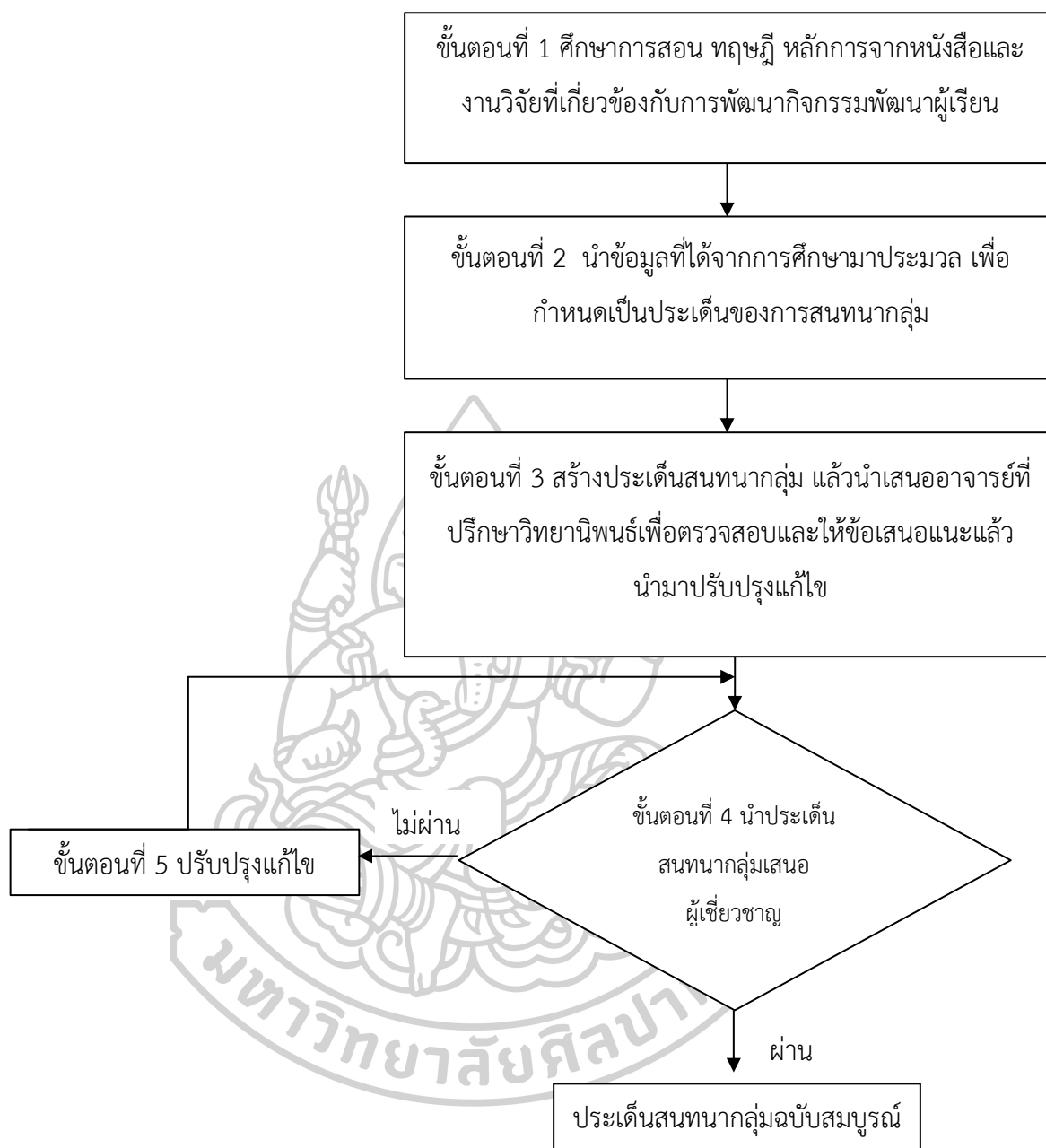
$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

- | | | |
|----------|---------|--|
| IOC | หมายถึง | ดัชนีความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม |
| $\sum R$ | หมายถึง | ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด |
| N | หมายถึง | จำนวนผู้เชี่ยวชาญ |

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป จึงจะถือว่ามีความ สอดคล้อง เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 177) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ที่คำนวณได้ มีค่า 1.00 แสดงว่าแบบประเมินสนทนากลุ่ม มีความสอดคล้องและเหมาะสม สามารถ นำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะและให้ปรับปรุง โดยปรับข้อความให้ชัดเจน ใช้ภาษาที่ กระชับ เข้าใจง่าย นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วให้อาจารย์ ที่ปริญญาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นที่ 5 นำประเด็นสนทนากลุ่มมาปรับปรุงแก้ไข โดยปรับข้อความ ให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และครอบคลุมมากขึ้น จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นที่ 6 นำประเด็นสนทนากลุ่ม ไปดำเนินการสนทนากลุ่ม โดยสรุปขั้นตอนการสร้าง ประเด็นสนทนากลุ่ม ดังแผนภาพที่ 6 ดังนี้



แผนภาพที่ 6 แสดงขั้นตอนการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม

การดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

1. ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) กำหนดประเด็นสนทนากลุ่มเกี่ยวกับความคิดเห็นในเรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีผู้จดบันทึกการสนทนากลุ่ม (Note Taker) จำนวน 2 คน และผู้ช่วยเหลือ (Assistants) จำนวน 1 คน

2. กำหนดผู้ร่วมสนทนากลุ่ม (Discussion) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้ร่วมสนทนาในครั้งนี้เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงงาน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน

3. ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) กำหนดประเด็นสนทนากลุ่มเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไป ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เป็นผู้สังเกตการณ์ในการจัดสนทนากลุ่ม

4. เริ่มการสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยแนะนำผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มและคณะของผู้วิจัย สร้างบรรยากาศความเป็นกันเองและขออนุญาตบันทึกเสียง จากนั้นจึงชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสนทนาในกลุ่มครั้งนี้ เกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

5. เริ่มการสนทนากลุ่มตามประเด็นสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยเป็นผู้นำประเด็นมาตั้งคำถามในการสนทนากลุ่มให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มทุกคนได้แสดงความคิดเห็นในแต่ละประเด็น จากนั้นผู้วิจัยทำการสรุปประเด็นในแต่ละประเด็นอีกครั้ง เพื่อสร้างความเข้าใจตรงกันและควบคุมระยะเวลาในการสนทนากลุ่มให้เป็นไปตามที่กำหนด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

5.1 หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดกิจกรรม และรูปแบบการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสมดี และให้ปรับจำนวนชั่วโมงให้สอดคล้องกับเนื้อหาต่าง ๆ ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ เช่น การประดิษฐ์ควรรเพิ่มจำนวนเป็น 6 ชั่วโมง และให้จัดกลุ่มนักเรียนชั้นม.1-3 เป็นคณะชั้น เพื่อช่วยในการดำเนินงานสำเร็จตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และ เป้าหมายให้เปลี่ยนเป็นจุดมุ่งหมาย และให้เป็นรายชื่อ รายละเอียด หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดกิจกรรม และรูปแบบการจัดกิจกรรม ต้องไปสู่เป้าหมายเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ได้

5.2 คำอธิบายรายวิชา ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพิ่มการนำเสนอผลงานการจัดนิทรรศการลงในคำอธิบายรายวิชา

5.3 การเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ปรับให้สอดคล้องกับหลักการและเป้าหมาย

5.4 โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ปรับเวลาให้เหมาะสม เน้นที่การปฏิบัติงานการประดิษฐ์และสอดคล้องกับเนื้อหา

5.5 สื่อประกอบกิจกรรม การวัดและประเมินผล ควรระบุให้ชัดเจนว่ามีการใช้สื่ออะไรประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนบ้าง และแบ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ บุคคล การประเมินผลและการวัดผลควรครบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ KPA และปรับเกณฑ์ต่าง ๆ ให้ชัดเจน

5.6 แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสมสอดคล้อง ปรับการใช้ภาษา ควรมุ่งเน้นที่นักเรียนเป็นผู้ลงมือทำ และปรับชื่อหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องมุ่งตรงที่หน่วยการเรียนรู้

5.7 แบบประเมินความสามารถในการทำโครงงานการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปรับภาษาให้กระชับและเข้าใจง่าย

5.8 แบบประเมินความสามารถประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น ปรับภาษาให้กระชับและเข้าใจง่าย



ภาพการสนทนากลุ่ม (Focus group)

6. เมื่อผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มแสดงความคิดเห็นครบทุกประเด็นคำถาม ผู้วิจัยได้กล่าวขอบคุณพร้อมทั้งมอบของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มและปิดการสนทนากลุ่ม
7. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและจัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอเป็นแบบเขียนพรรณนาความเรียง

2. แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การสร้างและตรวจสอบแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 หน่วย ใช้เวลาสอน 20 ชั่วโมง เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กำหนดขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาการสอน หลักการ ทฤษฎีจากหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนา
ผู้เรียน

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เพื่อสร้างแผนการจัดกิจกรรมพัฒนา
ผู้เรียน

ขั้นที่ 3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ตรวจสอบเพื่อให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

ตารางที่ 7 สรุปหน่วยการเรียนรู้ เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

หน่วยที่	เวลา (ชั่วโมง)	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน			
		1. ขั้นตอน นำเสนอและการ กำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย	2.ขั้นตอนการ วางแผนทำ โครงงาน	3.ขั้นตอนการลง มือปฏิบัติตาม แผน	4.ขั้นตอนการ นำเสนอผลการ ดำเนินการและ ประเมินผลการ ดำเนินงาน
		3 ชั่วโมง		15 ชั่วโมง	2 ชั่วโมง
1. สืบเสาะตำนานว่าว จุฬา	3	✓	✓		
2. ประดิษฐ์จุฬาโบราณ	9			✓	
3. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ว่าวจุฬา	6			✓	
4. นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรี อารีย์	2				✓
รวม	20 ชั่วโมง				

ตารางที่ 8 หน่วยการเรียนรู้ เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

หน่วย ที่	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระการเรียนรู้	ภาระงาน/ ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล	ขั้นตอนการ จัดกิจกรรม โดยใช้ โครงงานเป็น ฐาน	เวลา (ชั่วโมง)
1	สืบเสาะตำนานว่าว จุฬา	3.1 เข้าใจและ เห็นคุณค่าในว่าว จุฬาชุมชนวัด พระศรีอารีย์ 1.1 จัดทำ โครงงาน ประดิษฐ์ว่าวจุฬา เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ 1.2 วางแผนกล ยุทธ์การตลาด การทำบัญชี รายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุน กำไร	1. ข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมาของ ว่าวจุฬาชุมชนวัด พระศรีอารีย์ 1.2 ประวัติ ความสำคัญของว่าว จุฬาชุมชนวัดพระ ศรีอารีย์ 2.2 ส่วนประกอบ ของว่าวจุฬา 2.3 วัสดุ อุปกรณ์ที่ ใช้ในการประดิษฐ์ ว่าวจุฬา 2. ข้อมูล ขั้นตอน วิธีการในการทำ โครงงานประดิษฐ์ ว่าวจุฬาในเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3. การวางแผนกล ยุทธ์การตลาดการ ทำบัญชีรายรับ- รายจ่าย คำนวณ ต้นทุนกำไร	1. ใบงานที่ 1 Mind Mapping เรื่องข้อมูล ทั่วไปและ ประวัติความ เป็นมาของ ว่าวจุฬา ชุมชนวัด พระศรีอารีย์ 2. ใบงานแบบ บันทึกที่ 2 เรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการจัดทำ โครงงาน ประดิษฐ์ว่าว จุฬาเชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ 3. ใบงานที่ 3 การ วางแผน กลยุทธ์ การตลาด การทำบัญชี รายรับ- รายจ่าย คำนวณ ต้นทุนกำไร	1. แบบ ประเมิน Mind Mapping เรื่อง ข้อมูลทั่วไป และประวัติ ความเป็นมา ของว่าวจุฬา ชุมชนวัดพระ ศรีอารีย์ 2. แบบ ประเมินใบงาน แบบบันทึก เรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการ จัดทำโครงงาน ประดิษฐ์ว่าว จุฬาเชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ 3. แบบ ประเมินแผนกล ยุทธ์การตลาด การทำบัญชี รายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุน กำไร	1. ขั้นตอน นำเสนอและ การกำหนด ปัญหา จุดมุ่งหมาย โดยปราชาญ์ ชาวบ้าน 2. ขั้นตอน การวางแผน ทำโครงงาน โดยผู้วิจัย 3. ขั้นตอน นำเสนอและ การกำหนด ปัญหา จุดมุ่งหมาย โดย ผู้ประกอบการ	3 ชม.

ตารางที่ 8 (ต่อ)

หน่วยที่	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน	เวลา (ชั่วโมง)
2	ประดิษฐ์จุฬาโบายบิน	2.1 ประดิษฐ์ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ 2.2 เล่นว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์	1. การประดิษฐ์ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ 2. การเล่นว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์	1. ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์	1. แบบประเมินการประดิษฐ์ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ 2. แบบประเมินวิธีการเล่นว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ (การปฏิบัติ)	4. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน	9 ชม.
3	เศรษฐกิจสรรค์สร้างว่าวจุฬา	2.3 ประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	1. การประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	1. ผลงานชิ้นงานจากว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	1. แบบประเมินชิ้นงานจากว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	4. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน	6 ชม.
4.	นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารีย์	2.4 นำเสนอและอภิปรายโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	1. การนำเสนอและอภิปรายโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	1. โครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	1. แบบประเมินโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์	5. ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการทำงาน	2 ชม.

จากตารางที่ 8 แสดงรายละเอียดของหน่วยการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย
 หน่วยการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 หน่วย ดังนี้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องสืบสานตำนานว่าวจุฬา
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องประดิษฐ์จุฬาโบายบิน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องเศรษฐกิจสรรค์สร้างว่าวจุฬา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องนิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย

ขั้นที่ 4 ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ปรับปรุงหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

5.1 หลักการ ควรเพิ่มหลักการสำคัญในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับตัวแปรตาม

5.2 จุดมุ่งหมาย เป็นคำที่เหมาะสมต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และให้เปลี่ยนจากการเขียนความเรียงมาเป็นการเขียนเป็นข้อๆ เพื่อให้จุดมุ่งหมายชัดเจนขึ้น

5.3 แนวการจัดกิจกรรม ควรเขียนให้มีความละเอียดและชัดเจน ให้ระบุด้วยว่าผลงาน ชิ้นงานคืออะไร

5.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ ควรเขียนให้เห็นจุดประสงค์การเรียนรู้ที่พึงให้นักเรียนเกิด โดยแบ่งออกเป็นด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย

5.5 โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ควรเพิ่มรายละเอียด แผนการสอนและการเก็บคะแนนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

5.6 สื่อการเรียนรู้ ควรระบุให้ชัดเจนว่ามีการใช้สื่ออะไรบ้างที่ใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

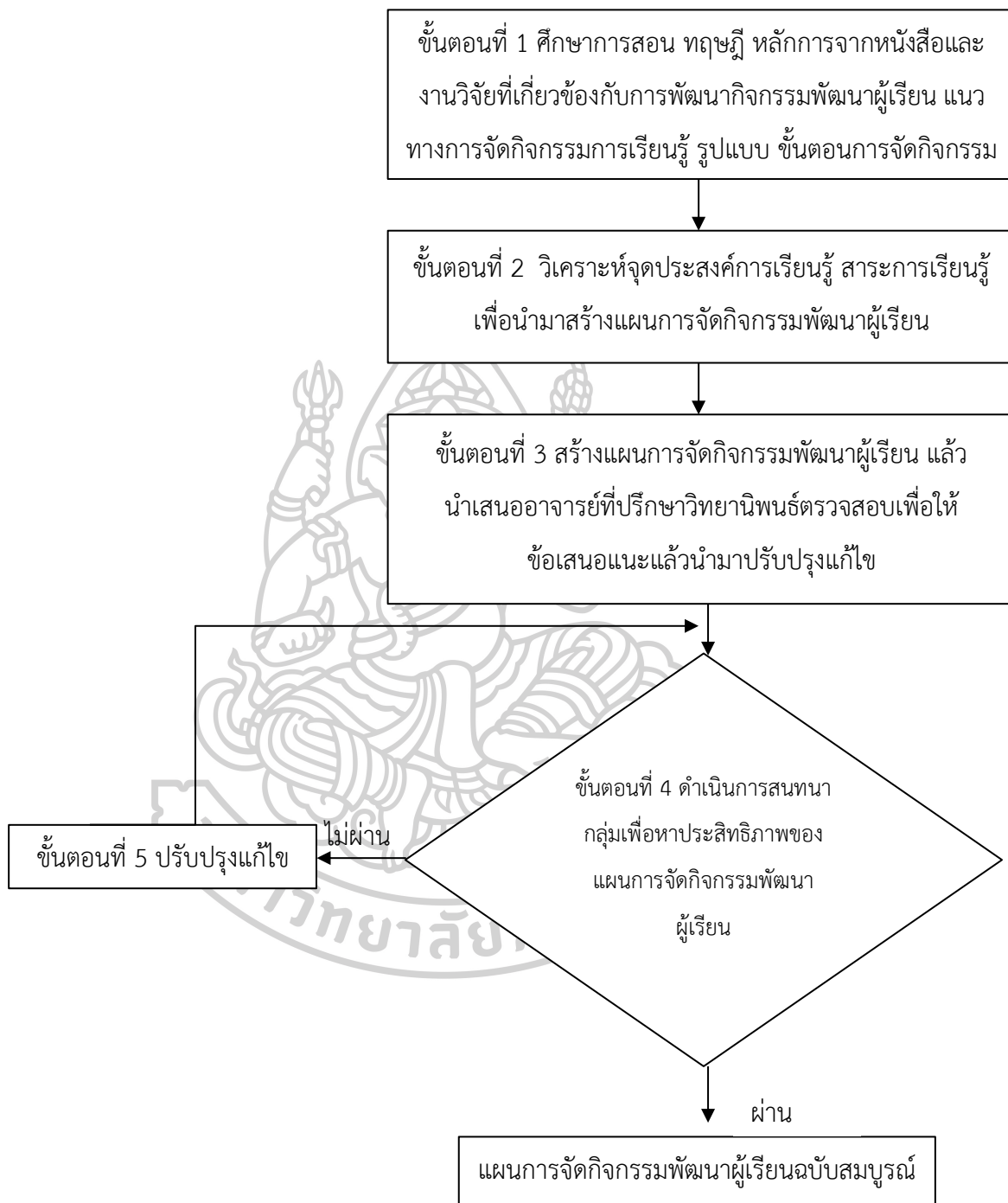
5.7 กระบวนการจัดกิจกรรม ให้เขียนมุ่งเน้นที่นักเรียนเป็นผู้กระทำ ไม่ควรเขียนเน้นที่ครูผู้สอน เนื่องจากจะทำให้ไม่เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้เอง

ขั้นที่ 6 นำแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวม 20 ชั่วโมง โดยสรุปขั้นตอน ดังแผนภาพที่ 7

ผู้สอน เนื่องด้วยจะทำให้ไม่เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้เอง

ชั้นที่ 6 นำแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวม 20 ชั่วโมง โดยสรุปขั้นตอน ดังแผนภูมิที่ 7





แผนภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จากขั้นตอนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยวิธีสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน วัดพระศรีอารีย์ ฉบับร่าง ผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 8 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยจากขั้นตอนที่ 2

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย/เอกสาร	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์	พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) เป้าหมาย 3) แนวการจัดการกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1. ผู้วิจัย 2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ได้แก่ - ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน	1. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) 2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. เพื่อประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ฉบับร่าง)	1. ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2. ตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1. อาจารย์ที่ปรึกษา 2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ได้แก่ - ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน - ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน	1. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group)	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ตารางที่ 9 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย/เอกสาร	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
3. เพื่อปรับปรุง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกษาด้วยการ สอนแบบโครงงาน ร่วมกับภูมิปัญญา ท้องถิ่น สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น (ฉบับร่าง)	ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า จุกษาด้วยการสอนแบบ โครงงานร่วมกับภูมิ ปัญญาท้องถิ่น สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น (ฉบับร่าง)ที่ พัฒนาขึ้นตามข้อมูล การประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมา ทดลองจัด	ผู้วิจัย	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ฉบับร่าง)	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 3 (R₂:Research): ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ฉบับร่าง)

วัตถุประสงค์เพื่อทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกษาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เพื่อพิจารณาถึงผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใช้วิธีการวิจัยแบบก่อนทดลอง (Pre Experimental Designs) แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว One Shot case study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 143)

แบบแผนการวิจัย

ทดลอง	สอบ
X	T ₂

X หมายถึง การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกษาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

T₂ หมายถึง การประเมินความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ว่าจุกษาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าจุกษาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กลุ่มเป้าหมายการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 30 คน โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

วิธีดำเนินการ

วิธีดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ขออนุญาตจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้น

2. ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยได้ทดลองจัดกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โดยดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. ในการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่ซ่าเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยแนะนำวิธีการและขั้นตอนในการเสนอแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์

3.2 ผู้วิจัย ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ระยะเวลา 20 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยมีปราชญ์ท้องถิ่นและผู้ประกอบการในชุมชนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ควบคู่กับครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน แบบรายบุคคลและกระบวนการกลุ่ม โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบโครงการ ประกอบด้วยกระบวนการในการทำโครงการ การสนทนา การลงมือปฏิบัติในการทำโครงการ การประดิษฐ์ ผลงาน ชิ้นงานว่าจู่ซ่า การเล่นว่าจู่ซ่า การซักถามให้นักเรียนปฏิบัติตามในกิจกรรม ศึกษาจากปราชญ์ท้องถิ่น ผู้ประกอบการในชุมชน เอกสาร หนังสือ ใช้สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจกิจกรรมการเรียนการสอน ฝึกให้นักเรียนคิดประเด็นคำถาม พานักเรียนออกไปเรียนรู้นอกสถานที่จริง ฝึกการสังเกต สัมภาษณ์ รวบรวมข้อมูล และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากใบความรู้ หนังสือในห้องสมุด อินเทอร์เน็ตแล้วนำข้อมูล และความรู้ที่ได้มาร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายและแสดงความคิดเห็นและสรุปเป็นความรู้ใหม่

ตารางที่ 10 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่	วันที่/คาบ	ชื่อหน่วย	แผนการสอน	เวลา (ชั่วโมง)
1	7 ตุลาคม 2562 (คาบที่ 4-6)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สืบสานตำนาน ว่าวจุฬา	แผนการเรียนรู้ที่ 1 ตำนานว่าวจุฬาท้องถิ่น แผนการเรียนรู้ที่ 2 โครงงานว่าวจุฬา แผนการเรียนรู้ที่ 3 การทำการตลาด	3
2	14 ตุลาคม 2562 21 ตุลาคม 2562 28 ตุลาคม 2562 (คาบที่ 4-6)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ประดิษฐ์จุฬาบาย บิน	แผนการเรียนรู้ที่ 4 รู้จักอุปกรณ์และประดิษฐ์ว่าว จุฬา แผนการเรียนรู้ที่ 5 เล่นว่าวจุฬา แผนการเรียนรู้ที่ 6 ชื่นชมว่าวจุฬา	9
3	29 ตุลาคม 2562 30 ตุลาคม 2562 (คาบที่ 4-6)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ว่าวจุฬา	แผนการเรียนรู้ที่ 7 วางแผนสร้างสรรค์ แผนการเรียนรู้ที่ 8 สร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าว จุฬา	6
4	1 พ.ย. 2562 (คาบที่ 5-6)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง นิทัศน์ว่าวจุฬา พระศรีอารย	แผนการเรียนรู้ที่ 7 วางแผนสร้างสรรค์ แผนการเรียนรู้ที่ 8 สร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าว จุฬา	2

3.3 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จนจบแล้ว จึงทำการสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. หน่วยการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 หน่วย

จากขั้นตอนที่ 3 การทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 11 โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 11 สรุปวิธีดำเนินการวิจัย จากขั้นตอนที่ 3

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย/ เอกสาร	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ ข้อมูล
1.เพื่อทดลองใช้ กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เรื่องว่า จุกาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วย การสอนแบบ โครงงานร่วมกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โรงเรียน วัดพระศรีอารย	1. ทดลองใช้ กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เรื่องว่า จุกาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วย การสอนแบบ โครงงานร่วมกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โรงเรียน วัดพระศรีอารย จำนวน 30 คน	1. นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้นโรงเรียน วัดพระศรีอารย จำนวน 30 คน	- แผนการจัด กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน - เอกสาร ประกอบ แผนการจัด กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน	1.วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (D₂:Development) : ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อประเมินความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ว่าจุกาในเชิงเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์
- 2) เพื่อประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าจุกาในเชิงเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์
- 3) เพื่อสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าจุกาเชิงเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 4) เพื่อปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

วิธีดำเนินการ

ในการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

โดยมีขั้นตอนการประเมินดังนี้

1. ประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ว่าวจุฬา
3. สอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกี่ยวกับด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
4. การปรับปรุง แก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการนำผลการประเมินผลและข้อเสนอแนะมาใช้ในการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมในการนำไปใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย แบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น มีรายละเอียดดังนี้

1. แบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ แบ่งเป็น ประเด็น ดังนี้ 1. การนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2. การวางแผนทำโครงการ 3. การลงมือปฏิบัติตามแผน 4. การนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบคุณภาพ (Rubric Score) จำแนกระดับความสามารถออกเป็น 4 ระดับ (ดี

มาก ดี พอใช้ ปรับปรุง) โดยแบบประเมินมีส่วนบันทึกความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ประเมิน

การสร้างแบบประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินจากเอกสารวิธีการทำและขั้นตอนในการทำโครงการประดิษฐ์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวลผลเพื่อกำหนดโครงสร้างและขอบข่ายของเนื้อหาเครื่องมือ และขอบเขตเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ โดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3. สร้างแบบประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบเพื่อให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยการประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น ประเด็น 4 ดังนี้ 1. การนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2. การวางแผนทำโครงการ 3. การลงมือปฏิบัติตามแผน 4. การนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบคุณภาพ (Rubric Score) จำแนกระดับความสามารถ ออกเป็น 4 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังตารางที่ 12 เกณฑ์การประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตารางที่ 12 เกณฑ์การประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ	หมายเหตุ
1. การนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย 1.1 มีความยินดีเรียนรู้มีความกระตือรือร้น 1.2 ร่วมกันกำหนดเป้าหมายของงาน 1.3 มีการทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติก่อนทำจริง 1.4 ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
2. การวางแผนทำโครงการ 2.1 วางแผนงานอย่างเป็นระบบ 2.2 ร่วมกันรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ 2.3 การเสนอความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ 2.4 เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
3. การลงมือปฏิบัติตามแผน 3.1 การดำเนินงานเป็นไปตามแผนที่วางไว้ 3.2 ความก้าวหน้าของโครงการมีความสม่ำเสมอและเป็นระยะต่อเนื่อง 3.3 ความรับผิดชอบ เอาใจใส่ของสมาชิกภายในกลุ่ม 3.4 ความสามารถดำเนินงานโครงการแต่ละขั้นตอน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
4. การนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน 4.1 การนำเสนอโครงการด้วยวาจาดี 4.2 ความสมบูรณ์ครบถ้วนของเอกสารรายงาน 4.3 มีความพยายามทำงานให้สำเร็จ 4.4 ผลงานสำเร็จตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการประเมินพิจารณาค่าเฉลี่ยความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนและนำมาแปลความหมายเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
3.50-4.00	มีความสามารถในการทำโครงการอยู่ในระดับดีมาก
2.50-3.49	มีความสามารถในการทำโครงการอยู่ในระดับดี
1.50-2.49	มีความสามารถในการทำโครงการอยู่ในระดับพอใช้
1.00-1.49	มีความสามารถในการทำโครงการอยู่ในระดับปรับปรุง

4. นำแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการนำแบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาลงความเห็นและให้คะแนนเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขโดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) จากสูตร (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 177)

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

IOC	หมายถึง	ดัชนีความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม
$\sum R$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป จึงจะถือว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 177) นำแบบสอบถามมาปรับปรุง

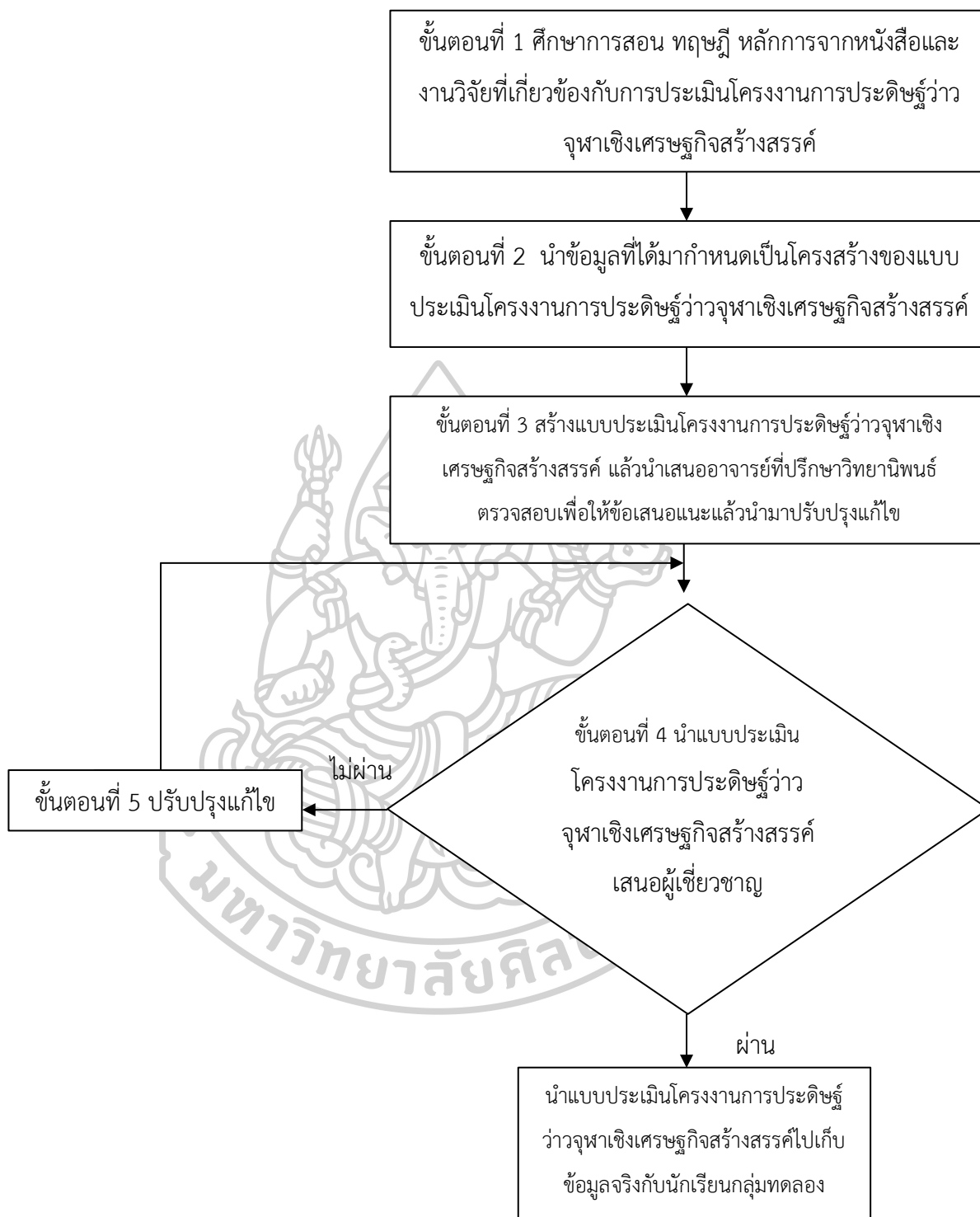
แก้ไขในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งคำนวณได้ มีค่า 1.00 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความสอดคล้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะให้ปรับปรุง โดย ปรับการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย กระชับได้ใจความ และมีรายละเอียด ซึ่งผู้วิจัยได้แก้ไขปรับปรุง โดยปรับ ภาษาและเพิ่มรายละเอียดในการประเมิน

5. นำแบบประเมินโครงการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาปรับปรุงแก้ไขในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

5.1 รายการประเมิน มีความครอบคลุม ชัดเจนดี และให้เพิ่มการประเมินด้านการนำเสนอและการกำหนดปัญหาจุดมุ่งหมาย คือ การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม เพราะมีความสำคัญในการประเมินโครงการ

6. นำแบบประเมินโครงการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไปเก็บข้อมูลจริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยสรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินโครงการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังแผนภาพที่ 8 ดังนี้





แผนภาพที่ 8 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่า จุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลจากการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาวิเคราะห์โดยใช้ระดับความสามารถมหาค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเสนอเป็นคำร้อยละและการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. แบบประเมินความสามารถประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความสามารถในประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินจากเอกสารวิธีการทำและขั้นตอนในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความสามารถในประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวลผลเพื่อกำหนดโครงสร้างและขอบข่ายของเนื้อหาเครื่องมือ และขอบเขตเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ โดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3. สร้างแบบประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบเพื่อให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้ 1) ผลงาน ขึ้นมีความคิดสร้างสรรค์ 2) การเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน 3) คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน 4) คุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิงพาณิชย์ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบคุณภาพ (Rubric Score) จำแนกระดับความสามารถออกเป็น 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังตารางที่ 13 เกณฑ์การประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตารางที่ 13 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ	หมายเหตุ
1) ผลงาน ชิ้นมีความคิดสร้างสรรค์	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น	
1.1 ผลงาน ชิ้นงานเป็นการสร้างขึ้นใหม่		
1.2 ผลงาน ชิ้นงานมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น	
1.3 ผลงาน ชิ้นงานสามารถดึงดูดความสนใจ	1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
2) การเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น	
2.1 ความประหยัด		
2.2 ความเหมาะสมของวัสดุ	2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น	
2.3 ความคงทนของวัสดุ	1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
3) คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น	
3.1 ผลงาน ชิ้นงานมีความปลอดภัย		
3.2 ผลงาน ชิ้นงานเหมาะสมกับการใช้งาน	2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น	
3.3 ผลงาน ชิ้นงานมีความประณีต สวยงาม	1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
4) คุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิงพาณิชย์	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น	
4.1 ผลงาน ชิ้นงานสามารถจำหน่ายได้		
4.2 ผลงาน ชิ้นงานมีคุณค่าเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ไม่ทำลายธรรมชาติ	2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น	
4.3 ผลงาน ชิ้นงานมีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารีย์	1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการประเมินพิจารณาค่าเฉลี่ยความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนและนำมาแปลความหมายเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย

ระดับคุณภาพ

2.50-3.00

มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

1.50-2.49

มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพอใช้

1.00-1.49 มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุกา
เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปรับปรุง

4. นำแบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุกาเชิงเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนา
ผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงการ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์
จำนวน 1 คน พิจารณาตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน
ว่าจุกาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อพิจารณา
ความถูกต้อง เหมาะสมและตรวจความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเมินค่าดัชนีความ
สอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุกาเชิง
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ไป ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาถึงความเห็นและให้คะแนนเพื่อนำมา
ปรับปรุงแก้ไขโดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index
of Objective Congruence : IOC) จากสูตร (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 117)

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

- IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม
- $\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
- N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

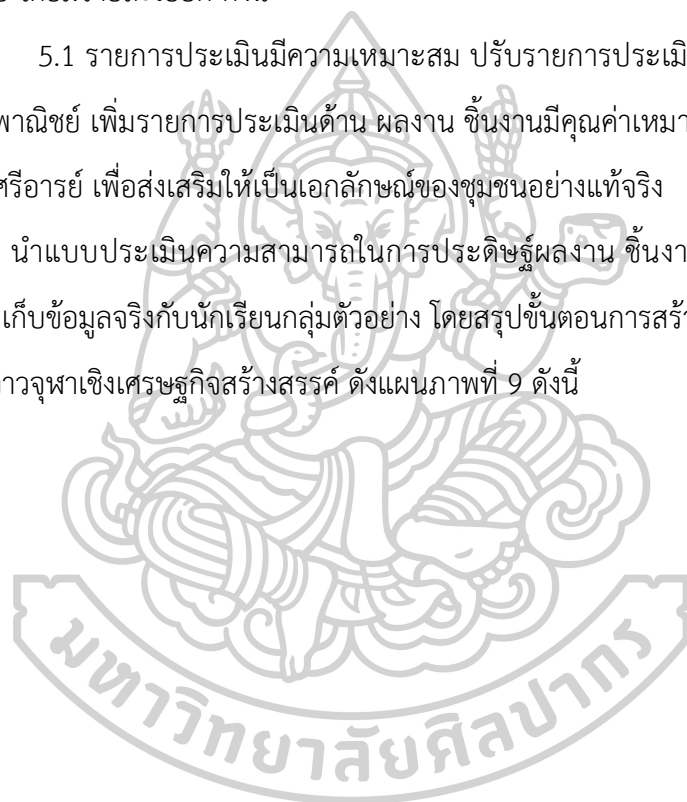
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป จึงจะถือว่ามีความ
สอดคล้อง เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 177) นำแบบสอบถามมาปรับปรุง
แก้ไขในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อ
ความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งคำนวณได้ มีค่า 1.00 แสดงว่าแบบประเมิน

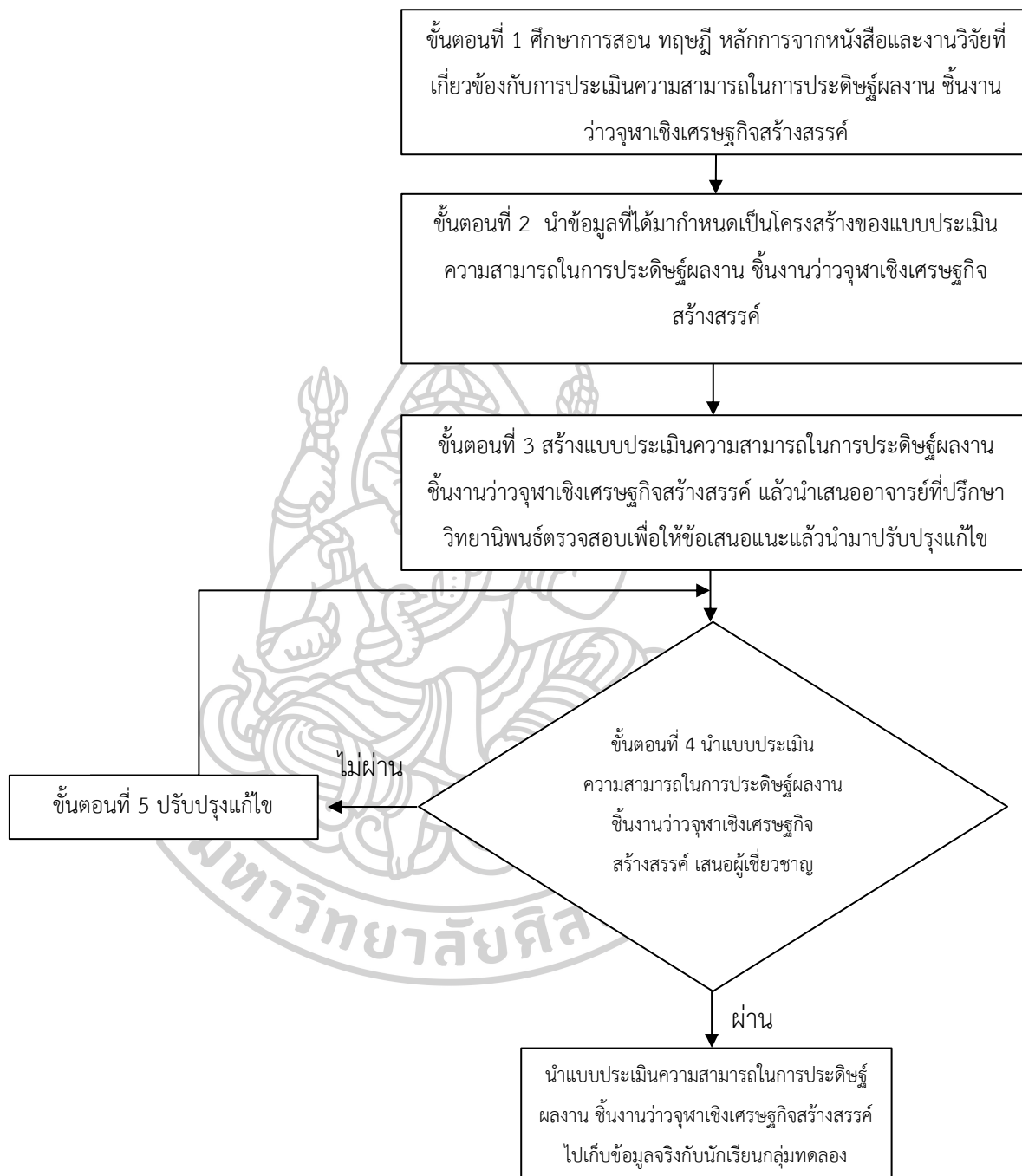
ความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความสอดคล้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะให้ปรับปรุง โดยปรับให้มีรายการประเมินมีความรายละเอียด ชัดเจน ตรงประเด็น ซึ่งผู้วิจัยได้แก้ไขปรับปรุง โดยปรับ ภาษาและเพิ่มรายละเอียดในการประเมิน

5. นำแบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาปรับปรุงแก้ไขในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

5.1 รายการประเมินมีความเหมาะสม ปรับรายการประเมินด้านคุณค่าของผลงาน ชิ้นงานในเชิงพาณิชย์ เพิ่มรายการประเมินด้าน ผลงาน ชิ้นงานมีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอรารย์ เพื่อส่งเสริมให้เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนอย่างแท้จริง

6. นำแบบประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไปเก็บข้อมูลจริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยสรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังแผนภาพที่ 9 ดังนี้





แผนภาพที่ 9 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถ ในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลจากการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุกาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาวิเคราะห์โดยใช้ระดับความสามารถมาหาค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเสนอเป็นคำร้อยละและการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

1. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีระดับการให้คะแนน 5 ระดับ

การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ
2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ เพื่อกำหนดเป็นโครงสร้างของเครื่องมือและขอบเขตของเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ที่ โดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
3. สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามขอบเขตเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ที่กำหนด จากนั้นนำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบ ให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยมีรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ได้แก่ เพศ ระดับชั้น

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งข้อคำถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน รวมจำนวน 13 ข้อ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ให้คะแนน 5 คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด
ให้คะแนน 4 คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก
ให้คะแนน 3 คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง
ให้คะแนน 2 คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย
ให้คะแนน 1 คะแนน	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจรรยาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ใช้ในการศึกษาข้อมูล ผลการประเมินพิจารณาค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนและนำมาแปลความหมายเกณฑ์ ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196)

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50-5.00	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50-4.49	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.49	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.49	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจรรยาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงงาน จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยนำแบบประเมินค่า ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาลงความเห็นและให้คะแนนเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แนใจว่ามีความสอดคล้อง
 0 หมายถึง ไม่แนใจว่ามีความสอดคล้อง
 -1 หมายถึง แนใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) จากสูตร (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 117)

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

- IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม
 $\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้จะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป จึงจะถือว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 177) ค่าดัชนีความสอดคล้องที่คำนวณได้ มีค่า 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน มีความสอดคล้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะและให้ปรับปรุง โดยปรับภาษาให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข ในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า จุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

5.1 การจัดทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียน ต้องการเรียนรู้เรื่อง ประวัติและความเป็นมาของว่าจุฬา วิธีการประดิษฐ์ว่าจุฬา วิธีการเล่นว่าจุฬา และการสร้างรายได้จากผลงาน ชิ้นงานว่าจุฬา

5.2 การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียน ต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดย ครูเป็นผู้สอน การศึกษาจากใบความรู้ และการจัดกิจกรรมกลุ่มโครงงานและเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น

5.3 การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ ควรใช้การประเมินโดย แบบสังเกตพฤติกรรมและแบบประเมินการตรวจชิ้นงาน ผลงานของนักเรียน

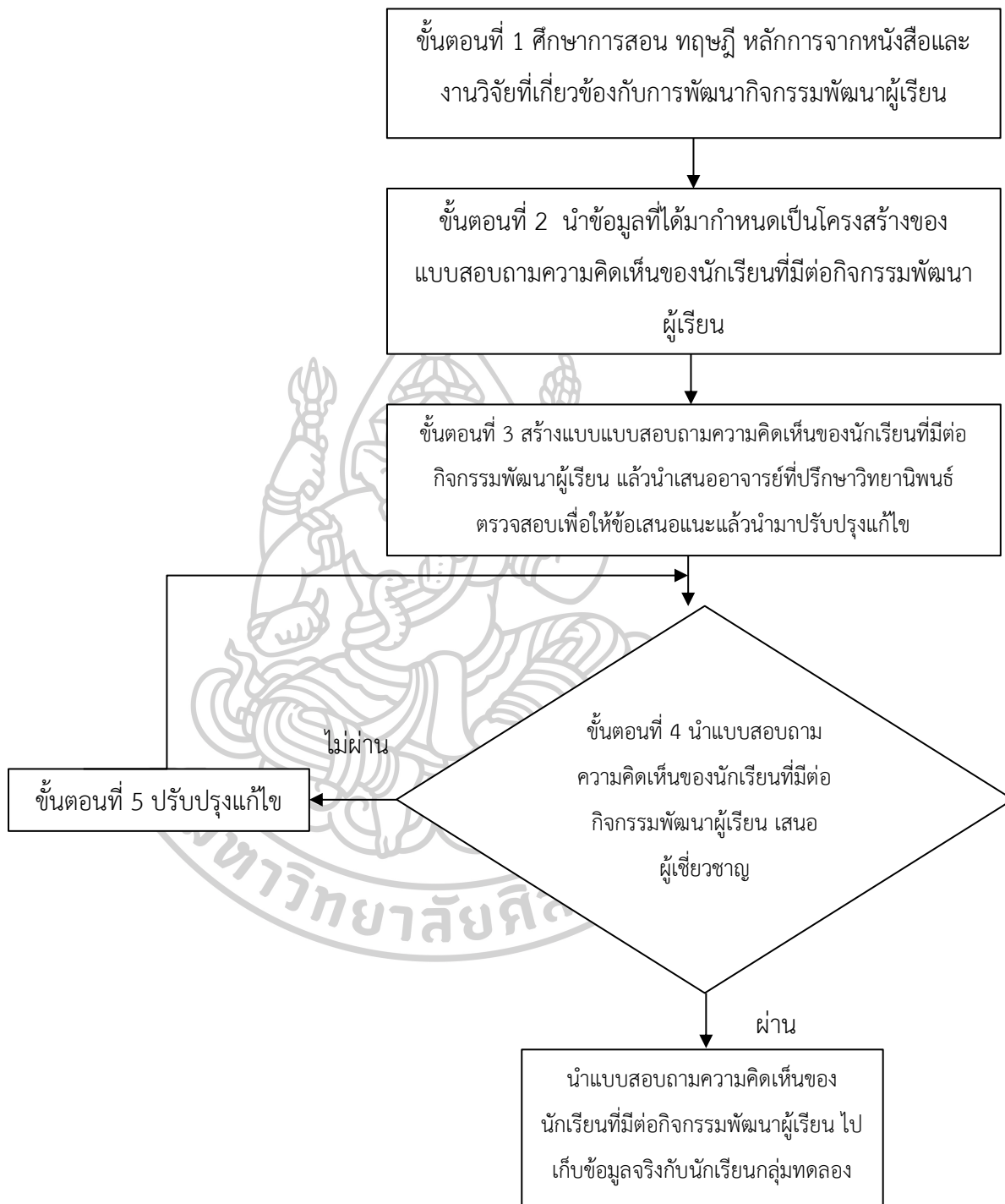
5.4 นักเรียนต้องการให้ ตนเอง คุณครูผู้สอน ปราชญ์ท้องถิ่น เพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้ปกครอง ให้มีส่วนร่วมในการประเมิน

5.5 การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใบงาน ใบความรู้ และนอกห้องเรียน

5.6 ความต้องการให้ผลงาน ชิ้นงาน ในเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ มีสีสันสวยงาม สร้างสรรค์ มีความคงทนถาวร สามารถจำหน่ายได้ มีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารย และมียุคไม่ทำลายธรรมชาติ

ขั้นที่ 6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรฐฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไปเก็บข้อมูลจริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยสรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามได้ ดังแผนภาพที่ 10 ดังนี้





แผนภาพที่ 10 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมิน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสอนแบบโครงงาน ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและข้อคิดเห็นอื่น ๆ จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังจากจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเสร็จสิ้นแล้ว เพื่อเตรียมวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลจากการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มาวิเคราะห์โดยใช้ระดับคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเสนอเป็นคำร้อยละและการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยตารางที่ 14 ดังนี้



ตารางที่ 14 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยจากขั้นตอนที่ 4

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย/ เอกสาร	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ ข้อมูล
1. เพื่อประเมิน ความสามารถในการ ทำโครงการว่าจุฬา เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	ประเมิน ความสามารถในการ ทำโครงการว่าจุฬา เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์		แบบประเมิน ความสามารถใน การทำโครงการ	วิเคราะห์โดยใช้ค่า 1.ค่าเฉลี่ย \bar{X} 2.ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานS.D. 3. วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)
2. เพื่อประเมิน ความสามารถ ประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ประเมิน ความสามารถ ประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น จำนวน 30 คนโรงเรียน วัดพระศรีอารย์	แบบประเมิน ความสามารถ ประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุฬาเชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์	วิเคราะห์โดยใช้ค่า 1.ค่าเฉลี่ย \bar{X} 2.ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานS.D. 3. วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)
3. เพื่อสอบถามความ คิดเห็นที่มีต่อ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบ โครงการร่วมกับภูมิ ปัญญาท้องถิ่น	ประเมินความ คิดเห็นที่มีต่อ กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เรื่องว่าจุฬา เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยการ สอนแบบโครงการ ร่วมกับภูมิปัญญา ท้องถิ่น		แบบสอบถาม ความคิดเห็นที่มีต่อ กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เรื่องว่า จุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยการ สอนแบบโครงการ ร่วมกับภูมิปัญญา ท้องถิ่น	วิเคราะห์โดยใช้ค่า 1.ค่าเฉลี่ย \bar{X} 2.ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานS.D. 3. วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)
4.เพื่อปรับปรุง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	นำผลการประเมิน มาปรับปรุงแก้ไข	กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนที่เสร็จ สมบูรณ์		วิเคราะห์โดยใช้ค่า 1.ค่าเฉลี่ย \bar{X} 2. ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานS.D. 3. วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงาน ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตอนที่ 3 ผลการทดลองการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และตอนที่ 4 ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีรายละเอียด ดังนี้ 1) ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) ผลการศึกษาการสอนทฤษฎีงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษา ด้วยวิธีสอนแบบโครงงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) ผลการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้าน และผู้ประกอบการ 4) ผลการศึกษาความต้องการของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้การจัดการจัดการเรียนรู้อ่าน การเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 30 คน

1. ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตาม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นั้นมุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตาม ศักยภาพพัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์ เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ได้มุ่งจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ให้ใช้องค์ความรู้ ทักษะและเจตคติจากการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมา ปฏิบัติกิจกรรมเพื่อช่วยให้ ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ ความสามารถในการใช้ เทคโนโลยี ซึ่งจะส่งผลในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รัก ความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะเกิดทักษะการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดทำหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและ กำหนดเนื้อหาต่าง ๆ ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจจุฬาสรรค์ให้สอดคล้องตามบริบทของ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ โดยได้กำหนดกรอบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 40 ชั่วโมงต่อปี (โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ 2559: 33) การจัดกิจกรรมมุ่งเน้นการทำงานเป็น กลุ่มการเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้แบบโครงงานทั้ง 4 ชั้น คือ 1. ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนด ปัญหา 2. ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน 3. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4. ขั้นตอนการ นำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน โดยในแต่ละขั้นตอนผู้เรียนได้มีโอกาส เรียนรู้โดยตรงกับผู้ที่เกี่ยวข้องปราชญ์ท้องถิ่นและผู้ประกอบการ มีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติในทุกขั้นตอน จนสำเร็จ

2. ผลการศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงงาน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น

การศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงงาน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการศึกษาการสอน ทฤษฎี ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบ โครงงาน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายความว่า กิจกรรม เสริมเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับ

ผู้อื่นอย่างมีความสุข กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ใช้องค์ความรู้ ทักษะและเจตคติ จาก การเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมผู้เรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ กระบวนการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถสรุปขั้นตอนได้ดังนี้ คือ 1.ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและ วิเคราะห์ข้อมูล 2.กำหนดจุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3.ออกแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4. ตรวจสอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 5.ทดลองใช้ /แก้ไขปรับปรุง 6.นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปใช้จริง 7. ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 8.แก้ไขปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงงาน การสอนการสอนใช้โครงงานได้สรุปขั้นตอน การสอนโครงงานได้ว่า 1. ขั้นตอนการนำเสนอ กระตุ้นและการกำหนดปัญหา 2. ขั้นตอนการวางแผน 3. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4. ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการ ดำเนินงาน ซึ่งจะเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้บรรลุวัตถุประสงค์ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนั้น ผู้วิจัย จึงได้ดำเนินการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบ โครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การศึกษาการสอนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กระบวนการหรือ กิจกรรมที่แปรเปลี่ยนความรู้ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีมูลค่าใน เชิงพาณิชย์ โดยได้ดำเนินการกิจกรรม ด้วยการนำความรู้จากเรื่องว่าวจุฬาท้องถิ่นแบบดั้งเดิมมาถ่ายทอด ความรู้โดยปราชญ์ท้องถิ่นและผู้ประกอบการโรงงานปลาหวานมาให้ความรู้ในด้านการทำธุรกิจ ผู้เรียนจึงได้รับความรู้จนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน ชิ้นงาน จนเกิดผลิตภัณฑ์จากว่าว จุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กระเป๋าผ้าว่าวจุฬา พวงกุญแจว่าวจุฬา โคมบายว่าวจุฬาและว่าว จุฬาขนาดจิ๋ว ซึ่งผู้เรียนยังสามารถคำนวณต้นทุนการผลิตก่อนการจำหน่ายสินค้าจนทำให้เกิดรายได้

การศึกษาการสอนในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญา ชาวบ้าน หมายถึงสิ่งที่ชาวบ้านคิดขึ้นได้เอง ซึ่งได้มาจากประสบการณ์และความเฉลียวฉลาดของ ชาวบ้าน รวมทั้งความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งและนำมาใช้ ในการแก้ไขปัญหา เป็นเทคนิควิธีเป็นองค์ความรู้ของชาวบ้านทั้งทางกว้างและทางลึกที่ชาวบ้านคิด เอง ทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตในท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย จากการศึกษาข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงทำให้มีการสอนถึงการอนุรักษ์ว่าวจุฬาของชุมชนวัดพระ ศรีอารยให้คงอยู่สืบต่อไปคู่กับชุมชน จึงได้มีการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญในด้านว่าวจุฬาและจัดทำเป็น หน่วยงานเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 20 ชั่วโมง และได้เชิญปราชญ์ท้องถิ่นผู้มี ความรู้ ความชำนาญและประสบการณ์ มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านประวัติ ความเป็นมาว่าวจุฬา การประดิษฐ์ว่าวจุฬาและการเล่นว่าวจุฬาท้องถิ่น และยังได้เชิญผู้ประกอบการโรงงานปลาหวาน มา

ให้ความรู้ในด้านการทำธุรกิจ จึงพูดได้ว่าการจัดหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจухาท้องถิ่น ชุมชนวัดพระศรีอารย์ เป็นหลักสูตรสำหรับท้องถิ่น

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจухา ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การศึกษาค้นคว้าความคิดเห็นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ จำนวน 1 คน ผู้ช่วยผู้อำนวยการ จำนวน 1 คน คณะกรรมการสถานศึกษา จำนวน 1 คน ผู้ปกครอง จำนวน 1 คน ประชาชนชาวบ้าน จำนวน 1 คน และผู้ประกอบการ จำนวน 1 คน โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1) สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญและองค์ประกอบที่จำเป็นของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและเนื้อหากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และ 3) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีรายละเอียดดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ วิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1) ชาย	2	33.33
2) หญิง	4	66.67
รวม	6	100.00
2. อายุ		
1) 30-40 ปี	1	16.67
2) 41-50 ปี	1	16.67
3) 51 ปีขึ้นไป	4	66.66
รวม	6	100.00
3. อาชีพ		
1) ข้าราชการ	3	50.00
2) ค้าขาย	1	16.67
3) รับจ้างทั่วไป	2	33.33
รวม	6	100.00

จากตารางที่ 15 ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ พบว่า ผู้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 เพศชาย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีอายุระหว่าง 51 ปีขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็น

ร้อยละ 66.66 อายุระหว่าง 30-40 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และ อายุ 41-50 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบอาชีพข้าราชการ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 อาชีพรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 33.33 และอาชีพค้าขาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญและองค์ประกอบที่จำเป็นของการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและเนื้อหากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ของผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ด้านความรู้ ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผู้เรียนควรมีความรู้ในเรื่องใดบ้างจนสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้างผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงสร้างสรรค์ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้ง 6 คน มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน คือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ นั้นผู้เรียนควรมีความรู้ในเรื่องประวัติและที่มาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ เพื่อจะได้เข้าใจความเป็นมาและเกิดความรัก ห่วงแหนงว่าวของชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ความรู้ในการประดิษฐ์ว่าวจุฬาท้องถิ่นแบบดั้งเดิม ความสามารถและวิธีการในการเล่นว่าวจุฬาท้องถิ่น การออกแบบและการตกแต่งชิ้นงานว่าวจุฬารูปแบบใหม่ในเชิงสร้างสรรค์จนเกิดรายได้ ทั้งนี้ผู้เรียนควรมีความรู้ในเรื่องกลยุทธ์ในการตลาด การขายผลิตภัณฑ์ที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือประดิษฐ์เอง ดังคำกล่าวของผู้ให้สัมภาษณ์ ที่ได้กล่าวว่า

“...อยากให้เป็นความรู้และความสามารถจนเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน ช่วยให้เป็นรายได้ของผู้เรียน ถ้าเรานูรักษ์ก็จะเกิดผลดีแก่พวกเรา”

(ผู้ปกครอง)

“...เป็นกิจกรรมที่ดีเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น”

(คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน)

“...เป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาว่าวจุฬา เพื่อให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษาหาความรู้”

(ผู้ช่วยผู้อำนวยการ)

“...ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ชีวิตจริงตามสภาพเศรษฐกิจสังคมท้องถิ่นของตน เพื่อสร้างความรู้สึที่ดีต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความรัก ความผูกพัน รวมทั้งภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน”

(ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์)

2. ด้านกิจกรรมการสอน ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคนกล่าวในทำนอง เดียวกันว่า ควรจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง ได้เรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอก ห้องเรียน เน้นการสอนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน ชิ้นงานใหม่ๆ เช่น การประดิษฐ์ว่าวจุฬา แบบท้องถิ่น รวมถึงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาแบบสร้างสรรค์ และควรได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น ประกอบไปความรู้ต่างๆ ควรใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อฝึกฝนการทำงานเป็นทีม ซึ่งเมื่อทำชิ้นงาน ดังกล่าวสำเร็จก็ควรที่จะมีการจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานและขายผลงานของผู้เรียน นิทรรศการ จะยังสามารถทำให้ผู้เรียนในระดับชั้นอื่นได้รับความรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วย การบูรณาการทรัพยากรท้องถิ่นและภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังคำกล่าว ของผู้ให้สัมภาษณ์ ได้กล่าวว่า

“...บูรณาการเอาทรัพยากรท้องถิ่นและภูมิปัญญาชาวบ้านทั้งหลายมาใช้ในการเรียนการ สอน”

(ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารย์)

“...การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ผู้เรียนเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ”

(ผู้ช่วยผู้อำนวยการ)

“...ผู้เรียนควรมีผลงาน ชิ้นงานและจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลงานแบบนี้ต่อไปและ ผู้เรียนจะช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานจนเป็นที่น่าภูมิใจ”

(ผู้ปกครอง)

“...ควรใช้หมู่บ้าน ชุมชนเป็นต้นแบบ เพื่อชักชวนให้คนมาอนุรักษ์และช่วยกันสืบสาน”

(ผู้ประกอบการ)

3. ด้านชิ้นงาน ผลงาน ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านชิ้นงาน ผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ได้กล่าวถึง การ สร้างผลงานและชิ้นงานว่าควรชี้แนะให้ผู้เรียนสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ๆ หลากหลาย ควรทำให้ผลงาน ชิ้นงานสามารถใช้เป็นของที่ระลึกประจำโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ได้ ซึ่ง อย่างไรก็ตามก็ต้องมีเอกลักษณ์ดั้งเดิมของว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารย์ อยู่ด้วย เพื่อเป็นรายได้เสริมให้กับ ผู้เรียน อีกทั้งผลงาน ชิ้นงานต้องมีความละเอียดอ่อน ประณีต ประหยัด คงทน สวยงามและ สร้างสรรค์ การประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานเมื่อสำเร็จเรียบร้อยย่อมนำให้เกิดความภูมิใจกับผู้เรียนทุกคน

“...ถึงอย่างไรเราก็ไม่สามารถละทิ้งเอกลักษณ์ของว่าจพุทธชุมชนพระศรีอารยได้”

(ปราษฎ์ทองถิ่น)

“...ผู้เรียนควรมีชิ้นงาน และพัฒนาชิ้นงานตนเองต่อไป การสร้างสรรค์ผลงานย่อมสร้าง
ความภูมิใจ”

(คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน)

4. ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า
จพุทธเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ข้อคิดเห็น ควร
ใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน ใช้วัสดุในท้องถิ่นเข้ามาเป็นส่วนประกอบ
สำคัญ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นแค่ผู้ชี้แนะการเรียนรู้
ควรมีใบงาน ใบความรู้ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ และควรใช้ปราษฎ์ทองถิ่นว่าจพุทธท้องถิ่นวัด
พระศรีอารยเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้

“...อยากให้บันทึกภาพกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องว่าจพุทธท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรี
อารยและเผยแพร่ทาง Youtube”

(ผู้ปกครอง)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

ผู้ปกครองได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า “ควรมีการสอนเรื่องว่าจพุทธอาทิตย์ละ 1 ครั้ง
เพื่อให้ผู้เรียนรู้เรื่องว่าจพุทธที่มากขึ้น เพราะคนไทยเรานี้เริ่มจะลืมเรื่องว่าจพุทธ เราควรสืบสาน
ประเพณีต่อไปและสอนเด็กรุ่นหลัง”

**4. ผลการวิเคราะห์ด้านความต้องการของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับสาระ
การเรียนรู้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และรูปแบบของ
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

การเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาความต้องการของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับ
สาระการเรียนรู้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และรูปแบบของ
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จากผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารย จำนวน 30 คน
ด้วยแบบสอบถาม โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1) สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน 2) ความต้องการ
เกี่ยวกับเนื้อหา กิจกรรม การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรม
พัฒนาผู้เรียน 3) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติร้อยละ ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1) ชาย	14	46.66
2) หญิง	16	53.33
รวม	30	100.00
2. ระดับชั้น		
1) ม.1	11	36.66
2) ม.2	11	36.66
3) ม.3	8	26.66
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 16 พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 เพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.66 ส่วน มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.66 มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 11 คนคิดเป็นร้อยละ 36.66 มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66



ตอนที่ 2 ความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหากิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตารางที่ 17 แสดงและร้อยละของความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหากิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

รายการความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหากิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	จำนวน	ร้อยละ
1. ด้านเนื้อหากิจกรรม		
1) ประวัติและความเป็นมาของว่าวจุฬา	30	100
2) วิธีการประดิษฐ์ว่าวจุฬา	30	100
3) วิธีการเล่นว่าวจุฬา	30	100
4) การสร้างรายได้จากผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬา	30	100
5) ประโยชน์ของว่าวจุฬา	30	100
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		
1) ครูเป็นผู้สอน	13	43.33
2) การศึกษาจากใบความรู้	13	43.33
3) การจัดทำรายงานจากการค้นคว้าด้วยตนเอง	10	33.33
4) การฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคลจากครูและร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่น	8	26.66
5) การจัดกิจกรรมโครงงานและเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น	25	83.33
3. ด้านการวัดและการประเมินผล		
1) แบบทดสอบ	5	16.66
2) แบบสัมภาษณ์	2	6.66
3) แบบสอบถาม	18	60.00
4) แบบสังเกตพฤติกรรม	19	63.33
5) แบบประเมินการตรวจชิ้นงาน ผลงานของผู้เรียน	20	66.66
4. ด้านผู้ประเมินผล		
1) ตนเอง	14	46.66
2) ครูผู้สอน	12	40.00
3) ปราชญ์ท้องถิ่น	15	50.00
4) เพื่อนร่วมชั้นเรียน	16	53.33
5) ผู้ปกครอง	10	33.33
5. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้		
1) หนังสือเรียน	2	6.66
2) ใบงาน	17	56.66
3) ใบความรู้	13	43.33
4) ในห้องเรียน	2	6.66
5) นอกห้องเรียน	21	70.00

ตารางที่ 17 (ต่อ)

รายการความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหากิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้อ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	จำนวน	ร้อยละ
6. ด้านผลงาน ชิ้นงาน		
1) สีสันสวยงาม สร้างสรรค์	25	83.33
2) มีความคงทนถาวร	1	3.33
3) สามารถจำหน่ายได้	18	60.00
4) มีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารย	16	53.33
5) มีคุณค่า ไม่ทำลายธรรมชาติ	14	46.66

จากตารางที่ 17 พบว่า ความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านเนื้อหา กิจกรรมผู้เรียนทุกคนจากจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ต้องการเรียนรู้เรื่องประวัติและความเป็นมาของว่าวจุฬา วิธีการประดิษฐ์ว่าวจุฬา วิธีการเล่นว่าวจุฬา การสร้างรายได้จากผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬา และประโยชน์ของว่าวจุฬา

ความต้องการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนใหญ่ต้องการการจัดกิจกรรมโครงการ และเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ครูเป็นผู้สอนและการศึกษาจากใบความรู้ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 การจัดทำรายงานจากการค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และการฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคลจากครูและร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66

ความต้องการด้านการวัดและประเมินผล ส่วนใหญ่ต้องการแบบประเมินการตรวจชิ้นงาน ผลงานของผู้เรียน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 แบบสังเกตพฤติกรรม จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33 แบบสอบถาม จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 แบบทดสอบ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66 แบบสัมภาษณ์ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66

ความต้องการด้านผู้ประเมินผล ส่วนใหญ่ต้องการแบบเพื่อนร่วมชั้นเรียน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 ปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 แบบตนเองประเมิน จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.66 ครูผู้สอน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ผู้ปกครอง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

ความต้องการด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ส่วนใหญ่ต้องการแบบนอกห้องเรียน จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 ใบงาน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.66 ใบความรู้ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 หนังสือเรียนและในห้องเรียน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66

ความต้องการด้านผลงาน ชิ้นงาน ส่วนใหญ่ต้องการให้ผลงานมีสีสันสวยงาม สร้างสรรค์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 สามารถจำหน่ายได้ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 มีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารย์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 มีคุณค่า ไม่ทำลายธรรมชาติ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.66 มีความคงทน ถาวร จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

จากการศึกษาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการให้มีการจัดกิจกรรมว่าวจุฬาสร้างสรรค์ ในการอนุรักษ์ว่าวจุฬาท้องถิ่น ชุมชนวัดพระศรีอารย์และยังต้องการสร้างผลงาน ชิ้นงานที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดรายได้ ดังคำกล่าวของผู้เรียน ที่กล่าวไว้ว่า

“...อยากให้ชุมชนมีว่าวจุฬาไปตลอด”

ผลการศึกษาข้อมูลจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน โดยการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การศึกษาการสอนทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสอบถามความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ ประชาชนท้องถิ่น และผู้ประกอบการ และสอบถามความคิดเห็นความต้องการเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัด และการประเมินผล และรูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สรุปได้ว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียนวัดพระศรีอารย์ ได้มุ่งจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้ใช้องค์ความรู้ ทักษะและเจตคติจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรม จึงได้จัดทำหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและกำหนดเนื้อหาต่าง ๆ ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้สอดคล้องตามบริบทของหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ โดยได้กำหนดกรอบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 40 ชั่วโมงต่อปี การจัดกิจกรรมมุ่งเน้นการทำงานเป็นกลุ่มการเรียนรู้ ถ่ายทอดความรู้ โดยประชาชนท้องถิ่นและผู้ประกอบการ ผ่านการเรียนรู้แบบโครงงานทั้ง 4 ชั้น คือ 1. ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2. ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน 3. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4. ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน จนผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน ชิ้นงาน ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์จากว่าวจุฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเกิด

รายได้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนยังมีการสอนในแบบการอนุรักษ์และรวบรวมข้อมูลที่สำคัญจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 20 ชั่วโมง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูล ชั้นที่ 1 ได้แก่ 1) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์:กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) ศึกษาการสอน ทฤษฎีผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการศึกษาด้วยวิธีสอนแบบโครงงาน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากบุคคลที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้านและผู้ประกอบการ 4) ศึกษาความต้องการของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ฉบับร่าง) 2) ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ฉบับร่าง) และ 3) การปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ฉบับร่าง)

ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ และได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมทั้งขอคำแนะนำและข้อเสนอแนะในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงงาน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลท้องถิ่น จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 หน่วยการ

เรียนรู้ ประกอบด้วย 1) สืบสานตำนานว่าวจุฬา 2) ประดิษฐ์จุฬาโฉบบิน 3) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา 4) นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารีย์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชุมนุมว่าวจุฬายังเป็นชุมนุมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพของสถานศึกษาหรือท้องถิ่น กิจกรรมชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์ยังสามารถทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ มีจินตนาการจนทำให้เกิดรายได้แก่ตัวผู้เรียนเอง และยังสามารถนำการเรียนรู้ว่าวจุฬาไปต่อยอดเป็นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนยังได้เห็นคุณค่าของว่าวจุฬาที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนวัดพระศรีอารีย์

1. หลักการ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรมและครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
4. เป็นกิจกรรมที่ยืดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม
5. เป็นการจัดกิจกรรมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน
6. เป็นการจัดกิจกรรมในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์และมีการประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมด้านอาชีพ

2. จุดมุ่งหมาย

1. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีเป้าหมายการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรมและครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

3. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ

4. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนยึดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

5. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

6. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นการจัดกิจกรรมในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์และมีการประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมด้านอาชีพ

3. แนวการจัดกิจกรรม

สถานศึกษาจัดให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ
2. ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริงตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน
3. จัดกิจกรรมแบบรายบุคคล กิจกรรมกลุ่มทั้งใน และนอกสถานศึกษาในแบบโครงงาน เน้นกระบวนการทำงาน การจัดการอย่างเป็นระบบ การสื่อสาร การมีมนุษยสัมพันธ์และกระบวนการแก้ปัญหาโดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม
4. ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐาน การปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย
5. จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม
6. ใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานในทุกกิจกรรมการเรียนรู้
7. ผลงาน/ชิ้นงาน เช่น พวงกุญแจว่าวจุฬา เข็มกลัดว่าวจุฬา ว่าวจุฬาขนาดพกพา ถูง ฝ้ายว่าวจุฬา เป็นต้น

4. รูปแบบการจัดกิจกรรม

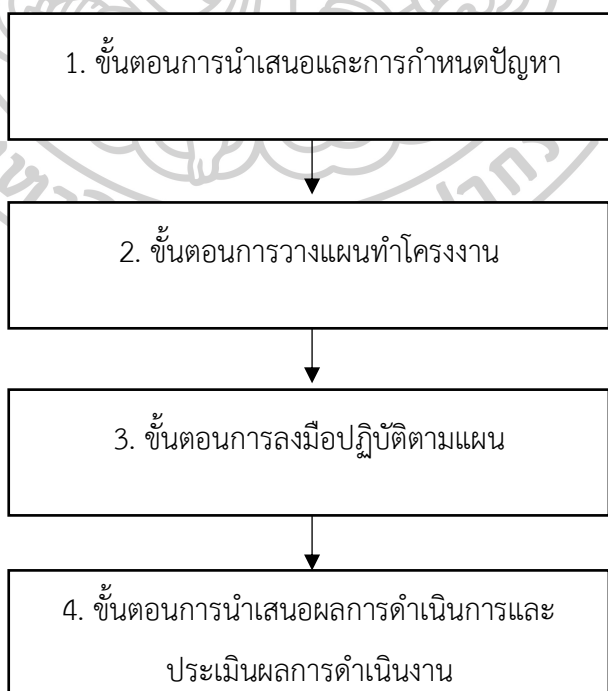
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์ ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 4 ขั้น ดังนี้

1. **ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา** โดยครูผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ ที่มีรูปภาพประกอบความเข้าใจและใช้เทคนิคการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของว่าว จุฬาในท้องถิ่นพระศรีอารย์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่น

2. **ขั้นตอนการวางแผนทำโครงการ** ครูให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงการก่อน การเรียนรู้ ผู้เรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิด อภิปรายหรือข้อสรุปของกลุ่ม เพื่อใช้เป็น แนวทางในการปฏิบัติ

3. **ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน** ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนปฏิบัติหน้าที่ของตน ตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม โดยขอคำปรึกษาจากครูเป็นระยะเมื่อมีข้อ สงสัยหรือปัญหาเกิดขึ้นผู้เรียนร่วมกันเขียนรูปเล่ม เขียนสรุปรายงานผลที่เกิดขึ้นจากการวางแผน ร่วมกัน

4. **ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน** ครูให้ผู้เรียน นำเสนอผลการเรียนรู้ โดยครูออกแบบกิจกรรมหรือจัดเวลาให้ผู้เรียนได้เสนอสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นและผู้เรียนอื่น ๆ ในโรงเรียนได้ชมผลงานและเรียนรู้กิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติในการ ทำโครงการ โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมกันประเมิน



แผนภาพที่ 11 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

5. คำอธิบายรายวิชา ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์

ศึกษาประวัติ ความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารย์ การใช้เครื่องมือวัสดุ อุปกรณ์ในการทำงาน สามารถทำงานด้วยความปลอดภัย การออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์จากว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารย์ การเลือกใช้วัสดุอย่างเหมาะสม การตกแต่งชิ้นงานที่สำเร็จ การคิดคำนวณ ราคาค่าใช้จ่าย กำหนดราคาขาย และการจัดจำหน่ายได้

ใช้ทักษะการทำโครงการ ลงมือทำงานอย่างเป็นระบบและทำงานร่วมกับผู้อื่น บอกชนิด และลักษณะของว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารย์ ใช้เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการทำงาน ออกแบบและสร้างผลงาน ชิ้นงานจากว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารย์ เลือกใช้วัสดุอย่างเหมาะสมในการตกแต่ง ชิ้นงานที่จนสำเร็จ คิดคำนวณราคาค่าใช้จ่าย กำหนดราคาขาย และจำหน่ายได้ เสนอผลงานในการจัดนิทรรศการได้

มีทัศนคติที่ดีในการศึกษาและประกอบอาชีพที่สุจริตจากว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารย์ มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต มุ่งมั่นในการทำงาน ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ใช้ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในการทำงานอย่างคุ้มค่าวิถีและตัดสินใจประกอบอาชีพที่สุจริตจากว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารย์

6. จุดประสงค์การเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ ประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้าน คือ

1. ด้านพุทธิพิสัย

1.1 จัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.2 วางแผนกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

2. ด้านทักษะพิสัย

2.1 ประดิษฐ์ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารย์

2.2 เล่นว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารย์

2.3 ประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.4 นำเสนอและอภิปรายโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. ด้านจิตพิสัย

3.1 เข้าใจ และเห็นคุณค่าในว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารย์

รวม 7 จุดประสงค์การเรียนรู้

7. โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตารางที่ 18 เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	การเก็บคะแนน
1	เรื่อง สืบสานตำนานว่าวจุฬา	1.1, 1.2, 3.1	3	10
2	เรื่อง ประดิษฐ์จุฬาโยยบิน	2.1, 2.2	9	10
3	เรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา	2.3	6	10
4	เรื่อง นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย	2.4	2	20
รวม		7 จุดประสงค์	20 ชั่วโมง	50 คะแนน

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้

1.1 วิดีทัศน์เกี่ยวกับว่าวจุฬา

1.2 คอมพิวเตอร์

1.3 อินเทอร์เน็ต รายรับ-รายจ่าย/การคำนวณต้นทุน กำไร

1.4 ใบงานที่ 1 Mind Mapping เรื่องข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารย

1.5 ใบงานแบบบันทึกที่ 2 เรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.6 ใบงานที่ 3 การวางแผนกลยุทธ์การตลาดการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

1.7 อุปกรณ์ วัสดุในการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.8 ผลงานโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2. แหล่งเรียนรู้

2.1 วัดพระศรีอารย อ.โพธาราม จ.ราชบุรี

2.2 โรงเรียนวัดพระศรีอารย อ.โพธาราม จ.ราชบุรี

3. บุคคล

3.1 ประชาชนท้องถิ่นด้านว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

3.2 ผู้ประกอบการโรงงานปลาหวานและโรงงานถั่วทอง

9. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการวัดมีความครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย

1.1 จัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.2 วางแผนกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

2. ด้านทักษะพิสัย

2.1 ประดิษฐ์ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

2.2 เล่นว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

2.3 ประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.4 นำเสนอและอภิปรายโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. ด้านจิตพิสัย

3.1 เข้าใจ และเห็นคุณค่าในว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

รวม 7 จุดประสงค์การเรียนรู้

เกณฑ์การประเมินด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ปฏิบัติ กิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงานครบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ ไม่ผ่าน การปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะไม่ครบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

10. แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 10 แผน รวม 20 ชั่วโมง โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านคุณภาพของโครงร่างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อพิจารณาความถูกต้อง เหมาะสมและตรวจสอบความสอดคล้อง สำหรับการนำไปทดลอง ดังนี้

ตารางที่ 19 แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1-3 แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 10 แผน รวม 20 ชั่วโมง

หน่วย ที่	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระการเรียนรู้	ภาระงาน/ ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล	ขั้นตอนการจัด กิจกรรมโดยใช้ โครงงานเป็นฐาน	เวลา (ชั่วโมง)
1	สืบสานตำนาน ว่าวจุฬา	3.1 นักเรียนเข้าใจ และเห็นคุณค่าใน ว่าวจุฬาชุมชนวัด พระศรีอารย 1.1 นักเรียนจัดทำ โครงงานประดิษฐ์ ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ 1.2 นักเรียน วางแผนกลยุทธ์ การตลาด การทำ บัญชีรายรับ- รายจ่าย คำนวณ ต้นทุนกำไร	1. ข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมาของ ว่าวจุฬาชุมชนวัด พระศรีอารย 1.2 ประวัติ ความสำคัญของว่าว จุฬาชุมชนวัดพระ ศรีอารย 2.2 ส่วนประกอบ ของว่าวจุฬา 2.3 วัสดุ อุปกรณ์ที่ ใช้ในการประดิษฐ์ ว่าวจุฬา 2. ข้อมูล ขั้นตอน วิธีการในการทำ โครงงานประดิษฐ์ ว่าวจุฬาในเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3. การวางแผนกล ยุทธ์การตลาดการ ทำบัญชีรายรับ- รายจ่าย คำนวณ ต้นทุนกำไร	1. ใบงานที่ 1 Mind Mapping เรื่องข้อมูล ทั่วไปและ ประวัติ ความเป็นมา ของว่าวจุฬา ชุมชนวัดพระ ศรีอารย 2. ใบงานแบบ บันทึกที่ 2 เรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการจัดทำ โครงงาน ประดิษฐ์ว่าว จุฬาเชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ 3. ใบงานที่ 3 การ วางแผน กลยุทธ์ การตลาด การทำบัญชี รายรับ- รายจ่าย คำนวณ ต้นทุนกำไร	1. แบบ ประเมิน Mind Mapping เรื่อง ข้อมูลทั่วไป และประวัติ ความเป็นมา ของว่าวจุฬา ชุมชนวัดพระ ศรีอารย 2. แบบ ประเมินใบงาน แบบบันทึก เรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการ จัดทำโครงงาน ประดิษฐ์ว่าว จุฬาเชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ 3. แบบ ประเมินแผนกล ยุทธ์การตลาด การทำบัญชี รายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุน กำไร	1. ขั้นตอนนำเสนอ และการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย โดยประชาชนชาวบ้าน 2. ขั้นตอนการวางแผน ทำโครงงานโดยผู้วิจัย 3. ขั้นตอนนำเสนอ และการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย โดยผู้ประกอบการ	3 ชม.

