

## รายงานผลการดำเนินงาน

### โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะ ผ่านกระบวนการวิศวกรสังคม (Up Skill)

12 กรกฎาคม 2566 – 7 สิงหาคม 2566



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

งบประมาณปี พ.ศ.2566

## คำนำ

วิศวกรสังคม คือ ผู้ที่มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการคิดสร้างนวัตกรรม ถือเป็นทักษะ Soft Skill ที่สำคัญสำหรับการเป็นบัณฑิตในศตวรรษที่ 21 อันจะช่วยขับเคลื่อนการพัฒนาตนเอง และการพัฒนาท้องถิ่นได้อย่างมีคุณภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มองเห็นความสำคัญของการพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะ Soft Skill ตามกระบวนการวิศวกรสังคมดังกล่าว จึงได้จัดโครงการพัฒนานักศึกษาในเรื่องนี้มาอย่างต่อเนื่อง นับจากปีที่ผ่านมาคือในปีงบประมาณ 2565 ซึ่งใช้ชื่อโครงการว่า การพัฒนาทักษะ Soft Skill ตามกระบวนการวิศวกรสังคม จนกระทั่งถึงในปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ซึ่งใช้ชื่อว่า โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะผ่านกระบวนการวิศวกรสังคม (Up Skill)

เอกสารนี้ เป็นการศึกษาการดำเนินโครงการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะวิศวกรสังคม ต่อเนื่องในปีที่ 2 ซึ่งคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้จัดขึ้นและประเมินผลโครงการเพื่อรับทราบถึงผลตอบรับในเรื่องต่างๆ อันจะนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาโครงการในรอบปีถัดไป

## สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	4
บทที่ 2 แนวคิดการดำเนินโครงการ	8
บทที่ 3 วิธีการดำเนินโครงการ	12
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	32
เอกสารอ้างอิง	37
ภาคผนวก	38

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 หลักการและเหตุผล

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะผ่านกระบวนการวิศวกรสังคม (Up Skill) โดยดำเนินการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะตามกระบวนการวิศวกรสังคมให้กับนักศึกษาระหว่างวันที่ 18 กรกฎาคม 2566 – 7 สิงหาคม 2566 โดยเป็นโครงการที่สืบเนื่องจากการพัฒนาทักษะตามกระบวนการวิศวกรสังคมในปี 2565 เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาระดับทักษะในการคิดวิเคราะห์ ทักษะสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการสร้างสรรค์ มีศักยภาพในการพัฒนาตนเองและกลุ่มตลอดจนสร้างประโยชน์ให้กับสังคม

### 1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อเพิ่มทักษะบัณฑิตด้วยกระบวนการวิศวกรสังคม
2. เพื่อบูรณาการการเรียนการสอนและการพัฒนานักศึกษาร่วมกับการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น
3. เพื่อสร้างเครือข่ายในการเรียนรู้ท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
4. เพื่อช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวของท้องถิ่น

### 1.3 ขอบเขตโครงการ

สถานที่	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร และชุมชนในจังหวัดนครนายก
กลุ่มเป้าหมาย	นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
ระยะเวลา	18 กรกฎาคม 2566 – 7 สิงหาคม 2566

### 1.4 กิจกรรมย่อยในโครงการ

โครงการฯ จัดกิจกรรมย่อยแบ่งเป็น 4 ระยะ

**ระยะที่ 1** อบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม และการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น ณ ห้องประชุมชั้น 6 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ดำเนินการในระหว่างวันที่ 12-14 กรกฎาคม 2566

**ระยะที่ 2** จัดเวทีชุมชน จัดฐานการเรียนรู้ ถอดบทเรียน จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์ ในชุมชนอำเภอบ้านนา อำเภองครักษ์ อำเภอเมืองนครนายก อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก ดำเนินการระหว่างวันที่ 18-21 กรกฎาคม 2566

**ระยะที่ 3** อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อพัฒนาท้องถิ่น ณ ห้องประชุมชั้น 6 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ดำเนินการระหว่างวันที่ 24-27 กรกฎาคม 2566

**ระยะที่ 4** อบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ณ ห้องประชุมชั้น 6 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ดำเนินการในวันที่ 7 สิงหาคม 2566

### 1.5 แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนดำเนินงาน	ไตรมาส 1			ไตรมาส 2			ไตรมาส 3			ไตรมาส 4			ผู้รับผิดชอบ
	ต.ค. .65	พ.ย. .65	ธ.ค. 65	ม.ค. .66	ก.พ. .66	มี.ค. .66	เม. ย. 66	พ.ค. .66	มิ.ย. .66	ก.ค. .66	ส.ค. .66	ก.ย. 66	
1.เตรียมความพร้อมโครงการ			←→										ทีมงาน
2.ประชุมระดมความคิดเห็น				←→									ทีมงาน
3.จัดอบรมและสำรวจนักร้อง (รุ่นที่ 1)				←→									ทีมงาน
4.ประเมินผลกิจกรรมนักร้อง					←→								ทีมงาน
3.จัดอบรมและลงพื้นที่ (รุ่นที่ 2-4)									←→				ทีมงาน
4.สรุปประเมินผลกิจกรรมทั้งหมด										←→			ทีมงาน

## 1.6 ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย

กิจกรรมย่อย	ชื่อตัวชี้วัด	ผลผลิต	ผลลัพธ์
1. อบรมเชิงปฏิบัติการ การทบทวนเครื่องมือ วิศวกรสังคม และการผลิต สื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนา ท้องถิ่น	ความรู้ความเข้าใจใน เครื่องมือฯ (1) ฟ้าประทาน (2) Timeline พัฒนาการ (3) Timeline กระบวนการ (4) การสร้างทีมเพื่อการ ทำงาน	- มีนักศึกษาเข้าร่วมไม่ น้อยกว่าร้อยละ 90 - ได้ความรู้ความเข้าใจ ในเครื่องมือวิศวกร สังคม	- ทักษะการคิดวิเคราะห์ - สามารถแยกแยะความ จริงออกจากความรู้สึก - ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการทำงาน ร่วมกัน
2. จัดเวทีชุมชน จัดฐาน การเรียนรู้ ถอดบทเรียน จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์โดย กระบวนการวิศวกรสังคม	(1) ทักษะการเก็บข้อมูล สำรวจพื้นที่ ถ่ายภาพ (2) ทักษะการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ (3) ทักษะการสัมภาษณ์ ชุมชน การจดบันทึก และ กลั่นกรองข้อเท็จจริง (4) ทักษะการวิเคราะห์ ข้อมูลสัมภาษณ์	- มีนักศึกษาเข้าร่วมไม่ น้อยกว่าร้อยละ 90 - ได้ประเด็นปัญหา หรือสิ่งที่ชุมชนต้องการ บอกเล่า - Timeline พัฒนาการ และกระบวนการชุมชน	- สืบหาข้อเท็จจริง วิเคราะห์ข้อมูล สามารถ ตัดสินใจบนหลักเหตุ - ทศนคติที่ปัญหาเป็นสิ่ง ท้าทายและมี ความสามารถในการ แก้ไขร่วมกันได้
3 อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อ พัฒนาท้องถิ่น	(1) เทคนิคการผลิตสื่อ สร้างสรรค์ (2) ผลงานสื่อสร้างสรรค์ ความยาว 7-10 นาที	- มีนักศึกษาเข้าร่วมไม่ น้อยกว่าร้อยละ 90 - ได้ผลงานสื่อ สร้างสรรค์ความยาว 7- 10 นาที จำนวน 10 ชิ้น	- ทักษะการคิด สร้างสรรค์ - ทักษะการทำงาน ร่วมกัน สามารถสร้างทีม เพื่อทำงานให้บรรลุ เป้าหมาย
4. อบรมเชิงปฏิบัติการ การปรับปรุงและพัฒนา สื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้	(1) สรุปลองค์ความรู้จาก การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	- มีนักศึกษาเข้าร่วมไม่ น้อยกว่าร้อยละ 90 - สรุปลองค์ความรู้ วิศวกรสังคมจำนวน 1 เรื่อง	- ทักษะการคิดวิเคราะห์ - ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการทำงาน ร่วมกัน - ทักษะการคิด สร้างสรรค์

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษาได้เรียนรู้เครื่องมือตามกระบวนการวิศวกรสังคม มีความสามารถในการพัฒนาทักษะของตนและของกลุ่ม ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการคิดสร้างสรรค์

2. นักศึกษาได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ คลิปวิดีโอความยาว 7-10 นาที ตามเป็นการทำงานร่วมกันตามกระบวนการวิศวกรสังคม เพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่นในอำเภอบ้านนา องค์กรักษ์ เมืองนครนายก ปากพลี จังหวัดนครนายก

3. นักศึกษาเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการพัฒนาตนเองและกลุ่มอย่างต่อเนื่อง ได้ทำงานร่วมกันระหว่างสาขา และประสานงานร่วมกับชุมชน

4. อาจารย์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครได้สร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกันกับท้องถิ่น ผ่านกิจกรรมการอบรมทักษะตามกระบวนการวิศวกรสังคม

## บทที่ 2

### แนวคิดการดำเนินโครงการ

วิศวกรสังคม (Social Engineer) คือคนที่ใส่ใจเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคม และเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสังคมให้ดีขึ้น โดยใช้การสังเกต เก็บข้อมูล คิดวิเคราะห์ แบบมีเหตุและผล รวมทั้งการแก้ไขปัญหาแบบเป็นระบบ ในการลงพื้นที่ชุมชนท้องถิ่น เพื่อร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ในการแก้ปัญหาและสร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนไปสู่ความเป็นพลเมือง และสร้างชุมชนที่มีการยกระดับสามารถจัดการตนเองได้

#### 2.1 บทบาทหน้าที่ของวิศวกรสังคม

1. วิเคราะห์ศักยภาพชุมชน
2. ยกระดับองค์ความรู้ในชุมชน
3. สร้างนวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหาชุมชน
4. สร้างความยั่งยืนในการแก้ปัญหาเชิงพื้นที่บนฐานข้อมูลของชุมชน

#### 2.2 ทักษะสำคัญของวิศวกรสังคม

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ เชิงเหตุ-ผล เห็นปัญหาเป็นสิ่งท้าทาย (นักคิด)
2. ทักษะในการสื่อสารองค์ความรู้เพื่อการแก้ปัญหา (นักสื่อสาร)
3. ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ระดมสรรพกำลัง ทรัพยากรเพื่อการแก้ปัญหา (นักประสานงาน)
4. ทักษะการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาสังคม (นักสร้างนวัตกรรม)

ฉะนั้น วิศวกรสังคม จึงเป็นทั้งผู้เรียนรู้และผู้เอื้อให้เกิดกระบวนการจัดการเรียนรู้ของคนในท้องถิ่น ได้มานั่งพูดคุยเพื่อออกแบบกระบวนการ / วิธีการในการจัดการปัญหาหรือยกระดับทุนของชุมชนไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มโดยเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนผสมผสานกับความรู้จากภายนอกที่วิศวกรสังคมจะเชื่อมโยงลงไปสู่ท้องถิ่นเพื่อขับเคลื่อนคุณภาพชีวิตของคนในพื้นที่ต่อไป

#### 2.3 ความหมายของวิศวกรสังคม

คำว่า **วิศวกร** หมายถึง บุคคลผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ มีความรู้ ถนัด ด้านการช่าง ออกแบบ สร้างซ่อม ผลิต ควบคุมสิ่งประดิษฐ์โดยมีใบประกอบอาชีพด้านวิศวกรรมเป็นการรับรองความสามารถดังกล่าว

คำว่า **สังคม** หมายถึง พื้นที่ชีวิตและกิจกรรมร่วมกันของคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ตั้งแต่สามภรรยา ไปสู่การสร้างครอบครัวและหลายครอบครัวเป็นคุ้ม หมู่ ชุมชน เผ่าและหมู่บ้าน มีกิจกรรมทางสังคมและวัฒนธรรมร่วมกัน มีพื้นที่รวมใจของคนหลายกิจกรรมและเป็นที่ยอมรับกัน



คำว่า **วิศวกรสังคม** หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เป็นเหตุเป็นผล เชื่อมโยงอย่างบูรณาการแบบข้ามศาสตร์ ผสมศาสตร์มีความรู้การใช้เครื่องมือ เทคนิควิธี กระบวนการ ขั้นตอน ในการพัฒนาคนในชุมชนท้องถิ่น

## 2.4 ที่มาของแนวคิดวิศวกรสังคม

จุดเริ่มต้นของการใช้คำว่าวิศวกรสังคมนั้นถูกหยิบยกจากคำว่าวิศวกรรมทางสังคมในหลักนิติรัฐศาสตร์ ช่วง 100 ปีที่ผ่านมา ซึ่งอธิบายถึงการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ที่มองผลประโยชน์ของ 3 กลุ่มผลประโยชน์หลัก อันได้แก่

กลุ่มที่ 1 ผลประโยชน์ที่เกิดจากปัจเจกชน (Individual Interest)

กลุ่มที่ 2 ผลประโยชน์สาธารณะ (Public Interest)

กลุ่มที่ 3 ผลประโยชน์ทางสังคม (Social interest)

ต่อมาจึงได้มีการทดลองปรับคำว่า วิศวกรรมทางสังคม มาเป็น วิศวกรทางสังคม โดยปรับใช้ให้เหมาะกับสภาพบริบทของสังคมไทยที่กำลังต้องการบัณฑิตที่มีความสามารถในการพัฒนาคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เป็นเหตุเป็นผล เชื่อมโยงความรู้แบบข้ามศาสตร์ ใช้เครื่องมือ เทคนิควิธี กระบวนการที่หลากหลายเพื่อพัฒนาตนและผู้คนในชุมชนท้องถิ่น

