



โครงการ ปลั๊กนิกานสร้างสรรค์ สร้างเยาวชนคุณภาพเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

ภายใต้แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
ผลิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568



สภาพปัญหา/ความต้องการของพื้นที่

สภาพปัญหาของพื้นที่คือการเผชิญกับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ทั้งความก้าวร้าว การใช้สิ่งเสพติด การขาดความรับผิดชอบ และการลักเล็กขโมยน้อย ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และบรรยากาศในโรงเรียน ความต้องการของพื้นที่คือการมีสื่อวัตกรรมการ์ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก เพื่อช่วยปรับพฤติกรรมเชิงบวกอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการใช้นิทานและสื่อดิจิทัลที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ อีกทั้งยังต้องการความร่วมมือจากครู ผู้ปกครอง และชุมชนในการนำไปใช้จริง เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์และยกระดับคุณภาพการศึกษาได้อย่างยั่งยืน.

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน



กลุ่มเป้าหมาย

- โรงเรียน - โรงเรียนในเครือข่ายของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 4 คน
- ครู - ครูผู้สอนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนเครือข่ายที่ได้รับการอบรมการใช้สื่อนิทานและกิจกรรมจิตศึกษา จำนวน 30 คน
- นักเรียน - นักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนเครือข่าย ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในการปรับพฤติกรรม 4 ด้าน จำนวน 693 คน

พื้นที่ดำเนินการ

โรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา จำนวน 4 แห่ง ประกอบด้วย

- | | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 1. โรงเรียนบ้านบุ (ประชารัฐพัฒนา) | สพ.นครราชสีมาเขต 1 |
| 2. โรงเรียนบ้านโกรกกลี | สพ.นครราชสีมาเขต 5 |
| 3. โรงเรียนโคกวังวนวิทยา | สพ.นครราชสีมาเขต 2 |
| 4. โรงเรียนบ้านหนองยาง | สพ.นครราชสีมาเขต 2 |

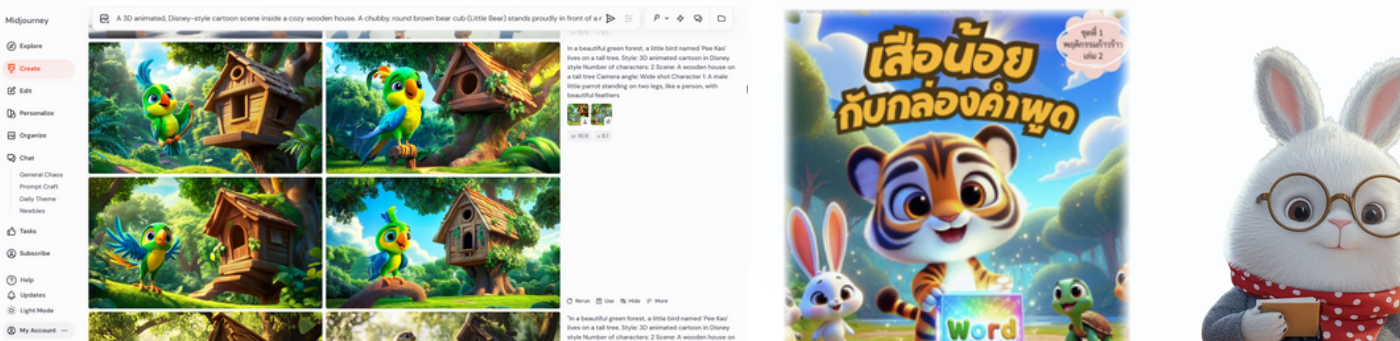


กิจกรรม ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ

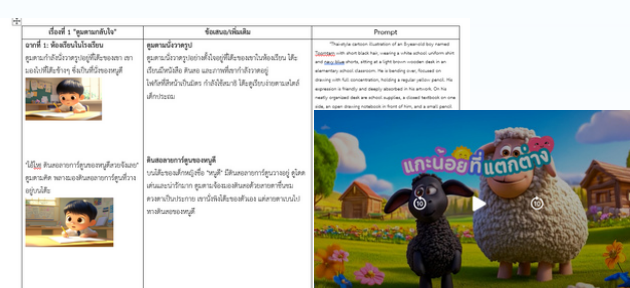
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการ "ออกแบบเนื้อหาิทาน"