ตารางที่ 19 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	ภาระงาน/ ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล	ขั้นตอนการจัด กิจกรรมโดยใช้ โครงงานเป็นฐาน	เวลา (ชั่วโมง)
2	ประดิษฐ์จุฬาโบบิน	2.1 นักเรียน ประดิษฐ์ว่าวจุฬา ชุมชนวัดพระศรี อารีย์ 2.2 นักเรียนเล่น ว่าวจุฬาชุมชนวัด พระศรีอารีย์	1. การประดิษฐ์ว่าว จุฬาชุมชนวัดพระ ศรีอารีย์ 2. การเล่นว่าวจุฬา ชุมชนวัดพระศรี อารีย์	1. ว่าวจุฬา ชุมชนวัด พระศรีอารีย์	1. แบบ ประเมินการ ประดิษฐ์ว่าว จุฬาชุมชนวัด พระศรีอารีย์ 2. แบบ ประเมินวิธีการ เล่นว่าวจุฬา ชุมชนวัดพระ ศรีอารีย์ (การ ปฏิบัติ)	4. ขั้นตอนการลงมือ ปฏิบัติตามแผน	9 ชม.
3	เศรษฐกิจสรรค์ สร้างว่าวจุฬา	2.3 นักเรียน ประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าวจุฬาใน เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	1. การประดิษฐ์ ชิ้นงาน ผลงานว่าว จุฬาในเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	1. ผลงาน ชิ้นงานจาก ว่าวจุฬาใน เชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์	1. แบบ ประเมินชิ้นงาน จากว่าวจุฬาใน เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	4. ขั้นตอนการลงมือ ปฏิบัติตามแผน	6 ชม.
4.	นิทัศน์ว่าวจุฬา พระศรีอารีย์	2.4 นักเรียน นำเสนอและ อภิปรายโครงงาน ประดิษฐ์ว่าวจุฬาใน เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ได้	1. การนำเสนอและ อภิปรายโครงงาน ประดิษฐ์ว่าวจุฬาใน เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	1. โครงงาน ประดิษฐ์ว่าว จุฬาในเชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์	1. แบบ ประเมิน โครงงาน ประดิษฐ์ว่าว จุฬาในเชิง เศรษฐกิจ สร้างสรรค์	5. ขั้นตอนการนำเสนอ ผลการดำเนินการและ ประเมินผลการ ดำเนินงาน	2 ชม.

ตอนที่ 3 ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เมื่อได้ทำการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวมระยะเวลาที่ใช้ 20 ชั่วโมง ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการทดลองมีรายละเอียด ดังนี้

ก่อนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ก่อนการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยได้ชี้แจงทำความเข้าใจกับผู้เรียนและคณะครูภายในโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ โดยได้มีการชี้แจงการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และแนวการจัดกิจกรรมด้วยรูปแบบโครงการ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2) ขั้นตอนการวางแผนทำโครงการ 3) ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4) ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน ซึ่งผู้เรียนต้องร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบหน้าที่และภาระงานของกลุ่มตนเอง เมื่อเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมผู้เรียนต้องมีผลงาน ชิ้นงาน ตามที่กำหนดต้องมีความสร้างสรรค์และสามารถจำหน่ายได้ในงานนิทรรศการว่าวจุฬา การเรียนรู้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติเองและเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่นทางด้านว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ การประเมินเน้นการประเมินตามสภาพจริงจากกระบวนการทำงานและประเมินจากผลงาน ชิ้นงาน ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์ มีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 10 แผน จำนวน 20 ชั่วโมง

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ทดลองใช้)

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโครงการ ดังนี้

ตารางที่ 20 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ทดลองใช้)

วัน เดือน ปี	ขั้นตอนโครงการ	แผนการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	คาบ
7 ตุลาคม 2562 (คาบที่ 4-6)	1. ขั้นตอนการนำเสนอและ การกำหนดปัญหา	1. ตำนานว่าวจุฬาท้องถิ่น 2. โครงการว่าวจุฬา 3. การทำการตลาด	- ประวัติว่าวจุฬา - กลยุทธ์การตลาด	4-6
14 ตุลาคม 2562 21 ตุลาคม 2562 28 ตุลาคม 2562 (คาบที่ 4-6)	2. ขั้นตอนการวางแผนทำ โครงการ	4. รู้จักอุปกรณ์และประดิษฐ์ว่าว จุฬา 5. เล่นว่าวจุฬา 6. ชื่นชมว่าวจุฬา	- อุปกรณ์ประดิษฐ์ว่าวจุฬา - วิธีการเล่นว่าวจุฬา	4-6
29 ตุลาคม 2562 30 ตุลาคม 2562 (คาบที่ 4-6)	3. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติ ตามแผน	7. วางแผนสร้างสรรค์ 8. สร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าว จุฬา	- ประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	4-6
1 พ.ย. 2562 (คาบที่ 5-6)	4. ขั้นตอนการนำเสนอผลการ ดำเนินการและประเมินผลการ ดำเนินงาน	9. นิทรรศการว่าวจุฬา	- นำเสนอผลงาน ชิ้นงาน โครงการว่าวจุฬาสร้างสรรค์	5-6

1. ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ตำนานว่าวจุฬาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนการสอนโดยปราชญ์ท้องถิ่นและครูผู้สอน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความรัก ความหวงแหนในการเล่นท้องถิ่นคือว่าวจุฬา ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวเป็นขั้นตอนที่ปราชญ์ท้องถิ่นได้ถ่ายทอดความรู้โดยการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่น่าสนใจ ทั้งต้นกำเนิดของว่าวจุฬาท้องถิ่น การประดิษฐ์ว่าวจุฬาด้วยวัสดุ อุปกรณ์ท้องถิ่น ครูผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ ที่มีรูปภาพประกอบความเข้าใจและใช้เทคนิคการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาในท้องถิ่นพระศรีอารย์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่น ผู้เรียนให้ความสนใจเป็นอย่างดี



ภาพการเรียนรู้จากคุณครูและปราชญ์ท้องถิ่นในเรื่องประวัติและความเป็นมาของว่าวจุฬา

ซึ่งผลการดำเนินกิจกรรมตามแผนพบว่า ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและให้ความสนใจกิจกรรมการเรียนการสอนดี ให้ความร่วมมือตลอดชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การทำการตลาด เป็นขั้นตอนการเรียนรู้กลยุทธ์การทำการตลาดจากผู้ประกอบการท้องถิ่นโรงงานปลาหวานอ่าวไทย ซึ่งเป็นโรงงานที่ตั้งอยู่ใกล้กับโรงเรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์การทำการตลาดที่ได้ผลกำไร การคำนวณต้นทุน การทำบัญชีรายรับ รายจ่าย และได้รับฟังประสบการณ์การประกอบอาชีพอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ

ซึ่งผลการดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างดี และมีความเข้าใจในการวางแผนการตลาด การจัดทำบัญชีรับจ่ายเพื่อเป็นพื้นฐานในการคำนวณต้นทุนเพื่อให้ได้ผลกำไรเมื่อนักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานจากว่าวจุฬาสร้างสรรค์ของกลุ่มตนเอง จนสามารถทำให้นักเรียนได้รับผลกำไรตอบแทน



ภาพการเรียนรู้การทำการตลาดจากผู้ประกอบการท้องถิ่นโรงงานปลาหวานอ่าวไทย

2. ขั้นตอนการวางแผนทำโครงการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 โครงการว่าวจุฬา โดยครูเป็นผู้ให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงการก่อนการเรียนรู้ ผู้เรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิด อภิปรายหรือข้อสรุปของกลุ่ม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ ทั้งนี้ครูยังได้ใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความคิดและระดมความคิดเห็นของผู้เรียนในเรื่องของความคิดในเชิงอนุรักษ์ว่าวจุฬาท้องถิ่น และการร่วมกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานในแนวสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เพื่อทำให้เกิดรายได้กับผู้เรียน



ภาพนักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อดำเนินการจัดทำโครงการตามขั้นตอน

3. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 รู้จักอุปกรณ์และการประดิษฐ์ว่าวจุฬา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เล่นว่าวจุฬา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ชื่นชมว่าวจุฬา ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมประดิษฐ์ว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์และการเล่นว่าวจุฬา ผู้เรียนยังได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม โดยขอคำปรึกษาจากครูและปราชญ์ท้องถิ่นเป็นระยะเมื่อมีข้อสงสัยหรือปัญหาเกิดขึ้น ผู้เรียนร่วมกันเขียนรูปเล่ม เขียนสรุปรายงานผลที่เกิดขึ้นจากการวางแผนร่วมกันอย่างเป็นแบบแผนและเสร็จสิ้นเรียบร้อย



ภาพทการเรียนรู้วิธีการประดิษฐ์ว่าวและวิธีการเล่นว่าวจุฬาท้องถิ่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 วางแผนสร้างสรรค์ และ แผนการเรียนรู้ที่ 8 สร้างสรรค์ผลงานชิ้นงานว่าวจุฬา ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนงานในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานสร้างสรรค์จากว่าวจุฬาท้องถิ่นและร่วมกันประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานต่าง ๆ ขึ้นมาด้วยความตั้งใจ มีความสุขในการทำงาน



ภาพนักเรียนดำเนินการจัดทำโครงงานและดำเนินการจัดทำผลงาน ชิ้นงาน

4. ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 นิทรรศการว่าวจุฬา ผู้เรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ โดยครูออกแบบกิจกรรมหรือจัดเวลาให้ผู้เรียนได้เสนอสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นและผู้เรียนอื่น ๆ ในโรงเรียนได้ชมผลงานและเรียนรู้กิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติในการทำโครงงาน โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่

กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมกันประเมิน โดยผลงานของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม มีดังนี้

1) โมบายว่าวจุฬา โดยการออกแบบให้โบายที่ใช้แขวนประดับบ้านมีว่าวจุฬาเป็นส่วนประกอบ ตัวว่าวจุฬาทำมาจากกระดาษปะลงกระดาษฟิวเจอร์บอร์ดและตัดออกมาเป็นรูปว่าวจุฬา จากนั้นนำหลอดน้ำมาตกแต่งเพิ่มเติมด้วยหลอดดูดน้ำที่พับเป็นดาว สามารถนำมาใช้แขวนประดับบ้านได้และยังสามารถเป็นของที่ระลึกเกี่ยวกับว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์



ภาพการประดิษฐ์โบายว่าวจุฬา

2) ว่าวจุฬาพกพา (เหินฟ้า) เป็นการประดิษฐ์ชิ้นงานว่าวจุฬาขนาดเล็กลงที่สามารถพกพาเพื่อเล่นได้เสมือนว่าวจุฬาขนาดจริง พกพาสะดวก สามารถมอบให้เพื่อเป็นของที่ระลึกได้ ชิ้นงานประดิษฐ์จากไม้ทามะพร้าวนำมาทำเป็นที่ถือ กระดาษสีนำมาตัดเป็นรูปว่าวจุฬา ใช้เส้นด้ายมาแทนสายป่าน ซึ่งเมื่อประกอบเสร็จแล้ว จะสามารถเล่นได้จริง



ภาพการประดิษฐ์ว่าวจุฬาขนาดพกพา

3) พวงกุญแจว่าวจุฬา (พวงกุญแจนำโชค) เป็นการประดิษฐ์ชิ้นงานจากว่าวจุฬา โดยใช้กระดาษที่พิมพ์ข้อความอวยพรต่าง ๆ และเคลือบพลาสติกแข็งเพื่อความคงทน และติดพวงกุญแจเพื่อสามารถใช้ห้อยประดับสิ่งต่าง ๆ ได้



ภาพการประดิษฐ์พวงกุญแจนำโชค

4) กระเป๋าผ้าลายว่าวจุฬาท้องถิ่น เป็นการวาดลวดลายบนถุงผ้าด้วยสีชอล์คน้ำมัน และมีการตกแต่งลวดลายเพิ่มเติมให้สวยงาม ถุงผ้าแต่ละใบจะมีลวดลายที่แตกต่างกัน เพราะเป็นการออกแบบของผู้เรียนภายในกลุ่ม



ภาพการประดิษฐ์กระเป๋าผ้าลายว่าวจุฬาท้องถิ่น

ตารางที่ 21 สรุปผลงานโครงการว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับ
ภูมิปัญญาท้องถิ่น

โครงการ	ผลงาน	เศรษฐกิจสร้างสรรค์
1. โครงการประดิษฐ์โมบายว่าวจุฬา	โมบายว่าวจุฬา	ผลงานมีความคิดเชิงสร้างสรรค์ ในระดับพอใช้ ในเรื่องวัสดุการผลิตและความคงทนของผลงานยังต้องแก้ไขปรับปรุง สามารถจำหน่ายได้ ราคามีความเหมาะสม
2. โครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาพกพา (เห็นฟ้า)	ว่าวจุฬาพกพาขนาดเล็ก	ผลงานมีความคิดเชิงสร้างสรรค์ ในระดับดี สามารถจำหน่ายได้ ราคามีความเหมาะสม
3. โครงการประดิษฐ์พวงกุญแจว่าวจุฬา (พวงกุญแจน้ำโชค)	พวงกุญแจว่าวจุฬา	ผลงานมีความคิดเชิงสร้างสรรค์ ในระดับปรับปรุง ในเรื่องวัสดุการผลิตให้มีความเหมาะสม เช่น ใช้เศษผ้าในการประดิษฐ์พวงกุญแจน่าจะมีความคงทนกว่าการใช้กระดาษ สามารถจำหน่ายได้ ราคามีความเหมาะสม
4. โครงการประดิษฐ์กระเป๋าผ้าลายว่าวจุฬา (ถือแล้วรวย)	กระเป๋าผ้าลายว่าวจุฬา	ผลงานมีความคิดเชิงสร้างสรรค์ ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมสามารถเป็นที่ระลึกของชุมชนได้ สามารถจำหน่ายได้ ราคามีความเหมาะสม

ตอนที่ 4 ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สพ.รบ.2 มีผู้วิจัยร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่นเป็นผู้สอน และผู้วิจัย เป็นผู้ประเมิน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การประเมินหลังกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการประเมินนักเรียน 3 ด้าน คือ 1) ความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าจุกุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

1. ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังจากการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลปรากฏดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ความสามารถในการทำโครงการ	\bar{X}	S.D.	การแปลผล	ลำดับ
1. การนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย	3.25	0.50	ดี	2
2. การวางแผนทำโครงการ	3.00	0.00	ดี	4
3. การลงมือปฏิบัติตามแผน	3.50	0.58	ดีมาก	1
4. การนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน	3.25	0.50	ดี	3
รวม	3.31	0.20	ดี	

จากตารางที่ 22 ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกุฬาสร้างสรรค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.31$, S.D. = 0.20) ซึ่งยอมรับสมมติฐานวิจัยข้อที่ 1 คือ ความสามารถในการทำโครงการอยู่ในระดับดี และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความสามารถในการทำโครงการด้านที่

มากที่สุด คือ การลงมือปฏิบัติตามแผน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 3.50$, S.D. = 0.58) รองลงมา คือ ความสามารถในการทำโครงการด้านการนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย และ ความสามารถในการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.50) และ ความสามารถในการทำโครงการด้านการวางแผนทำโครงการ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

2. ผลการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การประเมินในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลปรากฏดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ผลการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน	\bar{X}	S.D.	การแปลผล	ลำดับ
1. ผลงาน ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์	2.75	0.50	ดี	1
2. การเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน	2.50	0.58	ดี	2
3. คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน	2.50	0.58	ดี	3
4. คุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิงพาณิชย์	2.25	0.96	พอใช้	4
รวม	2.50	0.20	ดี	

จากตารางที่ 23 ผลการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์ ซึ่งภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.50$, S.D. = 0.20) สามารถยอมรับสมมติฐานวิจัยข้อที่ 2 คือ ความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน อยู่ในระดับดี และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผลการประเมินด้านผลงาน ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.75$, S.D. = 0.50) รองลงมา คือผลการประเมินด้านการเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน และ คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน อยู่ในระดับดี

(\bar{X} = 2.50, S.D. = 0.58) ผลการประเมินด้านคุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิงพาณิชย์ อยู่ในระดับพอใช้ (\bar{X} = 2.25, S.D. = 0.96)

3. ผลการสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

การสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยให้นักเรียนเขียนบรรยาย ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1) ชาย	14	46.66
2) หญิง	16	53.33
รวม	30	100.00
2. ระดับชั้น		
1) ม.1	11	36.66
2) ม.2	11	36.66
3) ม.3	8	26.66
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 24 พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 เพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.66 ส่วน มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.66 มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 11 คนคิดเป็นร้อยละ 36.66 มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าว จุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความคิดเห็นของนักเรียน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ตรงกับความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนโดยทุกคนมีส่วนร่วม	4.50	0.51	มากที่สุด	6
2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน	4.37	0.56	มาก	11
3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา	4.53	0.51	มากที่สุด	3
4. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.62	มาก	10
5. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น	4.50	0.51	มากที่สุด	7
6. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.50	0.63	มากที่สุด	9
รวม	4.47	0.06	มาก	
ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
7. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มีความหลากหลาย ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง	4.30	0.51	มาก	13
8. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญและประสบการณ์	4.67	0.55	มากที่สุด	2

ตารางที่ 25 (ต่อ)

ความคิดเห็นของนักเรียน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
9. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการใช้สื่อที่ ช่วยให้ผู้เรียนจดจำบทเรียนได้คงทนถาวรและ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.33	0.61	มาก	12
รวม	4.43	0.05	มาก	
ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
10. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยประเมิน จากผลงาน	4.70	0.47	มากที่สุด	1
11. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ ตนเอง เพื่อน ประชาชนท้องถิ่น ผู้ปกครองและสถาน ประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	4.50	0.57	มาก	8
รวม	4.60	0.08	มากที่สุด	
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
12. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้คุณค่าและ ตระหนักเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชน วัดพระศรีอารีย์	4.53	0.57	มากที่สุด	4
13. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากว่าว จุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์	4.53	0.57	มากที่สุด	5
รวม	4.53	0.00	มากที่สุด	
รวมทั้งหมด	4.51	0.03	มากที่สุด	

จากตารางที่ 25 พบว่า ผู้เรียนมีระดับความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.03) ซึ่งสามารถยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ในข้อที่

3 ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีระดับความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยประเมินจาก ผลงานเป็นลำดับที่ 1 โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. =0.08) รองลงมา คือ ด้าน ประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. =0.00) ด้าน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. =0.06) และด้านสื่อประกอบกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน ($\bar{X} = 4.43$, S.D. =0.05)

สำหรับรายด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. =0.51) รองลงมา คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เหมาะสมตรงกับความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติตาม ขั้นตอนโดยทุกคนมีส่วนร่วม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. =0.51) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ปรากฏการณ์ท้องถิ่น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. =0.51) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬา เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อยู่ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. =0.63) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. =0.62) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความ ถนัดและความสนใจของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.37$, S.D. =0.56)

รายด้านที่ 2 ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมี วิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญและประสบการณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. =0.55) รองลงมา คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการใช้สื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำบทเรียนได้คงทนถาวรและสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. =0.61) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าว จุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มีความหลากหลาย ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. =0.51)

รายด้านที่ 3 ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยประเมินจากผลงาน ($\bar{X} = 4.70$, S.D. =0.47) รองลงมา คือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ตนเอง เพื่อน ประชาชนท้องถิ่น ผู้ปกครองและสถานประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. =0.57)

และรายด้านที่ 4 ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้คุณค่าและตระหนักเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ($\bar{X} = 4.53$, S.D. =0.57) รองลงมา คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ($\bar{X} = 4.53$, S.D. =0.57)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

จากการศึกษาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์ ในระดับมาก ผู้เรียนมีความสุขตลอดกิจกรรมทั้ง 20 ชั่วโมง มีการทำงานเป็นกลุ่มที่ช่วยเหลือกันทั้งในส่วนของการทำโครงการและการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน การประเมินผลด้วยการประเมินตามสภาพจริงทำให้ผู้เรียนทราบจุดดีและจุดด้อยของตนเอง ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอนและตรงตามความสนใจ ดังคำกล่าวของผู้เรียน ที่กล่าวไว้ว่า

“...อยากให้กิจกรรมแบบนี้ในภาคเรียนต่อไปครับ”

“...อยากให้มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับความรู้เรื่องว่าวจุฬาเข้าไปสู่ในชุมชน เพื่อให้ชุมชนได้ร่วมกันอนุรักษ์ภูมิปัญญาเกี่ยวกับว่าวสืบไป”

“...อยากให้จัดกิจกรรมการเดินทางรณรงค์การเล่นว่าวไทยเพื่อให้ความรู้และเป็นเหมือนการถ่ายทอดภูมิปัญญาว่าวให้สืบต่อไป”

“...อยากให้มีการจัดโครงการประดิษฐ์ในรายวิชาอื่น ๆ ด้วย เพราะจะได้นำความรู้จากการทำโครงการประดิษฐ์ไปเป็นอาชีพในอนาคต ทหารายได้เสริม หรือสามารถทำของเล่นสนุกๆเองได้”

“...อยากให้พาไปดูการแข่งขันว่าวจุฬา”

และจากคำถามปลายเปิดในการสอบถามความคิดเห็นหลังจากการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์ โดยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

พบว่า นักเรียนมีความรักและหวงแหนว่าจุฬาฯต้องถื่นเพิ่มขึ้นเกิดความคิดในเชิงการอนุรักษ์และอยากต่อยอดผลิตภัณ์ของตนเองให้เป็นสินค้าของที่ระลึกประจำโรงเรียน ผู้เรียนมีความรู้ในประวัติและความเป็นมาของว่าจุฬาฯต้องถื่นเพิ่มขึ้น สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ การทำงานเป็นกลุ่มจากผู้เรียนต่างระดับชั้นทำให้ผู้เรียนมีความสนิสนมและสามัคคีกันมากขึ้น มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลต่อกัน และที่สำคัญผู้เรียนยังได้เรียนรู้และสืบสานว่าจุฬาฯภูมิปัญญาชุมชนวัดพระศรีอารยให้สืบต่อไป

ผลการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผลจากการนำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาฯเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาต้องถื่น พบข้อควรปรับปรุงแก้ไข ดังนี้ 1) ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การใช้เวลาในการจัดกิจกรรมยังไม่เหมาะสม เนื่องด้วยเป็นรายวิชากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ในช่วงโมงชุมนุม ซึ่งจะมีเวลาเพียงแค่ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จึงอาจทำให้เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ที่ต้องลงมือปฏิบัติ เช่น ขั้นตอนในการประดิษฐ์ว่า การสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุฬาฯในรูปแบบใหม่ ที่ควรจะได้ใช้เวลาอย่างน้อย 2 ชั่วโมงขึ้นไปในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ประชาชนต้องถื่นเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เรื่องว่าจุฬาฯเป็นอย่างมาก แต่ด้วยเวลาที่จำกัดทำให้การถ่ายทอดอาจยังไม่ครบทุกรายละเอียดที่ต้องการ ปัญหาสำคัญที่พบคือ แหล่งเรียนรู้ว่าจุฬาฯที่วัดพระศรีอารย จ.ราชบุรี นั้นได้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงใหม่ในเรื่องของการก่อสร้าง จึงทำให้ขาดแหล่งเรียนรู้ จึงได้มีการแก้ไขโดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายประกอบด้ว่าว่าจุฬาฯในหลายๆขนาดและให้ประชาชนต้องถื่นเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้โดยตรง 3) ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ในส่วนของการที่ให้ตัวนักเรียน เพื่อน ประชาชนต้องถื่น ผู้ปกครอง และสถานประกอบการเป็นผู้ร่วมประเมินนั้น ยังได้รับความร่วมมือไม่ครบทุกฝ่าย อาจเป็นเพราะการประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวอาจยังไม่ดีพอ ผู้ปกครองจึงเข้ามาร่วมกิจกรรมน้อยกว่าที่คาดไว้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่องว่าจุฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้การสอนแบบโครงการเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าจุฬาในเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการวิจัยและการพัฒนา (Research and development : R&D) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ออกแบบการสอน และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) เพื่อทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4) เพื่อประเมินและปรับปรุง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้ 4.1) ความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4.2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4.3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่นักเรียนโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ จำนวน 129 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เครื่องมือสำรวจข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ 1.1) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากผู้ที่เกี่ยวข้อง 1.2) แบบสอบถามความต้องการนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 1.3) ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus group) 2) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้แก่ 2.1) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุฬาสร้างสรรค์ 2.2) แบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2.3)

แบบประเมินความสามารถในประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2.4) แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

โดยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองในทุกขั้นตอน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and development : R&D) โดยมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้ 1) วิจัย (R₁:Research) : ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 2) พัฒนา (D₁:Development) : พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) วิจัย (R₂:Research) : ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) พัฒนา (D₂:Development) : ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการวิจัยสรุปผลได้ ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ มีความต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่มุ่งเน้นให้ผลงาน ชิ้นงานมีความสร้างสรรค์ มีเอกลักษณ์ดั้งเดิมของว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารีย์อยู่ด้วย จนสามารถจำหน่ายได้ และเป็นประโยชน์ในการใช้ชีวิตประจำวัน ผู้เรียนควรทราบประวัติและที่มาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ เพื่อจะได้เข้าใจความเป็นมาและเกิดความรัก ห่วงแหนงว่าวของชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ควรมีความรู้ในการประดิษฐ์ว่าวจุฬาท้องถิ่นแบบดั้งเดิม ความสามารถและวิธีการในการเล่นว่าวจุฬาท้องถิ่น และที่สำคัญผู้เรียนควรได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่นโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อฝึกฝนการทำงานเป็นทีมใช้โครงงานเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน ใช้วัสดุในท้องถิ่นเข้ามาเป็นส่วนประกอบสำคัญ การประเมินผลควรประเมินตามสภาพจริงจากผู้ที่เกี่ยวข้อง

2. ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีองค์ประกอบที่

สำคัญคือ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) สืบสานตำนานว่าวจุฬา 2) ประดิษฐ์จุฬาโยยบิน 3) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา 4) นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารีย์ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ใช้โครงงานเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2) ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน 3) ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน และ 4) ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน

3. ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผู้ที่เกี่ยวข้องมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม โดยเฉพาะผู้เรียนที่ได้มีโอกาสในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์ว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ผ่านการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานอย่างเป็นลำดับขั้นและยังได้มีโอกาสเรียนรู้กับปราชญ์ท้องถิ่นโดยตรง ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ดีจนทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้ทำการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวมระยะเวลาที่ใช้ 20 ชั่วโมง ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการทดลองมีรายละเอียดดังนี้

1) ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ตำนานว่าวจุฬาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนการสอนโดยครูผู้สอนในเริ่มแรกเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความรักในการละเล่นท้องถิ่นคือว่าวจุฬา ผู้เรียนยังได้มีโอกาสเรียนรู้เรื่องว่าวจุฬาจากปราชญ์ท้องถิ่นโดยตรง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การทำการตลาด เป็นขั้นตอนการเรียนรู้กลยุทธ์การทำการตลาดจากผู้ประกอบการท้องถิ่น การทำการตลาดที่ได้ผลกำไร การคำนวณต้นทุน การทำบัญชีรายรับ รายจ่ายและได้รับฟังประสบการณ์การประกอบอาชีพอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ

2) ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 โครงงานว่าวจุฬา โดยครูเป็นผู้ให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงงาน ผู้เรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิดอภิปรายหารือข้อสรุปของกลุ่ม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ ทั้งนี้ครูยังได้ใช้คำถามเพื่อกระตุ้น

ความคิดและระดมความคิดเห็นของผู้เรียนในเรื่องของความคิดในเชิงอนุรักษ์ว่าวजूฬาท้องถิ่นและการ
ร่วมกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานในแนวสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เพื่อทำให้เกิดรายได้กับผู้เรียน

3) ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 รู้จักอุปกรณ์และ
การประดิษฐ์ว่าวजूฬา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เล่นว่าวजूฬา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ชื่นชมว่าว
जूฬา ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมประดิษฐ์ว่าวजूฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารย์และการเล่นว่าวजूฬา
ผู้เรียนยังได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียน
ร่วมกันเขียนรูปเล่ม เขียนสรุปรายงานผลที่เกิดขึ้นจากการวางแผนร่วมกันอย่างเป็นแบบแผน แก้ไข
งานตามคำแนะนำจนเสร็จสิ้นเรียบร้อยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 วางแผนสร้างสรรค์ และ แผนการ
เรียนรู้ที่ 8 สร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าวजूฬา ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนงานในการประดิษฐ์ผลงาน
ชิ้นงานสร้างสรรค์จากว่าวजूฬาท้องถิ่นและร่วมกันประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานต่าง ๆ ขึ้นมาด้วยความตั้งใจ
มีความสุขในการทำงาน

4) ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน แผนการ
จัดการเรียนรู้ที่ 8 นิทรรศการว่าวजूฬา ผู้เรียนได้นำเสนอผลการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนิทรรศน์ว่าวजूฬา
พระศรีอารย์ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานมาจัดแสดงภายในงานและขายผลงาน ชิ้นงานที่ได้ร่วมกัน
ออกแบบ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นและผู้เรียนอื่น ๆ ในโรงเรียนได้ชมผลงานและเรียนรู้กิจกรรมที่ผู้เรียน
ปฏิบัติในการทำโครงการ โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดย
มีผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้นประเมิน ภายในงานยังมีการจัดกิจกรรมอื่น ๆ ด้วย เช่น การโชว์การ
เล่นว่าวजूฬาโดยปราชญ์ท้องถิ่นและผู้เรียน การแสดงระบำว่าว การประกวดภาพวาดระบายสีและทำ
ที่คั่นหนังสือ หลังจากจบกิจกรรมผู้เรียนและครูผู้สอนได้ร่วมกันสรุปกิจกรรมต่าง ๆ จากการเรียนรู้
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวजूฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิ
ปัญญาท้องถิ่น

4. ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวजूฬาเชิงเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น พบว่า

4.1) ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวजूฬาในเชิง
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดี ซึ่งสามารถยอมรับสมมติฐานวิจัยข้อที่ 1 คือ
ความสามารถในการทำโครงการอยู่ในระดับดี และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความสามารถในการ
ทำโครงการด้านที่มากที่สุด คือ การลงมือปฏิบัติตามแผน อยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ

ความสามารถในการทำโครงการด้านการนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย และความสามารถในการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน อยู่ในระดับดี และความสามารถในการทำโครงการด้านการวางแผนทำโครงการ มีคะแนนต่ำสุด อยู่ในระดับดี

4.2) ผลการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 2 โดยความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน อยู่ในระดับดี และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผลการประเมินด้านผลงาน ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับ รองลงมา คือผลการประเมินด้านการเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน และ คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน อยู่ในระดับดี ส่วนผลการประเมินด้านคุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิงพาณิชย์ อยู่ในระดับพอใช้ และเป็นด้านที่มีคะแนนต่ำสุด

4.3) ผลการสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอน แบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่านักเรียนมีระดับความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยประเมินจากผลงานเป็นลำดับที่ 1 โดยอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน รายด้านที่ 1) ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา อยู่ในระดับมากที่สุด รายด้านที่ 2) ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญและประสบการณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด รายด้านที่ 3) ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง

อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีประเด็นที่นำมาเพื่ออภิปราย ดังนี้

1. จากผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สถานศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ผู้ช่วยผู้อำนวยการ ผู้อำนวยการ และผู้เรียนต่างมีความคิดเห็นและความคาดหวังให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คงอยู่คู่กับโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ตลอดไป เนื่องด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะว่าเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ดีมีประโยชน์และคุณค่าต่อชุมชนวัดพระศรีอารีย์ เป็นอย่างยิ่ง หากไม่ช่วยกันอนุรักษ์และนำมาสืบสานต่อยอด ภูมิปัญญาว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์คงจะเลือนหายไป ซึ่งการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสร้างสรรค์นั้น ดำเนินการด้วยการศึกษาหลักสูตรและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ 2) ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริงตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน 3) จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์โดยจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมกลุ่มทั้งใน และนอกสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง 4) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ โดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบ การวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ Watson (2006) ที่ได้ให้ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสอดคล้องไว้ว่า เปนกิจกรรมที่โรงเรียนให้นักเรียนเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ เปนกิจกรรมหรือสิ่งที่นักเรียนจะต้องทำนอกห้องเรียนหรือเปนกิจกรรมหลักสูตรพิเศษที่ให้นักเรียนทำในระหว่างเรียนเพื่อตอบสนองความต้องการความสนใจและความแตกต่างของนักเรียนโดยได้รับความเห็นชอบและการสนับสนุนจากอาจารย์ไม่มีการไ้หนวยกิตและคะแนนในการเรียน 5) ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐาน การปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย 6) จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม ทั้งนี้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนต้องสามารถตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตาม ความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชาความรู้ อาชีพ และการดำเนินชีวิต ที่ดีงาม ตลอดจนเห็นแนวทางในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560: 7-8) สำหรับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัด

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้น ได้มีแนวทางการนำภูมิปัญญาไทยมาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ คือ ภูมิปัญญาไทยมีความสำคัญสำหรับสังคมไทยจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนานำไปใช้และถ่ายทอดกันต่อไปเพื่อมิให้สูญหายไปจากวิถีชีวิตของคนไทยกระบวนการที่จะทำให้ภูมิปัญญาไทยฟื้นคืนชีพกลับมามีชีวิตชีวาก็คือ กระบวนการศึกษาค้นคว้าสิ่งที่เราต้องช่วยกันคิดก็คือต้องนำภูมิปัญญา กลับสู่ระบบการศึกษาไทย โดยใช้วิธีการสอนที่มีลักษณะเหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบันหลายอย่าง ซึ่ง ลักษณะพิเศษสอดคล้องกับหลักการสอนแบบใหม่ คือเป็นการสอนแบบตัวต่อตัวหรือเป็นรายคนเป็นการสอนด้วยความรักเป็นการสอนโดยการปฏิบัติและเป็นการสอนจากของจริง (รุ่ง แก้วแดง, 2543: 230-232)

2. ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สร้างขึ้น มีความสอดคล้อง และมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) แนวการจัดกิจกรรม 4) รูปแบบการจัดกิจกรรม 5) คำอธิบายรายวิชา 6) จุดประสงค์ 7) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 8) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 9) การวัดและประเมินผล 10) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) สืบสานตำนานว่าวจุฬา 2) ประดิษฐ์จุฬาโบยบิน 3) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา 4) นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย โดยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งการใช้โครงงานเป็นฐานการจัดการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม (ดุขฎิ โยเหลา และคณะ, 2557: 19-20) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จึงมี 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา 2) ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน 3) ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน 4) ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้รับการพัฒนาตามขั้นตอนกระบวนการ ดังนี้ 1) นำผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน จากการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การวิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน : โรงเรียนวัดพระศรีอารย การสอบถามความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกี่ยวกับรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) วิเคราะห์เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่

ต้องการพัฒนาให้ตรงกับกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องว่าจุกษาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ในการนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการเล่นว่าจุกษามาสร้างให้เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกษา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ประกอบด้วยเนื้อหา ประวัติ ความเป็นมา วิธีการเล่นว่าจุกษา วิธีการประดิษฐ์ว่าจุกษาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ และการสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุกษาขึ้นมาใหม่ โดยต้องเป็นผลงาน ชิ้นงานที่สามารถจำหน่ายได้ มีความสวยงาม สร้างสรรค์และมีความคงทน วัสดุที่ประหยัด มีความเหมาะสมต่อชิ้นงาน ผลงานที่ประดิษฐ์ขึ้นใหม่ 3) แนวการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าจุกษาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโครงงานเป็นฐานในการเรียนรู้ มาเป็นแนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้สอนคือครูผู้สอนร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่นและผู้ประกอบการ มาให้ความรู้ทางด้านว่าจุกษาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ การประดิษฐ์ ประวัติความเป็นมา และวิธีการเล่นว่าจุกษา กลยุทธ์ทางการตลาด การขายสินค้าให้ได้กำไร การทำบัญชีรายรับ รายจ่ายเพื่อคำนวณต้นทุนในการผลิตผลงาน ชิ้นงาน ซึ่งผู้เรียนยังได้รับความรู้จนสามารถประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับว่าจุกษาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ได้ การวัดและประเมินผลใช้วิธีการประเมินตามสภาพจริง จากบุคคลที่เกี่ยวข้อง จนผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้จากข้อมูลที่กล่าวและจากการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจะเห็นได้ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาแบบองค์รวมทุกด้านประกอบด้วยการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม การพัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ ดังที่ ธีรภรณ์ ชูชื่น (2557: 28) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นจะต้องจัดให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ซึ่งไม่สามารถแยกออกจากหลักสูตรได้และมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมวิชาการต่าง ๆ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ ให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ศีลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ นอกจากนี้ Mckown (1927), อ้างถึงใน Frederick (1959: 51-52) ยังได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการพัฒนากิจกรรมว่า เพื่อให้นักเรียนมีความเป็นประชาธิปไตย มีความร่วมมือกันเพิ่มความสนใจของนักเรียน พัฒนาความสามารถพิเศษเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียน เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีคุณธรรม และจริยธรรม ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจุกษาสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ได้ใช้การใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเป็นฐานนั้นยังสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้การทำงานแบบกลุ่ม รู้จักวิธีการแก้ปัญหา และยังได้ฝึกภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

3. ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สพ.ป.ร.บ.2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวจухาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์ การประดิษฐ์ว่าว วิธีการเล่นว่าว การสร้างสรรค์ว่าว จухาในรูปแบบใหม่แต่ยังคงมีเอกลักษณ์ความเป็นว่าวจухาดั้งเดิม การทำกลยุทธ์การตลาด การคำนวณต้นทุน กำไร ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน ผู้เรียนให้ความสนใจกับการจัดกิจกรรม ตีมาก มีความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความตั้งใจในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานขึ้นมาใหม่ มีทักษะ การทำโครงงาน การทำงานเป็นทีม มีความสุข สนุกสนานเป็นอย่างมากในระหว่างการเรียนรู้ ซึ่งเป็น เพราะว่าการจัดกิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนตามที่ได้วางแผนไว้ เนื้อหาความรู้เป็นเรื่องที่อยู่ใน ความสนใจของผู้เรียน เป็นเรื่องใกล้ตัวของผู้เรียน การได้เรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นการเสริม ประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้เรียน ผู้เรียนจึงมีความสุขในการเรียนรู้ทั้งยังได้เรียนกับปราชญ์ท้องถิ่นที่เป็นผู้ ทรงความรู้โดยตรง ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงงาน อยู่ในระดับดี ความสามารถในการ ประดิษฐ์ ผลงานชิ้นงานว่าวจухาสีสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี และระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มี ผลต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนนั้นเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 7) กล่าวว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพ ตามความสนใจ ความถนัดความต้องการเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ และ McKown and Spencer, อ้างถึงในธีรารักษ์ ชูชื่น (2557: 28) ได้แสดงความคิดเห็นว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นมีความสำคัญเท่ากับการจัดการเรียนการสอนและ ยังกล่าวว่า หลักสูตรและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็น สิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้แม้จะมีวิธีการอุปกรณ์และเครื่องมือในการจัดทำที่แตกต่างกันแต่นักเรียน อาจารย์เป็นบุคคลกลุ่มเดียวกันและจุดมุ่งหมายพื้นฐานของการศึกษาอันเดียวกัน นักจิตวิทยาบาง คนให้ความเห็นว่าการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์มีเพื่อนมาก ขึ้นช่วยพัฒนาความสามารถพิเศษช่วยเหลือ นักเรียน เป็นพลเมืองที่ดี และช่วยพัฒนาบุคลิกภาพ

4. ผลการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการประเมินนักเรียน 3 ด้าน คือ 1) ความสามารถในการ ทำโครงงานประดิษฐ์ว่าวจухาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจухาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องราวจухา เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า การประเมินทั้ง 3 ด้านตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ 1) ความสามารถในการทำโครงงานประดิษฐ์ว่าวจухาในเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์อยู่ในระดับดี 2) ความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจухาในเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์อยู่ในระดับดี 3) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องราวจухาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น อยู่ในระดับมากที่สุด

4.1) ผลการประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี คือ ความสามารถในการทำโครงการ เป็นเพราะการจัด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบโครงการ เหมาะสมกับบริบทในการเรียน เรื่องว่าวจุฬาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดกิจกรรมแต่ละขั้นสามารถดึง ศักยภาพของตัวผู้เรียนออกมาได้อย่างเต็มที่ ซึ่งสอดคล้องกับ การเรียนรู้แบบโครงการนั้น มีการสอน สอดคล้องกับ John Dewey เรื่อง “learning by doing” ซึ่งได้กล่าวว่า “Education is a process of living and not a preparation for future living.” (Dewey John (1897), อ้างถึงในจิตรา ภรณ์ สอนเขียว, 2560) ซึ่งเป็นการเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่ เรียน เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการคิดของ Bloom ทั้ง 6 ชั้น คือ ความรู้ความจำ (Remembering) ความเข้าใจ (understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying) การวิเคราะห์ (Analyzing) การประเมินค่า (Evaluating) และ การคิดสร้างสรรค์ (Creating) ซึ่งการ จัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน นั้นจึงเป็นเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งนี้ความสามารถในการทำโครงการด้านที่มากที่สุด คือ การลงมือปฏิบัติตามแผน อยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ ความสามารถในการทำโครงการด้านการ นำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย และ ความสามารถในการนำเสนอผลการดำเนินการและ ประเมินผลการดำเนินงาน อยู่ในระดับดี และ ความสามารถในการทำโครงการ ด้านการวางแผนทำ โครงการ อยู่ในระดับดี เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายทั้ง 30 คน เป็นผู้เรียนคณะชั้นตั้งแต่ ม.1-3 จึงทำให้มี ความแตกต่างตามช่วงวัย และชั่วโมงว่าง ทั้งยังมีผู้เรียนบางคนไม่เห็นความสำคัญในการทำงานและ ร่วมกันรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการจัดทำโครงการ

4.2) ผลการประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี สามารถยอมรับสมมติฐานวิจัยข้อที่ 2 และเมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่า ผลการประเมินด้านผลงาน ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี และพบว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น ควรเพิ่มกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเปิดคลิป วิดีโอผลงานทางด้านศิลปะ หรือการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานแบบใหม่ๆ ให้ผู้เรียนชมเพื่อเกิดไอเดีย ตามที่ Torrance (1965: 16) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิด สร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวม ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นแต่ไม่จำเป็นสิ่ง สมบูรณ์อย่างแท้จริง ซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ ผลการ ประเมินรองลงมา คือผลการประเมินด้านการเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน และ คุณภาพของ

ผลงาน ชิ้นงาน อยู่ในระดับดี ผลการประเมินด้านคุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิงพาณิชย์ อยู่ในระดับพอใช้ เป็นเพราะการเลือกใช้วัสดุในการสร้างผลงาน ชิ้นงาน ของผู้เรียนนั้นยังไม่มีเหมาะสม ขาดความคงทนถาวร และยังไม่เหมาะสมต่อการขายในบางชิ้นงาน และยังไม่เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับข้อมูลที่ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นยุทธศาสตร์ที่เกิดจากความต้องการนำจินตนาการ สร้างสรรค์ของมนุษย์มายกระดับเป็นสินค้าชั้นเลิศ (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), 2559)

4.3) ผลการประเมินความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ในข้อที่ 3 ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีระดับความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยประเมินจากผลงานเป็นลำดับที่ 1 โดยอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อยู่ในระดับมาก และด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับรายด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา อยู่ในระดับมากที่สุด และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน อยู่ในระดับมาก รายด้านที่ 2 ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญและประสบการณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มีความหลากหลาย ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง อยู่ในระดับมาก รายด้านที่ 3 ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความคิดเห็นมากที่สุด คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยประเมินจากผลงาน รองลงมา คือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ตนเอง เพื่อน ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้ปกครองและสถานประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมาก จากผลแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 7) ที่กล่าวว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็น กิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครูพ่อแม่ผู้ปกครองผู้นำชุมชนปราชญ์ชาวบ้าน องค์กรและหน่วยงานอื่น มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมจากหลักการจัดกิจกรรมและรายด้านที่ 4 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเด็นที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้คุณค่าและตระหนักเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่น

ชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ร่องลงมา คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้สรุปการสอนและข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปใช้

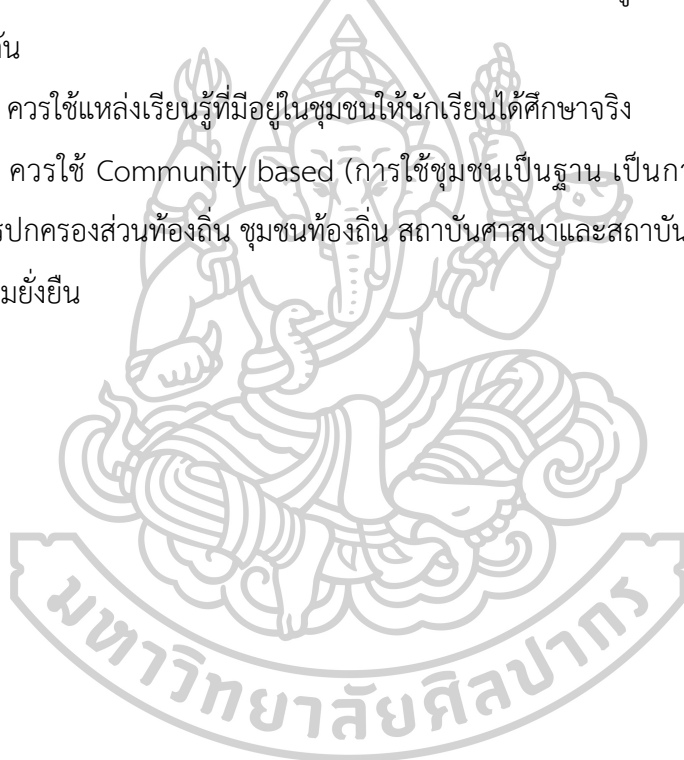
เพื่อให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะบางประการ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยด้านความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า ผู้เรียนขาดความรู้ในการจัดทำโครงการที่ถูกต้อง ดังนั้น ควรมีการสอนการจัดทำโครงการในรายวิชาอื่นด้วย และควรมีแบบฟอร์มในการจัดทำโครงการให้ผู้เรียนเพื่อเพิ่มความเข้าใจ
2. จากผลการวิจัยด้านความสามารถในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงาน ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า ผู้เรียนบางกลุ่มขาดความสามัคคีและความรับผิดชอบในการทำงาน ร่วมกันเป็นทีมด้วยตนเอง ต้องให้คุณครูคอยกระตุ้นและตักเตือน ดังนั้น ควรเพิ่มคะแนนในด้านดังกล่าวและทำข้อตกลงกับผู้เรียนก่อนการทำกิจกรรม
3. จากผลการวิจัยความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียน และชอบการเรียนรู้กับปราชญ์ท้องถิ่น และยังมีข้อเสนอแนะให้ทำโครงการดังกล่าวในทุกปี ดังนั้น โรงเรียนจึงควรสนับสนุนให้มีกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน
4. ผลงาน ชิ้นงานต่าง ๆ ควรเน้นการประดิษฐ์และขั้นตอนการประดิษฐ์ให้ละเอียดขึ้น ที่สำคัญคือต้องพัฒนาให้ดีคู่ควรและเหมาะสมกับการเป็นของที่ระลึกจากโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่มีสนใจในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนต่อไป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ควรให้ร้านขายของชำ ร้านขายอาหารและเครื่องดื่ม ร้านตัดผม ที่อยู่บริเวณใกล้โรงเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในเรื่องของการให้ความรู้ด้านการตลาด
2. ควรมีงานวิจัยและพัฒนาในเรื่องของว่าประเภทต่าง ๆ เพราะประวัติความเป็นมาของว่าวแต่ละชนิดล้วนแล้วแต่มีความน่าสนใจ
3. ควรมีงานวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบเพื่อศึกษาความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของนักเรียนในท้องถิ่นที่ต่างกัน
4. ควรใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนให้นักเรียนได้ศึกษาจริง
5. ควรใช้ Community based (การใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการเพิ่มความสำคัญของเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชนท้องถิ่น สถาบันศาสนาและสถาบันสังคมอื่น ๆ) เพื่อพัฒนาให้ชุมชนมีความยั่งยืน



รายการอ้างอิง

- Frederick, R. W. (1959). *The Third Curriculum Student Activities in America Education*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education* (3 ed.). New York: McGraw-Hill Book Company.
- Guilford, J. P., & Fruchter, B. (1971). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: McGraw-Hill.
- Howkins, J. (2008). "What are Creative Economies? And Why?" In Creative Thailand. *Thailand Creative & Design Center (TCDC)*, 21-25.
- Kirton, M. J. E. (1994). *Adapters and Innovators: Styles of creativity and Problem Solving*. New York: Routledge.
- Torrance, E. P. (1965). "Educational and Creativity" In *Creativity: Progress and Potential*. New York: McGraw-Hill.
- Wallach, M. A., & Kogan, N. (1965). *Model of Thinking in Young Children*. New York: Rinehartandwinston.
- Watson, F. W. (2006). Student Activities. Retrieved from <http://ccsd.net/schools/watson/activitydir.html>
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2561). การประดิษฐ์. Retrieved from <https://www.copyri.com/the-invention>
- กรมวิชาการ. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน* (1 ed.). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560-2564*. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- กาญจนา ศรีภักดิ์. (2538). *การบริหารกิจการนักเรียน เล่ม 2* (4 ed.). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- กิ่งกมล ปิยามาดากุล. (2557). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาดุษฎีบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). การคิดเชิงวิเคราะห์ (*Analytical Thinking*) (6 ed.). กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย.
- โกศล เพ็ชรสุวรรณ. (2528). เทคโนโลยีกับการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์. กรุงเทพฯ: กระทรวงวิทยาศาสตร์และการพลังงาน.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2555.: คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- จรรยา เจริญรัตน์. (2555). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนด้วยวิธีสอนแบบโครงงาน. (ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิตราภรณ์ สอนเขียว. (2560). กาลครั้งหนึ่งในอเมริกากับโครงการ Project-Based Learning (PBL) “Once in A Lifetime”. Retrieved from http://apr.nsr.u.ac.th/KM/myfile/20171212152841_file-km-nsru%202016v1.pdf
- จุไรรัตน์ ปิงผลพูล. (2555). การพัฒนาผลการเรียนรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์เรื่องการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบโครงงาน. (ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. (2557). วิจัยวัฒนธรรม ครั้งที่ 4. Paper presented at the การประชุมวิชาการทางวัฒนธรรมระดับชาติ, กรุงเทพฯ.
- ชะลอ บุญก่อ และคณะ. (2548). ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการออกแบบ. Retrieved from <http://www.musliheen.myreadyweb.com/article/topic-18007.html>
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). การจัดการเรียนรู้แนวใหม่. นนทบุรี: สหมิตรพรีนติ้งแอนด์พับลิชชิง.
- ดนุพล บุญชอบ. (2557). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้โครงการระหว่างกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและกลุ่มปกติรายวิชาโครงการคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางลี่วิทยา. (ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดุขฎิ โยเหลา และคณะ. (2557). การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ทิพยวิสุทธิ.
- ถวัลย์ มาตจรัส. (2546). ภูมิปัญญาไทย : หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม ช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ทวีศักดิ์ สว่างเมฆ. (2562). ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative Thinking) Retrieved from <http://www.gened.nu.ac.th/file/001237LifeSkills/LifeSkills.pdf>

- ธีราภรณ์ ชูชื่น. (2557). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษา. (ปริญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ), บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นันทสาร สีสลับ และคณะ. (2541). แนวทางส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ปริญญา มณีพน. (2561). การประดิษฐ์. Retrieved from <http://www.gotoknow.org/posts/108771>
- ปฤถัตต์ นัจจนฤตย์. (2553). การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากร
ธุรกิจอาหาร (ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.
- ปิยะวุฒิ ปัญญาพี. (2549). CREATIVE THINKING DEVELOPMENT. Retrieved from
<http://www.phuketvc.ac.th/download/61/Study2.pdf>
- พรชัย กาพันธ์. (2545). ภาวะกฤตการศึกษาด้วยภูมิปัญญาไทย. วิชาการ, 7(กรกฎาคม), 5-6.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย. วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 7(1), 1-69.
- ไพยม จันทร์น้อย. (2560). การศึกษา 4.0. Retrieved from
<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9600000025195>
- ไพบูลย์ เจริญกุล. (2532). งานประดิษฐ์และงานช่างกบการพัฒนาอาชีพ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา (5 ed.). นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เย็นใจ เลหาวิช. (2529). การวิจัย การพัฒนาและการประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. จันทรเกษม
(กรกฎาคม-สิงหาคม), 4-11.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2535). การพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น : กรณีศึกษา
ชุมชนแห่งหนึ่งในเขตภาคกลางตอนล่าง. (ปริญญานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ ประสานมิตร.
- รุ่ง แก้วแดง. (2543). ปฏิวัติการศึกษาไทย (8 ed.). กรุงเทพฯ: มติชน.
- โรงเรียนวัดพระศรีอารย์. (2556). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนวัดพระศรีอารย์ พุทธศักราช 2551 :
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ราชบุรี: โรงเรียนวัดพระศรีอารย์.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2548). เทคนิคและยุทธวิธีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นครปฐม:
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วันเพ็ญ พวงพันธ์บุตร. (2542). พื้นฐานวัฒนธรรมไทย. ลพบุรี: สถาบันราชภัฏเทพสตรี.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ส.เจริญการพิมพ์.
- ศศิเกษม ทองยงค์. (2521). รวมนักประดิษฐ์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). ทุนความคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (1 ed.). กรุงเทพฯ: ไร่ฉาย.

