

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
โครงการพัฒนาคุณภาพชีวิตและยกระดับเศรษฐกิจฐานราก

L04-1 โครงการ(ภาษาไทย)

โครงการสร้างและพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
พื้นที่นวัตกรรมเยาวชนเพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และขับเคลื่อนการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

L04-2 โครงการ(ภาษาอังกฤษ)

Lifelong Learning Community Development and Youth Innovation Spaces for Enhancing Learning Potential and Sustainable Local Development

L04-3 ผู้รับผิดชอบ/หน่วยงาน

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งเข้าร่วมโครงการ	หน่วยงาน
อ.วิมลิน สันตจิต	หัวหน้าโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
ผศ.ดร.เข็มชาติ เชยชม	ผู้ร่วมโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
อ.ดร.จุฑาทิพย์ นามวงษ์	ผู้ร่วมโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
รศ.นาวี เปลี่ยวจิตร์	ผู้ร่วมโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
อ.ดร.นฤมล เลิศคำฟู	ผู้ร่วมโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
อ.ดร.สุรพงษ์ ปัญญาทา	ผู้ร่วมโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
อ.ดร.ชวนพบ เอี่ยวสานุรักษ์	ผู้ร่วมโครงการ	คณะครุศาสตร์
ผศ.ดร.วยากร อุดมโภชน์	ผู้ร่วมโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
อ.สามารถ จันทนา	ผู้ร่วมโครงการ	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

L04-4 บทนำ

โครงการ สร้างและพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
พื้นที่นวัตกรรมเยาวชนเพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และขับเคลื่อนการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน
ดำเนินการโดยสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
มีเป้าหมายสำคัญในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้เชิงนวัตกรรมสำหรับเยาวชน ครู นักศึกษา และชุมชน

โดยเชื่อมโยงความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย สถานศึกษา และภาคีในพื้นที่
ให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้พัฒนาตนเอง สถานศึกษา
และท้องถิ่นได้อย่างต่อเนื่องบริบทของพื้นที่จังหวัดจันทบุรีและตราด
โดยเฉพาะพื้นที่ชายแดนและชุมชนที่อยู่ห่างจากศูนย์กลางการศึกษา
ยังคงมีข้อจำกัดด้านโอกาสในการเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม เครื่องมือด้านการออกแบบ เทคโนโลยี
และการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้เยาวชนจำนวนหนึ่งยังไม่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ในห้องเรียนเข้ากับปัญหา
อาชีพ ภูมิปัญญา และทรัพยากรในท้องถิ่นได้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่โครงการมุ่งเข้าไปพัฒนา แบบฟอร์ม
L01 ข้อเสนอโครงการยุทธ...การดำเนินงานจึงใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Hands-on Learning
โดยประยุกต์ใช้แนวคิด Design Thinking, STEAM4Innovator, Social Innovation และ Circular Design
เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมให้เยาวชนสามารถค้นหาปัญหา วิเคราะห์สาเหตุ สร้างสรรค์แนวคิด ออกแบบต้นแบบ
ทดลอง และนำเสนอผลงานนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทและทุนของท้องถิ่น
ขณะเดียวกันยังพัฒนาครูและนักศึกษาให้สามารถทำหน้าที่เป็น Innovation Coach
หรือพี่เลี้ยงด้านนวัตกรรมในพื้นที่ได้อย่างต่อเนื่อง แบบฟอร์ม L01
ข้อเสนอโครงการยุทธ...โครงการดำเนินกิจกรรมทั้งภายในมหาวิทยาลัยและสถานศึกษาในพื้นที่ ได้แก่ โรงเรียนบ่อไร่วิทยาคม
จังหวัดตราด โรงเรียนแหลมสิงห์วิทยาคม "อาทรสังขะวัฒนะ ๔ อุปถัมภ์" จังหวัดจันทบุรี
และห้องปฏิบัติการสอนสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
โดยมุ่งให้เยาวชนเป็นผู้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง และให้มหาวิทยาลัยทำหน้าที่เป็นกลไกสนับสนุนองค์ความรู้ เครื่องมือ
บุคลากร และกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