ในปี พ.ศ. 2562 กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่งได้สร้างรูปแบบการพัฒนานักศึกษาภายใต้ชื่อโครงการว่า “วิศวกรสังคม” โดยใช้ชุมชนท้องถิ่นเป็นห้องเรียนสำหรับการทำกิจกรรมนักศึกษาาระหว่างเรียนปกติในรั้วมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างทักษะภายในหรือ Soft Skills ที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ทักษะแห่งอนาคต การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ปรับวิธีคิดเปลี่ยนวิธีสอน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ปรับห้องเรียนสี่เหลี่ยมเป็นห้องเรียนชุมชน ให้ทักษะวิศวกรสังคมติดตัวนักศึกษาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตและการทำงานในอนาคต

## 2.5 ศาสตร์พระราชากับในหลวงรัชกาลที่ 10

ศาสตร์พระราชามาจากพระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราชบรมนาถบพิตรในหลวงรัชกาลที่ 9 ถือเป็นเสมือนต้นแบบองค์ความรู้วิชาภูมิปัญญาของพระเจ้าแผ่นดิน ซึ่งต่อมาศาสตร์พระราชามาของพระองค์ก็ได้รับการสืบทอดต่อโดยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10

ขอยกพระราชดำรัสเป็นตัวอย่าง ดังนี้

“...ข้าพเจ้าได้ไปพระราชทานปริญญาบัตรแก่บัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏต่อเนื่องมาเป็นเวลากว่า 30 ปีแล้ว ทำให้รู้สึกมีความสุขและผูกพันกับมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้งหลายอย่างมาก ไปทุกครั้งก็มีความสุข อยากให้ทุกคนมีกำลังใจที่จะทำให้มหาวิทยาลัยราชภัฏของเรา เป็นประโยชน์กับประชาชน เป็นประโยชน์ต่อภูมิภาค และท้องถิ่นจริงๆ จังๆ ในเรื่องการดำรงชีวิต ในเรื่องความรู้ทั่วไป และข้อสำคัญคือ ผลិតคนดี ผลิตคนดีที่เห็น ประโยชน์ต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และสังคม คิดว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นสถาบันที่เป็นประโยชน์

และเป็นกลไกที่พัฒนาประเทศได้อย่างยิ่ง ถ้าหากตั้งใจร่วมกันและคุยกันมากๆ จะเป็นสถาบันหลักที่พัฒนาประเทศและประชาชนได้อย่างมาก...”

พระราชดำรัสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว  
9 พฤษภาคม 2560 ณ พระที่นั่งอัมพรสถาน

## 2.6 โครงการวิศวกรสังคมในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

โครงการวิศวกรสังคมเป็นกระบวนการพัฒนานักศึกษาเพื่อการเป็นบัณฑิตที่มีทักษะที่จำเป็นในโลกปัจจุบันหรือโลกศตวรรษที่ 21 ตอบสนองต่อบทบาทการพัฒนาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏทุกภาค ภายใต้กรอบแนวคิดของการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน การยกระดับองค์ความรู้ของชุมชน การสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาชุมชน และการสร้างความยั่งยืนในการแก้ปัญหาเชิงพื้นที่บนฐานข้อมูลชุมชน กระบวนการพัฒนานักศึกษาในลักษณะนี้ถูกจัดให้เป็นโครงการสำคัญของมหาวิทยาลัยราชภัฏฯทุกภาค เพื่อขับเคลื่อนให้นักศึกษาได้มีทักษะ Soft Skills พร้อมกับการสร้างเครือข่ายระหว่างกันและเครือข่ายกับท้องถิ่น

### องค์ประกอบหลัก

**ส่วนที่ 1 :** หลักการ ประกอบด้วย 3 หลักการ 1 นโยบาย 1 วิธีการ

**ส่วนที่ 2 :** ทักษะวิศวกรสังคม ประกอบด้วย ทักษะการคิดเชิงเหตุผล ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (ทักษะการประสาน) และทักษะการสร้างนวัตกรรม

**ส่วนที่ 3 :** การจัดการเรียนการสอนแบบข้ามศาสตร์แบบลงมือปฏิบัติจริง (Multidisciplinary Active Learning) ที่ใช้การพัฒนาชุมชนท้องถิ่นเป็นฐาน (Social Lab Based)

**ส่วนที่ 4 :** เครื่องมือวิศวกรสังคม มีรายละเอียดที่น่าสนใจดังนี้

- 1) เครื่องมือ “ฟ้าประทาน”
- 2) เครื่องมือ “นาฬิกาชีวิต”
- 3) เครื่องมือ “ไทม์ไลน์พัฒนาการ”
- 4) เครื่องมือ “ไทม์ไลน์กระบวนการ”
- 5) เครื่องมือ “M.I.C. model”

**ส่วนที่ 5 :** การนำไปใช้ประโยชน์ของทักษะวิศวกรสังคม เริ่มจากสร้าง “Soft Skill” ให้เชี่ยวชาญพัฒนาตนเองให้มีองค์ความรู้ สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างกัลยาณมิตร คิดสร้างนวัตกรรมแก้ปัญหาพัฒนาชุมชนท้องถิ่น

## 2.7 การพัฒนาทักษะตามกระบวนการวิศวกรสังคม

การพัฒนาพฤติกรรมมนุษย์เป็นเรื่องการสร้างเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับขั้นหรือทีละขั้น (Step by Step) ไม่มีการพัฒนาเรื่องใดที่จะสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมมนุษย์ได้อย่างฉับพลัน หรือถ้าหากปรากฏว่ามีเกิดขึ้นก็ควรนับเป็นกรณีเฉพาะรายของบุคคลนั้น และผู้ดำเนินโครงการฯ ก็ไม่ควรจะคาดหวังให้ผู้คนส่วนใหญ่เกิดความรู้ ทักษะ ปัญญา หรือมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างฉับพลันจากการดำเนินโครงการใดเพียงโครงการเดียว

เมื่อเป็นเช่นนี้ การดำเนินโครงการพัฒนาทักษะตามกระบวนการวิศวกรสังคม จึงมี Road Map กำหนดจุดหมายในแต่ละระยะให้ชัดเจน ซึ่งเมื่อคณะผู้ดำเนินโครงการได้ประชุมร่วมกันก็ได้กำหนดจุดหมายแบ่งออกเป็น 4 ระยะ

**ระยะที่ 1 Initiative Phase** เป็นผู้ที่มีความปลื้มใจในการพัฒนาตนเอง ซึ่งส่วนหนึ่งก็เกิดมาจากการมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมถึงมองเห็นประโยชน์ที่ได้รับจากการได้พัฒนาความรู้ และทักษะใหม่ๆ ในตนเองอย่างต่อเนื่อง

**ระยะที่ 2 Growing Phase** เป็นผู้ที่เดินทางพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยถึงพบปัญหาในชีวิตทั้งจากครอบครัว เพื่อน และที่ทำงาน ก็สามารถแก้ไขปัญหาและก้าวข้ามปัญหาได้ และในระหว่างทางสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ สรุปลงเป็นความรู้ ทักษะ ปัญญาที่มีประโยชน์ต่อคนรุ่นหลัง ในขณะเดียวกัน สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนเองให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

**ระยะที่ 3 Contributing Phase** เป็นผู้นำรุ่นใหม่ โดยเป็นตัวแทนที่ดีให้กับผู้อื่นทั้งในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และช่วยคนรอบข้างหรือคนในสังคมได้พัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น

**ระยะที่ 4 Coaching Phase** เป็นผู้นำรุ่นใหญ่ และเป็น Coach ให้กับคนรุ่นหลังได้มีความรู้ ทักษะ ปัญญา และสร้างความเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกต่อตนเองและผู้คนรอบข้าง

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินโครงการ

#### 3.1 พื้นที่ดำเนินโครงการ

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ห้องประชุมชั้น 6 อาคารฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (อาคาร 3) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

2. อำเภอบ้านนา อำเภองครักษ์ อำเภอเมืองนครนายก อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก

#### 3.2 กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 381 คน ซึ่งผ่านโครงการ Soft Skill มาแล้วโดยแบ่งออกเป็น 4 รุ่น

รุ่นที่ 1 นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 90 คน

รุ่นที่ 2 นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 97 คน

รุ่นที่ 3 นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 92 คน

รุ่นที่ 4 นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 102 คน

#### 3.3 วิธีการดำเนินการ

โครงการฯจัดกิจกรรมย่อยแบ่งออกเป็น 4 ระยะ

**ระยะที่ 1** อบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม และการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น ณ ห้องประชุมชั้น 6 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีวิทยากรหลักคือ อาจารย์ที่ผ่านการอบรมการ Coaching ตามกระบวนการวิศวกรสังคม (SEAL) จำนวน 5 คน

**ระยะที่ 2** จัดเวทีชุมชน จัดฐานการเรียนรู้ ถอดบทเรียน จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์ ในชุมชนอำเภอบ้านนา อำเภองครักษ์ อำเภอเมืองนครนายก อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก มีวิทยากรหลักคืออาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่ผ่านการอบรมวิศวกรสังคมภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร และอาจารย์ที่ปรึกษาของแต่ละสาขา

**ระยะที่ 3** อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อพัฒนาท้องถิ่น ณ ห้องประชุมชั้น 6 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีวิทยากรหลักคือ อาจารย์สาขาวิชาศิลปกรรม และผู้เชี่ยวชาญทางการผลิตสื่อ/กำกับ/ตัดต่อรายการโทรทัศน์จากบริษัทเอกชน

**ระยะที่ 4** อบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ณ ห้องประชุมชั้น 6 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหา

วิทยาราชภัฏพระนคร มีวิทยากรหลักคือ อาจารย์สาขาวิชาศิลปกรรม และผู้เชี่ยวชาญทางการผลิตสื่อ/กำกับ/ตัดต่อรายการโทรทัศน์จากบริษัทเอกชน

### 3.4 เครื่องมือดำเนินการและสิ่งที่ได้รับ

ระยะที่	กิจกรรม	เครื่องมือ	สิ่งที่ได้รับ
1	อบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม และการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น	- Power Point เครื่องมือวิศวกรสังคม - Power Point การผลิตสื่อสร้างสรรค์ - การ์ดวิศวกรสังคม - กระดาษนำเสนอข้อมูลสำหรับนักศึกษาแต่ละกลุ่ม	- เข้าใจหลักการพัฒนาดนและกลุ่ม - เข้าใจวิธีการผลิตสื่อสร้างสรรค์เบื้องต้น - เข้าใจจุดอ่อนจุดแข็งของตนและกลุ่ม - เกิดทักษะวิศวกรสังคม
2	การจัดเวทีชุมชน การจัดการเรียนรู้ การถอดบทเรียน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์ โดยลงพื้นที่ 4 อำเภอในจังหวัดนครนายก	- แผนการจัดเวทีชุมชน - แผนการจัดการเรียนรู้ - แผนการถอดบทเรียน - แผนการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ - กระดาษนำเสนอข้อมูล	- เข้าใจวิธีการเก็บข้อมูล การจับประเด็น การถอดบทเรียน การแลกเปลี่ยนความเห็น - เข้าใจจุดอ่อนจุดแข็งของตนและกลุ่ม - เกิดทักษะวิศวกรสังคม
3	อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อพัฒนาท้องถิ่น	- Power Point เทคนิคการผลิตสื่อสร้างสรรค์ - กระดาษนำเสนอข้อมูลสำหรับนักศึกษาแต่ละกลุ่ม - เวทีและเครื่องขยายเสียง	- เข้าใจเทคนิคการทำสคริปและสื่อสร้างสรรค์ - ได้เข้าใจจุดอ่อนจุดแข็งของผลงาน (version ก่อนปรับปรุง) และกระบวนการทำงานที่ผ่านมา
4	อบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และแลกเปลี่ยนเรียนรู้	- Power Point - ผลงานสื่อสร้างสรรค์ คลิปความยาว 7-10 นาทีของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม - เวทีและเครื่องขยายเสียง	- ได้ปรับปรุงสคริปเรื่องและสื่อสร้างสรรค์ - ได้เข้าใจจุดอ่อนจุดแข็งของผลงาน (version หลังปรับปรุง) และกระบวนการทำงานที่ผ่านมา

### 3.5 การประเมินผล

โครงการฯ ได้ประเมินนักศึกษาในเรื่องพื้นฐานความรู้ ทักษะ และระดับขั้นการพัฒนาตามกระบวนการวิศวกรสังคม โดยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบประเมินแบบออนไลน์ ในระหว่างวันที่ 10-28 กุมภาพันธ์ 2566 มีผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 ที่ผ่านการอบรม Soft Skill ในปี 2565 รวมทั้งสิ้น 150 คน ผลการประเมินพบว่า นักศึกษา/ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพื้นฐานความรู้ ทักษะ ลำดับขั้นการพัฒนาอยู่ในขั้นต้น (Initiative Phase)

โครงการฯ ตั้งเป้าหมายให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1. มีทัศนคติเชิงบวกต่อการแสวงหาความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อสังคม
2. มีทัศนคติที่อยากจะนำทักษะวิศวกรสังคมไปใช้ในการทำงานร่วมกัน
3. มีทัศนคติที่อยากจะพัฒนาศักยภาพของตนและของกลุ่มอย่างต่อเนื่อง

### 3.6 รูปแบบการติดตามและประเมินผล

โครงการฯ มีรูปแบบการติดตามและประเมินผล ดังนี้

- ประเมินหลังทำกิจกรรมด้วยแบบสอบถามออนไลน์ (ประเมิน 1 ครั้ง)
- ประชุมติดตามการดำเนินงานเพื่อเตรียมงานและปรับปรุงงาน (ประชุม 5 ครั้ง)
- ประเมินผลงานสื่อสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีกรรมการผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่วิพากษ์ผลงานสื่อสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (ประเมิน 1 ครั้ง)
- ประชุมสรุปในขั้นสุดท้ายและรายงานผลสัมฤทธิ์โครงการต่อคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร (ประชุม 1 ครั้ง)