- ศิริพงษ์ นวลแก้ว. (2540). การนำภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่นของโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแม่ฮ่องสอน. (ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC). (2559). *TCDC OUTLOOK*. กรุงเทพฯ: บริษัทชั้นด้าการพิมพ์ จำกัด.
- สถาบันราชบุรีศึกษา. (2552). ประวัติอำเภอต่าง ๆ ใน จ.ราชบุรี. Retrieved from http://rb-history.blogspot.com/2009/11/blog-post_08.html
- สถาบันอยุธยาศึกษา. (2557). คืบความเป็นไทยในภูมิปัญญาท้องถิ่นกรุงเก่า (ครั้งที่ 1) เรื่อง วิจิตรตระการตาโบราณ : สืบสานภูมิปัญญากรุงเก่า. พระนครศรีอยุธยา: สถาบันอยุธยาศึกษา.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดารวรรณ. (2537). เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2555a). ภูมิปัญญาไทย. Retrieved from <http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php.html>
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2555b). ว่าว. Retrieved from <http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php.html>
- สารานุกรมเสรี. (2562). ว่าวไทย. Retrieved from <http://th.wikipedia.org/wiki/ว่าว>
- สาธิตา สำเภาทอง. (2553). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). การประเมินมาตรฐานโรงเรียน ปีการศึกษา 2543. กรุงเทพฯ: สำนักนิเทศและพัฒนากิจการมาตรฐาน.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2534). ภูมิปัญญาชาวบ้านกับการดำเนินงานด้านวัฒนธรรม และการพัฒนาชนบท. กรุงเทพฯ: บริษัททอมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป.
- สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรัฐบาลไทย. Retrieved from https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=3642
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). แนวทางการนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุพรรณิ เสนอกักดี. (2553). การใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะกล้า กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 20 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมการ เรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (3 ed.). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). ประเทศไทย 4.0. Retrieved from

http://planning2.mju.ac.th/goverment/2011119104835_planning/Doc_25590823143652_358135.pdf

เสรี พงศ์พิศ. (2536). ภูมิปัญญาชาวบ้านกับการพัฒนาชนบท. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป.

เสาวรภัย กุสุมา ณ อยุธยา. (2553). *Creative Economy* ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

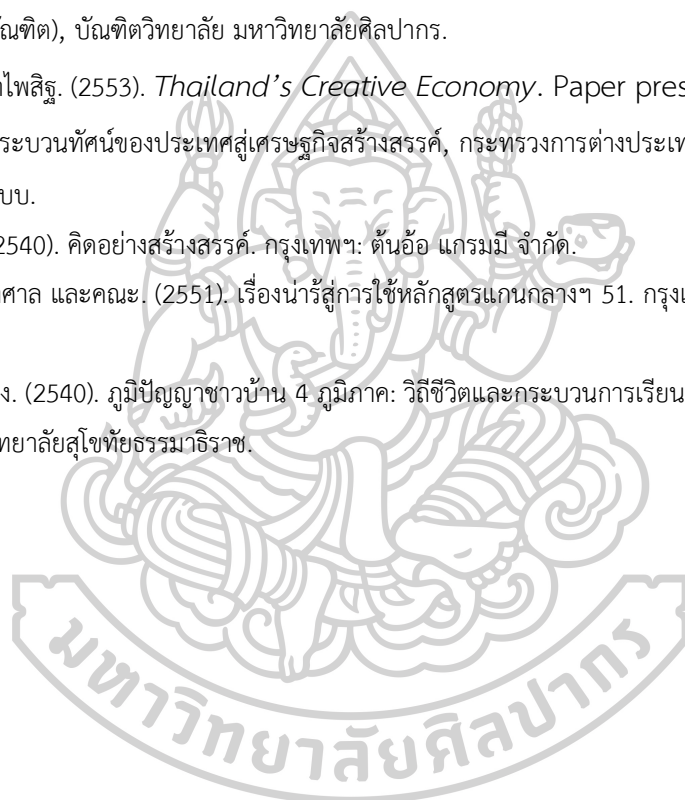
อัญชลี ครุฑทอง. (2557). การพัฒนาหลักสูตรงานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอคูบัวตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรมราชินีนาถราชวิทยาลัยราชบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ. (2553). *Thailand's Creative Economy*. Paper presented at the กิจกรรมปรับกระบวนทัศน์ของประเทศสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์, กระทรวงการต่างประเทศร่วมกับศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ.

อารี พันธุ์มณี. (2540). คิดอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ แกรมมี่ จำกัด.

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2551). เรื่องนารัฐการใช้หลักสูตรแกนกลางฯ 51. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.

เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2540). ภูมิปัญญาชาวบ้าน 4 ภูมิภาค: วิถีชีวิตและกระบวนการเรียนรู้ของชาวบ้านไทย. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.





ภาคผนวก

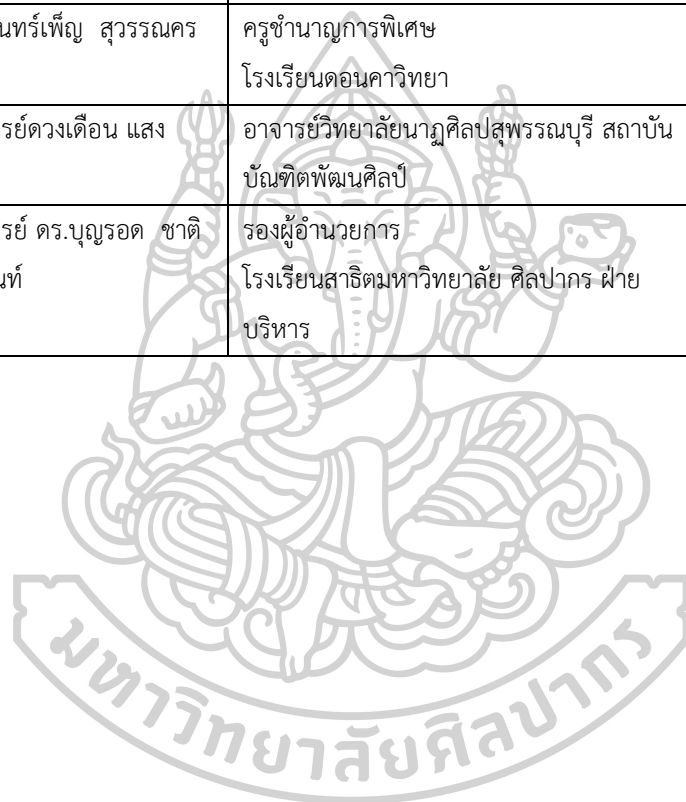


ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 26 รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน
1	ผศ.ดร. กิตติคม คาวีรัตน์	รองคณบดี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจอมบึง	การสอนแบบโครงการ
2	ดร.พิชญานันท์ พานะกิจ	ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดราษฎร์รังสรรค์	การสอนแบบโครงการ
3	ดร.จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนดอนคาวิทยา	การวัดและประเมินผล
4	อาจารย์ดวงเดือน แสงเมือง	อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
5	อาจารย์ ดร.บุญรอด ชาติยานนท์	รองผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ศิลปากร ฝ้าย บริหาร	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

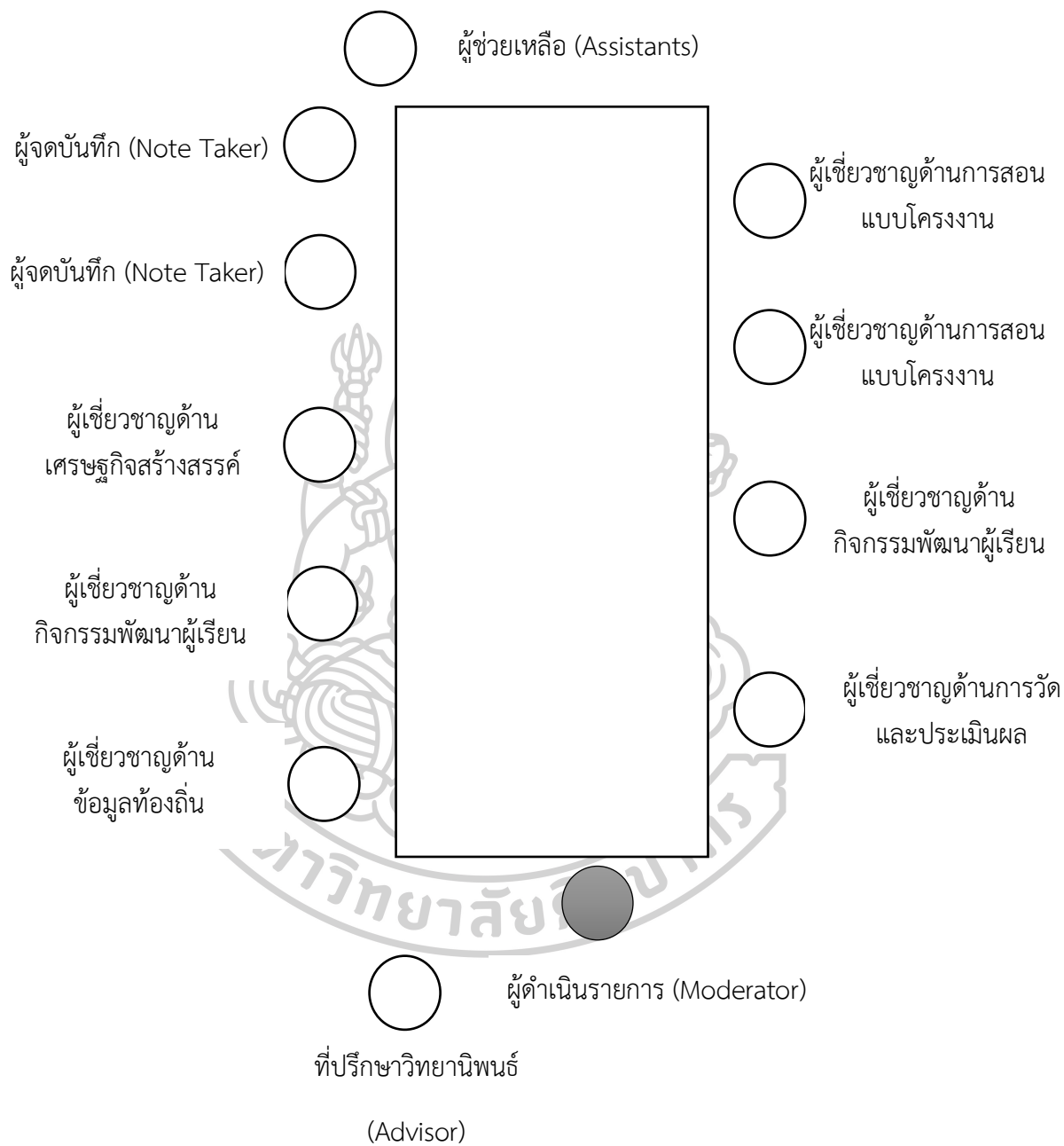


รายชื่อผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ตารางที่ 27 รายชื่อผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน
1	ผศ.ดร. กิตติคม คาวีรัตน์	รองคณบดี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจอมบึง	โครงการ
2	ดร.พิชญาน์ พานะกิจ	ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดราษฎร์รังสรรค์	โครงการ
3	ดร.จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนดอนคาวิทยา	การวัดและ ประเมินผล
4	ดร.สาลินี อุดมผล	ศึกษานิเทศก์ ชำนาญการ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด กาญจนบุรี	เศรษฐกิจสร้างสรรค์
5	อาจารย์ดวงเดือน แสงเมือง	อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์	กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน
6	อาจารย์ ดร.บุญรอด ชาดิยา นนท์	รองผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ศิลปากร ฝ่ายบริหาร	กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน
7	นายประสิทธิ์ พลเสวีนันท์	ปราชญ์ท้องถิ่น ด้านข้อมูลท้องถิ่น	ภูมิปัญญาว่าวจุฬา

แผนภูมิการจัดสถานที่ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)





ที่ ศธ 6806 (นศ) | 5056



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

6 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.สาลิณี อุดมผล

ด้วย นางสาวปิยภรณ์ ท้าวคโฑร รหัสประจำตัว 59253406 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิตสาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบ โครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " มีความประสงค์ขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อประกอบการทำ วิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเข้าร่วมสนทนากลุ่ม ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทนิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (นศ)
5054

วันที่ 5 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม

เรียน อาจารย์ ดร.บุญรอด ซาคิยานนท์

ด้วย นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไทร รหัสประจำตัว 59253406 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่พาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบ โครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " มีความประสงค์ขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเข้าร่วมสนทนากลุ่ม
ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 6806 (พ.ร.) 5055



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

6 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร

ด้วย นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไทร รหัสประจำตัว 59253406 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต
สาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " มีความประสงค์ขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเข้าร่วมสนทนากลุ่ม
ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทนิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (นส) / 5057



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

6 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม

เรียน อาจารย์กิตติคม คาวิรัตน์

ด้วย นางสาวปิยภรณ์ ทำวัด ไทร รหัสประจำตัว 59253406 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิตสาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบ โครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " มีความประสงค์ขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อประกอบการทำ วิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเข้าร่วมสนทนากลุ่ม ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806(พช)/5058



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

6 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.พีชญาน์ พานะกิจ

ด้วย นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไทร รหัสประจำตัว 59253406 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต
สาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบ โครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " มีความประสงค์ขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเข้าร่วมสนทนากลุ่ม
ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806(พศ)/5059



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

6 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม

เรียน อาจารย์ดวงเดือน แสงเมือง

ด้วย นางสาวปิยภรณ์ ท้าวดี ไทร รหัสประจำตัว 59253406 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " มีความประสงค์ขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อประกอบการทำ วิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเข้าร่วมสนทนากลุ่ม ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทนิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (นศ)/5060



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

6 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม

เรียน นายประสิทธิ์ พลเสวีนันท์

ด้วย นางสาวปิยภรณ์ ท้าวัดไทร รหัสประจำตัว 59253406 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต
สาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่พจนเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " มีความประสงค์ขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเข้าร่วมสนทนากลุ่ม
ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทนิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790



ภาคผนวก ค

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

แบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง ความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียน จำนวน 2 ข้อ

ตอนที่ 2 ความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหากิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไพร

นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการนิเทศ

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- 5) แบบประเมินการตรวจชิ้นงาน ผลงานของนักเรียน
- 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)

4) นักเรียนต้องการให้ใครมีส่วนร่วมในการประเมิน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) ตนเอง 2) คุณครูผู้สอน
- 3) ประชาชนท้องถิ่น 4) เพื่อนร่วมชั้นเรียน
- 5) ผู้ปกครอง 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)

5) นักเรียนต้องการให้มีการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) หนังสือเรียน
- 2) ใบงาน
- 3) ใบความรู้
- 4) ในห้องเรียน
- 5) นอกห้องเรียน
- 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)

6) นักเรียนต้องการให้ผลงาน ชิ้นงาน ในเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแบบใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) สีสันสวยงาม สร้างสรรค์
- 2) มีความคงทน ถาวร
- 3) สามารถจำหน่ายได้
- 4) มีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารีย์
- 5) มีคุณค่า ไม่ทำลายธรรมชาติ
- 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง

แบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาความสอดคล้อง แบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ในแต่ละข้อความตามความคิดของท่าน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ข้อ	ข้อความถาม	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
1.	หากโรงเรียนจัดทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนต้องการเรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> 1) ประวัติและความเป็นมาของว่าวจุฬา <input type="checkbox"/> 2) วิธีการประดิษฐ์ว่าวจุฬา <input type="checkbox"/> 3) วิธีการเล่นว่าวจุฬา <input type="checkbox"/> 4) การสร้างรายได้จากผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬา <input type="checkbox"/> 5) ประโยชน์ของว่าวจุฬา <input type="checkbox"/> 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....				
2.	นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> 1) ครูเป็นผู้สอน <input type="checkbox"/> 2) การศึกษาจากใบความรู้ <input type="checkbox"/> 3) การจัดทำรายงานจากการค้นคว้าด้วยตนเอง <input type="checkbox"/> 4) การฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคลจากครูและร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่น				

ข้อ	ข้อความคำถาม	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
	<input type="checkbox"/> 5) การจัดกิจกรรมกลุ่มโครงการและเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น <input type="checkbox"/> 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)				
3.	นักเรียนต้องการให้มีการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> 1) แบบทดสอบ <input type="checkbox"/> 2) แบบสัมภาษณ์ <input type="checkbox"/> 3) แบบสอบถาม <input type="checkbox"/> 4) แบบสังเกตพฤติกรรม <input type="checkbox"/> 5) แบบประเมินการตรวจชิ้นงาน ผลงานของนักเรียน <input type="checkbox"/> 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)				
4.	นักเรียนต้องการให้ใครมีส่วนร่วมในการประเมิน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> 1) ตนเอง <input type="checkbox"/> 2) คุณครูผู้สอน <input type="checkbox"/> 3) ปราชญ์ท้องถิ่น <input type="checkbox"/> 4) เพื่อนร่วมชั้นเรียน <input type="checkbox"/> 5) ผู้ปกครอง <input type="checkbox"/> 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)				
5.	นักเรียนต้องการให้ผลงาน ชิ้นงาน ในเรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแบบใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> 1) สีสันสวยงาม สร้างสรรค์ <input type="checkbox"/> 2) มีความคงทน ทนทาน <input type="checkbox"/> 3) สามารถจำหน่ายได้ <input type="checkbox"/> 4) มีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารีย์ <input type="checkbox"/> 5) มีคุณค่า ไม่ทำลายธรรมชาติ <input type="checkbox"/> 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)				

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้อำนวยการโรงเรียนและผู้ช่วยผู้อำนวยการ

เรื่อง ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

- | | |
|---|-------------|
| ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ | จำนวน 3 ข้อ |
| ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญและองค์ประกอบที่จำเป็นของการพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและเนื้อหากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน | จำนวน 6 ข้อ |
| ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม | จำนวน 1 ข้อ |

นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไทร
นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการนิเทศ
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสัมภาษณ์

(สำหรับผู้อำนวยการโรงเรียนและผู้ช่วยผู้อำนวยการ)

ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
2. ระดับการศึกษา.....
3. ตำแหน่งการทำงาน.....ประสบการณ์ทำงาน.....ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญและองค์ประกอบที่จำเป็นของการพัฒนากิจกรรม

พัฒนาผู้เรียนและเนื้อหากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. ท่านคิดว่าการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความสำคัญอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมียุทธศาสตร์ประกอบและลักษณะอย่างไร ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเล็งเห็นความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรเป็นเนื้อหาเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรจะมีกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

5. ท่านคิดว่า สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

6. ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิด
แบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมีการวัดและ
ประเมินผลอย่างไรที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง
แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้อำนวยการโรงเรียนและผู้ช่วยผู้อำนวยการ
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาความสอดคล้อง แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ในแต่ละข้อความตามความคิดของท่าน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
 -1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ข้อ	ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
1.	ท่านคิดว่าการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความสำคัญอย่างไร				
2.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมียุทธศาสตร์และลักษณะอย่างไร ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเล็งเห็นความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์				
3.	ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมีเนื้อหาเป็นอย่างไร				
4.	ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมียุทธศาสตร์การเรียนการสอนอย่างไร				
5.	ท่านคิดว่า สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรเป็นอย่างไร				
6.	ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมีการวัดและประเมินผลอย่างไรที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น				

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
สำหรับผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ประชาชนชาวบ้านและสถานประกอบการ

เรื่อง ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

- | | |
|--|-------------|
| ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ | จำนวน 2 ข้อ |
| ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญและองค์ประกอบที่จำเป็นของการพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและเนื้อหากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน | จำนวน 3 ข้อ |
| ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม | จำนวน 1 ข้อ |

นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไทร
 นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการนิเทศ
 ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสัมภาษณ์

(สำหรับผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ประชาชนชาวบ้านและสถานประกอบการ)

ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
2. ประกอบอาชีพ.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญและองค์ประกอบที่จำเป็นของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและเนื้อหากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนควรมีความรู้ในเรื่องใดบ้างจนสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้างผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงสร้างสรรค์จนเกิดเป็นรายได้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนควรมี
ชิ้นงาน ผลงานสร้างสรรค์เป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรใช้สื่อและ
แหล่งเรียนรู้แบบใดที่เหมาะสมที่สุด

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง
แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
สำหรับผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ประชาชนชาวบ้านและสถานประกอบการ
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาความสอดคล้อง แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ในแต่ละข้อความตามความคิดของท่าน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ข้อ	ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
1.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนควรมีความรู้ในเรื่องใดบ้างจนสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้างผลงาน ชื่นงานว่าวจุฬาเชิงสร้างสรรค์จนเกิดเป็นรายได้				
2.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างไร				
3.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนควรมีชิ้นงาน ผลงานสร้างสรรค์เป็นอย่างไร				
4.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้แบบใดที่เหมาะสมที่สุด				

ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion)

การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบ

โครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion) ฉบับนี้ เป็นการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังกล่าว ให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น แบบสนทนากลุ่ม ฉบับนี้ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ร่วมสนทนา จำนวน 2 ข้อ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 8 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ



นางสาวปิยภรณ์ ทำวัตไพร

นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการนิเทศ

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion)

การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการ
ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

.....
ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ร่วมสนทนา

1. ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....
2. ระดับการศึกษา.....
3. ตำแหน่ง.....ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. ท่านคิดว่าส่วนนำของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดกิจกรรม และรูปแบบการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม หรือไม่อย่างไร

2. ท่านคิดว่า คำอธิบายรายวิชา ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่อย่างไร

3. ท่านคิดว่า จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม หรือไม่อย่างไร

4. ท่านคิดว่า โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

5. ท่านคิดว่า สื่อประกอบกิจกรรม การวัดและประเมินผล มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

6. ท่านคิดว่า แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

7. ท่านคิดว่า แบบประเมินความสามารถในการทำโครงงานการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

8. ท่านคิดว่า แบบประเมินความสามารถประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion)
การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการงาน
ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion) เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอรุณย์ ฉบับนี้โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ในแต่ละข้อตามความคิดของท่านซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
 -1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ข้อ	ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
1.	ท่านคิดว่าส่วนนำของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดการกิจกรรม และรูปแบบการจัดการกิจกรรมมีความเหมาะสม หรือไม่อย่างไร				
2.	ท่านคิดว่า คำอธิบายรายวิชา ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่อย่างไร				
3.	ท่านคิดว่า จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม หรือไม่อย่างไร				
4.	ท่านคิดว่า โครงสร้างการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร				
5.	ท่านคิดว่า สื่อประกอบกิจกรรม การวัดและประเมินผล มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร				
6.	ท่านคิดว่า แผนการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร				

ข้อ	ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
7.	ท่านคิดว่า แบบประเมินความสามารถในการทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือไม่อย่างไร				
8.	ท่านคิดว่า แบบประเมินความสามารถประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือไม่อย่างไร				



แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

1. เพศ 1) ชาย 2) หญิง
2. ระดับชั้น 1) ม.1 2) ม.2 3) ม.3

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความคิดเห็นของนักเรียน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมตรงกับความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนโดยทุกคนมีส่วนร่วม					
2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน					
3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา					
4. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม					
5. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น					
6. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
7. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มีความหลากหลาย ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง					
8. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัด					

ความคิดเห็นของนักเรียน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
กิจกรรมการเรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญ และประสบการณ์					
9. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการใช้สื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำบทเรียนได้คงทน ถาวรและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
10. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยประเมินจากผลงาน					
11. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ตนเอง เพื่อน ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้ปกครองและสถานประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
12. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้คุณค่าและตระหนักเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์					
13. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง

แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

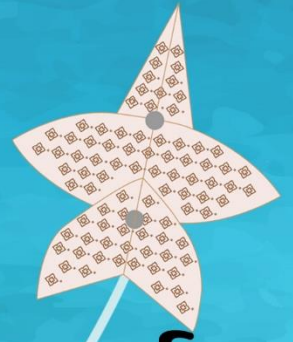
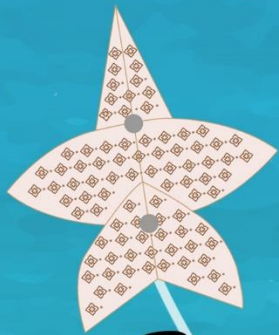
คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณา ความสอดคล้อง แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ฉบับนี้โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ในแต่ละข้อตามความคิดของท่านซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ข้อ	ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
1.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน				
2.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน				
3.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา				
4.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม				
5.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น				
6.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้				
ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
7.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มีความหลากหลาย				

ข้อ	ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
	ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง				
8.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญและประสบการณ์				
9.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการใช้สื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำบทเรียนได้ คงทนถาวรและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้				
ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
10.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยประเมินจากผลงาน				
11.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ตนเอง เพื่อน ปรารชญ์ท้องถิ่น ผู้ปกครอง และสถานประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล				
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
12.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้คุณค่าและตระหนักเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่น ชุมชนวัดพระศรีอารย์				
13.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารย์				





กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมล่าคุณหาสร้างสรรค์

ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562



จัดทำโดย
นางสาวปิยกรณ์ ทำวัดไทร

โรงเรียนวัดพระศรีอารย
ตำบลบ้านเสือก อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนถือเป็นกิจกรรมที่ทางโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สนับสนุนให้ผู้เรียน
 รวมกลุ่มกันจัดขึ้นตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียนเพื่อเติมเต็มศักยภาพของ
 ผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยชุมนุมว่า
 จุฬาสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่เกิดจากความสมัครใจของผู้เรียน โดยมีคุณครูเป็นที่ปรึกษาโดยได้เปิด
 โอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด ผู้เรียนสามารถช่วยกันคิด ช่วยกันทำงานและช่วยกันคิดหา
 วิธีแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ แต่ทั้งนี้ผู้เรียนจะอาศัยแนวคิดโครงงานเข้ามาช่วยในการเรียนรู้ด้วย
 ชุมนุมว่าจุฬายังเป็นชุมนุมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับ
 สภาพของสถานศึกษาหรือท้องถิ่น กิจกรรมชุมนุมว่าจุฬาสร้างสรรค์ยังสามารถทำให้ผู้เรียนมี
 ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ มีจินตนาการจนทำให้เกิดรายได้แก่ตัวผู้เรียนเอง และยังสามารถนำการ
 เรียนรู้ว่าจุฬาไปต่อยอดเป็นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนยังได้เห็นคุณค่าของว่าจุฬาที่เป็นมรดก
 ทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนวัดพระศรีอารีย์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าจุฬาสร้างสรรค์ มีหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด 4 หน่วยการ
 เรียนรู้ ประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สืบสานตำนานว่าจุฬา หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง
 ประดิษฐ์จุฬาบายบิน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าจุฬา หน่วยการเรียนรู้ที่ 4
 เรื่องนี้ทัศน์ว่าจุฬาพระศรีอารีย์ ซึ่งทั้ง 4 หน่วยการเรียนรู้เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สามารถพัฒนา
 ศักยภาพผู้เรียนได้เต็มตามศักยภาพ โดยผนวกเข้ากับวิธีการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญา
 ท้องถิ่นให้กับผู้เรียน

