



## รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

สถานีเล่น ลัญจกร ทะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

โดย

นางสาวนิศารัตน์ ไรณา รหัสนักศึกษา 6240303119

นางสาวอรรวรรณ ลาสุณย์ รหัสนักศึกษา 6240303133

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการพัฒนาสังคม

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ปีการศึกษา 2565

## รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

สถานีเล่น สัญจร ทะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา  
Play Station, roaming the creative community, Muang District, Nakhon Ratchasima  
Province

นางสาวนิศารัตน์ ไร่นา  
นางสาวอรรวรรณ ลาสุณย์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการพัฒนาสังคม  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา  
ปีการศึกษา 2565

## กิตติกรรมประกาศ

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา ตั้งแต่วันที่ 19 ธันวาคม 2565 จนถึง 17 เมษายน 2566 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระดับนี้สำเร็จลงได้จากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. นายสุทธิศักดิ์ กลิ่งสัตย์ กรรมการมูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา
2. นางสาวปิยฉัตร การบรรจง ผู้ประสานงานเครือข่ายโคราชชัยม

รวมถึงเจ้าหน้าที่มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนาทุกๆ ท่าน และบุคลากรท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำรวมถึงให้ความรู้ในการฝึกประสบการณ์สหกิจศึกษา

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณอาจารย์จันทร์เพ็ญ เกตุสำโรง อาจารย์ที่ปรึกษาสาขาวิชาการพัฒนาสังคม และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำโครงงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแล รวมถึงให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

ชื่อรายงาน	สถานีเล่น สัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
ชื่อผู้จัดทำ	นางสาวนิศารัตน์ ไธนา นางสาวอรรวรรณ ลาสูนย์
สาขาวิชา	การพัฒนาสังคม
คณะที่ศึกษา	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
อาจารย์นิเทศ	อาจารย์จันทร์เพ็ญ เกตุสำโรง
พนักงานที่ปรึกษา	นายสุทธิศักดิ์ กลิ่งสัตย์ และนางสาวปิยฉัตร การบรรจง

### บทคัดย่อ

โครงการสหกิจศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้เด็กในชุมชนเข้าถึงการเล่นอิสระ เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข 2) เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจเรื่องการเล่นอิสระ 3) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชนให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์

ผลการดำเนินงานต่อกิจกรรมการเปิดสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา พบว่าการเปิดสถานีเล่นทั้งหมด 4 ครั้ง รวม 6 ชุมชน พบว่า 1) เด็กๆในชุมชนเข้าถึงการเล่นอิสระ และเกิดการเรียนรู้มีความสุข จากการที่เด็ก ๆ ออกมาทำกิจกรรมการเปิดสถานีเล่นสัญจรในครั้งนี้เป็นจำนวนมาก และเกิดการเรียนรู้มีความสุขได้ทำกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้ในช่วงปิดเทอม ลดปัจจัยเสี่ยงเรื่องสื่อ Social Media การติตหน้าจอ 2) ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระมากขึ้น ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองที่พาเด็กๆออกมาเล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับชุมชน 3) เกิดการมีส่วนร่วมในชุมชน จากการที่คนในชุมชนตั้งใจเปิด Workshop การทำกิจกรรมต่างๆให้เด็ก ๆ ในชุมชนได้เกิดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็น การทำขนมไข่นมสด ขนมบัวลอย น้ำแข็งไส ทับทิมกรอบ แพนเค้กเป็นต้น และคนในชุมชนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการจัดหาอุปกรณ์เครื่องเสียง โต๊ะ เก้าอี้ที่จำเป็นจัดเตรียมไว้สำหรับกิจกรรม

อีกทั้งโครงการนี้ยังมีสนับสนุนจากมูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนาในการนำรถของเล่น Toy Truck ที่มีของเล่นมากกว่า 52 รายการมาสนับสนุนโครงการสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมาในครั้งนี้อีกด้วย โดยใช้วิธีประเมินความพึงพอใจด้วยการหย่อนลูกบอลความสุขซึ่งภาพรวมการหย่อนลูกบอลความสุขคิดเป็นร้อยละ 100 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เล่นและทำกิจกรรมสนุกมาก มีความสุขมาก มีคนหย่อนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95 ลงลงมาคือเล่นและทำกิจกรรมเฉยๆ มีคนหย่อนลงมา คิดเป็นร้อยละ 5 ส่วนเล่นและทำกิจกรรมไม่สนุก ไม่มีความสุข ไม่มีคนหย่อนลูกบอล

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่1 ข้อมูลองค์กรหรือสถานประกอบการ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ความเป็นมา	1
1.3 วิสัยทัศน์	1
1.4 พันธกิจ	1
1.5 วัตถุประสงค์ขององค์กร	2
1.6 โครงสร้างองค์กร	2
1.7 บทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	2
1.8 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	2
บทที่2 วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานสหกิจ	3
2.1 วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานสหกิจ	3
2.2 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน	3
2.3 การปฏิบัติงานของนักศึกษาในสถานประกอบการ	3
2.4 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในการฝึกงานประสบการณ์	3
2.5 สิ่งที่ได้ในด้านนักศึกษาผู้ปฏิบัติงาน	4
บทที่3 รายละเอียดเกี่ยวกับโครงการ	5
3.1 ชื่อโครงการ	5
3.2 หลักการและเหตุผล	5
3.3 วัตถุประสงค์	6
3.4 กลุ่มเป้าหมาย	6
3.5 วิธีการดำเนินงาน	6
3.6 ขั้นตอนการทำ PDCA	7

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
3.7	ระยะเวลาในการจัดทำโครงการ	8
3.8	สถานที่จัดโครงการ	8
3.9	งบประมาณ	8
3.10	การติดตามผลและประเมินโครงการ	8
3.11	การติดตามผล	8
3.12	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่4	ผลการดำเนินโครงการ	10
4.1	ปัจจัยนำเข้า	10
4.2	กระบวนการ	11
4.3	ผลที่เกิดขึ้น	16
4.4	ผลลัพธ์	16
4.5	ปัญหาและอุปสรรค	16
4.6	การประเมินโครงการ	16
ภาคผนวก		
	ภาคผนวก ก ภาพกิจกรรมโครงการ	19
	ภาคผนวก ข ใบลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ	23

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.5 วิธีการดำเนินงาน	6
3.6 ขั้นตอนการทำ PDCA	7
3.10 การติดตามผลและการประเมินผลโครงการ	8
4.1 ผลการดำเนินงานโครงการ	10
4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจ (หย่อนลูกบอลความสุข)	16

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
4.1 กิจกรรม Workshop ทำเองกินเองจากชุมชน	11
4.2 เวทีอาสาสมัครจิตอาสาและจิตสำนึกสาธารณะ	12
4.3 การเปิดสถานีเล่นสัจจรถะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	
4.4 การเปิดสถานีเล่นสัจจรถะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 2	14
4.5 การเปิดสถานีเล่นสัจจรถะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 3	15
4.6 การเปิดสถานีเล่นสัจจรถะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 4	16
4.7 การหย่อนลูกบอลความสุข 3 หน้า	17