### 3.7 แบบประเมินผลหลังอบรม

การประเมินผลหลังอบรม/หลังทำกิจกรรมมีหัวข้อแบ่งเป็น 3 ส่วน คือปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลลัพธ์หรือทักษะที่ได้รับ

#### 1. การเตรียมความพร้อม (ปัจจัยนำเข้า) ประกอบด้วย

- ความพร้อมในเรื่องวิทยากร โดยวิทยากรสามารถให้ความรู้ในเรื่องที่ตนบรรยายเป็นอย่างดี
- ความพร้อมในเรื่องอาจารย์ โดยอาจารย์ทำหน้าที่ให้คำแนะนำเรื่องวิศวกรสังคมกับผู้เข้าร่วมอบรม
- ความพร้อมในเรื่องวัสดุ/อุปกรณ์ของโครงการสำหรับการทำกิจกรรมต่างๆ
- ความพร้อมในเรื่องอาหาร น้ำดื่ม ของว่างสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และอาหาร/ของว่างมีรสชาติดี
- ความพร้อมในเรื่องเจ้าหน้าที่และบุคลากรประสานงานตลอดจนอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมกระบวนการดำเนินงาน

#### 2. กระบวนการ ประกอบด้วย

- มีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาสนใจเข้าร่วมกิจกรรม
- มีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์
- มีกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะทำงานร่วมกัน

- มีกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะสื่อสาร
- มีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะสร้างสรรค์งาน

### 3. ผลลัพธ์หรือทักษะที่ได้รับ ประกอบด้วย

- ผู้เข้าอบรมมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค
- ผู้เข้าอบรมมีทักษะการคิดวิเคราะห์
- ผู้เข้าอบรมมีทักษะการสื่อสาร
- ผู้เข้าอบรมมีทักษะการทำงานร่วมกัน
- ผู้เข้าอบรมมีทักษะการสร้างสรรค์งาน

### 3.8 การประชุมกำกับติดตามการดำเนินงาน

โครงการฯ จัดประชุมติดตามผลระหว่างการทำดำเนินงาน 5 ครั้ง ครั้งที่ 1 วันที่ 2 มิถุนายน ครั้งที่ 2 วันที่ 7 กรกฎาคม ครั้งที่ 3 วันที่ 14 กรกฎาคม ครั้งที่ 4 วันที่ 21 กรกฎาคม ครั้งที่ 5 วันที่ 4 สิงหาคม 2566

**ประชุมครั้งที่ 1/2566** เตรียมความพร้อมก่อนจัดโครงการ โดยเป็นการประชุมที่คณะฯ ในวันศุกร์ที่ 2 มิถุนายน 2566 มีผู้เกี่ยวข้องร่วมประชุม 12 ท่าน ได้แก่ คณบดี 1 ท่าน รองคณบดี 1 ท่าน ตัวแทนวิทยากร SEAL 1 ท่าน ตัวแทนวิทยากรสื่อออนไลน์ 1 ท่าน อาจารย์ผู้รับผิดชอบโครงการ 1 ท่าน เจ้าหน้าที่จากคณะฯ 2 ท่าน เพื่อเตรียมความพร้อมงานในกิจกรรม 4 ระยะ ดังนี้

**ระยะที่ 1** กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม

**ระยะที่ 2** กิจกรรมลงพื้นที่ จ.นครนายก การจัดหาที่พักและอาหาร การจัดเวทีชุมชน การจัดฐานการเรียนรู้ การถอดบทเรียนชุมชน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

**ระยะที่ 3** กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook

**ระยะที่ 4** กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

**ประชุมครั้งที่ 2/2566** เตรียมความพร้อมก่อนการอบรมทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคมในระหว่างวันที่ 12-14 กรกฎาคม 2566 โดยประชุมออนไลน์ในวันศุกร์ที่ 7 กรกฎาคม 2566 มีผู้เกี่ยวข้องร่วมประชุม 12 ท่าน ได้แก่ ตัวแทนวิทยากร SEAL 5 ท่าน อาจารย์ผู้รับผิดชอบโครงการ 2 ท่าน เจ้าหน้าที่จากคณะฯ 2 ท่าน โดยมีประเด็นพิจารณา 2 เรื่อง ดังนี้

(1) ทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคมและการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น (กิจกรรมช่วงเช้า)

(2) อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น (กิจกรรมช่วงบ่าย)

**ประชุมครั้งที่ 3/2566** เตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่/จัดเวทีชุมชน จ.นครนายก ระหว่างวันที่ 18-21 กรกฎาคม โดยจัดประชุมออนไลน์ในวันศุกร์ที่ 14 กรกฎาคม 2566 มีผู้เกี่ยวข้องร่วมประชุม 12 ท่าน ประกอบด้วย ตัวแทนอาจารย์ซึ่งเป็นวิทยากรทั้ง 4 รุ่น รวม 8 ท่าน อาจารย์ผู้รับผิดชอบโครงการ 2 ท่าน เจ้าหน้าที่จากคณะฯ 2 ท่าน โดยมีประเด็นพิจารณา 5 เรื่อง ดังนี้

- (1) การประสานชุมชนทั้ง 4 แห่ง ประเด็นถ่ายทำ ผู้ให้ข้อมูล ที่พัก อาหาร ของว่าง
- (2) การจัดเวทีชุมชนและฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือวิศวกรสังคม (กิจกรรมวันแรกช่วงเช้า)
- (3) การจัดฐานการเรียนรู้ชุมชนเชิงปฏิบัติการบนทักษะวิศวกรสังคม (กิจกรรมวันแรกช่วงบ่าย)
- (4) การถอดบทเรียนชุมชนจากการจัดเวทีชุมชนและฐานการเรียนรู้ชุมชน (กิจกรรมวันแรกช่วงเย็น)
- (5) การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลการถอดบทเรียนชุมชน (กิจกรรมวันที่สองช่วงเช้า)

**ประชุมครั้งที่ 4/2566** เตรียมความพร้อมก่อนอบรมสื่อสร้างสรรค์ โดยจัดประชุมออนไลน์ในวันศุกร์ที่ 21 กรกฎาคม 2566 มีผู้เกี่ยวข้องร่วมประชุม 8 ท่าน ได้แก่ อาจารย์สาขาวิชาศิลปกรรมซึ่งทำหน้าที่เป็นวิทยากรหลัก 2 ท่าน กรรมการผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่วิพากษ์จากบริษัทเอกชน 2 ท่าน อาจารย์ผู้รับผิดชอบโครงการ 2 ท่าน และเจ้าหน้าที่จากคณะฯ 2 ท่าน เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสื่อสร้างสรรค์ระหว่างวันที่ 25-28 กรกฎาคม 2566 โดยมีประเด็นพิจารณา 2 เรื่อง ดังนี้

- (1) เตรียมความพร้อมตัวอย่าง Power Point สื่อสร้างสรรค์ออนไลน์
- (2) เตรียมความพร้อมหลักการให้คะแนน เกณฑ์การให้คะแนนสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์

**ประชุมครั้งที่ 5/2566** เตรียมความพร้อมก่อนการ Pitching โดยจัดประชุมออนไลน์ในวันศุกร์ที่ 4 สิงหาคม 2566 มีผู้เกี่ยวข้องร่วมประชุม 8 ท่าน ได้แก่ กรรมการผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่วิพากษ์จากบริษัทเอกชน 2 ท่าน อาจารย์สาขาวิชาศิลปกรรม 2 ท่าน อาจารย์ผู้รับผิดชอบโครงการ 2 ท่าน และเจ้าหน้าที่จากคณะฯ 2 ท่าน เพื่อเตรียมความพร้อมการจัดกิจกรรมนำเสนอสื่อสร้างสรรค์ในวันที่ 7 สิงหาคม 2566 โดยมีประเด็นพิจารณา 2 เรื่องดังนี้

- (1) เตรียมความพร้อมอบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์
- (2) เตรียมความพร้อมกระบวนการตัดสินสื่อสร้างสรรค์ ทบทวนเกณฑ์และวิธีการ



## ภาพกิจกรรม ระยะที่ 1

อบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม และการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น



กิจกรรมระยะที่ 1 วันที่ 12-14 กรกฎาคม 2566



ผู้เข้าร่วมอบรมลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม

## ภาพกิจกรรม ระยะที่ 1

อบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม และการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น



อบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม



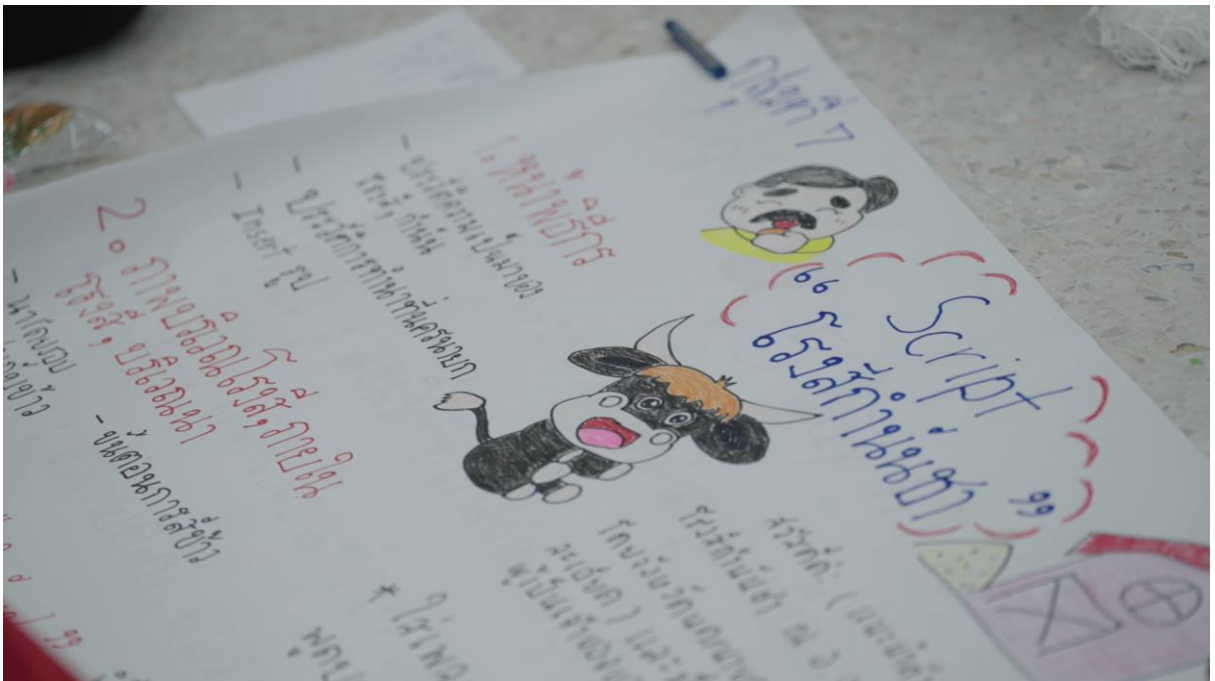
อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 1

อบรมเชิงปฏิบัติการการทบทวนเครื่องมือวิศวกรสังคม และการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น



ผู้เข้าร่วมอบรมแบ่งกลุ่มย่อยผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น



ตัวอย่าง Script สื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

## ภาพกิจกรรม ระยะที่ 2

การจัดเวทีชุมชน การจัดฐานการเรียนรู้ การถอดบทเรียน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์  
โดยลงพื้นที่ในจังหวัดนครนายก



กิจกรรมระยะที่ 2 วันที่ 18-21 กรกฎาคม 2566



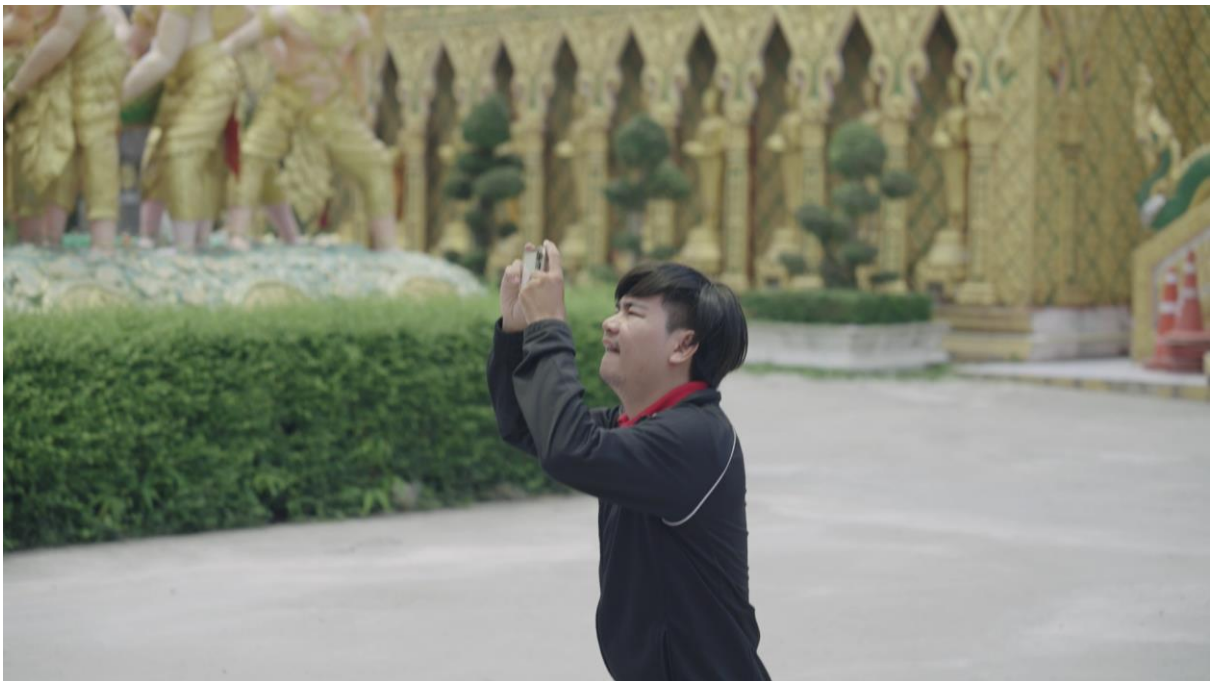
วิทยากรให้ความรู้การจัดเวทีชุมชน ฐานการเรียนรู้ และการถอดบทเรียน