กิจกรรมที่ 2 การสร้างเรื่องและผลิตนิทาน



กิจกรรมที่ 3 การผลิตคลิปวิดีโอิทาน



กิจกรรมที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้และประเมินผล

- ครูแกนนำ ผู้บริหารและอาจารย์จากมหาวิทยาลัยร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสะท้อนผลการนำนิทานไปใช้ในสถานศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนประถมศึกษา
- วิเคราะห์ความสำเร็จ ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะจากครู นักเรียนและผู้เกี่ยวข้อง
- วางแผนการขยายผลอย่างเป็นรูปธรรมสู่โรงเรียนในเครือข่ายอย่างยั่งยืน

กิจกรรมที่ 4 อบรมเชิงปฏิบัติการ "การใช้ิทานในการเรียนรู้"

- สร้างความเข้าใจครูแกนนำในการใช้ิทานตามแนวคิดสนามเชิงบวก
- เลือกพฤติกรรมเป้าหมายตามปัญหาจริงในโรงเรียน
- กำหนดระดับชั้นเรียนที่เหมาะสมตามบริบท
- เลือกชุดนิทานและกิจกรรมให้สอดคล้องกับพฤติกรรมเป้าหมาย
- ทดลองใช้กิจกรรมต่อเนื่อง 7 เรื่อง พร้อมติดตามผลด้วยการสังเกตและการประเมินตนเอง/เพื่อน
- ประเมินผลสุดท้ายหลังเรื่องที่ 7 โดยเปรียบเทียบข้อมูลก่อน-หลังเพื่อวัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

ผลผลิต

- ด้านสื่อและนวัตกรรม
 - ผลผลิต: พัฒนาคู่มือและคลิปวิดีโอเพื่อปรับพฤติกรรมนักเรียน รวม 4 ชุด นิทาน 28 เรื่อง และคลิปวิดีโอ 28 คลิป
- ด้านพฤติกรรมนักเรียน
 - ผลผลิต: มีการใช้สื่อนิทานกับกลุ่มเป้าหมายอย่างน้อย 7 ครั้ง ครอบคลุมนักเรียนร้อยละ 80
- ด้านความร่วมมือและการขยายผล
 - ผลผลิต: มีโรงเรียนเข้าร่วม 4 โรงเรียน ครูผ่านการอบรม 30 คน และผู้ใช้สื่อมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ผลลัพธ์/ผลกระทบ

- ผลลัพธ์ของโครงการได้นิทานจำนวน 4 ชุด รวม 28 เรื่อง โดยแต่ละชุดมุ่งเน้นการแก้ไขพฤติกรรมเฉพาะด้าน ได้แก่ การลดพฤติกรรมก้าวร้าวและการบูลลี่ การป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงด้านสิ่งเสพติด การส่งเสริมความ รับผิดชอบและลดการติดยาเสพติด
- การปรับพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อย
- ผลกระทบต่อเชิงพฤติกรรมปรากฏชัดเจนในชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น การห้ามเพื่อนทำผิดหรือการให้คำแนะนำที่ดี ซึ่งสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริง โครงการยังช่วยให้นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชุมชนของตนเอง และเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ สื่อนิทานที่พัฒนาขึ้นยังมีความยืดหยุ่น สามารถนำไปปรับใช้ตามบริบทของแต่ละโรงเรียน และมีศักยภาพในการขยายผลได้ต่อเนื่องในอนาคต

ปัญหา อุปสรรค

- นักเรียนไม่นิยมการอ่าน หันไปสนใจสื่อดิจิทัล ทำให้นิทานดึงดูดได้ยาก
- ข้อจำกัดด้านงบประมาณ บุคลากร และเวลา ส่งผลต่อการจัดกิจกรรมและติดตามผล

ข้อเสนอแนะ

- พัฒนาสื่อดิจิทัลและสื่อผสมผสานให้มากขึ้น
- ปรับเนื้อหาและแผนสอนให้สอดคล้องกับเวลาจริง
- จัดอบรมครูอย่างต่อเนื่อง เน้นทักษะการขงคำถาม
- สร้างเครือข่ายความร่วมมือและช่องทางแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- สนับสนุนการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีในการสร้างนิทาน
- ขยายผลสู่โรงเรียนอื่นและสร้างความยั่งยืนของโครงการ