## บทที่ 1

### ข้อมูลองค์กรหรือสถานประกอบการ

#### 1.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

สถานประกอบการ	: มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา
ที่ตั้ง	: 396 หมู่ 6 ตำบลหนองกระทุ่ม อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
โทรศัพท์	: 023-480-203
รายละเอียด	: มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา

#### 1.2 ความเป็นมา

มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา เริ่มก่อตั้งตั้งแต่ ในปี 2551 มีเป้าหมายในการทำงาน เพื่อส่งเสริมพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชน มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สู่สังคม ได้ดำเนินงานเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด การรู้เท่าทัน และส่งเสริมทักษะชีวิตเด็กเยาวชน และสร้างภูมิคุ้มกันผลักดันให้เกิดการจัดสภาพแวดล้อมลดสถานะเสียงรบกวนตัวเด็กเยาวชน ได้ดำเนินงานสู่ยุทธศาสตร์ร่วมกับภาคีเครือข่าย ซึ่งมีแนวความคิดการทำงานเชิงลึก เพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน จำเป็นต้องมองปัญหาอย่างเป็นองค์รวม การทำงานต้องเน้นการมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด ปฏิบัติ ให้มองเห็นสภาพปัญหาและเกิดปัญญาในการแก้ไขป้องกัน ทั้งในระดับตนเองและกลไกทางสังคม กิจกรรมจึงต้องมีกระบวนการที่หลากหลายเพื่อเสริมพลังด้านบวกให้เด็กเยาวชน มุ่งการดำเนินการสู่ตัวเด็ก รวมถึงผู้ใหญ่และสังคมรอบๆ ตัวเด็กได้มีส่วนร่วมในการร่วมพัฒนา โดยนำพลังเด็กเยาวชนร่วมขับเคลื่อน และเชื่อมั่นในศักยภาพเด็กเยาวชน สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างการเปลี่ยนแปลงสู่สิ่งดีงาม ให้กับตนเอง เพื่อน ครอบครัว ชุมชน สังคม โดยองค์กรมีแนวทางพัฒนาและปกป้องเด็กเยาวชน ลดปัจจัยเสี่ยง คือ

- 1) จัดกระบวนการกิจกรรมเพื่อสร้างทักษะชีวิต ด้านทัศนคติ ความรู้ความเข้าใจ
- 2) ส่งเสริมศักยภาพเด็กเยาวชนมีส่วนร่วมกิจกรรมทางสังคม ด้านพฤติกรรมภายนอก โดยเพิ่มแรงเสริมด้านบวกกระตุ้นความสามารถทางสังคม
- 3) จัดสภาพแวดล้อมรอบตัว เด็กเยาวชน ด้วยการลดปัจจัยเสี่ยง เชื่อมประสานความร่วมมือกับภาคส่วนต่างๆ
- 4) สร้างช่องทางใหม่ มีทางเลือกที่หลากหลาย ส่งเสริมทำกิจกรรมและสร้างสรรค์
- 5) ปกป้องเด็กเยาวชน ลดการเข้าถึง แหล่งอโคจร แหล่งอบายมุข พนัน ยาเสพติด และเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ การคุกคามและความรุนแรงทางเพศ

#### 1.3 วิสัยทัศน์

“พลเมืองเยาวชนนักปฏิบัติการ เพื่อการเปลี่ยนแปลง”

#### 1.4 พันธกิจ

1.4.1 เพื่อส่งเสริมพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สู่สังคม

## 1.5 วัตถุประสงค์ (องค์กร)

1.5.1 ส่งเสริมสนับสนุน การจัดการศึกษา พัฒนาศักยภาพทักษะชีวิตให้เด็กเยาวชน

1.5.2 สนับสนุนให้เกิดกลไก ชุมชน รัฐ ในการคุ้มครองเด็กเยาวชนให้ปลอดภัยและสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

1.5.3 ส่งเสริมบทบาทครอบครัวในการพัฒนาเด็กเยาวชน

1.5.4 ดำเนินการหรือร่วมมือกับองค์กร การกุศลอื่นๆเพื่อสาธารณประโยชน์

## 1.6 โครงสร้างองค์กร

1.6.1 ประธาน 1 ตำแหน่ง

1.6.2 รองประธาน 1 ตำแหน่ง

1.6.3 ผู้จัดการและเลขา 1 ตำแหน่ง

1.6.4 กรรมการ 3 ตำแหน่ง

## 1.7 บทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

1.7.1 ตำแหน่ง

1.7.1 .1 นางสาวอรรวรรณ ลาสุณย์ ตำแหน่ง ผู้ช่วยฝ่ายออกแบบการเรียนรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์

1.7.2 .1 นางสาวนิศารัตน์ ไธนา ตำแหน่ง ผู้ช่วยฝ่ายพัฒนาและส่งเสริมพื้นที่เรียนรู้และชุมชนสร้างสรรค์

1.7.2 ลักษณะงาน ออกแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์และพัฒนาส่งเสริมพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ในชุมชน

## 1.8 ที่ปรึกษาและตำแหน่งงานของที่ปรึกษา

1.8.1 นายสุทธิศักดิ์ กลิ่งสัตย์ ตำแหน่ง กรรมการมูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา

1.8.2 นางสาวปิยฉัตร การบรรจง ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ประสานงานเครือข่ายโคราชยิ้ม

## บทที่ 2

### วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

#### 2.1 วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 2.1.1 เพื่อพัฒนาศักยภาพในการทำงานด้านต่างๆ
- 2.1.2 เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในการทำงาน
- 2.1.3 เพื่อเพิ่มทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นในหน่วยงาน

#### 2.2 ผลคาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน

- 2.2.1 ได้พัฒนาศักยภาพตนเองในการทำงานมากขึ้น
- 2.2.2 มีประสบการณ์ในการทำงานมากขึ้น
- 2.2.3 มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นในหน่วยงาน

#### 2.3 การปฏิบัติงานของนักศึกษาในสถานประกอบการ

- 2.3.1 เป็นplayworker ออกแบบการเล่นอิสระให้กับเด็กๆ จัดสภาพแวดล้อมพื้นที่เล่น การออกแบบมุมเล่น กิจกรรมสร้างสรรค์ให้เหมาะสมต่อช่วงวัยเด็ก
- 2.3.2 เป็นทีมหนุนเสริมหน่วยจัดการเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา คอยหนุนเสริมกำลังใจ เต็มทักษะให้น้อง ๆ โครงการย่อยที่ทำกิจกรรมเพื่อสุขภาวะชุมชนและสังคม
- 2.3.3 ประสานงานเครือข่ายภาคีชุมชนโคราชเด็ดยิ้ม ชุมชนสร้างสรรค์
- 2.3.4 ออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ในชุมชนเพื่อเพิ่มพื้นที่การเรียนรู้ให้เข้าถึงเด็กๆในชุมชน โครงการสถานี่เล่น สัจจร ตะลอน ชุมชนสร้างสรรค์
- 2.3.5 ออกแบบสื่อ สื่อสารข่าวประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆของหน่วยงาน