L04-5 กระบวนการ

การดำเนินโครงการใช้กระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การเตรียมความพร้อมบุคลากร การลงพื้นที่
การจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างต้นแบบ ไปจนถึงการสะท้อนผลและวางแนวทางขยายผล
โดยสามารถสรุปกระบวนการสำคัญได้ดังนี้1.
การวิเคราะห์พื้นที่และกำหนดกลุ่มเป้าหมายดำเนินการศึกษาบริบทของสถานศึกษาและกลุ่มเยาวชนในพื้นที่จังหวัดจันทบุรีแล
ะตราด วิเคราะห์ข้อจำกัดด้านโอกาสการเรียนรู้ ปัญหาและทุนของพื้นที่ รวมถึงประสานความร่วมมือกับผู้บริหาร ครู
และผู้เกี่ยวข้องของสถานศึกษา เพื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมาย รูปแบบกิจกรรม
และประเด็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละพื้นที่2. การเตรียมครูพี่เลี้ยงและนักศึกษา Innovation
Coachดำเนินกิจกรรมเตรียมความพร้อมให้แก่อาจารย์ ครูพี่เลี้ยง และนักศึกษาสาขาอุตสาหกรรมศิลป์
เพื่อให้เข้าใจกระบวนการสร้างนวัตกรเยาวชน วิธีการใช้คำถาม การกระตุ้นการคิด การจัดกิจกรรมกลุ่ม
และการเป็นพี่เลี้ยงโดยไม่ชี้นำคำตอบแนวทางการเรียนรู้เน้นหลัก 20% เนื้อหา และ 80% การลงมือปฏิบัติ
เพื่อให้ผู้ทำหน้าที่เป็นโค้ชได้ทดลองเรียนรู้และฝึกกระบวนการจริงก่อนนำไปใช้กับเยาวชน รำไพพรรณี Innovator coach
boot...3. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมใช้แนวคิด Joy - Join - Joint ในการออกแบบบรรยากาศการเรียนรู้
ได้แก่ การสร้างความสนุกและความปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม
และการสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ร่วมกันกิจกรรมเริ่มจากการสร้างความสัมพันธ์ การแบ่งกลุ่ม
และกิจกรรมละลายพฤติกรรม ก่อนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนกล้าที่จะคิด กล้าตั้งคำถาม
และกล้าเสนอความคิดเห็น4. การค้นหาและทำความเข้าใจปัญหาเยาวชนสำรวจปัญหาใกล้ตัว ปัญหาในโรงเรียน ชุมชน
หรือวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ โดยฝึกการสังเกต ตั้งคำถาม สัมภาษณ์
และรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้จริงขั้นตอนนี้เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจว่า การสร้างนวัตกรรมไม่ควรเริ่มจากการคิดผลิตภัณฑ์ก่อน