## ภาพกิจกรรม ระยะที่ 2

การจัดเวทีชุมชน การจัดฐานการเรียนรู้ การถอดบทเรียน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์  
โดยลงพื้นที่ในจังหวัดนครนายก



ผู้เข้าร่วมอบรมลงสำรวจพื้นที่



ผู้เข้าร่วมอบรมเก็บภาพวิดีโอ (Footage) ในฐานการเรียนรู้

## ภาพกิจกรรม ระยะที่ 2

การจัดเวทีชุมชน การจัดฐานการเรียนรู้ การถอดบทเรียน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์  
โดยลงพื้นที่ในจังหวัดนครนายก



ผู้เข้าร่วมอบรมเรียนรู้วิถีชุมชนและเก็บภาพวิดีโอในฐานการเรียนรู้



ผู้เข้าร่วมอบรมเรียนรู้วิถีชุมชนและเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ในฐานการเรียนรู้

## ภาพกิจกรรม ระยะที่ 2

การจัดเวทีชุมชน การจัดฐานการเรียนรู้ การถอดบทเรียน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์  
โดยลงพื้นที่ในจังหวัดนครนายก



ผู้เข้าร่วมอบรมเรียนรู้วิถีชุมชนและเก็บข้อมูลในฐานการเรียนรู้



ตัวอย่างการบันทึกภาพวิดีโอในฐานการเรียนรู้วัดหนองทราย

## ภาพกิจกรรม ระยะที่ 2

การจัดเวทีชุมชน การจัดฐานการเรียนรู้ การถอดบทเรียน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อผลิตสื่อสร้างสรรค์  
โดยลงพื้นที่ในจังหวัดนครนายก



ตัวอย่างการจดบันทึกข้อมูลในฐานการเรียนรู้วัดมณีวงศ์



ประชุมกลุ่มย่อยเพื่อถอดบทเรียนที่ได้รับมาจากฐานการเรียนรู้



### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 3

อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อพัฒนาท้องถิ่น



กิจกรรมระยะที่ 3 วันที่ 24-27 กรกฎาคม 2566



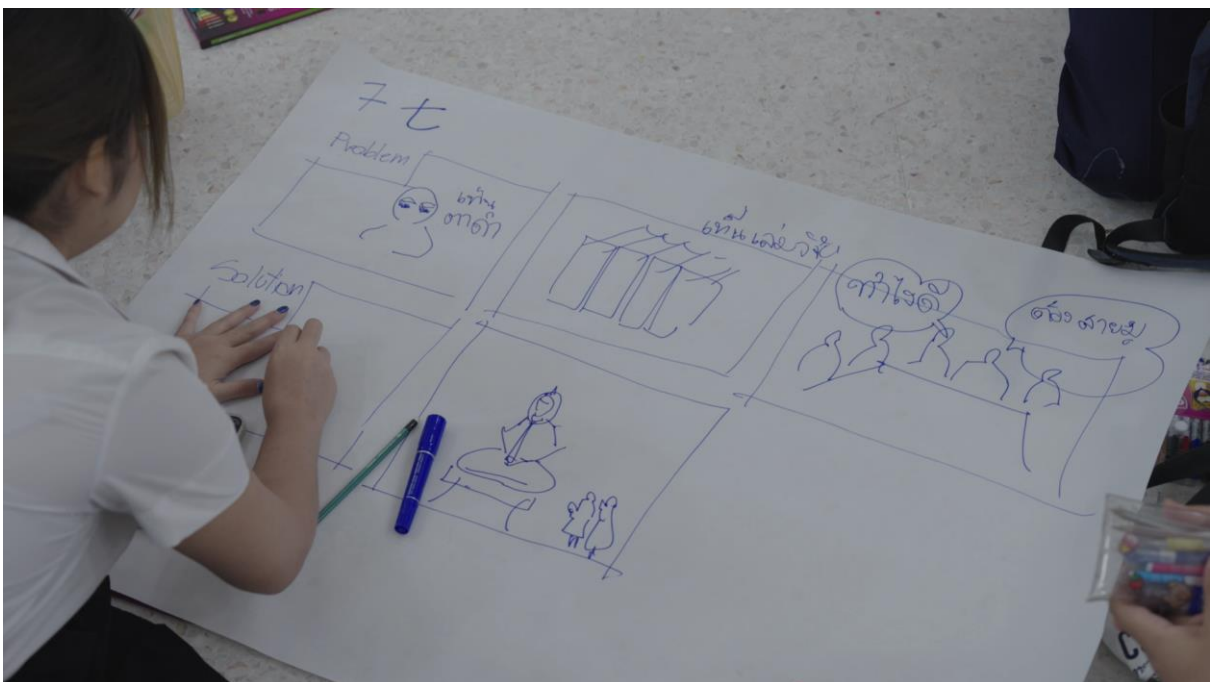
แนวทางและเทคนิคการผลิตสื่อสร้างสรรค์

### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 3

อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อพัฒนาท้องถิ่น



วิทยากรบรรยายเทคนิคการผลิตสื่อสร้างสรรค์



ผู้เข้าอบรมปรับแก้ Storyboard เพื่อเสริมให้สื่อที่ถ่ายทำมามีความโดดเด่นมากขึ้น

### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 3

อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน Page Facebook เพื่อพัฒนาท้องถิ่น



วิทยากรให้คำแนะนำเทคนิคการผลิตสื่อสร้างสรรค์ให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ



ผู้เข้าอบรมนำเสนอ Storyboard ที่ปรับปรุงใหม่ก่อนจะไปถ่ายวิดีโอเพิ่ม

#### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 4

อบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และแลกเปลี่ยนเรียนรู้



ภาพกิจกรรมระยะที่ 4 คัดเลือกกลุ่มที่เข้ารอบ 8 กลุ่มเพื่อนำเสนอผลงาน วันที่ 7 สิงหาคม 2566



นำเสนอ (Pitching) สื่อสร้างสรรค์ให้คณะกรรมการได้รับชมที่ละกลุ่ม

#### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 4

อบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้



คณะกรรมการให้ข้อคิดเห็นในภาพรวมและสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม



ผู้เข้าร่วมอบรมอธิบายถึงแนวคิดและความตั้งใจ

#### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 4

อบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และแลกเปลี่ยนเรียนรู้



คณะกรรมการให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะสื่อสร้างสรรค์ที่ละกลุ่ม



คณะกรรมการให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะสื่อสร้างสรรค์ที่ละกลุ่ม

#### ภาพกิจกรรม ระยะที่ 4

อบรมเชิงปฏิบัติการการปรับปรุงและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ ด้วยกระบวนการนำเสนอ (Pitching) และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้



ผู้เข้าอบรมสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้



ประกาศผลกลุ่มชนะเลิศ ตัวแทนผู้เข้าร่วมอบรมถ่ายรูปลงโซเชียลมีเดีย

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินโครงการ

โครงการพัฒนาทักษะบัณฑิตวิศวกรรมสังคม “การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะผ่านกระบวนการวิศวกรรมสังคม” คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้สอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นของผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมในช่วงระหว่างวันที่ 24-27 กรกฎาคม 2566 โดยเป็นการสอบถามผ่านระบบ Google Form มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 310 คน ผลจากการประเมินพบว่า ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

#### 4.1 เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีการให้คะแนนดังนี้	
มีความพึงพอใจมากที่สุด	ระดับคะแนนเท่ากับ 5
มีความพึงพอใจมาก	ระดับคะแนนเท่ากับ 4
มีความพึงพอใจปานกลาง	ระดับคะแนนเท่ากับ 3
มีความพึงพอใจน้อย	ระดับคะแนนเท่ากับ 2
มีความพึงพอใจน้อยที่สุด	ระดับคะแนนเท่ากับ 1

#### 4.2 ข้อมูลทั่วไป

ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถาม เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีเพศชาย 152 คน คิดเป็นร้อยละ 42.23 มีเพศหญิง 208 คน คิดเป็นร้อยละ 57.77 ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 เพศของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	152	42.23
หญิง	208	57.77
รวม	360	100.00

ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถาม มีอายุอยู่ในช่วง 21-23 ปี จำนวน 335 คน คิดเป็นร้อยละ 93 มีอายุมากกว่า 24 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 7 ดังแสดงในตาราง 4.2



ตารางที่ 4.2 ระดับอายุผู้เข้าร่วมกิจกรรม

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
21-23	335	93
24 ปีขึ้นไป	25	7
รวม	360	100.00

#### 4.3 การทราบข่าวโครงการ

ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถาม ทราบข่าวว่ามีการจัดโครงการจากอาจารย์ที่ปรึกษาฯ 216 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ทราบข่าวโครงการจากเพื่อนในหมู่เรียน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 13 และทราบข่าวโครงการจากคณะ 40 คน คิดเป็นร้อยละ 11 ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 การทราบข่าวโครงการ

การรับทราบข่าวโครงการ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1. เพื่อนในหมู่เรียน	48	13.34
2. เพื่อนต่างหมู่เรียน	32	8.88
3. อาจารย์ที่ปรึกษาของนักศึกษา	216	60.00
4. ข่าวสารจากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	40	11.11
5. อาจารย์ในสาขาวิชาของนักศึกษา	6	6.68
6. ข่าวสารจาก facebook ของกองพัฒนานักศึกษา	0	0.00
7. ข่าวสารจาก facebook ของมหาวิทยาลัย	0	0.00
รวม	360	100.00

#### 4.4 การเตรียมความพร้อม (ปัจจัยนำเข้า)

ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถาม มีความพึงพอใจต่อการเตรียมความพร้อมอยู่ในระดับมาก โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ด้านที่ 1 ความพร้อมในเรื่องวิทยากร/วิทยากรสามารถถ่ายทอดความรู้ในเรื่องที่ตนบรรยายได้เป็นอย่างดี ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.45 คะแนน ด้านที่ 2 ความพร้อมในเรื่องอาจารย์ /อาจารย์สามารถให้คำแนะนำเรื่องวิศวกรรมสังคมกับนักศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.25 คะแนน ด้านที่ 3 ความพร้อมในเรื่องวัสดุและอุปกรณ์ของโครงการสำหรับทำกิจกรรมต่างๆ ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.20 คะแนน ด้านที่ 4 ความพร้อมในเรื่องอาหาร น้ำดื่ม ของว่างสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และอาหารและของว่างมีรสชาติดี ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.20 คะแนน และด้านที่ 5 ความพร้อมในเรื่องเจ้าหน้าที่และบุคลากรประสานงานตลอดจนอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรม ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.45 คะแนน ซึ่งเมื่อนำคะแนน 5 ด้านมารวมและหาค่าเฉลี่ย พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.31 คะแนน ดังแสดงในตาราง 4.4

ตารางที่ 4.4 ความพึงพอใจที่มีต่อการเตรียมความพร้อม

การเตรียมความพร้อม	ค่าเฉลี่ย	ผลลัพธ์
. ความพร้อมในเรื่องวิทยากร โดยวิทยากรสามารถถ่ายทอดความรู้ในเรื่องที่ตนบรรยายได้เป็นอย่างดี	4.45	มาก
. ความพร้อมในเรื่องอาจารย์ โดยอาจารย์สามารถให้คำแนะนำเรื่องวิศวกรรมสังคมกับนักศึกษา	4.25	มาก
. ความพร้อมในเรื่องวัสดุ/อุปกรณ์ของโครงการสำหรับทำกิจกรรมต่างๆ	4.20	มาก
. ความพร้อมในเรื่องอาหาร น้ำดื่ม ของว่างสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และอาหาร/ของว่างมีรสชาติดี	4.20	มาก
. ความพร้อมในเรื่องเจ้าหน้าที่และบุคลากรประสานงานตลอดจนอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรม	4.45	มาก
<b>ค่าเฉลี่ย ข้อ 1-5</b>	<b>4.31</b>	<b>มาก</b>

#### 4.5 กระบวนการอบรม

ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถาม มีความพึงพอใจต่อกระบวนการอบรมอยู่ในระดับมาก โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ด้านที่ 1 โครงการมีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาสนใจเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.25 คะแนน ด้านที่ 2 โครงการมีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์ ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.30 คะแนน ด้านที่ 3 โครงการมี

กระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะทำงานร่วมกัน ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.45 คะแนน ด้านที่ 4 โครงการมีกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะสื่อสาร ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.55 คะแนน และด้านที่ 5 โครงการมีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะสร้างสรรค์งาน ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.50 คะแนน ซึ่งเมื่อนำคะแนน 5 ด้านมารวมและหาค่าเฉลี่ย พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.41 คะแนน ดังแสดงในตาราง 4.5