#### 2.4 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากสถานประกอบการ

- 2.4.1 ได้เรียนรู้การออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับช่วงวัย
- 2.4.2 ได้เรียนรู้การประสานงานกับหน่วยงานต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นตอน
- 2.4.3 ได้เรียนรู้การทำงาน และกระบวนการประสานงานกับหน่วยงานต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นตอน
- 2.4.4 ได้เรียนรู้การเขียนโครงการ การตั้งเบ็งบประมาณ การเขียนรายงานกิจกรรม การสรุปกิจกรรม และการเคลียร์การเงิน
- 2.4.5 ได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าด้วยตนเอง และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
- 2.4.6 ได้เรียนรู้การเขียนการใช้คำที่เป็นทางการมากขึ้น

## 2.5 สิ่งที่ได้ในด้านนักศึกษาผู้ปฏิบัติงาน

### ด้านสังคม

1. ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. ได้เรียนรู้การจัดการและการแก้ไขปัญหาต่างๆ
3. ได้เรียนรู้การจัดระบบระเบียบวินัยการตรงต่อเวลา
4. ได้เรียนรู้การแบ่งปันและการเสียสละเพื่อส่วนรวม
5. ได้รู้จักวิธีการพูดคุยการเลือกใช้คำที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ
6. ได้เรียนรู้ขั้นตอนการติดต่อประสานงานระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ

### ด้านทฤษฎี

1. ได้เรียนรู้การเป็นplayworker ออกแบบการเล่นอิสระให้กับเด็กๆอย่างเหมาะสม
2. ได้เรียนรู้การเป็นนักกระบวนการออกแบบกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์
3. ได้เรียนรู้เทคนิคการออกแบบสื่อในการสื่อสารกิจกรรมต่างๆ
4. ได้เรียนรู้หลักการ 5 ราก การบอกรัก
5. ได้เรียนรู้การศึยข้อมูลแบบสรุปรายงานกิจกรรมต่างๆ
6. ได้เรียนรู้ขั้นตอนการเขียนโครงการ การตั้งเบิกงบประมาณ
7. ได้เรียนรู้การยื่นภาษีบุคคลประจำปี

### ด้านปฏิบัติ

1. ได้เป็นplayworker ผู้ดูแลการเล่นให้กับเด็กๆ
2. ได้ออกแบบลานเล่นมุมเล่น กิจกรรมแคมป์นักเรียน ณ บ้านสวนเด็ดยิ้ม
3. ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ Kids camp ศิลปินน้อย นักสร้างสรรค์ ณ บ้านสวนเด็ดยิ้ม

### ยิ้ม

4. ได้ออกแบบ content สื่อสารเรื่องเล่นอิสระ เล่นง่าย ๆ คำพูดเชิงบวก
5. ได้เป็นทีมหนุนเสริมหน่วยจัดการเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
6. ได้ออกแบบสื่อโปสเตอร์กิจกรรมต่าง ๆ ของสำนักงาน
7. ได้ออกแบบกิจกรรม รูปแบบการดำเนินงานโครงการ สถานีเล่น สัญจร ทะลอน ชุมชน

### สร้างสรรค์

8. ได้ร่วมออกแบบงานเทศกาลโคราชเด็ดยิ้ม เล่นแบ่งบาน 2023

### บทที่ 3

#### รายละเอียดเกี่ยวกับโครงการ

3.1 ชื่อโครงการ : สถานีเล่น สัจจร ตะลอน ชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา

#### 3.2 หลักการและเหตุผล

สถานการณ์ปัจจุบันของเด็กเยาวชนในประเทศไทยถ้ามองตั้งแต่มีวิกฤตสถานการณ์ โควิด-19 จะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนอยู่ในสถานะหนึ่ง รูปแบบการเรียนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากที่เรียนในห้องเรียนก็เปลี่ยนมาเรียนออนไลน์แทน สิ่งที่ตามมาคือความเครียดจากการที่เด็กๆ เรียนรู้ได้ไม่เต็มที่ และจากการที่ไม่ได้ออกไปเจอหน้าเพื่อน การผ่อนคลายความเครียดของเด็กเยาวชนส่วนใหญ่ในยุคของเทคโนโลยีดิจิทัล จึงหนีไม่พ้นการใช้โทรศัพท์ที่ไปกับสื่อออนไลน์ที่ให้ทั้งประโยชน์และโทษได้ในเวลาเดียวกัน ส่วนใหญ่คลายเครียดด้วยการเล่นเกมออนไลน์ เล่น Facebook และ Instagram บางคนอยู่กับโทรศัพท์ทั้งวันมากกว่าสนใจการเรียน เพราะมองว่าเรียนไปก็เข้าใจเนื้อหาได้ไม่ดีพอ สถานการณ์ปัจจุบันปัญหาโควิด-19 เริ่มดีขึ้น ผู้คนฉีดวัคซีนป้องกันโรคและสวมหน้ากากอนามัยป้องกันตนเองเป็นอย่างดี ทำให้เด็กเยาวชนสามารถกลับไปเรียนในห้องเรียนได้ตามปกติ แต่สิ่งที่ไม่เปลี่ยนไปคือเด็กเยาวชนยังติดเกมออนไลน์ ใช้สื่อ Social Media มากขึ้น เพราะส่วนใหญ่ไม่มีที่ไป นอกจากที่โรงเรียนก็ที่บ้านใช้ชีวิตอยู่ในบ้านจนชินไม่อยากออกไปพบปะกับเพื่อนหรือบางคนไม่มีพื้นที่ในการรวมกลุ่มพบปะกับเพื่อน ไม่มีพื้นที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับครอบครัว

ชุมชนในเมืองโคราชส่วนใหญ่เป็นชุมชนเล็กๆ บางชุมชนเป็นพื้นที่แออัด ซึ่งคนในชุมชนส่วนใหญ่เป็นประชากรแฝงที่เข้ามาทำงานหรือเข้ามาเรียนในมหาวิทยาลัยจึงทำให้ห้องพักในบริเวณพื้นที่ชุมชนค่อนข้างเยอะและพื้นที่กลางในชุมชนมีน้อย หรือไม่มีเลยจึงทำให้ไม่มีพื้นที่รวมกลุ่มทำกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในชุมชน เด็กเยาวชนไม่มีพื้นที่เล่น ต้องเล่นกลางถนน อยู่ติดบ้าน บางคนเรียนพิเศษทั้งวันวันหยุด ผู้ใหญ่ออกไปทำงานรับจ้าง บ้างก็รับราชการ บ้างก็มีอาชีพค้าขาย ไม่ค่อยมีเวลาดูแลเด็กๆ ทำให้เด็กและเยาวชน ขาดการเรียนรู้ ติดเกม ติดสื่อ Social Media ส่งผลให้เกิดปัจจัยเสี่ยงต่างๆ เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว สมาธิสั้น

จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้มองเห็นว่า การเรียนรู้ที่เอื้อให้เด็กได้ประสบการณ์จริงในการเรียนรู้ และสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เป็นเรื่องสำคัญเพื่อสร้างทักษะจำเป็นต่อการใช้ชีวิตในสังคม ลดปัจจัยเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการติดสื่อ Social Media ดังนั้นการมีพื้นที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ในชุมชนจึงจำเป็นต่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันในการรับมือในอนาคต การเรียนรู้ในระบบโรงเรียนเพียงอย่างเดียวอาจมีข้อจำกัด และยังไม่สามารถอุดรอยรั่วของการเหลื่อมล้ำทางการศึกษามีที่อยู่ การสร้างพื้นที่ของการเรียนรู้ที่เหมาะสมในแต่ละบริบทจึงเป็นการเปิดโอกาสทางการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชนทุกคน โดยผู้ครอบครองที่ไม่เพียงแต่ครูเท่านั้นที่สามารถสร้างการเรียนรู้ในพื้นที่เรียนรู้ในแต่ละพื้นที่ได้ เพื่อเป็นการสร้างนิเวศรอบตัวที่เอื้อ

ต่อการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชน เป็นที่มาของการทำโครงการ เทศกาลเดินยืม ชุมชนสร้างสรรค์ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อต้องการให้เด็กเข้าถึงการเล่น เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอิสระ สร้างความเข้าใจเรื่องการเล่นอิสระให้กับผู้ปกครอง รวมถึงสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชน

### 3.3 วัตถุประสงค์

- 3.3.1 เพื่อให้เด็กในชุมชนเข้าถึงการเล่นอิสระ เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข
- 3.3.2 เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจเรื่องการเล่นอิสระ
- 3.3.3 เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชนให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์

### 3.4 กลุ่มเป้าหมาย

- |                                      |       |     |         |
|--------------------------------------|-------|-----|---------|
| 3.4 .1 พื้นที่ชุมชนในเมืองนครราชสีมา | จำนวน | 6   | (ชุมชน) |
| 3.4 .2 เด็กในชุมชน ( 0 – 12 ปี )     | จำนวน | 100 | (คน)    |
| 3.4 .3 ผู้ปกครอง                     | จำนวน | 100 | (คน)    |

### 3.5 วิธีการดำเนินงาน

เนื้อหากิจกรรม	การส่งเสริมการเข้าถึงพื้นที่เล่นอิสระสร้างพลังสุขให้กับเด็ก ครอบครัว ในพื้นที่ชุมชน ผลักดันพื้นที่สร้างสรรค์ สร้างความร่วมมือในชุมชน
รูปแบบกิจกรรม	เปิดสถานีเล่นอิสระสัญจรในชุมชน โดยมีเมนูเล่น และ Big toy ให้เด็กและเยาวชนได้เข้าถึงเรื่องเล่นอิสระ จัดลานเล่นอิสระ ก่อของเล่นยืมคืน ส่งเสริมเรื่องเล่น โดยมีการออกแบบเมนูเล่นดังนี้ 1.เล่นกับชิ้นส่วน เล่นกับบล็อกไม้ โครงไม้รูปทรงสี่เหลี่ยม, สามเหลี่ยม ต่อรูปทรงรูปร่างตามจินตนาการสร้างสรรค์ 2.กระโจมพื้นที่ลับส่วนตัว ออกแบบพื้นที่ลับให้เด็กๆ ได้มีมุมส่วนตัว สร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆตามต้องการ 3.ผจญภัยทำทาย ไม้ยืนทรงตัว, ล้อยางรถยนต์ 4.ของเล่นพื้นบ้าน 5.นักสร้างสรรค์ มุมจินตนาการสร้างสรรค์

	<p>6. กล้องของเล่นยิมคีน สามารถนำไปเล่นคนเดียว โดยมีชุดกล้องของเล่น 3 หมวด คือ หมวดของเล่นที่บ้าน, ของเล่นไม้ ของเล่นจินตนาการสร้างสรรค์</p> <p>7. กิจกรรมสร้างสรรค์จากชุมชน กระบวนการชวนเด็กและเยาวชนทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การทำขนม ทำอาหารที่บ้าน เป็นต้น</p> <p>8. กิจกรรมการเรียนรู้จากอาสาสมัครรายวิชาจิตอาสา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา</p>
--	--

### 3.6 ขั้นตอนการทำ PDCA

รายการ	เดือนมกราคม – เดือนเมษายน 2566			
	มกราคม	กุมภาพันธ์	มีนาคม	เมษายน
<b>ขั้นวางแผนงาน (P)</b>				
1. ร่างโครงการ	↔			
2. เสนอโครงการ	↔			
3. วางแผนกิจกรรมในโครงการ	↔			
<b>ขั้นดำเนินการ (D)</b>				
1. เวทีสร้างความเป้าหมายความเข้าใจกับชุมชน	↔			
2. ลงพื้นที่เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล		↔		
3. ทำสื่อให้ความรู้เรื่องการเล่นอิสระและทำสื่อเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์การเปิดสถานีเล่น		↔	↔	
4. ร่วมเปิดเทศกาลเดินยิมเล่นเบ่งบาน				↔
5. เปิดสถานีเล่นในชุมชน				↔
6. สรุบบทเรียนร่วมกับชุมชน				↔
<b>ขั้นสรุปและประเมินผล (C)</b>				
1. ติดตามผลและประเมินความพึงพอใจจากแบบประเมินของผู้เข้าร่วมโครงการ				↔
<b>ขั้นปรับปรุงและผลการประเมิน (A)</b>				

1. นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์				←→
2. ทบทวนงานเพื่อนำไปปรับใช้ในกิจกรรมครั้งต่อไป				←→

### 3.7 ระยะเวลาในการจัดโครงการ

เดือนมกราคม - เดือนเมษายน 2566

### 3.8 สถานที่จัดโครงการ

3.8.1 ลานปูนตลาดเก่าชุมชนปลายนา

3.8.2 ลานย่าโมสาธารณะหน้าชุมชนหัวถนน

3.8.3 ลานอเนกประสงค์ชุมชนท้าวสุระชอย3

### 3.9 งบประมาณ

งบประมาณ จำนวน 54,500 บาท โดยใช้งบประมาณของมูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา

### 3.10 การติดตามผลและประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เกณฑ์การวัด	เครื่องมือที่ใช้
<b>เชิงปริมาณ</b> 1. จำนวนผู้เข้าร่วมอบรม	1. มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 150 คน	1. แบบฟอร์มการลงทะเบียน
<b>เชิงคุณภาพ</b> 1. ผู้เข้าร่วมเล่นอย่างมีความสุข	1. ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความพึงพอใจในภาพรวมกิจกรรม	2. แบบประเมินความพึงพอใจ