แต่ต้องเริ่มจากการเข้าใจ "คนและปัญหา" อย่างแท้จริง5.
การวิเคราะห์และกำหนดโจทย์การพัฒนาผู้เรียนรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์หาความต้องการ ปัญหาหลัก และสาเหตุของปัญหา
ก่อนกำหนดโจทย์ที่ต้องการแก้ไขกระบวนการนี้ช่วยให้เยาวชนสามารถเชื่อมโยงปัญหากับบริบทของตนเอง ทั้งด้านอาชีพ ภูมิปัญญา ทรัพยากร และวิถีชีวิตของท้องถิ่น6.
การระดมความคิดและสร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหาใช้กระบวนการระดมความคิดให้สมาชิกในกลุ่มเสนอแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลายโดยไม่รีบตัดสินความคิด จากนั้นจึงร่วมกันพิจารณาความเหมาะสม ความเป็นไปได้
และคุณค่าที่จะเกิดกับผู้ใช้กิจกรรมในลักษณะเดียวกันของสาขาอุตสาหกรรมศิลป์กำหนดกระบวนการตั้งแต่ Insight ⟶ Wow Idea ⟶ Business Model ⟶ Production and amp; Diffusion
เพื่อเชื่อมโยงจากการค้นหาปัญหาไปสู่ต้นแบบและการสื่อสารผลงาน 12-สร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์ 7.
การสร้างต้นแบบนวัตกรรมผู้เรียนพัฒนาแนวคิดที่คัดเลือกแล้วให้อยู่ในรูปแบบของภาพร่าง แบบจำลอง หรือต้นแบบผลิตภัณฑ์
โดยใช้วัสดุที่หาได้ง่ายและวัสดุที่เกี่ยวข้องกับบริบทของพื้นที่ขั้นตอนนี้มุ่งให้เยาวชนได้เรียนรู้ผ่านการทดลองจริง สามารถมองเห็นข้อดี ข้อจำกัด และความเป็นไปได้ของแนวคิดก่อนนำไปพัฒนาต่อ8.
การทดลองและรับข้อเสนอแนะต้นแบบถูกนำเสนอให้เพื่อน ครู พี่เลี้ยง และผู้เกี่ยวข้องร่วมแสดงความคิดเห็น
เพื่อให้ผู้พัฒนาผลงานได้รับข้อมูลย้อนกลับและนำไปปรับปรุงต้นแบบกระบวนการดังกล่าวช่วยปลูกฝังให้เยาวชนเห็นว่า "ความผิดพลาดและข้อเสนอแนะ" เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างนวัตกรรม9. การนำเสนอผลงานและ Innovation Marketเปิดพื้นที่ให้เยาวชนฝึกการนำเสนอแนวคิดผ่านโปสเตอร์ ต้นแบบ และการ Pitching โดยอธิบายที่มาของปัญหา กลุ่มเป้าหมาย แนวทางแก้ไข จุดเด่น และคุณค่าของผลงานกิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทั้งทักษะการสื่อสาร ความมั่นใจ การนำเสนอ และการตอบคำถาม รวมถึงช่วยให้เยาวชนมองเห็นแนวทางในการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต10.
การสรุปบทเรียนและวางแนวทางขยายผลหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม มีการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างอาจารย์ นักศึกษา ครู และเยาวชน เพื่อรวบรวมจุดเด่น ปัญหา อุปสรรค
และข้อเสนอแนะสำหรับปรับปรุงกิจกรรมครั้งต่อไปแนวทางเดิมของสาขาอุตสาหกรรมศิลป์กำหนดให้ผลจากกิจกรรมถูกนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบกระบวนการที่สามารถใช้ซ้ำและขยายผลในพื้นที่อื่น รวมถึงเผยแพร่ผ่านรายงาน นิทรรศการ และสื่อออนไลน์

L04-6 ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินโครงการ พบว่าสามารถสร้างผลลัพธ์ได้ทั้งในระดับบุคคล สถานศึกษา กระบวนการเรียนรู้ และเครือข่ายความร่วมมือ โดยมีผลการดำเนินงานสำคัญ ดังนี้1.
จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าเป้าหมายการจัดกิจกรรมที่มีข้อมูลจำนวนผู้เข้าร่วมประกอบด้วย- โรงเรียนบ่อไร่วิทยาคม วันที่ 14 มิถุนายน 2569 จำนวน 245 คน- ห้องปฏิบัติการสอนอุตสาหกรรมศิลป์ วันที่ 20-21 มิถุนายน 2569 จำนวน 65 คน- โรงเรียนแหลมสิงห์วิทยาคม "อาทรสังขะวัฒนะ ๔ อุปถัมภ์" วันที่ 1 กรกฎาคม 2569 จำนวน 280 คนรวมผู้เข้าร่วมกิจกรรม 590 คน-ครั้งเมื่อเปรียบเทียบกับเป้าหมายของโครงการที่กำหนดผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่า 300 คน
พบว่าสามารถดำเนินการได้คิดเป็นประมาณ ร้อยละ 196.67
ของเป้าหมายข้อเสนอโครงการกำหนดเป้าหมายเพิ่มเติมให้มีผู้ผ่านการพัฒนาทักษะด้านการคิดเชิงนวัตกรรมและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติไม่น้อยกว่า 100 คน มีต้นแบบนวัตกรรมไม่น้อยกว่า 6 ชิ้น จากสถานศึกษาเป้าหมาย 2 แห่ง
และมีครูพี่เลี้ยงร่วมกับนักศึกษาโค้ชนวัตกรรมไม่น้อยกว่า 30 คน2.
เยาวชนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมเยาวชนสามารถเรียนรู้กระบวนการสร้างนวัตกรรมตั้งแต่การค้นหาปัญหา