ตารางที่ 4.5 ความพึงพอใจต่อกระบวนการอบรม

กระบวนการอบรม	ค่าเฉลี่ย	ผลลัพธ์
. มีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาสนใจเข้าร่วมกิจกรรม	4.25	มาก
. มีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์	4.30	มาก
. มีกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะทำงานร่วมกัน	4.45	มาก
. มีกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะสื่อสาร	4.55	มาก
. มีกระบวนการที่กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะสร้างสรรค์งาน	4.50	มาก
<b>ค่าเฉลี่ย ข้อ 1-5</b>	<b>4.41</b>	<b>มาก</b>

#### 4.6 ทักษะที่ได้รับจากการอบรม

ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถาม มีความพึงพอใจต่อผลลัพธ์หรือทักษะที่ได้รับจากโครงการอยู่ในระดับมาก โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ด้านที่ 1 ได้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.30 คะแนน ด้านที่ 2 ได้ทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.25 คะแนน ด้านที่ 3 ได้ทักษะการสื่อสาร ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.50 คะแนน ด้านที่ 4 ได้ทักษะการทำงานร่วมกัน ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.35 คะแนน และด้านที่ 5 ได้ทักษะการสร้างสรรค์งาน ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ย 4.40 คะแนน ซึ่งเมื่อนำคะแนน 5 ด้านมารวมและหาค่าเฉลี่ย พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.36 คะแนน ดังแสดงในตาราง 4.6

ตารางที่ 4.6 ความพึงพอใจต่อทักษะที่ได้รับจากการอบรม

ทักษะที่ได้รับจากการอบรม	ค่าเฉลี่ย	ผลลัพธ์
. ได้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค	4.30	มาก
. ได้ทักษะการคิดวิเคราะห์	4.25	มาก
. ได้ทักษะการสื่อสาร	4.50	มาก
. ได้ทักษะการทำงานร่วมกัน	4.35	มาก
. ได้ทักษะการสร้างสรรค์งาน	4.40	มาก
<b>ค่าเฉลี่ย ข้อ 1-5</b>	<b>4.36</b>	<b>มาก</b>

#### 4.7 ข้อเสนอแนะสำหรับโครงการ

ผู้เข้าร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถาม มีข้อเสนอแนะให้จัดโครงการ/กิจกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะวิศวกรรมสังคม ยกกระดับทักษะของนักศึกษาจาก Initiative Phase ไปสู่ทักษะในลำดับขั้นที่ 2 และ 3 รวมถึงเสนอแนะให้บูรณาการเข้ากับรายวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น วิชา GE เลือก ตลอดจนให้เริ่มอบรมตั้งแต่ช่วงที่นักศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 เพื่อให้มีเวลาอบรมอย่างต่อเนื่องตลอด 3 ปี (ระหว่างชั้นปีที่ 2-4)

## เอกสารอ้างอิง

- จำนงค์ อติวัฒนสิทธิ์ และคณะ. (2545) **สังคมวิทยา**. ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- นงรัตน์ อีสโร. (2562). **วิศวกรสังคม (Social Engineer)**, สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาประเทศ. เอกสารสรุปผลการอบรมเชิงปฏิบัติการ.
- นงรัตน์ อีสโร. (2562). **วิศวกรสังคม คนของพระราชฯ ข้าของแผ่นดิน**. เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ โครงการวิศวกรสังคม.
- นงรัตน์ อีสโร. (2564). **คู่มือนักศึกษาเพื่อการพัฒนาประเทศ**. กรุงเทพฯ อมรินทร์.
- นงรัตน์ อีสโร. (2564). พระบรมราโชบายด้านการศึกษากับภารกิจของกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏในการเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น ในวารสาร**ทหารพัฒนา** ปีที่ 45 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2564, หน้า 53-63

ภาคผนวก

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน  
กระบวนการพัฒนาทักษะ  
(Up Skill) ผ่านกระบวนการวิศวกรสังคม”

12 กรกฎาคม – 7 สิงหาคม 2566  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร



## เป้าหมายโครงการ

- ยกระดับทักษะวิศวกรสังคม ผ่านกิจกรรมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ให้ชุมชนท้องถิ่น



## กลยุทธ์โครงการ

### คำถามที่กระตุ้นให้ นศ. สืบค้น

1. ของดีในชุมชนมีอะไรบ้าง
2. นศ.จะใช้พลังของทุกคนในกลุ่มผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างไร
3. นศ. ได้เรียนรู้อะไรจากโครงการ



## การดำเนินงาน 4 ระยะ 5 วัน

วันที่	เช้า	บ่าย
1	เช้า อบรมเครื่องมือ ตัวอย่างสื่อฯ	บ่าย เปิดให้ นศ.ลองทำ
2	เช้า นำ นศ.ลงพื้นที่ ชุมชนเล่าภาพรวม	บ่าย นศ.ถ่ายทำ เย็น นศ.ปรับสคริป
3	เช้า อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้	บ่าย นศ.เดินทางกลับ
4	เช้า อบรมการตัดต่อ	บ่าย นศ.ตัดต่อ
5	เช้า นศ.นำเสนอผลงาน+กระบวนการ	บ่าย อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้



## การ coaching เพื่อกระตุ้น นศ.

1. ตั้งกลุ่มการติดต่อ ดึงฝ่ายติดต่อ 2 คนเข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
2. ตั้งกลุ่มการจัดการ ดึงหัวหน้าและWatcher เข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
3. ตั้งกลุ่มงานประเภทอื่นๆ ถ้าเห็นว่าจำเป็น



## การประเมินผล 2 มิติ 3 ประเภท

1. นศ.ประเมินผลความพึงพอใจกิจกรรม 4 ครั้ง
2. อาจารย์ และ นศ.ร่วมกันประเมินทักษะวิศวกรสังคมที่ได้เรียนรู้ 2 ครั้ง
3. นศ.นำเสนอผลงาน+กระบวนการ กรรมการฯ ประเมินคะแนนสุดท้าย 1 ครั้ง

### ตัวอย่าง

- เนื้อหาดี มีสาระ 30 คะแนน
- สร้างสรรค์ น่าติดตาม 30 คะแนน
- ทำงานเป็นทีม 30 คะแนน
- อื่นๆ 10 คะแนน

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะ  
(Up Skill) ผ่านกระบวนการวิศกรสังคม  
รุ่นที่ 1 อำเภอองครักษ์

กิจกรรม ระยะที่ 2

12 กรกฎาคม – 7 สิงหาคม 2566

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร



**วัตถุประสงค์**  
ยกทักษะวิศกรสังคม

ยกระดับทักษะวิศกร  
สังคม ผ่านกิจกรรมการ  
ผลิตสื่อสร้างสรรค์ให้  
ชุมชนท้องถิ่น



## ตั้งคำถามสืบค้น

1. ของดีในชุมชนมีอะไรบ้าง
2. นศ.จะใช้พลังของทุกคนในกลุ่มผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างไร
3. นศ. ได้เรียนรู้อะไรจากโครงการ



## COACHING ระหว่างทาง

1. ตั้งกลุ่มการติดต่อ ดึงฝ่ายติดต่อ 2 คนเข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
2. ตั้งกลุ่มการจัดการ ดึงหัวหน้าและWatcher เข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
3. ตั้งกลุ่มงานประเภทอื่น ๆ ถ้าเห็นว่าจำเป็น

## วัดผลสุดท้าย

1. นศ.ประเมินผลความพึงพอใจกิจกรรม 4 ครั้ง
2. อ.+นศ.ร่วมกันประเมินทักษะวิศวกรรมสังคม 2 ครั้ง
3. นศ.นำเสนอผลงาน อ.ประเมินผล 1 ครั้ง

• เนื้อหาดี มีสาระ	30 คะแนน
• สร้างสรรค์ น่าติดตาม	30 คะแนน
• ทำงานเป็นทีม	30 คะแนน
• อื่น ๆ	10 คะแนน

## เกิดอะไรบ้างใน 5 วัน 4 ระยะ

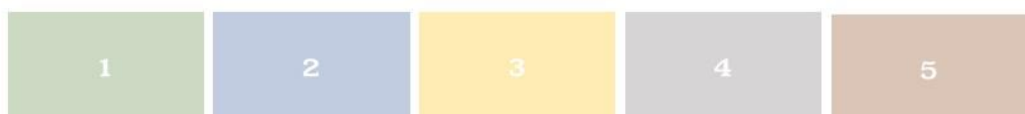
วันที่	เช้า	บ่าย
1	เช้า อบรมเครื่องมือ ตัวอย่างสื่อฯ	บ่าย เปิดให้ นศ.ลองทำ
2	เช้า นำ นศ.ลงพื้นที่ ชุมชนเล่าภาพรวม	บ่าย นศ.ถ่ายทำ เย็น นศ.ปรับสคริป
3	เช้า อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้	บ่าย นศ.เดินทางกลับ
4	เช้า อบรมตัดต่อ	บ่าย นศ.ตัดต่อ
5	เช้า นศ.นำเสนอผลงาน+กระบวนการ	บ่าย อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้

## แบ่งหน้าที่กันอย่างไร



## รูปแบบรายการ ความยาว 10 นาที

1. นศ.ปั่นเรื่องตามเหตุการณ์ 1
2. นศ.ปั่นเรื่องตามผู้ให้สัมภาษณ์ 2
3. ตั้งภารกิจ นศ.พากันทำจนสำเร็จ 3
4. ดันข้อมูล แล้ว นศ.เก็บภาพตามข้อมูล 4
5. อื่น ๆ 5



## สิ่งที่ควรและไม่ควร

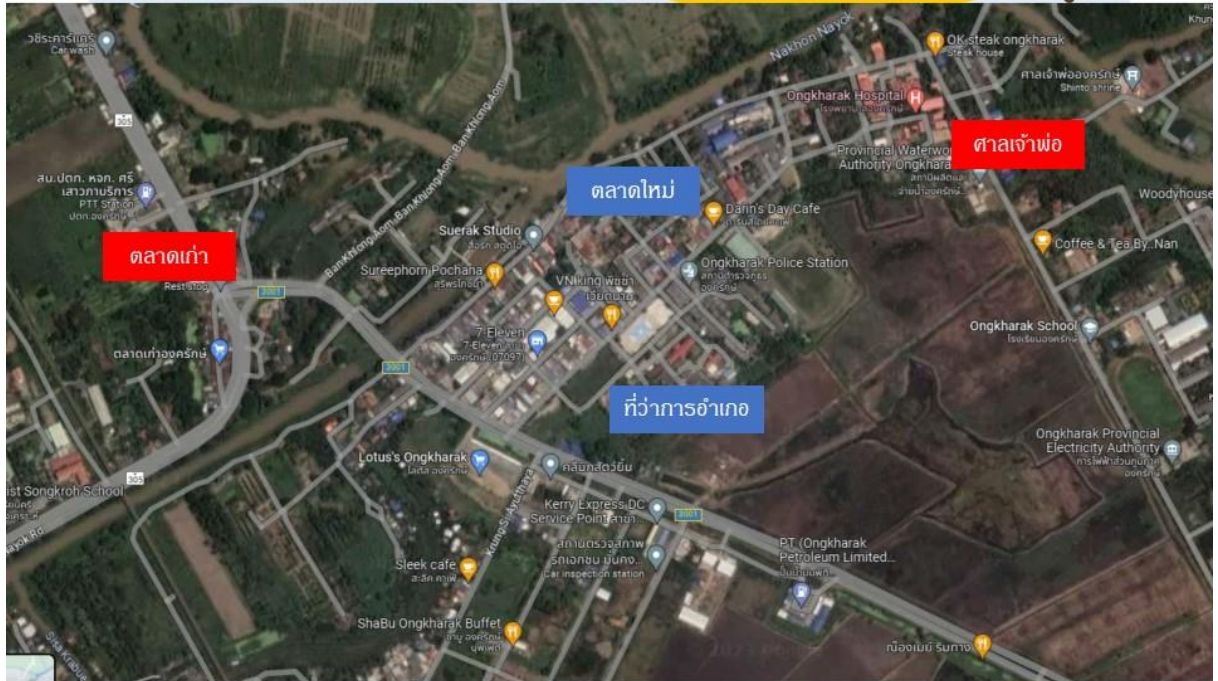
Do	Don't
ถ่ายนิ่ง ๆ ไว้ก่อน	แพนภาพซ้ายขวาบนล่างเกือบหมด
สัมภาษณ์ชุมชนก่อนเลย	รอสัมภาษณ์ชุมชนทีหลัง
หาเบอร์ ทาทำเล หาข้อมูลก่อน	ไปลุ้นเอาหน้างาน
ถ่ายสัมภาษณ์ ด้วยกล้องหลัก(ไม้ด)+ รอง	ถ่ายสัมภาษณ์กล้องเดียว
เห็นข้อจำกัดล่วงหน้า เช่น มีไม้ดตัวเดียว	ไปลุ้นเอาหน้างาน
มีสาระ และสร้างสรรค์	มีอย่างใดอย่างหนึ่ง
อื่น ๆ	

## แบ่งการลงพื้นที่กันอย่างไร

เลขที่	พื้นที่	รถบัส ดับที่	ติดต่อผ่าน
1	วัดประสิทธิเวช	1	ปลัดฯ ชัยวัฒน์ เข็มละออ
2	บ้านบน โกล่วัดประสิทธิเวช	1	คุณศศิภานต์ ตรีการศาสตร์
3	ตลาดต้นไม้ ดลอง 15	1	ก้านันวิสิทธิ์ ผู้ริเริ่มทำ 089 4836555
4	ตลาดต้นไม้ ดลอง 15	1	ก้านันวิสิทธิ์ ไพบูลย์วัฒนสกุล
5	ร้านกาแฟ แถบดลอง 15	1	ก้านันวิสิทธิ์ ไพบูลย์วัฒนสกุล
6	โบสถ์คริสต์ พระผู้ไถ่ เสวภา	2	ก้านันขวัญพรวิสิ วีรอนันตมิตร 0877994135
7	ตลาดเก่าริมถนน กว๊านเขียวเปิด	2	บัดคุณนิต ดอน 11.00 098 972206
8	โรงสีกำนันชา นาข้าว	2	ก้านันชา ธนาศักดิ์ เจ้าของโรงสี 0653544545
9	ตลาด 100 ปี ดลอง 16	2	ก้านันชา ธนาศักดิ์ จีระโฬารบนท์
10	ตลาด 100 ปี ดลอง 16	2	ก้านันชา ธนาศักดิ์ จีระโฬารบนท์