### 3.11 การติดตามผล

การติดตามผลโดยการจัดเวทีสรุปบทเรียนการทำโครงการ ว่าเกิดอะไรขึ้นกับชุมชนบ้างกับกลุ่มชุมชนที่เข้าร่วมโครงการ

### 3.12 ผลคาดว่าจะได้รับ

3.12.1 เด็กในชุมชนได้เข้าถึงการเล่น เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอิสระ

3.12.2 ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระ

3.12.3 เกิดพื้นที่เล่นพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน



## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงานโครงการ

ในการดำเนินการโครงการ สถานีเล่น สัจจร ทะลอน ชุมชนสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้เด็กในชุมชนเข้าถึงการเล่นอิสระเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข 2) เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจเรื่องการเล่นอิสระ 3) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชนให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ ผู้จัดทำโครงการขอเสนอผลการดำเนินงาน ตามกรอบดำเนินงานดังนี้

#### ตารางที่ 4.1

Input	Process	Output	Outcome
1.คน 1.1เด็กในชุมชน (0 – 12 ปี) จำนวน 100 คน 1.2 ผู้ปกครอง จำนวน 100 คน 2.งบประมาณ จำนวน 54,500 บาท 3.เอกสารข้อมูล 3.1 ข้อมูลแนวคิดเรื่องเล่นอิสระ และภาษาเชิงบวก 3.2 โปสเตอร์ ประชาสัมพันธ์กิจกรรม	1. เตรียมข้อมูลและสื่อในการทำโครงการ 2. วิเคราะห์ข้อมูล 3. กิจกรรมและการปฏิบัติการ 4. สรุป ประมวลผล	1. เด็กในชุมชนได้เข้าถึงการเล่น เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอิสระ 2. ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระ 3. เกิดพื้นที่เล่นพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน	1. เด็กในชุมชนได้เข้าถึงการเล่นอิสระ เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอิสระ 2. ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระมากขึ้น 3. เกิดพื้นที่เล่นพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน 4. เกิดอาสาสมัครร่วมสร้างสรรค์ชุมชนมากขึ้น

#### 4.1 ปัจจัยนำเข้า

##### 4.1.1 คน

กลุ่มคนที่เข้ามามีส่วนร่วมในโครงการ ประกอบด้วยภาคส่วนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1) เด็กในชุมชน อายุตั้งแต่ 0 – 12 ปี จำนวน 100 คน
- 2) ผู้ปกครอง จำนวน 100 คน

#### 4.1.2 งบประมาณ

งบประมาณจัดทำโครงการรวมทั้งสิ้น จำนวน 54,500 บาท โดยได้รับการสนับสนุน งบประมาณจากมูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา เพื่อนำมาจัดทำโครงการ สถานิ์เล่นสัจจร ตะลอนชุมชน สร้างสรรค์

#### 4.1.3 เอกสารข้อมูล

ข้อมูลในการใช้ประกอบการเปิดสถานิ์เล่นสัจจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย แนวคิดการเล่นอิสระ และการใช้ภาษาเชิงบวก พัฒนาเป็นสื่อสามารถเคลื่อนย้ายลงไปตามสถานที่ต่างๆ เพื่อให้ ผู้ปกครองเข้าใจเรื่องการเล่นอิสระและการใช้ภาษาเชิงบวกกับลูกมากขึ้น

จัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมในการเปิดสถานิ์เล่นชุมชนแต่ละครั้งซึ่งรูปแบบ โปสเตอร์จะประกอบไปด้วย วัน เวลา สถานที่ และกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กๆไม่ว่าจะเป็น ลานเล่นอิสระ ลาน Workshop ของชุมชนที่นำมาร่วมเปิดให้เด็กๆเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมจากที่ ๆ อาสาสมัคร ชุมชนมีส่วนร่วมในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่านทั้งเสียงตามสาย รวมถึงเดินแจกโปสเตอร์ให้เด็ก ๆ ตามบ้าน

### 4.2 กระบวนการ

#### 4.2.1 การเตรียมข้อมูลในการทำโครงการ โดยขั้นตอนการเตรียมการดังนี้

4.2.1.1 สร้างความร่วมมือกับชุมชน 18 ชุมชน ที่มีการทำ MOU ร่วมกับองค์กร รวมถึง 6 ชุมชนที่จะขับเคลื่อนในโครงการสถานิ์เล่นสัจจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ ผ่านการประชุมหารือทำความเข้าใจ การขับเคลื่อนโครงการในครั้งนี้ รวมถึงเก็บรวบรวมพื้นที่ที่รวมกลุ่มของชุมชน เพื่อปักหมุดเป็นพื้นที่ที่สามารถทำ กิจกรรมได้

4.2.1.2 ลงพื้นที่สำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลชุมชนทั้ง 18 ชุมชน และมี 6 ชุมชนที่ขับเคลื่อน ในโครงการ ได้แก่ 1) ชุมชนปลายนา 2) ชุมชนปลายนาสามัคคี 3) ชุมชนทุ่งมหาชัย 4) ชุมชนศาลเจ้าพ่อเสือ- ทุ่งสว่าง 5) ชุมชนท้าวสุระฮอยสาม 6) ชุมชนหัวถนน โดยมีขอบเขตการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ พื้นที่การจัด กิจกรรม ข้อมูลกิจกรรมที่ชุมชนมาเปิดร่วม (ทำขนม และทำอาหาร) ข้อมูลสถานการณืเด็ก จำนวน ช่วงวัยของ เด็กและระยะเวลาและวันเวลาในการจัดกิจกรรมของแต่ละชุมชน รวมถึงข้อมูลการประชาสัมพันธ์ของชุมชนมี เสียงตามสาย หรือเดินประชาสัมพันธ์ตามพื้นที่บ้าน

4.2.2 สกัดข้อมูลออกแบบกิจกรรม สรุปข้อมูลในแต่ละพื้นที่ เพื่อออกแบบกิจกรรมการเปิดสถานิ์เล่น สัจจรดังนี้

4.2.2.1 พัฒนาเมนูเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัยมากกว่า 10 เมนูเล่นที่องค์กรมีการพัฒนาอย่าง ต่อเนื่อง ซึ่งเมนูเล่นที่นำมาทำกิจกรรมมีดังนี้ 1) เล่นกับชิ้นส่วน เล่นกับบล็อกไม้ โครงไม้รูปทรงสี่เหลี่ยม, สามเหลี่ยม ต่อรูปทรง