การตั้งคำถาม การทำความเข้าใจผู้ใช้ การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแนวคิด การสร้างต้นแบบ การทดลอง
และการนำเสนอส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร
และการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงในพื้นที่ของตนเอง3.
เกิดต้นแบบนวัตกรรมของเยาวชนโครงการกำหนดเป้าหมายให้เกิดผลงานนวัตกรรมหรือต้นแบบผลิตภัณฑ์ของเยาวชน
ไม่น้อยกว่า 6 ชิ้นงาน จากสถานศึกษาเป้าหมาย 2 แห่ง โดยผลงานเกิดจากกระบวนการค้นหาโจทย์ พัฒนาแนวคิด
สร้างต้นแบบ ทดสอบ และนำเสนอต้นแบบดังกล่าวสามารถนำไปต่อยอดเป็นโครงงานของนักเรียน สื่อการเรียนรู้
ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ หรือกิจกรรมนวัตกรรมของโรงเรียนได้ต่อไป4. นักศึกษาได้รับการพัฒนาสมรรถนะความเป็นครูและ
Innovation Coachนักศึกษาสาขาอุตสาหกรรมศิลป์มีบทบาทในการเป็นพี่เลี้ยงให้แก่เยาวชน
ทำหน้าที่ช่วยจัดกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นการคิด ให้คำแนะนำ ดูแลกิจกรรมกลุ่ม
และสะท้อนผลการเรียนรู้การดำเนินงานลักษณะนี้เป็นการบูรณาการ การเรียนการสอน + การพัฒนาวิชาชีพครู +
การบริการวิชาการเพื่อท้องถิ่น
และช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกสมรรถนะในสถานการณ์จริงแนวทางการดำเนินงานของสาขาระบุว่าการเป็นพี่เลี้ยงช่วยพัฒนาทักษ
ะการถ่ายทอดความรู้ การทำงานเป็นทีม และการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของนักศึกษา 12-สร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์ 5.
เกิดพื้นที่เรียนรู้เชิงนวัตกรรมอย่างน้อย 2
พื้นที่หลักจากการดำเนินงานสามารถเชื่อมโยงการจัดกิจกรรมกับสถานศึกษาเป้าหมายอย่างน้อย 2 แห่ง ได้แก่1.
โรงเรียนบ่อไร่วิทยาคม จังหวัดตราด2. โรงเรียนแหลมสิงห์วิทยาคม "อาทรสังขะวัฒนะ ๔ อุปถัมภ์"
จังหวัดจันทบุรีพื้นที่ดังกล่าวสามารถใช้เป็นฐานในการต่อยอดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมสำหรับเยาวชน
และเป็นต้นแบบการเชื่อมโยงมหาวิทยาลัยกับสถานศึกษาในพื้นที่6.
เกิดเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาเยาวชนโครงการทำให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัย โรงเรียน ครู
นักศึกษา และเยาวชน โดยมหาวิทยาลัยทำหน้าที่สนับสนุนองค์ความรู้และบุคลากร โรงเรียนสนับสนุนพื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย
นักศึกษาทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง
และเยาวชนเป็นผู้ลงมือสร้างนวัตกรรมกลไกดังกล่าวช่วยลดช่องว่างระหว่างมหาวิทยาลัยกับพื้นที่
และเป็นรากฐานของการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับท้องถิ่น7.
เกิดการเชื่อมโยงทุนและอัตลักษณ์ท้องถิ่นเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้กิจกรรมส่งเสริมให้เยาวชนใช้-
ปัญหาและความต้องการของคนในพื้นที่- อาชีพและวิถีชีวิตของชุมชน- ภูมิปัญญาท้องถิ่น- วัสดุและทรัพยากรในพื้นที่-
วัสดุเหลือใช้- แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนมาเป็นฐานในการสร้างแนวคิดและต้นแบบนวัตกรรม
ทำให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของทรัพยากรและทุนในชุมชนของตนเอง8.
เกิดต้นแบบกระบวนการสร้างนักนวัตกรเยาวชนที่สามารถขยายผลได้โครงการสามารถพัฒนากระบวนการตั้งแต่ค้นหาปัญหา
⟶ เข้าใจผู้ใช้ ⟶ กำหนดโจทย์ ⟶ คิดไอเดีย ⟶ สร้างต้นแบบ ⟶ ทดลอง ⟶ รับ Feedback ⟶
นำเสนอให้เป็นรูปแบบกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ซ้ำกับโรงเรียนหรือกลุ่มเยาวชนอื่นได้
โดยสามารถปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่9.
ผลกระทบที่เกิดขึ้นในระดับสังคมโครงการช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมของเยาวชน
ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การทำงานเป็นทีม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้
และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมหาวิทยาลัยกับสถานศึกษานอกจากนี้ยังช่วยสร้างความมั่นใจให้เยาวชนในการแสดงความ
คิดเห็นและการนำเสนอผลงาน
และส่งเสริมให้มองเห็นบทบาทของตนเองในฐานะผู้ที่สามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนได้10.
ผลกระทบในระดับเศรษฐกิจและการพัฒนาท้องถิ่นในระยะดำเนินโครงการ ผลกระทบด้านเศรษฐกิจอยู่ในลักษณะ