# 1. วัดประสิทธิ์เวช

องค์กร์เจริญสมัย 5.5  
ตัดคลอง ปลูกข้าว คนจีน  
ค้าขายในคลอง เกิดตลาด  
ห้องแถว สร้างถนน



# 1. วัดประสิทธิ์เวช

วัดนี้ใหญ่ ชุมชนศรัทธา  
เยอะ ลงเจาะดูว่า ศรัทธา  
อะไรบ้าง กิจกรรมทำ  
อะไรได้บ้าง



Photography: Dr.Paltoon Srita  
16/09/2021

## 2. บ้านบน

เป็นชุมชนที่ตั้งอยู่ในน้ำ ตัดวัด  
บ้านองบ่ออยู่ ชุมชนนี้เก่าแก่  
โหนดนยังไม่ค่อยรู้ประวัติ



## 3-5 ตลาดต้นไม้



ถนนเส้นนี้ยาว บด.ลง  
พื้นที่นี้ 2-3 กลุ่ม บด.  
ต้องมัดแะให้ตีว่า ให้มา  
รับ บด.ที่ตรงจุดไหนบ้าง





## บรรยากาศตลาดต้นไม้

จะร้อนไหม? ควรเตรียม  
ร่มไปด้วยเพราะว่าเป็น  
พื้นที่กลางแจ้ง



## ร้านย่ำกาแฟ ตลาดต้นไม้

มีร้านกาแฟอยู่เป็นระยะๆ  
วิวดี พอทำคอนเทนต์ได้  
อยู่นะ



## 6. โบสถ์คริสต์ พระผู้ไถ่บาป

สงสัยว่า ชาวคริสต์มาอยู่  
ที่นี่ตั้งแต่เมื่อไหร่ มาได้  
อย่างไร โบสถ์ไหนเก่าสุด

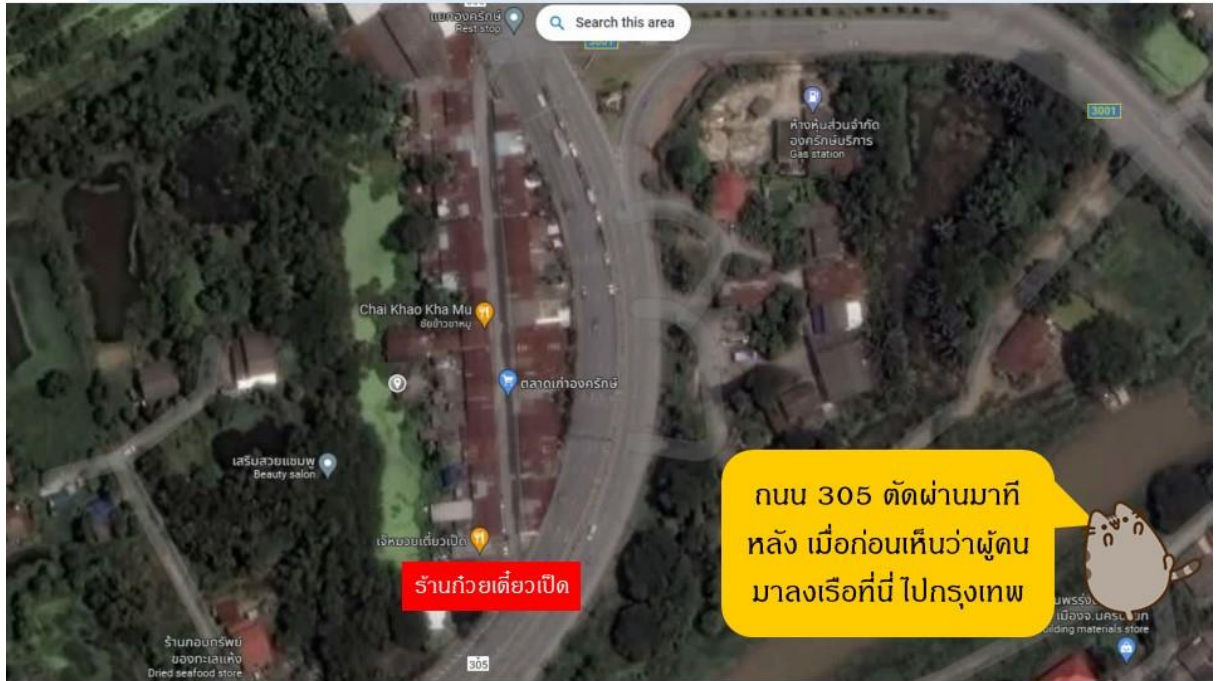


## 7. ตลาดเก่าองครักษ์ ริมถนน 305



เคยจะฟื้นฟูตลาดย้อนยุค  
อยู่ที่หนึ่ง แต่ไม่สำเร็จ ไม่  
รู้ว่าเป็นเพราะอะไร

# ตลาดเก่าองค์กรักษ์ ร้านก๊วยเตี๋ยวเปิด



## 8. โรงสี นาข้าว

กำนันพายเรือแต่เด็ก รับซื้อข้าว สร้างเนื้อสร้างตัว ปัจจุบันเป็นเจ้าของโรงสี



# 9-10 ตลาดเก่าร้อยปี ดลอง 16



# 9-10 ตลาดเก่าร้อยปี

ส่วนมาก ถ่ายของกิน และ  
บรรยากาศ ไม่ได้  
สัมภาษณ์เจ้าของ ร้านเก่า  
แต่ไหน เคยเกิดอะไรบ้าง



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะ  
(Up Skill) ผ่านกระบวนการวิศวกรสังคม  
รุ่นที่ 2 อำเภอเมือง ตำบลงละคร

กิจกรรม ระยะที่ 2

12 กรกฎาคม – 7 สิงหาคม 2566

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร



**วัตถุประสงค์**  
ยกทักษะวิศวกรสังคม

ยกระดับทักษะวิศวกร  
สังคม ผ่านกิจกรรมการ  
ผลิตสื่อสร้างสรรค์ให้  
ชุมชนท้องถิ่น



## ตั้งคำถามสืบค้น

1. ของดีในชุมชนมีอะไรบ้าง
2. นศ.จะใช้พลังของทุกคนในกลุ่มผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างไร
3. นศ. ได้เรียนรู้อะไรจากโครงการ



## COACHING ระหว่างทาง

1. ตั้งกลุ่มการติดต่อ ดึงฝ่ายติดต่อ 2 คนเข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
2. ตั้งกลุ่มการจัดการ ดึงหัวหน้าและWatcher เข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
3. ตั้งกลุ่มงานประเภทอื่น ๆ ถ้าเห็นว่าจำเป็น

## วัดผลสุดท้าย

1. นศ.ประเมินผลความพึงพอใจกิจกรรม 4 ครั้ง
2. อ.+นศ.ร่วมกันประเมินทักษะวิศวกรรมสังคม 2 ครั้ง
3. นศ.นำเสนอผลงาน อ.ประเมินผล 1 ครั้ง

• เนื้อหาดี มีสาระ	30 คะแนน
• สร้างสรรค์ น่าติดตาม	30 คะแนน
• ทำงานเป็นทีม	30 คะแนน
• อื่น ๆ	10 คะแนน

## เกิดอะไรบ้างใน 5 วัน 4 ระยะ

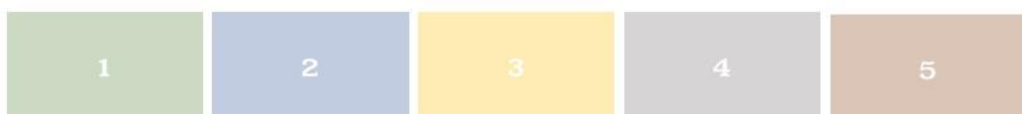
วันที่	เช้า	บ่าย
1	เข้า อบรมเครื่องมือ ตัวอย่างสื่อฯ	บ่าย เปิดให้ นศ.ลองทำ
2	เข้า นำ นศ.ลงพื้นที่ ชุมชนเล่าภาพรวม	บ่าย นศ.ถ่ายทำ เย็น นศ.ปรับสคริป
3	เข้า อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้	บ่าย นศ.เดินทางกลับ
4	เข้า อบรมตัดต่อ	บ่าย นศ.ตัดต่อ
5	เข้า นศ.นำเสนอผลงาน+กระบวนการ	บ่าย อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้

## แบ่งหน้าที่กันอย่างไร



## รูปแบบรายการ ความยาว 10 นาที

1. นศ.ป็นเรื่องตามเหตุการณ์ 1
2. นศ.ป็นเรื่องตามผู้ให้สัมภาษณ์ 2
3. ตั้งภารกิจ นศ.พากันทำงานสำเร็จ 3
4. ดันข้อมูล แล้ว นศ.เก็บภาพตามข้อมูล 4
5. อื่น ๆ 5





## สิ่งที่ควรและไม่ควร

Do	Don't
ถ่ายนิ่ง ๆ ไว้ก่อน	แพนภาพซ้ายขวาบนล่างเกือบหมด
สัมภาษณ์ชุมชนก่อนเลย	รอสัมภาษณ์ชุมชนทีหลัง
หาเบอร์ ทำท่าเล หาข้อมูลก่อน	ไปลุ่นเอาหน้างาน
ถ่ายสัมภาษณ์ ด้วยกล้องหลัก(ไมค์)+ รอง	ถ่ายสัมภาษณ์กล้องเดียว
เห็นข้อจำกัดล่วงหน้า เช่น มีไมค์ตัวเดียว	ไปลุ่นเอาหน้างาน
มีสาระ และสร้างสรรค์	มีอย่างใดอย่างหนึ่ง
อื่นๆ	

## แบ่งลงพื้นที่กันอย่างไร

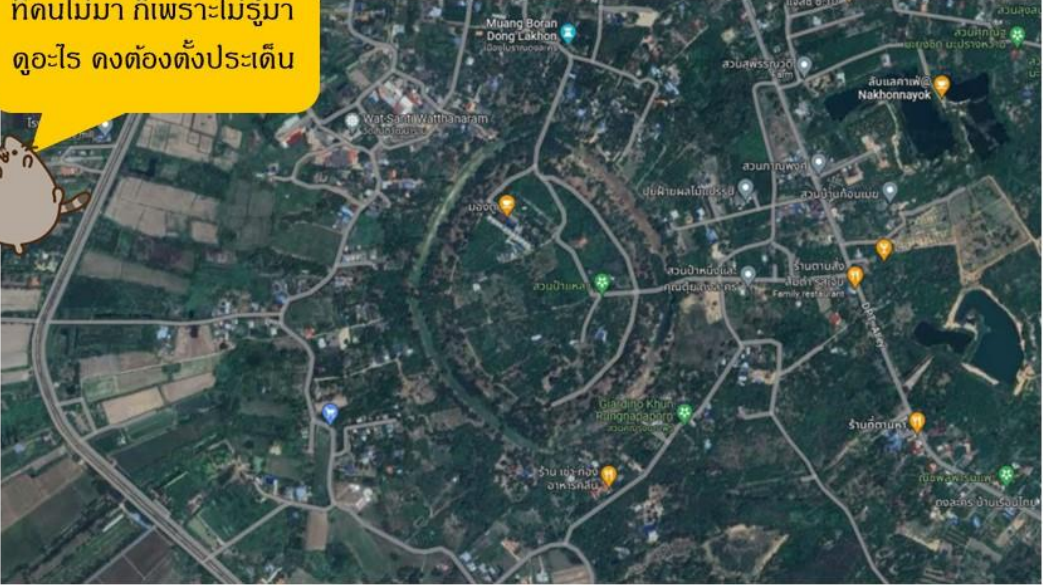
เลขที่	พื้นที่	รถบัส คันที่	ติดต่อผ่าน
1	เมืองโบราณ เน้นข้อมูลประวัติ	1	อ.ฉันทส
2	เมืองโบราณ เน้นเดินสำรวจ	1	ผอ.ทอง
3	เมืองโบราณ ร้านกาแฟรอบ ๆ	1	ดูเบอร์จากเน็ต
4	วัดมณีวงศ์ เน้นประวัติ	2	เจ้าอาวาสวัด
5	วัดมณีวงศ์ เน้นก้ำ	2	ร้านค้าหน้าวัด
6	วัดมณีวงศ์ เน้นของกิน	2	ร้านค้าหน้าวัด
7	อบต. สีนค้ำชุมชน	อยู่ที่เดิม	คุณอนิลดา
8	วัดหนองทองทราย เน้นประวัติ	2	ผอ.ทอง
9	วัดหนองทองทราย ชาวลาว	2	ผอ.ทอง
10	วัดศรีจุฬา กลุ่มแม่บ้าน	2	เจ้าอาวาสวัด

# ดงละคร ไถยีน แต่ไม่เคยไป



# ดงละคร เป็นเมืองโบราณสมัยทวารวดี

ที่คนไม่มา ก็เพราะไม่รู้มา  
ดูอะไร ดงต้องตั้งประเด็น



## ดงละคร ไม่ค่อยมีใครอธิบายข้อมูลที่นี่



ที่คนไม่มา ก็เพราะไม่รู้มา  
ดูอะไร ดงต้องตั้งประเด็น



## ยังมีอะไรอีกหลายอยู่ในใต้ดิน

ปัจจุบันยังไม่มีคำตอบที่  
แน่ชัดว่า สิ่งนี้คืออะไร



## ร้านที่ตามหา

ที่นี่สวยสู้ร้านกาแฟ  
กรุงเทพได้เลย ต้องแวะ



## ร้านลับแล

ร้านนี้ยังอยู่หรือเปล่า  
(หลังโควิด) ต้อง Update



## วัดมณีวงศ์ ดงละคร

วัดมณีวงศ์ สิ่งอสังการ  
เยอะ แต่ไม่มีใครอธิบาย



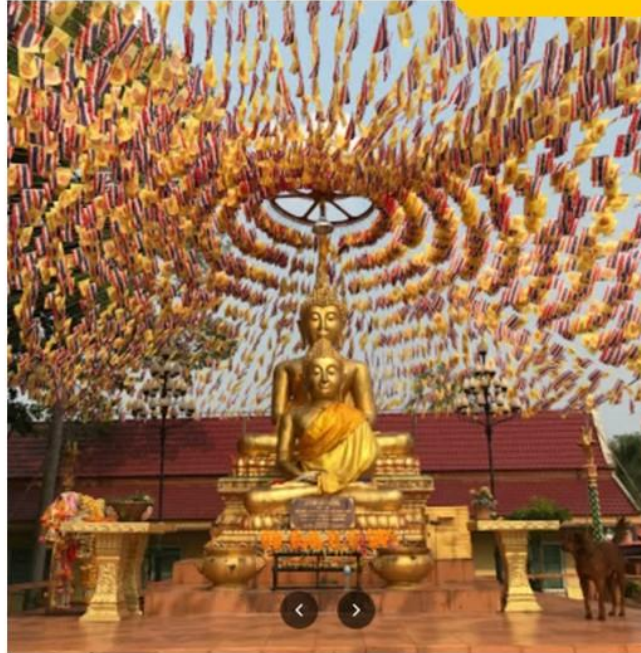
## วัดมณีวงศ์ ดงละคร

ที่นี่มีของกินเยอะอยู่ และ  
อร่อยด้วยนะ



## วัดศรีจุฬา ดงละคร

อบต.จะพาไปดูกลุ่มอาชีพ  
ที่กำลังพัฒนาไปได้ด้วยดี



## ชุมชนวัดหนองทองทราย ดงละคร

ที่นี่มีลาวเวียงอยู่ และมี  
ประเพณีเก่า เช่น แห่ข้าว  
พันก้อน



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะ  
(Up Skill) ผ่านกระบวนการวิศวกรสังคม  
รุ่นที่ 3 อำเภอปากพลี

กิจกรรมระยะที่ 2

12 กรกฎาคม – 7 สิงหาคม 2566

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร



**วัตถุประสงค์**  
ยกทักษะวิศวกรสังคม

ยกระดับทักษะวิศวกร  
สังคม ผ่านกิจกรรมการ  
ผลิตสื่อสร้างสรรค์ให้  
ชุมชนท้องถิ่น



## ตั้งคำถามสืบค้น

1. ของดีในชุมชนมีอะไรบ้าง
2. นศ.จะใช้พลังของทุกคนในกลุ่มผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างไร
3. นศ. ได้เรียนรู้อะไรจากโครงการ



## COACHING ระหว่างทาง

1. ตั้งกลุ่มการติดต่อ ดึงฝ่ายติดต่อ 2 คนเข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
2. ตั้งกลุ่มการจัดการ ดึงหัวหน้าและWatcher เข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
3. ตั้งกลุ่มงานประเภทอื่น ๆ ถ้าเห็นว่าจำเป็น



## วัดผลสุดท้าย

1. นศ.ประเมินผลความพึงพอใจกิจกรรม 4 ครั้ง
2. อ.+นศ.ร่วมกันประเมินทักษะวิศวกรรมสังคม 2 ครั้ง
3. นศ.นำเสนอผลงาน อ.ประเมินผล 1 ครั้ง

• เนื้อหาดี มีสาระ	30 คะแนน
• สร้างสรรค์ น่าติดตาม	30 คะแนน
• ทำงานเป็นทีม	30 คะแนน
• อื่น ๆ	10 คะแนน

## เกิดอะไรบ้างใน 5 วัน 4 ระยะ

วันที่	เช้า	บ่าย
1	เข้า อบรมเครื่องมือ ตัวอย่างสื่อฯ	บ่าย เปิดให้ นศ.ลองทำ
2	เข้า นำ นศ.ลงพื้นที่ ชุมชนเล่าภาพรวม	บ่าย นศ.ถ่ายทำ เย็น นศ.ปรับสคริป
3	เข้า อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้	บ่าย นศ.เดินทางกลับ
4	เข้า อบรมตัดต่อ	บ่าย นศ.ตัดต่อ
5	เข้า นศ.นำเสนอผลงาน+กระบวนการ	บ่าย อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้

## แบ่งหน้าที่กันอย่างไร



## รูปแบบรายการ ความยาว 10 นาที

1. นศ.ป็นเรื่องตามเหตุการณ์ 1
2. นศ.ป็นเรื่องตามผู้ให้สัมภาษณ์ 2
3. ตั้งภารกิจ นศ.พากันทำงานสำเร็จ 3
4. ดันข้อมูล แล้ว นศ.เก็บภาพตามข้อมูล 4
5. อื่น ๆ 5



## สิ่งที่ควรและไม่ควร

Do	Don't
ถ่ายนิ่ง ๆ ไว้ก่อน	แพนภาพซ้ายขวาบนล่างเกือบหมด
สัมภาษณ์ชุมชนก่อนเลย	รอสัมภาษณ์ชุมชนทีหลัง
หาเบอร์ หาทำเล หาข้อมูลก่อน	ไปลุ่นเอาหน้างาน
ถ่ายสัมภาษณ์ ด้วยกล้องหลัก(ไม้ค้)+ รอง	ถ่ายสัมภาษณ์กล้องเดียว
เห็นข้อจำกัดล่วงหน้า เช่น มีไม้ค้ตัวเดียว	ไปลุ่นเอาหน้างาน
มีสาระ และสร้างสรรค์	มีอย่างใดอย่างหนึ่ง
อื่นๆ	

## แบ่งการลงพื้นที่กันอย่างไร

เลขที่	พื้นที่	รถบัส คันที่	ติดต่อผ่าน
1	วัดเกาะหวาย ปลายดงหลวง	1	อ.จินตนา
2	วัดเกาะหวาย โบล่ง	1	เจ้าอาวาสวัด
3	วัดเกาะหวาย นาวารีสอร์ต+ชาหนู	1	นาวารีสอร์ต 037 312284 349759
4	วัดปทุมฯ โบล่ง	1	เจ้าอาวาสวัด
5	วัดปทุมฯ ศูนย์ผ้าทอ	1	
6	วัดฝั่งคลอง โบล่ง	อยู่ที่เดิม	เจ้าอาวาสวัด
7	วัดฝั่งคลอง พิพิธภัณฑฯ	อยู่ที่เดิม	รต.ชาติชาย 092 7579377
8	วัดฝั่งคลอง ประเพณี	อยู่ที่เดิม	รต.ชาติชาย 092 7579377
9	วัดท่าแดง	2	เจ้าอาวาสวัด
10	วัดศรีมงคล	2	เจ้าอาวาสวัด

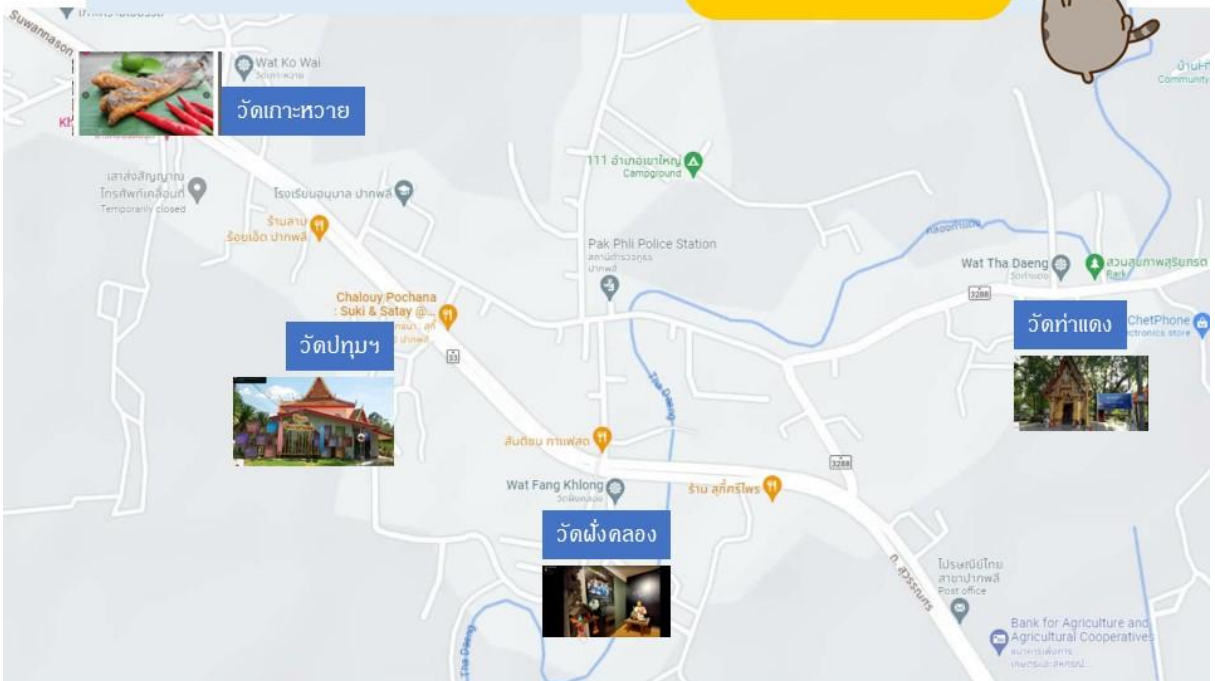
# เคยไปปากพลีไหม

อำเภอนี้คนมักขับผ่าน แต่ที่จริงมีอะไรน่าสนใจ เยอะอยู่นะ



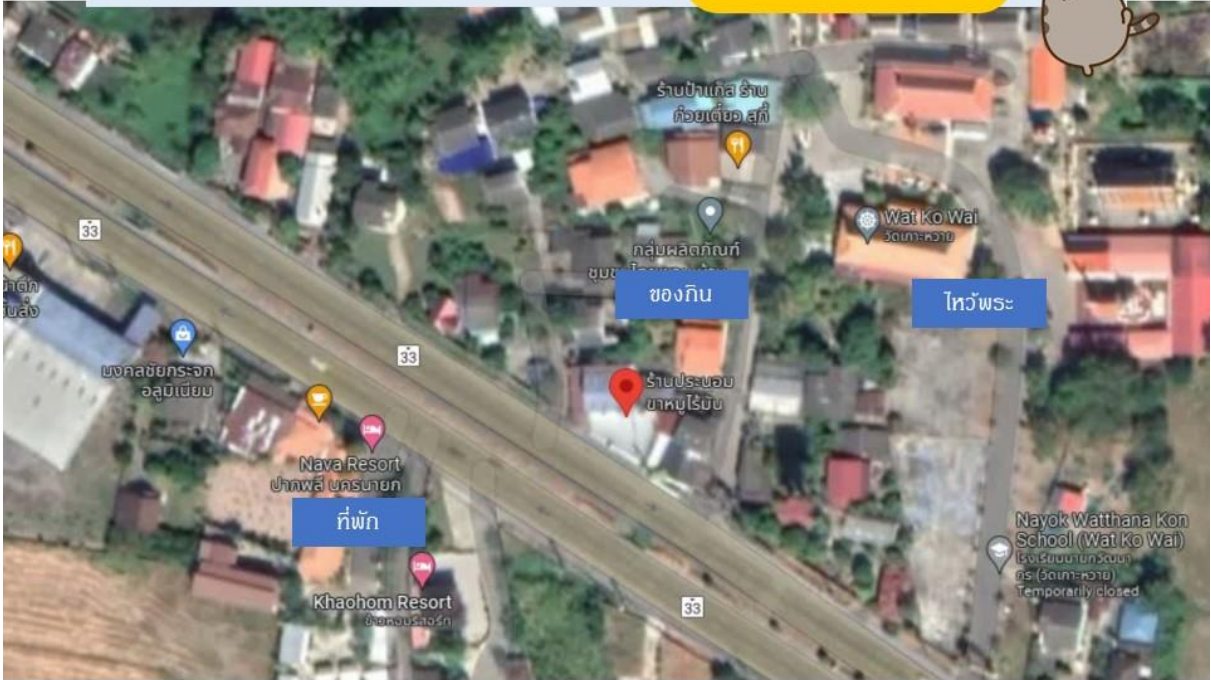
# เคยไปปากพลีไหม

อำเภอนี้คนมักขับผ่าน แต่ที่จริงมีอะไรน่าสนใจ เยอะอยู่นะ



# ชุมชนวัดเกาะหวาย

ในหนึ่งชุมชน มีอะไรให้  
เที่ยวครบ คือ ไหว้พระ  
ของกิน และที่พักสวย ๆ



# ชุมชนวัดเกาะหวาย

ในหนึ่งชุมชน มีอะไรให้  
เที่ยวครบ คือ ไหว้พระ  
ของกิน และที่พักสวย ๆ



ของกิน



ไหว้พระ

ที่พัก



# วัดปทุม ศูนย์ผ้าทอ

วัดปทุมฯ เด่นเรื่องผ้าทอ  
ที่นี่มีศูนย์ผ้าทอของ  
ชุมชนไทพวน



# วัดปทุม ศูนย์ผ้าทอ



## วัดปทุมฯ เจดีย์ทรงแปลกตา



## วัดผึ้งคลอง บรรยากาศน่าเดิน



## วัดฝั่งคลอง เครื่องเรือนไทยพวน



## วัดฝั่งคลอง บายศรีสู่ขวัญ





## วัดท่าแดง ศาลปู่ย่า



## วัดท่าแดง พระพุทธรูปไทยพวน



## วัดศรีมงคล



## วัดศรีมงคล ปรีศนาธรรมรอบพระอุโบสถ



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาทักษะ  
(Up Skill) ผ่านกระบวนการวิศวกรสังคม  
รุ่นที่ 4 อำเภอบ้านนา