รูปร่างตามจินตนาการสร้างสรรค์ 2) กระโจมพื้นที่ลึบส่วนตัว ออกแบบพื้นที่ลึบให้เด็กๆ ได้มีมุมส่วนตัว  
 สร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆตามต้องการ 3) ผจญภัยท้าทาย ไม้ยืนทรงตัว, ล้อยางรถยนต์ 4) ของเล่นพื้นบ้าน 5)  
 นักสร้างสรรค์ มุมจินตนาการสร้างสรรค์ 6) กล้องของเล่นยืมคืน สามารถนำไปเล่นคนเดียวและเล่นร่วมกับ  
 เพื่อนๆได้ โดยมีชุดกล้องของเล่น 3 หมวด คือ หมวดของเล่นพื้นบ้าน,ของเล่นไม้ ของเล่นจินตนาการสร้างสรรค์

4.2.2.2 ออกแบบโซน Workshop จากชุมชน ที่มาร่วมเปิดพื้นที่ว่ามีอะไรบ้าง ต้องการ  
 อุปกรณ์หรือจัดเตรียมอะไรบ้าง จากการออกแบบกิจกรรมจากชุมชน ออกมาเป็นกิจกรรม Workshop ที่สร้าง  
 การเรียนรู้ให้กับเด็กในชุมชน ซึ่งผลการออกแบบกิจกรรมร่วมกับชุมชนมี ดังนี้ การทำขนมไข่นมสด การทำ  
 ขนมบัวลอย การทำน้ำแข็งไส การทำทับทิมกรอบ และการทำขนมแพนเค้ก



รูปภาพที่ 4.1 กิจกรรม Workshop ทำเองกินเองจากชุมชน

4.2.2.3 กระบวนการออกแบบโซน Workshop จากอาสาสมัครรายวิชาจิตอาสาและ  
 จิตสำนึกสาธารณะจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ที่มีกระบวนการร่วมกับองค์กร ในการมีส่วนร่วม  
 ชุมชน ซึ่งมีเวทีในการสร้างความเข้าใจเรื่องโครงการ และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก ไม่ว่าจะเป็น  
 เป็น กิจกรรมภาพพิมพ์จากก้านกล้วย การระบายสี การสะกดพยัญชนะ เล่นกับลูกบอล ทำพัดหน้าวัว ต่อจิก  
 ซอ เป็นต้น





รูปภาพที่ 4.2 เวทีอาสาสมัครจิตอาสาและจิตสำนึกสาธารณะ

4.2.2.4 ออกแบบสื่อแนวคิดเรื่องเล่นอิสระ และภาษาเชิงบวก เพื่อสื่อสารให้ผู้ปกครองได้เห็นและเข้าใจการเล่นอิสระ ภาษาเชิงบวกมากขึ้น และส่งผลิตสื่อ ซึ่งเนื้อหาของสื่อมีดังนี้ 1) การเล่นคู่กับเด็ก 2) เล่นอิสระคืออะไรและต่างจากการเล่นกิจกรรมอย่างไร 3) อะไรก็เล่นได้ ที่ไหนก็เล่นได้ 4) ภาษาเชิงบวกใช้กับเด็ก ๆ

4.2.3 สื่อสารประชาสัมพันธ์กิจกรรม ออกแบบโปสเตอร์ เพื่อแสดงรายละเอียดกิจกรรมส่งให้ชุมชนประชาสัมพันธ์ทั้งเสียงตามสาย และเดินประชาสัมพันธ์ตามพื้นที่บ้าน

4.2.4 เปิดสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์

เปิดสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ รวมทั้งสิ้น 4 ครั้ง 6 ชุมชน มีรายละเอียดดังนี้ ครั้งที่ 1 สถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ ชุมชนปลายนา ชุมชนปลายนาสามัคคี ชุมชนทุ่งมหาชัย ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จัดกิจกรรมร่วมกันในวันที่ 4 เมษายน 2566 ณ ลานปูนตลาดเก่าชุมชนปลายนา เมื่อเวลา 16:00 น. – 18:00 น. มีกิจกรรมเล่นอิสระและกิจกรรม Workshop จากชุมชน ประกอบไปด้วย 1) เมนูเล่น จัดลานเล่นอิสระ กล้องของเล่นยืมคืน ส่งเสริมเรื่องเล่น โดยมีการออกแบบเมนูเล่น ดังนี้ โชนผจญภัยทำทนายโชนของเล่นที่บ้าน โชนนักสร้างสรรค์ มุมจินตนาการสร้างสรรค์ โชนกล่องของเล่นยืมคืน และ 2) Big toy ของเล่นชิ้นใหญ่ สนามแข่งรถ สนามลูกข่าง จัดสวนจัดเมือง ทำครัวเล่นกับทราย 3) โชนกิจกรรม workshop จากชุมชน ทำโดนัต์จิ๋วจากชุมชนปลายนาสามัคคี และทำทัปทิมกรอบจากชุมชนทุ่งมหาชัย รวมถึง workshop ภาพพิมพ์ก้านกล้วย จากอาสาสมัครจิตอาสาอีกด้วย การเปิดครั้งที่ 1 สภาพอากาศค่อนข้างร้อนแต่เด็ก ๆ ก็เล่นกันอย่างสนุกสนาน ตามระยะเวลาที่เปิดสถานีเล่น ผู้ปกครองเล่นกับเด็ก ๆ อย่างมีความสุข ได้เห็นรอยยิ้มของคนในชุมชนมากขึ้น รวมถึงอาสาสมัครจิตอาสาที่ร่วมออกแบบกระบวนการก็ได้เรียนรู้การมาทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน และเห็นมุมมองของเด็ก ๆ ในชุมชนมากขึ้น



รูปภาพที่ 4.3 การเปิดสถานีเล่นสัจจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2 สถานีเล่นสัจจรตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ ชุมชนอบอุ่นพัฒนา ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จัดกิจกรรมในวันที่ 5 เมษายน 2566 ณ ศาลาชุมชนอบอุ่นพัฒนา เมื่อเวลา 16:00 น. – 18:00 น. มีกิจกรรมเล่นอิสระและกิจกรรม Workshop จากชุมชน ประกอบไปด้วย 1) เมนูเล่น จัดลานเล่นอิสระ กล่องของเล่นยืมคืน ส่งเสริมเรื่องเล่น โดยมีการออกแบบเมนูเล่น ดังนี้ โชนผจญภัยท้าทายโชนของเล่นพื้นบ้าน โชนนักสร้างสรรค์ มุมจินตนาการสร้างสรรค์ โชนกล่องของเล่นยืมคืน และ 2) Big toy ของเล่นชิ้นใหญ่ สนามแข่งรถ สนามลูกข่าง จัดสวนจัดเมือง ทำครัว เล่นกับทราย 3) โชนกิจกรรม workshop จากอาสาสมัคร KORAT Free Play กิจกรรม Workshop ทำน้ำแข็งไสกินเอง รวมถึง Workshop พับจรวดและทำพัดหน้าจั่ว จากอาสาสมัครจิตอาสาอีกด้วย การเปิดครั้งที่ 2 จะเห็นความร่วมมือของคนในชุมชนจากกรรชนเด็ก ๆ ชุมชนข้าง ๆ อย่างชุมชนหลังวัดสามัคคีมาร่วมด้วย จึงทำให้ภาพบรรยากาศของวันนี้คึกคัก สนุกสนาน และได้เห็นมุมผู้ปกครองออกมาพบปะพูดคุยกันมากขึ้น รวมถึงอาสาสมัครจิตอาสาที่ร่วมออกแบบกระบวนการก็ได้เรียนรู้การมาทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน และเห็นมุมมองของเด็ก ๆ ในชุมชนมากขึ้นว่าชุมชนในเมืองแตกต่างจากชุมชนนอกเมืองตรงที่ช่วงปิดเทอมเด็ก ๆ ไม่มีพื้นที่ทำกิจกรรม