การสร้างศักยภาพและวางรากฐาน มากกว่าการเพิ่มรายได้โดยตรง
โดยเยาวชนได้รับทักษะในการนำทุนและทรัพยากรในท้องถิ่นมาสร้างคุณค่า ผ่านการพัฒนาแนวคิดและต้นแบบนวัตกรรม

L04-7 ภาพก่อนดำเนินโครงการ แนบรูปไม่เกิน 6 ภาพ











L04-8 ภาพหลังดำเนินโครงการ แนบรูปไม่เกิน 6 ภาพ













L04-9 สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการ สร้างและพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
พื้นที่นวัตกรรมเยาวชนเพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และขับเคลื่อนการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน
ดำเนินการโดยสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาศักยภาพเยาวชน ครู และนักศึกษา ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมแบบลงมือปฏิบัติจริง
ตลอดจนสร้างพื้นที่และเครือข่ายการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงมหาวิทยาลัย สถานศึกษา
และชุมชนเข้าด้วยกันการดำเนินงานประกอบด้วยกิจกรรมพัฒนาครูพี่เลี้ยงและนักศึกษาให้สามารถทำหน้าที่เป็น Innovation Coach และกิจกรรมบ่มเพาะเยาวชนนักนวัตกรในสถานศึกษาเป้าหมาย โดยใช้กระบวนการ Design Thinking, STEAM4Innovator, Social Innovation และ Circular Design
เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงนวัตกรรม การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม การสร้างต้นแบบ และการสื่อสารแนวคิด
ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการที่มุ่งสร้างพื้นที่เรียนรู้เชิงนวัตกรรมและนำทุนท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาผลงานหรือสื่อการเรียนรู้ แบบฟอร์ม L01 ข้อเสนอโครงการยุทธ...จากกิจกรรมที่มีข้อมูลจำนวนผู้เข้าร่วม ได้แก่ โรงเรียนบ่อไร่วิทยาคม

จำนวน 245 คน กิจกรรม ณ ห้องปฏิบัติการสอนอุตสาหกรรมศิลป์ วันที่ 20-21 มิถุนายน 2569 จำนวน 65 คน และโรงเรียนแหลมสิงห์วิทยาคม "อาทรสังขะวัฒนะ ๔ อุปถัมภ์" จำนวน 280 คน รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 590 คน-ครั้ง ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ไม่น้อยกว่า 300 คน
สะท้อนให้เห็นถึงการขยายโอกาสการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมไปยังเยาวชนและผู้เกี่ยวข้องได้ในวงกว้างในเชิงคุณภาพ เยาวชนได้รับการส่งเสริมให้เรียนรู้จากปัญหาและบริบทจริง ฝึกการค้นหาปัญหา การตั้งคำถาม การสัมภาษณ์ การระดมความคิด การพัฒนาแนวคิด การสร้างต้นแบบ การรับข้อเสนอแนะ และการนำเสนอผลงาน
ขณะเดียวกันนักศึกษาที่ทำหน้าที่พี่เลี้ยงได้รับการพัฒนาทักษะด้านการถ่ายทอดความรู้ การจัดกิจกรรม การทำงานเป็นทีม และการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในบริบทจริง
ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนานักศึกษาครูของสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ 12-สร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์
นอกจากนี้ โครงการยังช่วยสร้างพื้นที่เรียนรู้เชิงนวัตกรรมในสถานศึกษาเป้าหมายอย่างน้อย 2 แห่ง และสร้างกลไกความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย โรงเรียน ครู นักศึกษา และเยาวชน
ตลอดจนเกิดต้นแบบกระบวนการจัดกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ซ้ำและขยายผลในสถานศึกษาอื่นได้โดยสรุป โครงการสามารถสร้างผลสำเร็จได้ 4 ระดับสำคัญ ได้แก่ ระดับบุคคล คือเยาวชนและนักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะ ระดับกระบวนการ คือเกิดรูปแบบการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมแบบลงมือปฏิบัติจริง ระดับพื้นที่
คือเกิดพื้นที่เรียนรู้เชิงนวัตกรรมในสถานศึกษา และ ระดับเครือข่าย คือเกิดความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับสถานศึกษา ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

L04-10 อภิปรายผล

ผลการดำเนินโครงการสะท้อนให้เห็นว่า
การพัฒนาศักยภาพเยาวชนด้านนวัตกรรมควรใช้กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้ค้นหาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มากกว่าการรับความรู้จากการบรรยายเพียงอย่างเดียว
โดยรูปแบบกิจกรรมของโครงการเน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง
ตั้งแต่การค้นหาปัญหาไปจนถึงการสร้างและนำเสนอต้นแบบ
ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ที่พบในชีวิตจริงผลดังกล่าวสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมเดิมของสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ที่ใช้กระบวนการ Design Thinking โดยแบ่งขั้นตอนการเรียนรู้ตั้งแต่ Insight, Wow Idea, Business Model ไปจนถึง Production and Diffusion ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทั้งการวิเคราะห์ปัญหา การสร้างสรรค์แนวคิด การพัฒนาต้นแบบ และการสื่อสารผลงาน 12-สร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์ ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งคือ บทบาทของพี่เลี้ยงหรือ Innovation Coach เนื่องจากเยาวชนมีพื้นฐาน ประสบการณ์ และความมั่นใจแตกต่างกัน การมีอาจารย์ นักศึกษา และครูทำหน้าที่คอยตั้งคำถาม กระตุ้นการคิด และให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด
ช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถพัฒนาแนวคิดของตนเองได้
โดยไม่จำเป็นต้องได้รับคำตอบสำเร็จรูปจากวิทยากรการให้นักศึกษาสาขาอุตสาหกรรมศิลป์เข้ามามีบทบาทเป็นพี่เลี้ยงยังทำให้เกิดผลลัพธ์สองทาง คือเยาวชนได้รับการสนับสนุนด้านการเรียนรู้
ขณะที่นักศึกษาได้รับประสบการณ์ทางวิชาชีพครูในสถานการณ์จริง ทั้งด้านการจัดกิจกรรม การถ่ายทอดความรู้ การสื่อสาร และการบริหารจัดการกลุ่ม
ซึ่งสอดคล้องกับผลที่คาดว่าจะได้รับของกิจกรรมสร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์ที่มุ่งให้นักศึกษาได้ฝึกสมรรถนะทางวิชาชีพครูและการเป็นพี่เลี้ยง 12-สร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์ ในมิติของการพัฒนาพื้นที่
การดำเนินกิจกรรมในโรงเรียนช่วยลดช่องว่างระหว่างองค์ความรู้ของมหาวิทยาลัยกับการเรียนรู้ของเยาวชนในพื้นที่ โดยเฉพาะพื้นที่ที่มีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงเครื่องมือและกระบวนการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม

ทั้งยังช่วยให้โจทย์การเรียนรู้เชื่อมโยงกับปัญหา อาชีพ ภูมิปัญญา วัสดุ และทรัพยากรของท้องถิ่น
ซึ่งทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนกับการพัฒนาชุมชนของตนเองได้ชัดเจนขึ้นอย่างไรก็ตาม
การดำเนินงานยังมีข้อจำกัดในเรื่องระยะเวลาของกิจกรรม
เนื่องจากการสร้างนวัตกรรมที่มีคุณภาพต้องใช้เวลาในการสำรวจปัญหา สร้างต้นแบบ ทดลองกับผู้ใช้ และปรับปรุงหลายรอบ
ดังนั้น ผลงานที่เกิดขึ้นในช่วงกิจกรรมส่วนใหญ่จึงควรถือเป็น ต้นแบบการเรียนรู้หรือต้นแบบเบื้องต้น
มากกว่าผลิตภัณฑ์พร้อมจำหน่ายเชิงพาณิชย์อีกประเด็นหนึ่งคือ
การประเมินผลควรมีข้อมูลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของความรู้ ทักษะ
และทัศนคติของผู้เรียนอย่างชัดเจน แนวทางกิจกรรมเดิมของสาขาได้กำหนดการใช้ Pre-test/Post-test
แบบประเมินความพึงพอใจ และการประเมินคุณภาพชิ้นงานจากความคิดสร้างสรรค์ ประโยชน์ใช้สอย การสื่อสารแนวคิด
และความสอดคล้องกับบริบทชุมชน ซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถนำมาใช้พัฒนาระบบประเมินในระยะต่อไปได้ 12-
สร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์ ในภาพรวมจึงสามารถอภิปรายได้ว่า
ความสำเร็จของโครงการไม่ได้อยู่เฉพาะจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่เกิดจากการสร้าง ระบบการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคน
กระบวนการ และพื้นที่ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

L04-11 ข้อเสนอแนะ

จากผลการดำเนินงานและประสบการณ์ที่เกิดขึ้น สามารถเสนอแนะแนวทางพัฒนาการดำเนินงานในระยะต่อไปได้ดังนี้1.
ควรจัดระบบติดตามผลหลังจบกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผลงานต้นแบบของเยาวชนไม่ได้สิ้นสุดหลังการอบรม
แต่สามารถนำไปปรับปรุง ทดสอบ และต่อยอดเป็นโครงงานหรือนวัตกรรมที่สามารถใช้ประโยชน์ได้จริง2.
ควรพัฒนาเครือข่ายครูและนักศึกษา Innovation Coach ให้เข้มแข็งขึ้น
โดยจัดอบรมเพิ่มเติมและสร้างชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู นักศึกษา และอาจารย์
เพื่อให้สถานศึกษาสามารถดำเนินกิจกรรมได้ด้วยตนเองในระยะยาว3.
ควรจัดทำคู่มือและชุดกิจกรรมมาตรฐานสำหรับการขยายผล เช่น คู่มือ Design Thinking สำหรับเยาวชน
แบบฟอร์มการค้นหาปัญหา แบบสัมภาษณ์ แบบพัฒนาแนวคิด เครื่องมือสร้างต้นแบบ และแนวทางการ Pitching
เพื่อให้โรงเรียนสามารถนำไปใช้ซ้ำได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอโครงการที่ต้องการจัดทำคู่มือ ชุดกิจกรรม
ฐานข้อมูล คลังความรู้ และสื่อเผยแพร่เพื่อรองรับการขยายผล แบบฟอร์ม L01 ข้อเสนอโครงการยุทธ...4.
ควรเพิ่มระยะเวลาในขั้นตอนการสร้างและทดสอบต้นแบบ เพื่อให้เยาวชนมีโอกาสทดลองกับผู้ใช้จริงมากกว่าหนึ่งรอบ
และสามารถปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะได้อย่างมีคุณภาพ5.
ควรเชื่อมโยงโจทย์กิจกรรมกับปัญหาและอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ให้ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ผลงานที่เกิดขึ้นมีความแตกต่าง
สอดคล้องกับบริบท และสามารถต่อยอดเป็นนวัตกรรมที่สร้างคุณค่ากับชุมชนได้จริง6. ควรพัฒนาระบบประเมินผลก่อน-
หลังโครงการ โดยเก็บข้อมูลด้านความรู้ ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ความมั่นใจ การทำงานเป็นทีม
และความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อให้สามารถวัดผลการเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจน7.
ควรมีเวทีนำเสนอผลงานต่อบุคคลภายนอกมากขึ้น เช่น เวทีระดับโรงเรียน ระดับจังหวัด นิทรรศการมหาวิทยาลัย
หรือเวทีแข่งขันด้านนวัตกรรม เพื่อสร้างแรงจูงใจและเปิดโอกาสให้เยาวชนได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติม8.
ควรสร้างระบบฐานข้อมูลผลงานนวัตกรรมเยาวชน เพื่อรวบรวมต้นแบบ แนวคิด กระบวนการ และผลการพัฒนาแต่ละปี
ทำให้สามารถติดตามความต่อเนื่องและนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนพัฒนารุ่นต่อไป9.
ควรเพิ่มความร่วมมือกับชุมชนและผู้ประกอบการในพื้นที่
โดยนำโจทย์จริงจากชุมชนหรือผู้ประกอบการมาใช้เป็นโจทย์การเรียนรู้
ซึ่งจะช่วยให้ผลงานมีโอกาสถูกนำไปใช้จริงและเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจฐานรากมากขึ้น10.

ควรขยายผลไปยังโรงเรียนเครือข่ายอื่นในจังหวัดจันทบุรีและตราดโดยใช้สถานศึกษาเป้าหมายที่ผ่านการดำเนินงานแล้วเป็นพื้นที่ต้นแบบและให้ครูพี่เลี้ยงที่ได้รับการพัฒนาช่วยถ่ายทอดกระบวนการให้แก่โรงเรียนอื่น

L04-12 เอกสารอ้างอิง

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. (2569). ข้อเสนอโครงการสร้างและพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตพื้นที่นวัตกรรมเยาวชนเพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และขับเคลื่อนการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. แบบฟอร์ม L01 ข้อเสนอโครงการยุทธ...สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. (2568). โครงการสร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์: ออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นอย่างยั่งยืน รุ่นที่ 1. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. 12-สร้างนวัตกรชุมชนรุ่นเยาว์ Spark Joy. (2569). Innovator Coach Bootcamp: จากคุณครูสู่ผู้นำการเรียนรู้ ครูโค้ชนวัตกร. เอกสารประกอบการอบรม Innovator Coach Bootcamp.สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. (2569). รายงานผลการดำเนินกิจกรรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนนักนวัตกร ณ โรงเรียนบ่อไร่วิทยาคม จังหวัดตราด.สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. (2569). รายงานผลการดำเนินกิจกรรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนนักนวัตกร ณ โรงเรียนแหลมสิงห์วิทยาคม "อาทรสังขะวัฒนะ ๔ อุปถัมภ์" จังหวัดจันทบุรี.สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. (2569). รายงานกิจกรรม Innovation Coach และการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมเยาวชน วันที่ 20-21 มิถุนายน 2569.