12 กรกฎาคม – 7 สิงหาคม 2566  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร



**วัตถุประสงค์**  
ยกทักษะวิศวกรสังคม

ยกระดับทักษะวิศวกร  
สังคม ผ่านกิจกรรมการ  
ผลิตสื่อสร้างสรรค์ให้  
ชุมชนท้องถิ่น



## ตั้งคำถามสืบค้น

1. ของดีในชุมชนมีอะไรบ้าง
2. นศ.จะใช้พลังของทุกคนในกลุ่มผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างไร
3. นศ. ได้เรียนรู้อะไรจากโครงการ



## COACHING ระหว่างทาง

1. ตั้งกลุ่มการติดต่อ ดึงฝ่ายติดต่อ 2 คนเข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
2. ตั้งกลุ่มการจัดการ ดึงหัวหน้าและWatcher เข้ากลุ่ม มี coach ให้คำแนะนำ
3. ตั้งกลุ่มงานประเภทอื่น ๆ ถ้าเห็นว่าจำเป็น

## วัดผลสุดท้าย

1. นศ.ประเมินผลความพึงพอใจกิจกรรม 4 ครั้ง
2. อ.+นศ.ร่วมกันประเมินทักษะวิศวกรรมสังคม 2 ครั้ง
3. นศ.นำเสนอผลงาน อ.ประเมินผล 1 ครั้ง

• เนื้อหาดี มีสาระ	30 คะแนน
• สร้างสรรค์ น่าติดตาม	30 คะแนน
• ทำงานเป็นทีม	30 คะแนน
• อื่น ๆ	10 คะแนน

## เกิดอะไรบ้างใน 5 วัน 4 ระยะ

วันที่	เช้า	บ่าย
1	เข้า อบรมเครื่องมือ ตัวอย่างสื่อฯ	บ่าย เปิดให้ นศ.ลองทำ
2	เข้า นำ นศ.ลงพื้นที่ ชุมชนเล่าภาพรวม	บ่าย นศ.ถ่ายทำ เย็น นศ.ปรับสคริป
3	เข้า อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้	บ่าย นศ.เดินทางกลับ
4	เข้า อบรมตัดต่อ	บ่าย นศ.ตัดต่อ
5	เข้า นศ.นำเสนอผลงาน+กระบวนการ	บ่าย อาจารย์+นศ.สรุปผลการเรียนรู้

## แบ่งหน้าที่กันอย่างไร



## รูปแบบรายการ ความยาว 10 นาที

1. นศ.ป็นเรื่องตามเหตุการณ์ 1
2. นศ.ป็นเรื่องตามผู้ให้สัมภาษณ์ 2
3. ตั้งภารกิจ นศ.พากันทำงานสำเร็จ 3
4. ดันข้อมูล แล้ว นศ.เก็บภาพตามข้อมูล 4
5. อื่น ๆ 5



## สิ่งที่ควรและไม่ควร

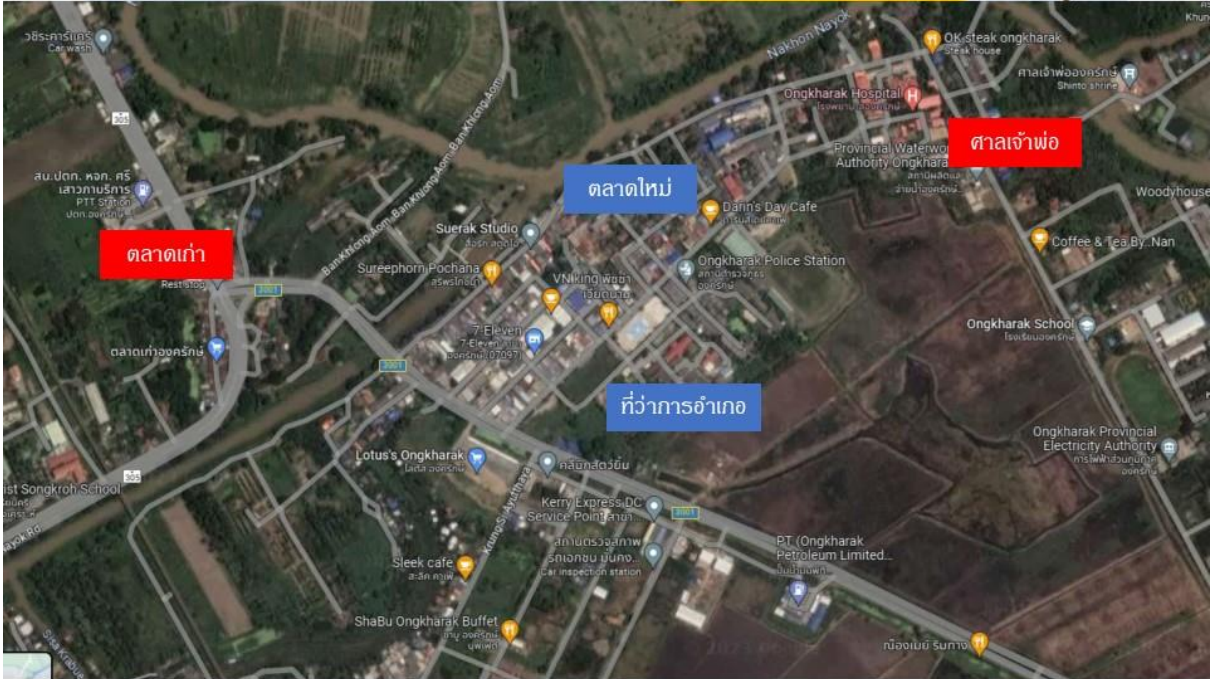
Do	Don't
ถ่ายนิ่ง ๆ ไว้ก่อน	แพนภาพซ้ายขวาบนล่างเกือบหมด
สัมภาษณ์ชุมชนก่อนเลย	รอสัมภาษณ์ชุมชนทีหลัง
หาเบอร์ หาทำเล หาข้อมูลก่อน	ไปลุ่นเอาหน้างาน
ถ่ายสัมภาษณ์ ด้วยกล้องหลัก(ไมค์)+ รอง	ถ่ายสัมภาษณ์กล้องเดียว
เห็นข้อจำกัดล่วงหน้า เช่น มีไม้ค้ำเดียว	ไปลุ่นเอาหน้างาน
มีสาระ และสร้างสรรค์	มีอย่างใดอย่างหนึ่ง
อื่นๆ	

## แบ่งการลงพื้นที่กันอย่างไร

เลขที่	พื้นที่	รถบัส คันที่	ติดต่อผ่าน
1	วัดประสิทธิเวช	1	ปลัดฯ ชัยวัฒน์ เขียมละออ
2	บ้านบน โกล้วัดประสิทธิเวช	1	คุณศศิภาต ธารการศาสตร์
3	ตลาดต้นไม้ ตลาด 15	1	ก้านวิสิทธิ์ ผู้เริ่มทำ 089 4836555
4	ตลาดต้นไม้ ตลาด 15	1	ก้านวิสิทธิ์ ไพบูลย์วัฒนสกุล
5	ร้านกาแฟ แถบตลาด 15	1	ก้านวิสิทธิ์ ไพบูลย์วัฒนสกุล
6	โบสถ์คริสต์ พระผู้ไถ่ เสาวภา	2	ก้านขวัญพรวิฑูร์ วีรอนันตมิตร 0877994135
7	ตลาดเก่าริมถนน กว๊านเดี่ยวเปิด	2	บัตคุณนิต ตอน 11.00 098 972206
8	โรงเรียนบ้านนาข้าว	2	ก้านนชา ธนาศักดิ์ เจ้าของโรงเรียน 0653544545
9	ตลาด 100 ปี ตลาด 16	2	ก้านนชา ธนาศักดิ์ จีรโอฬารนนท์
10	ตลาด 100 ปี ตลาด 16	2	ก้านนชา ธนาศักดิ์ จีรโอฬารนนท์

# 1. วัดประสิทธิเวช

องค์กรภัยเจริญสมัย ร.5  
ตัดคลอง ปลูกข้าว คนจีน  
ค้าขายในคลอง เกิดตลาด  
ห้องแถว สร้างถนน



# 1. วัดประสิทธิเวช

วัดนี้ใหญ่ ชุมชนศรัทธา  
เยอะ ลงเจาะดูว่า ศรัทธา  
อะไรบ้าง กิจกรรมทำ  
อะไรได้บ้าง



Photography: Dr.Palloon Srifa  
18/09/2021



## 2. บ้านบน

เป็นชุมชนที่ตั้งอยู่ในน้ำ ตัดวัด  
บ้านองบ่อๆ ชุมชนนี้เก่าแต่  
ใหม่ คนยังไม่ค่อยรู้ประวัติ



## 3-5 ตลาดต้นไม้

ถนนเส้นนี้ยาว บต.ลง  
พื้นที่นี้ 2-3 กลุ่ม บต.  
ต้องนัดแนะให้ตีว่า ให้มา  
รับ บต.ที่ตรงจุดไหนบ้าง



## บรรยากาศตลาดต้นไม้

จะร้อนไหม? ควรเตรียม  
ร่มไปด้วยเพราะว่าเป็น  
พื้นที่กลางแจ้ง



ร้านต้นไม้

ร้านกาแฟ

## ร้านกาแฟ ตลาดต้นไม้

มีร้านกาแฟอยู่เป็นระยะๆ  
วิวดี พอทำคอนเทนต์ได้  
อยู่นะ



## 6. โบสถ์คริสต์ พระผู้ไถ่บาป

สงสัยว่า ชาวคริสต์มาอยู่  
ที่นี่ตั้งแต่เมื่อไหร่ มาได้  
อย่างไร โบสถ์ไหนเก่าสุด

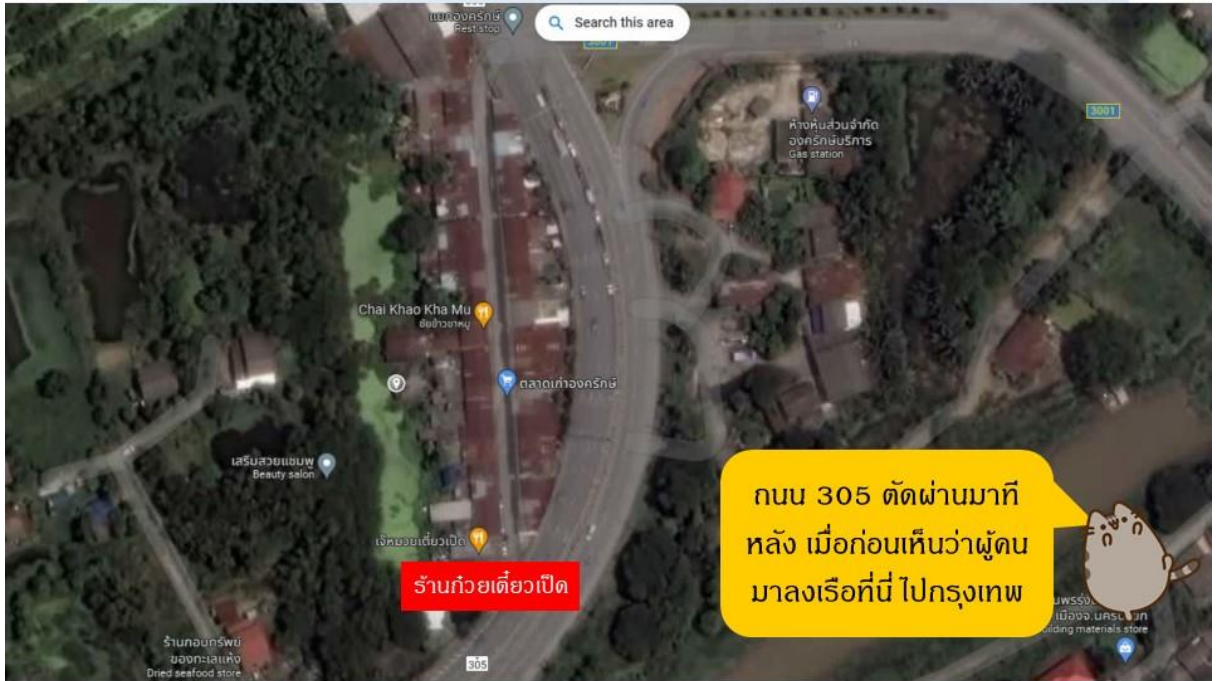


## 7. ตลาดเก่าองครักษ์ ริมถนน 305



เคยจะปั่นฟุตลวดยอนยุค  
อยู่ที่หนึ่ง แต่ไม่สำเร็จ ไม่  
รู้ว่าเป็นเพราะอะไร

# ตลาดเก่าองค์กรักษ์ ร้านก๋วยเตี๋ยวเปิด



# 8. โรงสี นาข้าว

กำนันพายเรือแต่เด็ก รับซื้อข้าว สร้างเนื้อสร้างตัว ปัจจุบันเป็นเจ้าของโรงสี




## 9-10 ตลาดเก่าร้อยปี คลอง 16



## 9-10 ตลาดเก่าร้อยปี

ส่วนมาก ถ่ายของกิน และ  
บรรยากาศ ไม่ได้  
สัมภาษณ์เจ้าของ ร้านเก่า  
แต่ไหน เคยเกิดอะไรบ้าง