ผู้จัดทำ

นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไทร



กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชุมนุมว่าวจุฬายังเป็นชุมนุมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพของสถานศึกษาหรือท้องถิ่น กิจกรรมชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์ยังสามารถทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ มีจินตนาการจนทำให้เกิดรายได้แก่ตัวผู้เรียนเอง และยังสามารถนำการเรียนรู้ว่าวจุฬาไปต่อยอดเป็นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนยังได้เห็นคุณค่าของว่าวจุฬาที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน วัดพระศรีอารีย์

หลักการ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรมและครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม
5. เป็นการจัดกิจกรรมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน
6. เป็นการจัดกิจกรรมในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์และมีการประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมด้านอาชีพ

จุดมุ่งหมาย

1. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีเป้าหมายการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรมและครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

3. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ

4. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนยึดหลักการมีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

5. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน

6. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นการจัดกิจกรรมในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์และมีการประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมด้านอาชีพ

แนวการจัดกิจกรรม

สถานศึกษาจัดให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ
2. ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริงตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน
3. จัดกิจกรรมแบบรายบุคคล กิจกรรมกลุ่มทั้งใน และนอกสถานศึกษาในแบบโครงการ เน้นกระบวนการทำงาน การจัดการอย่างเป็นระบบ การสื่อสาร การมีมนุษยสัมพันธ์และกระบวนการแก้ปัญหาโดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม
4. ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐาน การปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย
5. จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม
6. ใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานในทุกกิจกรรมการเรียนรู้
7. ผลงาน/ชิ้นงาน เช่น พวงกุญแจว่าวจุฬา เข็มกลัดว่าวจุฬา ว่าวจุฬาขนาดพกพา ถุงผ้าลายว่าวจุฬา เป็นต้น

รูปแบบการจัดกิจกรรม

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าจู่หาสร้างสรรค์ ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นฐาน ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน ดังนี้

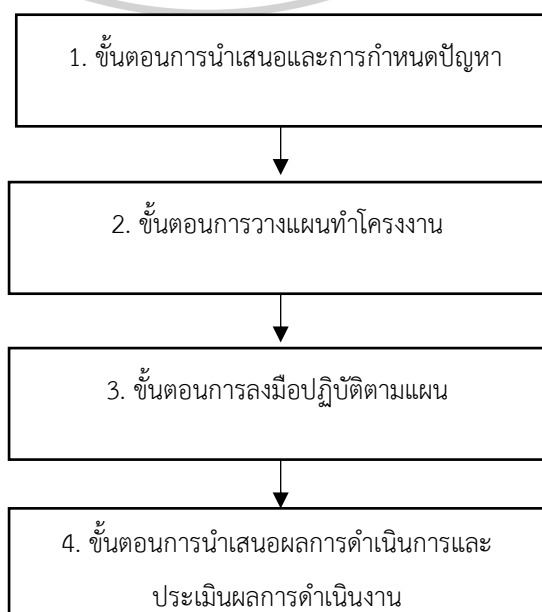
1. **ขั้นตอนการนำเสนอและการกำหนดปัญหา** โดยครูผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ ที่มีรูปภาพประกอบความเข้าใจและใช้เทคนิคการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของว่าจู่หาในห้องพระศรีอารีย์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของว่าจู่หาท้องถิ่น

2. **ขั้นตอนการวางแผนทำโครงงาน** ครูให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงงานก่อน การเรียนรู้ ผู้เรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิด อภิปรายหรือข้อสรุปของกลุ่ม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ

3. **ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน** ผู้เรียนปฏิบัติตามกิจกรรม นักเรียนปฏิบัติหน้าที่ของตน ตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติตามกิจกรรม โดยขอคำปรึกษาจากครูเป็นระยะเมื่อมีข้อสงสัยหรือปัญหาเกิดขึ้นนักเรียนร่วมกันเขียนรูปเล่ม เขียนสรุปรายงานผลที่เกิดขึ้นจากการวางแผนร่วมกัน

4. **ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน** ครูให้นักเรียน นำเสนอผลการเรียนรู้ โดยครูออกแบบกิจกรรมหรือจัดเวลาให้นักเรียนได้เสนอสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนอื่น ๆ ในโรงเรียนได้ชมผลงานและเรียนรู้กิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติในการทำโครงงาน โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมกันประเมิน

วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน



คำอธิบายรายวิชา ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

เวลา 20 ชั่วโมง

ศึกษาประวัติ ความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ การใช้เครื่องมือวัสดุ อุปกรณ์ในการทำงาน สามารถทำงานด้วยความปลอดภัย การออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์จากว่าว จุฬาท้องถิ่นพระศรีอารีย์ การเลือกใช้วัสดุอย่างเหมาะสม การตกแต่งชิ้นงานที่สำเร็จ การคิดคำนวณ ราคาค่าใช้จ่าย กำหนดราคาขาย และการจัดจำหน่ายได้

ใช้ทักษะการทำโครงการ ลงมือทำงานอย่างเป็นระบบและทำงานร่วมกับผู้อื่น บอกชนิด และลักษณะของว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารีย์ ใช้เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการทำงาน ออกแบบและ สร้างผลงาน ชิ้นงานจากว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารีย์ เลือกใช้วัสดุอย่างเหมาะสมในการตกแต่ง ชิ้นงานที่จนสำเร็จ คิดคำนวณราคาค่าใช้จ่าย กำหนดราคาขาย และจำหน่ายได้ นำเสนอผลงานในการ จัดนิทรรศการได้

มีทัศนคติที่ดีในการศึกษาและประกอบอาชีพที่สุจริตจากว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารีย์ มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต มุ่งมั่นในการทำงาน ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ใช้ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในการทำงานอย่างคุ้มค่ากฎวิธีและตัดสินใจประกอบอาชีพที่สุจริต จากว่าวจุฬาท้องถิ่นพระศรีอารีย์

จุดประสงค์การเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ ประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้

3 ด้าน คือ

1. ด้านพุทธิพิสัย

1.1 จัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.2 วางแผนกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

2. ด้านทักษะพิสัย

2.1 ประดิษฐ์ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

2.2 เล่นว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

2.3 ประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.4 นำเสนอและอภิปรายโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. ด้านจิตพิสัย

3.1 เข้าใจ ภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าในว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

รวม 7 จุดประสงค์การเรียนรู้

โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาสีสร้างสรรค์ มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	การเก็บคะแนน
1	เรื่อง สืบสานตำนานว่าวจุฬา	1.1, 1.2, 3.1	3	10
2	เรื่อง ประดิษฐ์จุฬาโฉบบิน	2.1, 2.2	9	10
3	เรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา	2.3	6	10
4	เรื่อง นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย	2.4	2	20
รวม		7 จุดประสงค์	20 ชั่วโมง	50 คะแนน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 วิดีทัศน์เกี่ยวกับว่าวจุฬา
 - 1.2 คอมพิวเตอร์
 - 1.3 อินเทอร์เน็ต รายรับ-รายจ่าย/การคำนวณต้นทุน กำไร
 - 1.4 ใบงานที่ 1 Mind Mapping เรื่องข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารย
 - 1.5 ใบงานแบบบันทึกที่ 2 เรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 - 1.6 ใบงานที่ 3 การวางแผนกลยุทธ์การตลาดการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุน กำไร
 - 1.7 อุปกรณ์ วัสดุในการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 - 1.8 ผลงานโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2. แหล่งเรียนรู้

2.1 วัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี

2.2 โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี

3. บุคคล

3.1 ประชาชนท้องถิ่นด้านว่าจุกุฬารามวัดพระศรีอารีย์

3.2 ผู้ประกอบการโรงงานปลาหวานและโรงงานถั่วทอง

การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการวัดมีความครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย

1.1 จัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.2 วางแผนกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

2. ด้านทักษะพิสัย

2.1 ประดิษฐ์ว่าจุกุฬารามวัดพระศรีอารีย์

2.2 เล่นว่าจุกุฬารามวัดพระศรีอารีย์

2.3 ประดิษฐ์ชิ้นงาน ผลงานว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.4 นำเสนอและอภิปรายโครงการประดิษฐ์ว่าจุกุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. ด้านจิตพิสัย

3.1 เข้าใจ ภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในว่าจุกุฬารามวัดพระศรีอารีย์

รวม 7 จุดประสงค์การเรียนรู้

เกณฑ์การประเมินด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ปฏิบัติ กิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงานครบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ ไม่ผ่าน การปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะไม่ครบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

คำชี้แจง

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการประดิษฐ์ว่าวจุฬาท้องถิ่น ชุมชนวัดพระศรีอารย์และการมีรายได้จากอาชีพสุจริต จากผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬา โดยผ่านการเรียนรู้ในแบบการลงมือปฏิบัติ ฝึกการทำงานเป็นทีม การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและฝึกกระบวนการแก้ปัญหาจนทำให้เกิดประสบการณ์ตรงต่อผู้เรียน รวมถึงการจัดการบริหารงานอย่างเป็นระบบซึ่งนับได้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งผ่านการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 10 แผน รวม 20 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สืบสานตำนานว่าวจุฬา

- แผนการเรียนรู้ที่ 1 ตำนานว่าวจุฬาท้องถิ่น
- แผนการเรียนรู้ที่ 2 โครงงานว่าวจุฬา
- แผนการเรียนรู้ที่ 3 การทำการตลาด

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ประดิษฐ์จุฬาโยยบิน

- แผนการเรียนรู้ที่ 4 รู้จักอุปกรณ์และประดิษฐ์ว่าวจุฬา
- แผนการเรียนรู้ที่ 5 เล่นว่าวจุฬา
- แผนการเรียนรู้ที่ 6 ชื่นชมว่าวจุฬา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา

- แผนการเรียนรู้ที่ 7 วางแผนสร้างสรรค์
- แผนการเรียนรู้ที่ 8 สร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย์

- แผนการเรียนรู้ที่ 9 นิทรรศการว่าวจุฬา

และในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานจะประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายได้ ผู้สอนต้องทำการศึกษารูปแบบการสอน สืบหาข้อมูลแหล่งเรียนรู้ เตรียมสื่อการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และยังได้มีการให้ความรู้ผู้เรียนโดยการปฐมนิเทศเพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจและสร้างข้อตกลงในการเรียนที่ผู้เรียนต้องทำการศึกษา ตลอดจนแสวงหาความรู้ ทักษะที่สำคัญในการสร้างผลงานให้เกิดผลสำเร็จจนเกิดประโยชน์ต่อการเรียน

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์

หน่วยที่ 1 เรื่อง สืบสานตำนานว่าวจุฬา

ภาคเรียนที่ 2/2562

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

ครูผู้สอน: นางสาวปิยภรณ์ ท้าวดีไพร

โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สพ.ร.บ.2

1. สาระสำคัญ

ว่าวจุฬาเป็นว่าวที่ทำขึ้นจากภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ภูมิปัญญาการทำว่าวจุฬาเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมความสัมพันธ์ของผู้คนในท้องถิ่นและเพื่อนบ้าน ใกล้เคียง ว่าวจุฬาเป็นว่าวเอกลักษณ์ประจำชาติไทยเป็นว่าวที่นิยมเล่นว่าวจุฬานิยมเล่นกันในภาคกลาง มีลักษณะเป็น 5 แฉก สำหรับสูตรของช่างว่าววัดพระศรีอารีย์ซึ่งส่วนมากเป็นว่าวขนาดใหญ่ใช้ในการเรียนรู้และแข่งขันทั่วไปนิยมทำขนาดความยาวอก 84 นิ้ว จะมีเคล็ดลับสำคัญอยู่ที่การกำหนดจุดตำแหน่งสำหรับทำโครงว่าวบนไม้อก 4 จุด คือ จุดผูกกันเข็ม จุดผูกปีกบน จุดกึ่งกลางระหว่างปีกและจุดกึ่งกลางระหว่างหัว รวมถึงการเหลาไม้ให้ได้ขนาดสัดส่วนที่ถูกต้องและเหมาะสมกับการใช้งานของไม้แต่ละชิ้น การผูกโครงว่าว “การผูกขาบกบ” วิธีปิดกระดาษว่าวจะกระทำกันในตอนเช้ามีดหรือในเวลากลางคืนเพราะอากาศจะชื้น ทำให้กระดาษว่าวไม่แห้งและดึงจึงปิดได้เรียบและสวยงาม

การวางแผนกลยุทธ์การตลาด คือกลไกที่องค์กรธุรกิจใช้เพื่อสร้างคุณค่าให้แก่ลูกค้า โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างองค์กรและลูกค้า การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย การคำนวณต้นทุนกำไร

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจ ภาควิชาและเห็นคุณค่าในว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์
2. นักเรียนจัดทำโครงงานประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. นักเรียนวางแผนกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงาน Mind Mapping เรื่องข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์
2. ใบงานแบบบันทึกเรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. ใบงานการวางแผนกลยุทธ์การตลาดการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. วิดีทัศน์เกี่ยวกับว่าวจุฬา
2. คอมพิวเตอร์
3. อินเทอร์เน็ต รายรับ/รายจ่าย การคำนวณต้นทุนกำไร
4. วัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
5. โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
6. ประชาสัมพันธ์ท้องถิ่นด้านว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์
7. ผู้ประกอบการโรงงานปลาหวานและโรงงานถั่วทอง

7. กระบวนการจัดกิจกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ตำนานว่าวจุฬาท้องถิ่น

ขั้นที่ 1. ขั้นตอนนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย

ชั่วโมงที่ 1

1. นักเรียนทักทายครูและนำเสนอว่าวจุฬาเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน จากนั้นครูพูดคุยซักถามนักเรียน ดังนี้

1.1 นักเรียนทราบหรือไม่ว่า ชุมชนวัดพระศรีอารีย์มีว่าวจุฬาเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และยังเป็นว่าวจุฬาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวประจำท้องถิ่น

1.2 นักเรียนเรียนทราบประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาของชุมชนวัดพระศรีอารีย์หรือไม่

2. ครูแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักกับประชาสัมพันธ์ท้องถิ่น ผู้ที่จะมาให้ความรู้ในเรื่องประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ข้อมูลทั่วไปในเรื่องส่วนประกอบของว่าวจุฬาและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ว่าวจุฬา พร้อมทั้งชมวีดิทัศน์ประกอบความเข้าใจ

3. ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ5-6คน เพื่อเรียนรู้ในเรื่องดังกล่าว ครูคอยเป็นผู้ช่วยดูแลนักเรียนและสรุปความเข้าใจอีกครั้ง

4. ผู้เรียนทำใบงาน Mind Mapping เรื่องข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของว่าจухาชุมชนวัดพระศรีอารย

2. ขั้นตอนการวางแผนทำโครงการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 โครงการว่าจухา

ชั่วโมงที่ 2

1. นักเรียนเข้ากลุ่มตามเดิมจากนั้นครูให้ความรู้ผู้เรียนในเรื่องวิธีการทำโครงการประดิษฐ์และครูแจกใบแบบบันทึกเรื่องข้อมูล ขั้นตอน วิธีการจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าจухาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

2. ครูยกตัวอย่างโครงการประดิษฐ์ 1-2 โครงการประกอบการอธิบายให้ผู้เรียนฟัง

3. ครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความต้องการทำโครงการประดิษฐ์ว่าจухาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้คำถามดังนี้

3.1 นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับการอนุรักษ์ว่าจухาชุมชนวัดพระศรีอารย

3.2 นักเรียนคิดว่านักเรียนจะสามารถประดิษฐ์ว่าจухาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้หรือไม่

3.3 นักเรียนจะสามารถสร้างรายได้จากการสร้างผลงาน ชิ้นงานจากว่าจухา จนสามารถสร้างรายได้ให้กับนักเรียนได้หรือไม่

4. นักเรียนร่วมกันระดมความคิดเห็นและให้เวลาผู้เรียนพูดคุย ปรึกษากันภายในกลุ่ม ครูคอยให้คำแนะนำผู้เรียนแต่ละกลุ่มอย่างใกล้ชิด

5. นักเรียนสรุปขั้นตอนและวิธีการทำโครงการและสอบถามความเข้าใจจากผู้เรียนแต่ละกลุ่มอีกครั้ง

6. ครูนัดหมายให้ผู้เรียนดำเนินการทำโครงการและส่งผลงานเพื่อประเมินความก้าวหน้าเป็นระยะ ๆ

3. ขั้นตอนนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การทำการตลาด

ชั่วโมงที่ 3

1. นักเรียนเข้ากลุ่มการเรียนรู้ตามกลุ่มเดิมจากชั่วโมงที่ผ่านมา ครูสอบถามความรู้อื่นของผู้เรียนในเรื่องประวัติความเป็นมาของว่าวชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ผู้เรียนร่วมกันสรุปประวัติว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์อีกครั้ง

2. ผู้เรียนทำความเข้าใจกับผู้ประกอบการ ผู้ที่จะมาให้ความรู้ในเรื่องการวางแผนกลยุทธ์การตลาดการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

3. ครูสอบถามความเข้าใจผู้เรียนอีกครั้งและร่วมกันสรุปความเข้าใจกับผู้เรียน

4. นักเรียนตอบคำถามความรู้ลงในใบงานการวางแผนกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการ	เครื่องมือ
1. นักเรียนเข้าใจ เห็นคุณค่าและสามารถอธิบายถึงคุณค่าในประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์	ตรวจใบงาน ผ่าน หมายถึง นักเรียนสามารถสร้างแผนผังสรุปความคิดในรูปแบบ Mind Mapping สรุปข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ได้ ไม่ผ่าน หมายถึง นักเรียนไม่สามารถสร้างแผนผังสรุปความคิดในรูปแบบ Mind Mapping เพื่อสรุปข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ได้	1. ใบงาน Mind Mapping เรื่อง ข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์
2. นักเรียนจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	ตรวจใบงาน ผ่าน หมายถึง นักเรียนสามารถบันทึกเรื่องข้อมูลขั้นตอน วิธีการจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ ไม่ผ่าน หมายถึง นักเรียนไม่สามารถบันทึกเรื่องข้อมูลขั้นตอน วิธีการจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	2. ใบงานแบบบันทึกเรื่องข้อมูลขั้นตอน วิธีการจัดทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. นักเรียนวางแผนกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไรได้	ตรวจใบงาน ผ่าน หมายถึง นักเรียนสามารถตอบคำถามแสดงรายละเอียดของกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไรได้ถูกต้อง ไม่ผ่าน หมายถึง นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามแสดงรายละเอียดของกลยุทธ์การตลาด การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไรได้ถูกต้อง	3. ใบงานการวางแผน กลยุทธ์การตลาดการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย คำนวณต้นทุนกำไร

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....

ลงชื่อ

.....

(นางสาวกนกพร พิริยวุฒิกฤตม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารย์



การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าจุกหาสร้างสรรค์

หน่วยที่ 2 เรื่อง ประดิษฐ์จุกหาโยยบิน

ภาคเรียนที่ 2/2562

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

เวลาเรียน 9 ชั่วโมง

ครูผู้สอน: นางสาวปิยภรณ์ ทำวัตไพร

โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สพ.รบ.2

1. สาระสำคัญ

การประดิษฐ์ว่าจุกหาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ ถือเป็นว่าจุกเอกลักษณ์ประจำชาติไทย เดิมเรียกว่า ว่าจุกลา มีลักษณะคล้ายดาวห้าแฉก ผูกคอขึงตอก ไม่มีหาง มีอาวุธคือ จำปา และ ลูกดิ่ง ว่าจุกหาทำจากไม้ไผ่สีกหน่า 5 ชั้น เหลาให้เรียว คือ ไม้เอก 1 ชั้น ไม้ปัก 2 ชั้น ไม้ขากบ 2 ชั้น ป่านที่ใช้กับว่าจุกหา คือ ป่านสีเกลียว ที่มีความเหนียวและคงทน มีรูปร่างเหมือนดาว 5 แฉก หรือมะเฟืองผ่าฝาน

วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำว่าจุกหา ได้แก่ ไม้ไผ่ กระจดาชบาง หรือผ้าเนื้อบาง เชือกป่าน กาวแปงเปียก มีดเหลาไม้ไผ่ กรรไกรตัดกระจดาช พู่กันและสี ไม้ไผ่ที่ใช้ทำโครงว่าจุกหาจัดว่าเป็นวัสดุสำคัญ ไม้ไผ่สีสุก เป็นไม้ที่มีเนื้อหยุ่นเหนียว ไม่หักง่ายและสามารถตัดแต่งประกอบเป็นโครงว่าจุกหาต่าง ๆ ได้ดี

การผูกว่าจุกหาเริ่มจากการเหลาไม้ไผ่ให้ตรงได้ขนาดและลักษณะตามที่ต้องการเพื่อขึ้นรูปโครงว่าจุกหาที่สำคัญคือ ไม้เอก ซึ่งเป็นแกนหลักของโครงว่าจุกหา

การเล่นว่าจุกหาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ หากเล่นคนเดียวเวลาจะขึ้นว่าจุกหาให้เอวว่าจุกหาวางราบบนพื้นโดยหันหัวว่าจุกหาเข้าคนชักระยะห่างจากตัวประมาณ 2-3 เมตร แล้ววิ่งไปพร้อมกับกระตุกฝอนสายป่านว่าจุกหาไปเรื่อย ๆ ว่าจุกหาจะขึ้นได้ แต่ถ้าเล่นกัน 2 คน ให้แบ่งเป็นคนส่งว่าจุกหา และคนชักสายป่านว่าจุกหา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนประดิษฐ์ว่าจุกหาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ได้
2. นักเรียนเล่นว่าจุกหาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ได้

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. อยู่อย่างพอเพียง

5. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. วาดจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. อุปกรณ์ประดิษฐ์ว่าวจุฬา (ไม้ไผ่สีสุก เชือกป่าน กระดาษสีทำว่าว กาว กรรไกร มีดคัตเตอร์)
2. คอมพิวเตอร์
3. อินเทอร์เน็ต วิธีการเล่นว่าวจุฬา
4. วัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
5. โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
6. ปราชญ์ท้องถิ่นด้านว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

7. กระบวนการจัดกิจกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

ขั้นที่ 4. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 รู้จักอุปกรณ์และประดิษฐ์ว่าวจุฬา

ชั่วโมงที่ 1-3

1. ครูแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักกับปราชญ์ท้องถิ่น
2. ครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียนในการประดิษฐ์ว่าวจุฬา
3. ครูแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ว่าวจุฬาให้ผู้เรียนรู้จักที่ละชิ้นและแนะนำวิธีการใช้งาน
4. นักเรียนนั่งเป็นกลุ่มตามกลุ่มเดิมจากชั่วโมงที่ผ่านมาและเรียนรู้การประดิษฐ์ว่าวจุฬาที่ถูกต้องจากปราชญ์ท้องถิ่น ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามและจดบันทึกวิธีการประดิษฐ์ว่าวจุฬา
5. ครูมอบอุปกรณ์การประดิษฐ์ว่าวจุฬาให้กับผู้เรียนทุกกลุ่ม จากนั้นให้ผู้เรียนทุกกลุ่มช่วยกันประดิษฐ์ว่าวจุฬากลุ่มละ 1 ตัว
6. ครูคอยช่วยเหลือดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิด

ขั้นที่ 4. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เล่นว่าวจุฬา

ชั่วโมงที่ 4-6

1. นักเรียนชมการสาธิตการเล่นว่าวจุฬาจากปราชญ์ท้องถิ่นและให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลได้ตามความสนใจ

2. นักเรียนฝึกเล่นว่าวจุฬาด้วยวิธีการเล่นที่ถูกต้องโดยมีครูและปราชญ์ท้องถิ่นให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ขั้นที่ 4. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ชื่นชมว่าวจุฬา

ชั่วโมงที่ 7-9

1. ครูพานักเรียนไปแหล่งเรียนรู้วัดพระศรีอารีย์เพื่อชมว่าวจุฬาโบราณที่ถูกเก็บอยู่ที่วัดพระศรีอารีย์และฟังคำบรรยายจากปราชญ์ท้องถิ่น

2. นักเรียนนำว่าวจุฬาที่ประดิษฐ์ขึ้นด้วยตัวนักเรียนเองมาทดลองเล่นว่าวจุฬาตามขั้นตอนที่ได้เรียนรู้

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการ	เครื่องมือ
1. นักเรียนประดิษฐ์ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ได้	ประเมินผู้เรียน	แบบประเมินการประดิษฐ์ว่าวจุฬา
2. นักเรียน เล่นว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์ได้	ประเมินผู้เรียน	แบบประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

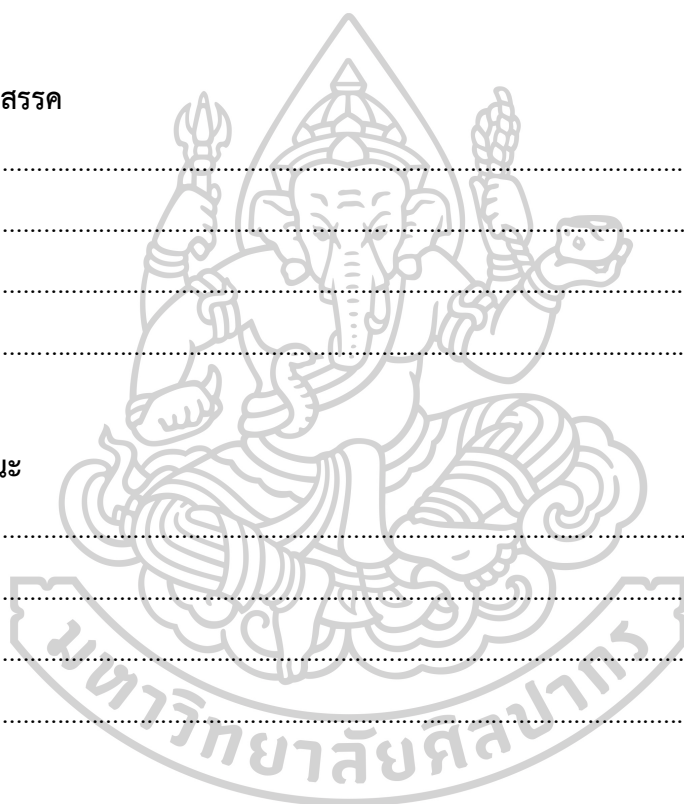
.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

.....