รูปภาพที่ 4.4 การเปิดสถานีเล่นสัจจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 2

ครั้งที่ 3 สถานีเล่นสัจจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ ชุมชนศาลเจ้าพ่อเสือวัดทุ่งสว่าง ชุมชนท้าวสุระชอย 3 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จัดกิจกรรมร่วมกันในวันที่ 7 เมษายน 2566 ณ ลานอเนกประสงค์ชุมชนท้าวสุระชอยสาม เวลา 16:00 น. – 18:00 น. มีกิจกรรมเล่นอิสระและกิจกรรม Workshop จากชุมชน ประกอบไปด้วย 1) เมนูเล่น จัดลานเล่นอิสระ กล้องของเล่นยืมคืน ส่งเสริมเรื่องเล่น โดยมีการออกแบบเมนูเล่น ดังนี้ โชนผจญภัยท้าทายโชนของเล่นพื้นบ้าน โชนนักสร้างสรรค์ มุมจินตนาการสร้างสรรค์ โชนกล่องของเล่นยืมคืน และ 2) Big toy ของเล่นชิ้นใหญ่ สนามแข่งรถ สนามลูกข่าง จัดสวนจัดเมือง ทำครัว เล่นกับทราย 3) โชนกิจกรรม workshop จากชุมชน กิจกรรม workshop ทำขนมไข่โบราณและทำบัวลอยจากชุมชนศาลเจ้าพ่อเสือ - วัดทุ่งสว่าง กิจกรรม workshop ทำขนมครกจากชุมชนท้าวสุระชอยสาม รวมถึง Workshop ทำพัดหลากหลาย และต่อจิกซอ จากอาสาสมัครจิตอาสาอีกด้วย ครั้งที่ 3 จะเห็นความร่วมมือของชุมชนทั้งเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นและอำนวยความสะดวกตลอดการทำกิจกรรม อีกทั้งยังนำการทำอาหารมาร่วมอย่างทำส้มตำให้คนที่มากิจกรรมได้รับประทานกัน เด็ก ๆ เข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก บรรยากาศจึงสนุกสนานคึกครื้น รวมถึงอาสาสมัครจิตอาสาที่ร่วมออกแบบกระบวนการก็ได้เรียนรู้การมาทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน



รูปภาพที่ 4.5 การเปิดสถานีเล่นสัจจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 3

ครั้งที่ 4 สถานีเล่นสัจจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ ชุมชนหัวถนน ตำบลหัวทะเลอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา มีกิจกรรมเล่นอิสระ และกิจกรรม Workshop จากชุมชน ประกอบไปด้วย 1) เมนูเล่น จัดลานเล่นอิสระ กล่องของเล่นยืมคืน ส่งเสริมเรื่องเล่น โดยมีการออกแบบเมนูเล่น ดังนี้ โชนผจญภัยท้าทายโชนของเล่นพื้นบ้าน มุมจินตนาการสร้างสรรค์ และ 2) Big toy ของเล่นชิ้นใหญ่ สนามแข่งรถ สนามลูกข่าง จัดสวนจัดเมือง ทำครัว เล่นกับทราย 3) โชนกิจกรรม workshop จากอาสาสมัคร KORAT Free Play กิจกรรม Workshop ทำน้ำแข็งใสกินเอง กิจกรรมทำไอติม หลอดจากชุมชนหัวถนน รวมถึง Workshop เป่าสีน้ำและโยงพยัญชนะภาษาไทย จากอาสาสมัครจิตอาสาอีกด้วย บรรยากาศของการเปิดครั้งที่ 4 เป็นการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนในวันบวงสรวงคุณย่าโม จึงทำให้เด็ก ๆ ตื่นเต้นกับการเล่นเป็นอย่างมาก คนในชุมชนชวนเด็กๆ ออกมาเล่นและทำกิจกรรมร่วมกัน รวมถึงอาสาสมัครจิตอาสาที่ร่วมออกแบบกระบวนการก็ได้เรียนรู้การมาทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน และเห็นมุมมองของเด็ก ๆ ในชุมชนมากขึ้น



รูปภาพที่ 4.6 การเปิดสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ครั้งที่ 4

#### 4.3 ผลที่เกิดขึ้น

4.3.1 เด็กในชุมชนได้เข้าถึงการเล่น เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอิสระ

4.3.2 ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระ

4.3.3 เกิดพื้นที่เล่นพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน

#### 4.4 ผลลัพธ์

4.4.1 เด็กในชุมชนได้เข้าถึงการเล่นอิสระ เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอิสระ

4.4.2 ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระมากขึ้น

4.4.3 เกิดพื้นที่เล่นพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน

#### 4.5 ปัญหาอุปสรรค

4.5.1 ปัญหาสภาพอากาศที่ค่อนข้างร้อนการจัดทำกิจกรรมจึงทำให้ผู้ปกครองไม่ค่อยอยากพาเด็ก ๆ ออกมาร่วมกิจกรรม เนื่องจากกลัวเด็ก ๆ ไม่สบาย

#### 4.6 การประเมินผลโครงการ

4.6.1 การประเมินผู้เข้าร่วมกิจกรรมใช้รูปแบบการลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 240 คน

4.6.2 รูปแบบการประเมินผลความพึงพอใจ ใช้รูปแบบการหย่อนลูกบอลความสุข ซึ่งมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเปิดสถานีเล่น 4 ครั้ง 6 ชุมชน เป็นเด็ก 140 คน ผู้ใหญ่ 100 คน รวมทั้งสิ้น 240 คน มีผู้หย่อนลูกบอลความสุข จำนวน 240 ครั้ง





รูปภาพที่ 4.7 การหย่อนลูกบอลความสุข 3 หน้า

รูปแบบของลูกบอลความสุขแบ่งออกเป็น 3 หน้า คือ

4.6.1.1 หน้ายิ้ม = เล่นและทำกิจกรรมสนุกมาก มีความสุขมาก

4.6.1.2 หน้าธรรมดา = เล่นและทำกิจกรรมเฉยๆ

4.6.1.3 หน้าบึ้ง = เล่นและทำกิจกรรมไม่สนุก ไม่มีความสุข

ตารางที่ 4.2 ผลประเมินความพึงพอใจ (หย่อนลูกบอลความสุข)