(นางสาวกนกพร พิริยวุฒิกุลอุตม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารีย์



เกณฑ์การประเมินการประดิษฐ์ว่าวจุฬา

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	2	1	0
1.ว่าวจุฬามีความสมบูรณ์และองค์ประกอบครบถ้วน	ว่าวจุฬามีความถูกต้องตามรูปแบบที่กำหนดครบทุกองค์ประกอบดีมาก	ว่าวจุฬา มีความถูกต้องตามรูปแบบที่กำหนดเพียงเล็กน้อย	ว่าวจุฬาไม่ถูกต้องตามรูปแบบที่กำหนด
2.ประณีตสวยงาม	ว่าวจุฬามีความประณีต มีความเรียบร้อย สะอาดและสวยงาม	ว่าวจุฬาไม่ประณีต ไม่มีความเรียบร้อย แต่มีความสวยงามบ้างเล็กน้อย	ว่าวจุฬาไม่เสร็จสมบูรณ์และไม่เรียบร้อย
3.ความสมดุลของชิ้นงาน	ว่าวจุฬามีความสวยงาม และมีขนาดสม่ำเสมอทุกส่วนเหมาะสมกัน	ว่าวจุฬามีความสวยงามและค่อนข้างมีขนาดสมส่วน	ส่วนประกอบของว่าวจุฬามีความสวยงามแต่มีขนาดไม่เหมาะสม
4.การนำไปใช้ประโยชน์	ว่าวจุฬานำไปใช้ได้ มีขนาดเหมาะสม และแข็งแรงคงทน	ว่าวจุฬานำไปใช้ได้ มีขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไป และแข็งแรงคงทน	ว่าวจุฬาไม่แข็งแรงและคงทน

ระดับคุณภาพ

2 หมายถึง ผลงานมีความเหมาะสมดี

1 หมายถึง ผลงานมีความเหมาะสมพอใช้

0 หมายถึง ผลงานไม่เหมาะสมควรปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

1 - 4 คะแนน พฤติกรรมการปฏิบัติงานของนักเรียนไม่ผ่านการประเมิน

5 - 8 คะแนน พฤติกรรมการปฏิบัติงานของนักเรียนผ่านการประเมิน

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมกาปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	2	1	0
1. วิธีการเล่น เล่นได้ถูกต้อง	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนมีความเหมาะสมดี	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนมีความเหมาะสม พอใช้	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนไม่เหมาะสม ควร ปรับปรุง
2. การวางแผน การทำงานใน ทีม	พฤติกรรมกาปฏิบัติงาน ของนักเรียนมีความ เหมาะสมดี	พฤติกรรมกาปฏิบัติงาน ของนักเรียนมีความ เหมาะสมพอใช้	พฤติกรรมกาปฏิบัติงาน ของนักเรียนไม่เหมาะสม ควรปรับปรุง
3. ปฏิบัติตาม ขั้นตอน ในการปฏิบัติ กิจกรรม	พฤติกรรมกาปฏิบัติงาน ของนักเรียนมีความ เหมาะสมดี	พฤติกรรมกาปฏิบัติงาน ของนักเรียนมีความ เหมาะสมพอใช้	พฤติกรรมกาปฏิบัติงาน ของนักเรียนไม่เหมาะสม ควรปรับปรุง
4. การเล่นว่าว เล่นอย่าง คล่องแคล่ว	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนมีความเหมาะสมดี	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนมีความเหมาะสม พอใช้	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนไม่เหมาะสม ควร ปรับปรุง
5. ปฏิบัติการ เล่นว่าวได้ ทันเวลา	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนมีความเหมาะสม กับเวลาดี	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนมีความเหมาะสม กับเวลาพอใช้	พฤติกรรมการเล่นของ นักเรียนไม่เหมาะสมกับ เวลา ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านการประเมิน

1 - 4 คะแนน พฤติกรรมการเล่นว่าวของนักเรียนไม่ผ่านการประเมิน

5 - 10 คะแนน พฤติกรรมการเล่นว่าวของนักเรียนผ่านการประเมิน

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าวจุฬาสีสร้างสรรค์

หน่วยที่ 3 เรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา

ภาคเรียนที่ 2/2562

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1-3

เวลาเรียน 6 ชั่วโมง

ครูผู้สอน: นางสาวปิยภรณ์ ทำวัตไพร

โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สพ.ร.บ.2

1. สาระสำคัญ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าวจุฬา คือ การสร้างสรรค์งานและการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงมาจากรากฐานทางวัฒนธรรมท้องถิ่นว่าวจุฬา ให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยอาศัยการใช้การสังเคราะห์ความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่เข้ามามีส่วนร่วม โดยมีการสร้างสรรค์ (Creation) การทำหรือการผลิต (Making) การเผยแพร่ (Dissemination) และการจัดแสดงหรือการรับรองสินค้า (Exhibition & Reception)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. รักความเป็นไทย

5. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ผลงาน ชิ้นงานจากว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. อุปกรณ์ประดิษฐ์ว่าวจุฬา (ไม้ไผ่สีสุก เชือกป่าน กระจาดสีทำว่าว กาว กรรไกร มีดคัตเตอร์)
2. คอมพิวเตอร์
3. อินเทอร์เน็ต
4. วัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
5. โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี

6. ประชาชนท้องถิ่นด้านว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารีย์

7. กระบวนการจัดกิจกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

ขั้นที่ 4. ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามแผน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 วางแผนสร้างสรรค์

ชั่วโมงที่ 1-2

1. นักเรียนเข้ากลุ่มตามเดิมของนักเรียน กลุ่มละ 5-6 คน จากนั้นครูเปิดโอกาสให้นักเรียนระดมความคิดเห็นกันภายในกลุ่มและร่วมกันวางแผนผลงาน ชิ้นงานจากว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ครูคอยให้คำแนะนำชี้แนะ

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน ชิ้นงานที่นักเรียนทำการออกแบบมานำเสนอกับครูผู้สอนและประชาชนท้องถิ่น จากนั้นครูและประชาชนท้องถิ่นให้คำแนะนำ

3. ครูให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่างๆให้ครบถ้วน

ชั่วโมงที่ 3-6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 สร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬา

1. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่ได้วางแผนไว้

2. ครูคอยให้คำปรึกษาและชี้แนะนักเรียนอย่างใกล้ชิด

3. นักเรียนนำผลงาน ชิ้นงานที่สำเร็จเรียบร้อยแล้วส่งครูผู้สอนเพื่อทำการประเมินให้

คะแนนผลงาน ชิ้นงาน

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการ	เครื่องมือ
1. นักเรียนประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	ประเมินผู้เรียน	แบบประเมินการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

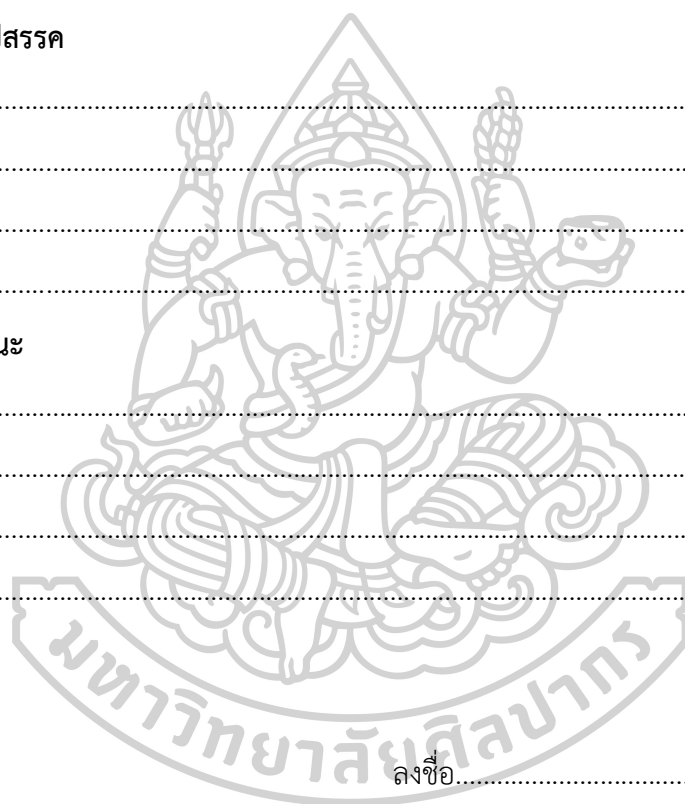
.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

.....

(นางสาวกนกพร พิริยวุฒิกฤตม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารย์



เกณฑ์การประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ	หมายเหตุ
1) ผลงาน ขึ้นมีความคิดสร้างสรรค์ 1.1 ผลงาน ชิ้นงานเป็นการสร้างชิ้นใหม่ 1.2 ผลงาน ชิ้นงานมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 1.3 ผลงาน ชิ้นงานสามารถดึงดูดความสนใจ	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
2) การเลือกใช้วัสดุประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน 2.1 ความประหยัด 2.2 ความเหมาะสมของวัสดุ 2.3 ความคงทนของวัสดุ	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
3) คุณภาพของผลงาน ชิ้นงาน 3.1 ผลงาน ชิ้นงานมีความปลอดภัย 3.2 ผลงาน ชิ้นงานเหมาะสมกับการใช้งาน 3.3 ผลงาน ชิ้นงานมีความประณีต สวยงาม	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
4) คุณค่าของผลงานชิ้นงานในเชิงพาณิชย์ 4.1 ผลงาน ชิ้นงานสามารถจำหน่ายได้ 4.2 ผลงาน ชิ้นงานมีคุณค่าเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ไม่ทำลายธรรมชาติ 4.3 ผลงาน ชิ้นงานมีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารีย์	3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

11-12 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

7-10 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพอใช้

4-6 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.00 หมายถึง มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความสามารถในการประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปรับปรุง

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมนุมว่าวจุฬาสร้างสรรค์

หน่วยที่ 4 เรื่อง นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย์

ภาคเรียนที่ 2/2562

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

ครผู้สอน: นางสาวปิยภรณ์ ทำวัดไทร

โรงเรียนวัดพระศรีอารย์ สพป.รบ.2

1. สาระสำคัญ

นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย์ คือ หน่วยการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬาชุมชนวัดพระศรีอารย์รวมทั้งโครงการว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในรูปแบบ นิทรรศการแสดงผลงาน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนนำเสนอและอภิปรายโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. โครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์
2. อินเทอร์เน็ต
3. โรงเรียนวัดพระศรีอารย์ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี

7. กระบวนการจัดกิจกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

ขั้นที่ 5. ขั้นตอนการนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 นิทรรศการว่าวจุฬา

ชั่วโมงที่ 1

1. นักเรียนเตรียมจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ชิ้นงานและโครงงานของกลุ่มตนเอง ครูบอกเกณฑ์การประเมินให้คะแนน

2. ครูคอยดูแลให้คำปรึกษาชี้แนะอย่างใกล้ชิด

ชั่วโมงที่ 2

1. ครูและนักเรียนร่วมชื่นชมนิทรรศการ โดยมีครูเป็นผู้ประเมินผลโครงงานของนักเรียน

2. ครูแจ้งผลการประเมินและข้อเสนอแนะให้นักเรียนทราบ

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการ	เครื่องมือ
1.นักเรียนนำเสนอและอภิปรายโครงงานประดิษฐ์ว่าวจุฬาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	ประเมินผู้เรียน	แบบประเมินความสามารถในทำโครงการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

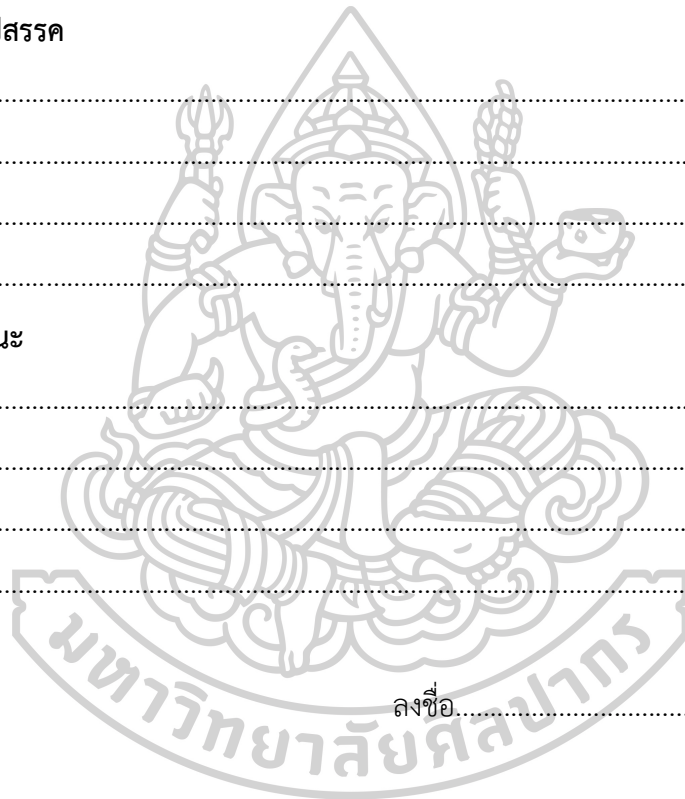
.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

.....
(นางสาวกนกพร พิริยวุฒิกฤตม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระศรีอารย์



เกณฑ์การประเมินความสามารถในทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ	หมายเหตุ
1. การนำเสนอและการกำหนดปัญหา จุดมุ่งหมาย 1.1 มีความยินดีเรียนรู้มีความกระตือรือร้น 1.2 ร่วมกันกำหนดเป้าหมายของงาน 1.3 มีการทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติก่อนทำจริง 1.4 ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
2. การวางแผนทำโครงการ 2.1 วางแผนงานอย่างเป็นระบบ 2.2 ร่วมกันรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ 2.3 การเสนอความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ 2.4 เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
3. การลงมือปฏิบัติตามแผน 3.1 การดำเนินงานเป็นไปตามแผนที่วางไว้ 3.2 ความก้าวหน้าของโครงการมีความสม่ำเสมอและเป็นระยะต่อเนื่อง 3.3 ความรับผิดชอบ เอาใจใส่ของสมาชิกภายในกลุ่ม 3.4 ความสามารถดำเนินงานโครงการแต่ละขั้นตอน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	
4. การนำเสนอผลการดำเนินการและประเมินผลการดำเนินงาน 4.1 การนำเสนอโครงการด้วยวาจาดี 4.2 ความสมบูรณ์ครบถ้วนของเอกสารรายงาน 4.3 มีความพยายามทำงานให้สำเร็จ 4.4 ผลงานสำเร็จตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้	4 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ครบถ้วนทั้ง 4 ประเด็น 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 2 ประเด็น 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น	

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

15-16 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก

12-14 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

9-11 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพอใช้

4-8 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปรับปรุง

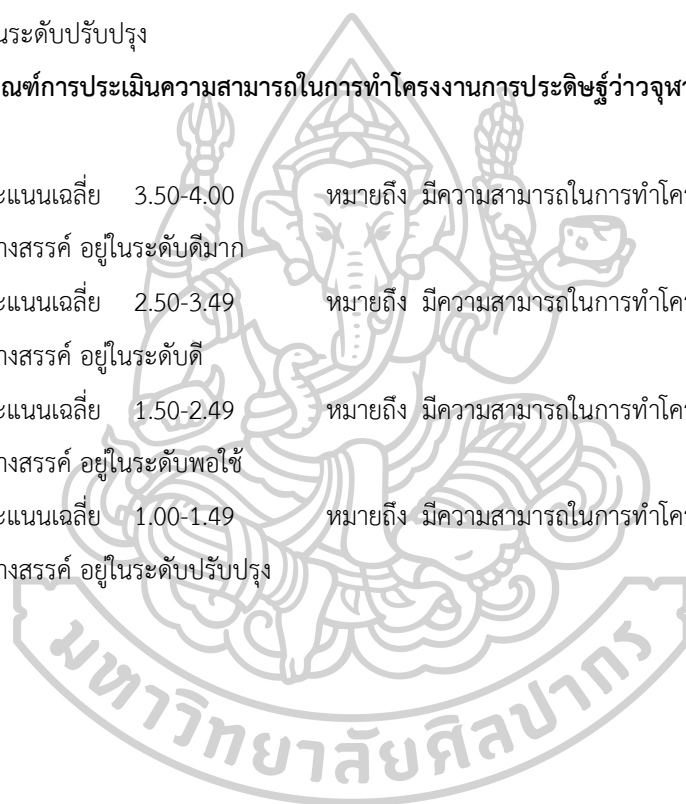
เกณฑ์การประเมินความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.00 หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความสามารถในการทำโครงการการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปรับปรุง



แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น)

เรื่อง ความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อนักเรียนและโรงเรียน โปรดให้ข้อมูลตามความเป็นจริง ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการวิจัยเท่านั้น แบบสอบถามฉบับนี้ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียน จำนวน 2 ข้อ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จำนวน 13 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

จำนวน 1 ข้อ

จงใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องระดับความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยความคิดเห็นต่าง ๆ มีความหมาย ดังนี้

5	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก
3	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย
1	หมายถึง	ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

นางสาวปิยภรณ์ ท้าวัดไพร

นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการนิเทศ

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

1. เพศ 1) ชาย 2) หญิง

2. ระดับชั้น 1) ม.1 2) ม.2 3) ม.3

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความคิดเห็นของนักเรียน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมตรงกับความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนโดยทุกคนมีส่วนร่วม					
2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน					
3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา					
4. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม					
5. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น					
6. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
7. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มีความหลากหลาย ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง					
8. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัด					

กิจกรรมการเรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญ และประสบการณ์					
9. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการใช้สื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำบทเรียนได้คงทน ถาวรและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
10. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดย ประเมินจากผลงาน					
11. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ตนเอง เพื่อน ประชาชนท้องถิ่น ผู้ปกครองและ สถานประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
12. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ ผู้เรียนรู้คุณค่าและตระหนักเห็นความสำคัญของว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัด พระศรีอารีย์					
13. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ ผู้เรียนเกิดอาชีพจากว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง

แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณา ความสอดคล้อง แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ฉบับนี้โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ในแต่ละข้อตามความคิดของท่านซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ข้อ	ข้อความ	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	-1	
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
1.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน				
2.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน				
3.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา				
4.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม				
5.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น				

6.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้				
ด้านสื่อประกอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
7.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มีความ หลากหลาย ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง				
8.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความ เชี่ยวชาญ ความชำนาญและประสบการณ์				
9.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการใช้สื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำ บทเรียนได้คงทนถาวรและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การ เรียนรู้				
ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
10.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผลตาม สภาพจริง โดยประเมินจากผลงาน				
11.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ตนเอง เพื่อน ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้ปกครองและสถานประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและ ประเมินผล				
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					
12.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้คุณค่าและตระหนักเห็นความสำคัญของว่าวจุฬา ท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์				
13.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรี อารีย์				



ตารางที่ 28 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องแบบประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความต้องการการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียน

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
1.	หากโรงเรียนจัดทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนต้องการเรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) 1) ประวัติและความเป็นมาของว่าวจุฬา 2) วิธีการประดิษฐ์ว่าวจุฬา 3) วิธีการเล่นว่าวจุฬา 4) การสร้างรายได้จากผลงาน ชิ้นงาน ว่าวจุฬา 5) ประโยชน์ของว่าวจุฬา 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....						5	1.00	มีความสอดคล้อง
2.	นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) 1) ครูเป็นผู้สอน 2) การศึกษาจากใบความรู้ 3) การจัดทำรายงานจากการค้นคว้าด้วยตนเอง 4) การฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคลจากครู และร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่น 5) การจัดกิจกรรมกลุ่มโครงงานและเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 28 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง (IOC)	ความหมาย	
		1	2	3	4	5				
3.	นักเรียนต้องการให้มีการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว้าวูฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) 1) แบบทดสอบ 2) แบบสัมภาษณ์ 3) แบบสอบถาม 4) แบบสังเกตพฤติกรรม 5) แบบประเมินการตรวจชิ้นงาน ผลงานของนักเรียน 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)		+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
4.	นักเรียนต้องการให้ใครมีส่วนร่วมในการประเมิน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)1) ตนเอง 2) คุณครูผู้สอน 3) ประชาชนท้องถิ่น 4) เพื่อนร่วมชั้นเรียน 5) ผู้ปกครอง 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)		+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
5.	นักเรียนต้องการให้ผลงาน ชิ้นงาน ในเรื่องว้าวูฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแบบใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) 1) สีสันสวยงาม สร้างสรรค์ 2) มีความคงทน ถาวร 3) สามารถจำหน่ายได้ 4) มีคุณค่าเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนวัดพระศรีอารย์ 5) มีคุณค่า ไม่ทำลายธรรมชาติ 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ)	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง	

ตารางที่ 29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบ ประเมินความเหมาะสม แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับผู้อำนวยการโรงเรียน และผู้ช่วยผู้อำนวยการ

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
1.	ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความสำคัญอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
2.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมีองค์ประกอบและลักษณะอย่างไร ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเล็งเห็นความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสร้างสรรค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
3.	ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมีเนื้อหาเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 29 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
4.	ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงาน ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมึกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
5.	ท่านคิดว่า สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
6	ท่านคิดว่า การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงาน ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรมีการวัดและประเมินผลอย่างไรที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบ ประเมินความเหมาะสม แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ประชาชนชาวบ้านและสถานประกอบการ

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
1.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียน ควรมีความรู้ในเรื่องใดบ้างจนสามารถ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้าง ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงสร้างสรรค์จน เกิดเป็นรายได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
2.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควร มี กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
3.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียน ควร มี ชิ้นงาน ผลงานสร้างสรรค์เป็น อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
4.	ท่านคิดว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควร ใช้ สื่อและแหล่งเรียนรู้แบบใดที่เหมาะสม ที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบ ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion) การพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิ ปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
1.	ท่านคิดว่าส่วนนำของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดกิจกรรม และรูปแบบการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม หรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
2.	ท่านคิดว่า คำอธิบายรายวิชา ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
3.	ท่านคิดว่า จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม หรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
4.	ท่านคิดว่า โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
5	ท่านคิดว่า สื่อประกอบกิจกรรม การวัด และประเมินผล มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 31 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
6	ท่านคิดว่า แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสม สอดคล้องหรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
7	ท่านคิดว่า แบบประเมินความสามารถในการทำโครงงานการประดิษฐ์ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
8	ท่านคิดว่า แบบประเมินความสามารถประดิษฐ์ผลงาน ชิ้นงานว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือไม่อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 32 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นผลการวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง แบบสอบถามความคิดเห็นและเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดแบบโครงการร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน									
1.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
2.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
3.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดอาชีพจากการสร้างสรรค์ว่าวจุฬา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
4.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
5	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง
6	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 32 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน									
7	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอนที่มี ความหลากหลาย ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก แหล่งเรียนรู้จริง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
8	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยมีวิทยากรผู้มีความรู้ ความ เชี่ยวชาญ ความชำนาญและ ประสบการณ์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
9	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยมีการใช้สื่อที่ช่วยให้ผู้เรียน จดจำบทเรียนได้คงทนถาวรและ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
ด้านการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน									
10	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยมีการวัดและประเมินผล ตามสภาพจริง โดยประเมินจากผลงาน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
11	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยให้ตนเอง เพื่อน ปราชญ์ ท้องถิ่น ผู้ปกครองและสถาน ประกอบการมีส่วนร่วมในการวัดและ ประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 32 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง (IOC)	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน									
12	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้คุณค่า และตระหนักเห็นความสำคัญของว่าว จุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระศรีอารีย์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง
13	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ว่าวจุฬาเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิด อาชีพจากว่าวจุฬาท้องถิ่นชุมชนวัดพระ ศรีอารีย์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	มีความ สอดคล้อง





ภาพประมวลกิจกรรมการเรียนรู้
หน่วยที่ 1 เรื่อง สืบสานตำนานว่าวจุฬา

นักเรียนเรียนรู้ประวัติ ความเป็นมาว่าวจุฬา



นักเรียนเรียนรู้ว่าวจุฬาท้องถิ่นจากปราชญ์ท้องถิ่น



นักเรียนเรียนรู้ว่าวจุฬาท้องถิ่นจากปราชญ์ท้องถิ่นและปฏิบัติการทำโครงงานของกลุ่ม



ภาพประมวลกิจกรรมการเรียนรู้
หน่วยที่ 2 เรื่อง ประดิษฐ์จรวดโฉบบิน

นักเรียนเรียนรู้วิธีการประดิษฐ์จรวดโฉบบิน



นักเรียนเรียนร่วมกันประดิษฐ์จรวดโฉบบินของกลุ่มตนเอง



นักเรียนเรียนรู้ฝึกฝนการเล่นจรวดโฉบบิน



ภาพประมวลกิจกรรมการเรียนรู้
หน่วยที่ 3 เรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าจู่หา

นักเรียนเรียนร่วมกันหาข้อมูลและจัดทำโครงการกลุ่มตนเอง



นักเรียนเรียนร่วมกันหาข้อมูลและจัดทำโครงการกลุ่มตนเองและขอคำปรึกษาจาก
ปราชญ์ท้องถิ่น



นักเรียนเรียนร่วมกันจัดทำโครงการกลุ่มตนเอง



ภาพประมวลกิจกรรมการเรียนรู้
หน่วยที่ 4 เรื่อง นิทัศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารีย์ (1)

กิจกรรมนิทัศน์ว่าวจุฬา ช่วงเปิดงาน โดยท่านปลัดยศฉัตร ริมธีระกุล และผู้ที่เกี่ยวข้อง



กิจกรรมภายในนิทรรศการ นำเสนอประวัติว่าวจุฬาท้องถิ่นและการแสดงผลงานของนักเรียน



กิจกรรมภายในนิทรรศการ การแสดงผลงานของนักเรียนและการแสดงดนตรีไทยสร้างบรรยากาศในงาน



ภาพประมวลกิจกรรมการเรียนรู้
หน่วยที่ 4 เรื่อง นิตศน์ว่าวจุฬาพระศรีอารย์ (2)

กิจกรรมนิตศน์ว่าวจุฬา การแสดงระบำว่าวจุฬาและการมอบประกาศเกียรติคุณให้ปราชญ์ท้องถิ่น



กิจกรรมนิตศน์ว่าวจุฬา โซว์การเล่นว่าวจุฬาท้องถิ่น โดยปราชญ์ท้องถิ่นและนักเรียน



กิจกรรมนิตศน์ว่าวจุฬา ผลงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม



ภาพประมวลกิจกรรมการเรียนรู้
หน่วยที่ 4 เรื่อง นวัตกรรมว่าวจุฬาพระศรีอารีย์ (3)

กิจกรรมนิตศน์ว่าวจุฬา นักเรียนแสดงผลงานภาพระบายสีว่าวจุฬาท้องถิ่น



กิจกรรมนิตศน์ว่าวจุฬา ภาพหมู่หลังการจัดกิจกรรมนิตศน์ว่าวจุฬา



กิจกรรมนิตศน์ว่าวจุฬา มอบรางวัลให้กับกลุ่มที่มีผลงานศิลปะจากผลคะแนนของผู้ที่เกี่ยวข้อง



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวปิยภรณ์ ทำวัตไพร
วัน เดือน ปี เกิด	15 กันยายน 2526
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี
วุฒิการศึกษา	ศษ.บ. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
ที่อยู่ปัจจุบัน	28/1 หมู่ 3 ต.วังเย็น อ.บางแพ จ.ราชบุรี 70160
ผลงานตีพิมพ์	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องว่าวจุฬาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบโครงงานร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดพระศรีอารีย์ สพ.รบ.2
รางวัลที่ได้รับ	-