ระดับความพึงพอใจ	จำนวน	ร้อยละ
ยิ้ม	228	95
ธรรมดา	12	5
บึ้ง	0	0
รวม	240	100

ผลการดำเนินงานต่อกิจกรรมการเปิดสถานี่เล่นสัณูจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัด นครราชสีมา พบว่าการเปิดสถานี่เล่นทั้งหมด 4 ครั้ง รวม 6 ชุมชน พบว่า 1) เด็กๆในชุมชนเข้าถึงการเล่น อิสระ และเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข จากการที่เด็ก ๆ ออกมาทำกิจกรรมการเปิดสถานี่เล่นสัณูจรในครั้งนี้ เป็นจำนวนมาก และเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขได้ทำกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้ในช่วงปิดเทอม ลดปัจจัย เสี่ยงเรื่องสื่อ Social Media การติดหน้าจอ 2) ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระมากขึ้น ได้รับความ ร่วมมือจากผู้ปกครองที่พาเด็กๆออกมาเล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับชุมชน 3) เกิดการมีส่วนร่วมในชุมชน จาก การที่คนในชุมชนตั้งใจเปิด Workshop การทำกิจกรรมต่างๆให้เด็ก ๆ ในชุมชนได้เกิดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ไม่ว่าจะ เป็น การทำขนมไข่โบราณ ขนมบัวลอย น้ำแข็งไส ทับทิมกรอบ แพนเค้กเป็นต้น และคนในชุมชนให้ความ ร่วมมือเป็นอย่างดีในการจัดหาอุปกรณ์เครื่องเสียง โต๊ะ เก้าอี้ที่จำเป็นจัดเตรียมไว้สำหรับกิจกรรม

อีกทั้งโครงการนี้ยังมีสนับสนุนจากมูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนาในการนำรถของเล่น Toy Truck ที่มีของเล่นมากกว่า 52 รายการมาสนับสนุนโครงการสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมาในครั้งนี้อีกด้วย

จากการประเมินความพึงพอใจด้วยการหย่อนลูกบอลความสุขซึ่งภาพรวมการหย่อนลูกบอลความสุข คิดเป็นร้อยละ 100 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เล่นและทำกิจกรรมสนุกมาก มีความสุขมาก มีคนหย่อนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95 ลองลงมาคือเล่นและทำกิจกรรมเฉยๆ มีคนหย่อนลองลงมา คิดเป็นร้อยละ 5 ส่วนเล่นและทำกิจกรรมไม่สนุก ไม่มีความสุข ไม่มีคนหย่อนลูกบอล

# ภาคผนวก ก

ภาพกิจกรรมโครงการสถานี่เล่นสัจจร ทะลอนชุมชนสร้างสรรค์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา



ภาพที่ 1 เวทีสร้างความเข้าใจเป้าหมายร่วมกับชุมชน



ภาพที่ 2 กิจกรรมการเปิดสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์



ภาพที่ 3 กิจกรรมการหย่อนลูกบอลความสุข



ภาพที่ 4 กิจกรรมชวนผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดเรื่องเล่นอิสระ



ภาพที่ 5 กิจกรรมการสรุปบทเรียนหลังทำกิจกรรมร่วมกับอาสาสมัคร

# ภาคผนวก ข

ใบลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมสถานีเล่นสัญจร ตะลอนชุมชนสร้างสรรค์

**ใบลงทะเบียน**  
กิจกรรม สถานีนโยบายฯ ครอบคลุม ขุนเข่งราษฎร์ @ ครั้งที่ 1  
วันเสาร์ที่ 4 เดือน เมษายน พ.ศ. 2566 สถานที่ สนามกีฬาโรงเรียน ขุนเข่งราษฎร์

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่/องค์กร	เบอร์โทรศัพท์	อายุ/ปี	อาชีพ
11	อ.บุญจิตภักดา อภิสิทธิ์พงศ์	ขุนเข่งราษฎร์		41	ศึกษานิเทศ
12	นาง นิตยา นันทิยา	30 หมู่บ้าน ขุนเข่งราษฎร์		32	วิศกร
13	อ.สุภาวดี นันทิยา	11		9	ท.อ.อ.อ.อ.
14	อ.อ. นิตยา นันทิยา	1		60	วิศกร
15	นาง นิตยา นันทิยา	4		60	วิศกร
16	นาง นิตยา นันทิยา	4		37	ท.อ.อ.อ.
17	อ.อ. นิตยา นันทิยา	11		10	ท.อ.อ.อ.
18	อ.อ. นิตยา นันทิยา	4		3	ศึกษานิเทศ
19	อ.อ. นิตยา นันทิยา	4		5	ท.อ.อ.อ.
20	อ.อ. นิตยา นันทิยา	4		5	ท.อ.อ.อ.

**ใบลงทะเบียน**  
กิจกรรม สถานีนโยบายฯ ครอบคลุม ขุนเข่งราษฎร์ @ ครั้งที่ 2  
วันพุธที่ 5 เดือน เมษายน พ.ศ. 2566 สถานที่ สนามกีฬาโรงเรียน ขุนเข่งราษฎร์

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่/องค์กร	เบอร์โทรศัพท์	อายุ/ปี	อาชีพ
	นาง นิตยา นันทิยา			5	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			11	วิศกร
	นาง นิตยา นันทิยา			7	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			8	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			6	วิศกร
	นาง นิตยา นันทิยา			4	วิศกร
	นาง นิตยา นันทิยา			12	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			12	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			9	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			8	ศึกษานิเทศ

**ใบลงทะเบียน**  
กิจกรรม สถานีนโยบายฯ ครอบคลุม ขุนเข่งราษฎร์ @ ครั้งที่ 3  
วันพุธที่ 7 เดือน เมษายน พ.ศ. 2566 สถานที่ สนามกีฬาโรงเรียน ขุนเข่งราษฎร์

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่/องค์กร	เบอร์โทรศัพท์	อายุ/ปี	อาชีพ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			6	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			13	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			15	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			11	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			12	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			9	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			7	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			12	ศึกษานิเทศ

**ใบลงทะเบียน**  
กิจกรรม สถานีนโยบายฯ ครอบคลุม ขุนเข่งราษฎร์ @ ครั้งที่ 4  
วันอาทิตย์ที่ 8 เดือน เมษายน พ.ศ. 2566 สถานที่ สนามกีฬาโรงเรียน ขุนเข่งราษฎร์

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่/องค์กร	เบอร์โทรศัพท์	อายุ/ปี	อาชีพ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			9	ศึกษานิเทศ
	นาง นิตยา นันทิยา			13	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			11	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			8	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			9	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			9	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			10	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			17	ศึกษานิเทศ
	อ.อ. นิตยา นันทิยา			3	ศึกษานิเทศ

ภาพที่ 6 ใบลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม