



#เด็กออด(ทำ)ดี

แบบรายงานผลการดำเนินงาน

โครงการสร้างเด็กและเยาวชนต้นแบบ รู้ รัก สามัคคี และสำนึกความเป็นไทย

๑. ชื่อทีม...SNK.STORY...จังหวัด...สุโขทัย
โครงการ...อนุรักษ์ตำนานภาษาถิ่นสุโขทัย
๒. สถานที่ดำเนินการ...โรงเรียนศรีนคร ตำบล...ศรีนคร อำเภอ...ศรีนคร จังหวัด...สุโขทัย
๓. ผู้รับผิดชอบโครงการ (สมาชิกในทีม)
 - (๑) นางสาวปิยะชนก อิมเพ็ง
 - (๒) นางสาวกัญฉวีรัตน์ ไกยสวน
 - (๓) นายธนกร ทิพยจร
๔. วัตถุประสงค์โครงการ
 - (๑) เพื่อสร้างสื่อวีดิโอการ์ตูนตำนานสุโขทัย โดยใช้ภาษาถิ่นสุโขทัย เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรม
 - (๒) เพื่อส่งเสริมและอนุรักษ์ตำนานพื้นบ้านภาษาถิ่นสุโขทัย
๕. เป้าหมาย หรือผลลัพธ์ของโครงการที่กำหนดไว้
 - ๑) เป้าหมาย
เผยแพร่สื่อวีดิโอการ์ตูนตำนานสุโขทัยให้กับนักเรียนในจังหวัดสุโขทัย จำนวน ๓๐ โรงเรียน
 - ๒) ผลผลิต
วีดิโอตำนานพื้นบ้านสุโขทัย จำนวน ๑๕ เรื่อง.....
๖. ระยะเวลาดำเนินการ ตั้งแต่วันที่ ๑ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖
ถึง วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗

๗. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน (อธิบายโดยระบุขั้นตอนว่าทำอะไร ที่ไหน กับใคร อย่างไร ในช่วงเวลาใด)

ลำดับที่	ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน	ระยะเวลา
๑	วางขอบเขตการเก็บรวบรวมข้อมูล การดำเนินงาน	พฤศจิกายน
๒	ค้นคว้ารวบรวมตำนานพื้นบ้าน จากปราชญ์ชาวบ้าน ที่โรงเรียน ไกรในวิทยาคม รัชมิ่งคลาสิก	ธันวาคม
๓	- ทีมงานออกแบบสื่อวิดีโอ เรียบเรียงฉากการ์ตูน - วาดภาพประกอบสื่อวิดีโอ โดยรุ่นพี่ศิษย์เก่าโรงเรียนศรีนคร - ทีมงานตัดต่อวิดีโอ บันทึกเสียงลงสื่อวิดีโอ	มกราคม - กุมภาพันธ์
๔	- ทีมงานตรวจสอบความถูกต้องของวิดีโอ - ปราชญ์ชาวบ้านตรวจสอบความถูกต้องของวิดีโอ	กุมภาพันธ์
๕	เผยแพร่สื่อวิดีโอผ่านสื่อออนไลน์ - Facebook page : SNK STORY - YouTube channel : SNK STORY เผยแพร่สื่อวิดีโอไปยังโรงเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย	กุมภาพันธ์

๘. งบประมาณดำเนินการ จำนวน.....๓๐,๐๐๐.-.....บาท

งบประมาณที่ได้รับของโครงการ/กิจกรรม จำนวน ๓๐,๐๐๐.- บาท ใช้ไปจำนวน.....๑๐,๐๐๐.-.....บาท

คงเหลือ จำนวน.....๒๐,๐๐๐..... บาท

ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากแหล่งทุนอื่น (ถ้ามี) ระบุ

.....
โดยมีรายการค่าใช้จ่ายต่าง ๆ มีดังนี้

ลำดับที่	รายการค่าใช้จ่าย (ระบุพอสังเขป)	จำนวนเงิน (บาท)
๑	ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า	
๑.๑	ค่าพาหนะที่ใช้ในการเดินทางไปพบปราชญ์ชาวบ้าน ๔ ครั้ง ครั้ง ละ ๕๐๐ บาท	๒,๐๐๐ บาท
๑.๒	ค่าตอบแทนปราชญ์ชาวบ้าน	๑,๐๐๐ บาท
๒	ขั้นตอนการลงมือทำ	
๒.๑	ค่าแอปพลิเคชันในการวาด	๑,๐๐๐ บาท
๒.๒	ค่าแพลตฟอร์ม ต่อขึ้นราคา ๑๐๐ บาท ใช้จำนวน ๓๐ ชิ้น	๓,๐๐๐ บาท
๒.๓	ค่าตอบแทนการวาดภาพการ์ตูนประกอบวิดีโอ	๓,๐๐๐ บาท
๓	ขั้นตอนการตรวจสอบ	
๓.๑	ค่าตอบแทนวิทยากร คนละ ๑,๐๐๐ บาทจำนวน ๓ คน	๓,๐๐๐ บาท
๓.๒	ค่าอาหารสำหรับวิทยากร คนละ ๒๐๐ บาท จำนวน ๓ คน	๖๐๐ บาท
๓.๓	ค่าเบรก คนละ ๑๐๐ บาท จำนวน	๓๐๐ บาท

ลำดับที่	รายการค่าใช้จ่าย (ระบุพอสังเขป)	จำนวนเงิน (บาท)
๓.๔	ค่าพาหนะในการเดินทาง คนละ ๕๐๐ บาทจำนวน ๓ คน	๑,๕๐๐ บาท
๔	ขั้นตอนการเผยแพร่	
๔.๑	ค่าพาหนะเดินทางไปเผยแพร่ จำนวน ๕ โรงเรียน โรงเรียนละ ๕๐๐ บาท	๒,๕๐๐ บาท
๔.๒	ค่าเบรกดึกจำนวน ๕ โรงเรียน โรงเรียนละ ๒๐ คน คนละ ๕๐ บาท	๕,๐๐๐ บาท
๔.๓	ค่าเบรกดึกจำนวน ๕ โรงเรียน โรงเรียนละ ๒๐ คน คนละ ๕๐ บาท	๕,๐๐๐ บาท
๔.๔	ค่าเอกสาร และค่าทำอุปกรณ์ทำกิจกรรมอื่นๆ	๕๐๐ บาท
๔.๕	ค่าเกียรติบัตรนักเรียน ๑๐๐ คน คนละ ๑๐ บาท	๑,๐๐๐ บาท
๔.๖	ค่าส่งแฟลตไดร์ ไป ๓๐ โรงเรียน โรงเรียนละ ๒๐ บาท	๖๐๐ บาท
	รวม	๓๐,๐๐๐ บาท

หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายที่ใช้ดำเนินการ ๑๐,๐๐๐ บาท เป็นค่าดำเนินการที่เกิดขึ้นจริง

เนื่องจากการตัดต่อวิดีโออย่างไม่เสร็จสิ้นตามค่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ จึงยังไม่ได้ดำเนินการตามขั้นตอนที่ ๓ และ ๔ ซึ่งเป็นขั้นตอนการตรวจสอบและเผยแพร่นั้น ทางทีมงานได้ทำการส่งวิดีโอเพื่อตรวจสอบและเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ไว้เป็นเบื้องต้นเท่านั้น เมื่อการตัดต่อสื่อวิดีโอแล้วเสร็จจะดำเนินการตามขั้นตอนที่ ๓ และ ๔ ต่อไป

๙. บุคคล หน่วยงาน หรือเครือข่ายที่ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการดำเนินการ

กระทรวงวัฒนธรรมจังหวัด... เพราะเป็นกระทรวงที่มีภารกิจเกี่ยวกับการคุ้มครอง บังคับ อนุรักษ์ บำรุงรักษา พิธีกรรม ส่งเสริม สืบสาน สืบสร้างสรรค์ เผยแพร่ ค้นคว้า วิจัย พัฒนา สืบทอดศิลปะและทรัพย์สินมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของชาติ เพื่อธำรงคุณค่าและเอกลักษณ์ของความเป็นชาติ อันจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนของสังคมไทยและความมั่นคงของชาติ เป็นหน่วยงานที่ส่งเสริมวัฒนธรรมทางภาษาและจะสามารถช่วยประชาสัมพันธ์ ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนโครงการได้

๑๐. ผลสำเร็จและประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการ

๑๐.๑ ประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมโครงการ

ทำให้รู้จักภาษาสุโขทัยมากยิ่งขึ้น เกิดความภูมิใจ และกล้าใช้กล้าพูดภาษาสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีส่วนร่วมสืบทอดการใช้ภาษาสุโขทัย และส่งต่อเรื่องราว ตำนาน ศิลปวัฒนธรรม ค่านิยมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุโขทัยในอดีตให้ชาวสุโขทัยและผู้สนใจได้ศึกษาหาความรู้สืบต่อไป

๑๐.๒ ประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม

เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนรุ่นใหม่ บุคคลที่มีความสนใจ ได้รับความรู้เกี่ยวกับภาษาสุโขทัย และเรื่องเล่าตำนานต่าง ๆ ของสุโขทัย รวมทั้งเกร็ดความรู้ทางประวัติศาสตร์ ที่ปรากฏอยู่ในสื่อวีดิทัศน์ด้วย สื่อวีดิโอจะช่วยให้เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหารและเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน ซึ่งใช้ภาษาสุโขทัยเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดได้ดียิ่งขึ้น

๑๑. ผลงานหรือผลผลิตที่สามารถนำไปต่อยอดหรือพัฒนาในระยะต่อไป

.....สามารถสืบต่อการทำโครงการต่อไปแบบยั่งยืน โดยการสร้างชมรม เพื่อสร้างสมาชิกดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตำนานของสุโขทัยต่อไปได้...หรือนำสื่อวีดิทัศน์ไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนและบรรจุเป็นหลักสูตรสถานศึกษาต่อไป

๑๒. ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการ รวมถึงวิธีการที่ใช้ในการแก้ไขปัญหา

๑) ปัญหาด้านเวลา

เนื่องจากได้งบประมาณช้ากว่ากำหนดจึงทำให้ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการช้าออกไป ต้องวางแผนการดำเนินโครงการใหม่ ประกอบกับทีมงานเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖...ต้องเตรียมตัวเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยจึงมีเวลาในการดำเนินงานร่วมกันน้อยลง ทำให้การดำเนินงานไปไม่เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด

วิธีการแก้ไขปัญหา.....สละเวลาส่วนตัว เพื่อให้งานสามารถดำเนินการต่อไปได้

๒) ปัญหาด้านความรู้

เนื่องจากทีมงานยังขาดความเชี่ยวชาญในด้านภาษา ประวัติศาสตร์ในเชิงลึก

วิธีการแก้ไขปัญหา.....ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมมากขึ้นและพูดคุยกับนักปราชญ์เพื่อให้เข้าใจในเนื้อหาที่จะดำเนินการ และถ่ายทอดผลงานออกมาได้อย่างถูกต้อง

๓) ปัญหาด้านเทคโนโลยี

เนื่องจากทีมงานขาดความรู้และประสบการณ์ในการวาดภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในขั้นแรกทดลองใช้โปรแกรมแล้วแต่ผลงานยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ต้องแก้ไฟล์ภาพใหม่ทำให้การดำเนินงานล่าช้าเป็นอย่างมาก

วิธีการแก้ไขปัญหา.....สอบถามและหาอาสาสมัครจากเพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้องที่มีประสบการณ์ด้านการวาดรูปโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เข้ามาช่วยวาดและช่วยสอนการวาดภาพให้กับทีมงาน

๑๓. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการต่อไป

.....สร้างความยั่งยืนให้กับโครงการต่อโครงการ โดยประสานหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อผลักดันสื่อวีดิโอของโครงการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรสถานศึกษาในจังหวัดสุโขทัย

๑๔. จัดทำสื่อเพื่อนำเสนอผลการดำเนินงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Presentation, Infographic หรือภาพประกอบ โดยจัดส่งเป็น File .pdf หรือ วีดิทัศน์ความยาวไม่เกิน ๕ นาที โดยจัดส่งเป็น Link (ถ้ามี)

(ลงชื่อ) ปิยะชนก อิ่มเพ็ง หัวหน้าทีม
(นางสาวปิยะชนก อิ่มเพ็ง)
วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗

(ลงชื่อ) กัลยารัตน์ ไกยสวน สมาชิกในทีม
(นางสาวกัลยารัตน์ ไกยสวน)
วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗

(ลงชื่อ) ธนกร ทัพยธร สมาชิกในทีม
(นายธนกร ทัพยธร)
วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗

(ลงชื่อ) Sing ผู้รับรอง
(นางสาวสมลทิพย์ อินทโชติ...)
วันที่ ๒๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗

หมายเหตุ

- การจัดส่ง File “แบบรายงานผลการดำเนินงาน” ให้บันทึกเป็น File .pdf
- หากมี Presentation, Infographic หรือภาพประกอบ เพื่อใช้แนบประกอบการนำเสนอ ให้บันทึกเป็น File .pdf หรือ Clip ยาวไม่เกิน ๕ นาที ให้จัดส่งเป็น Link โดยแนบไปพร้อมกับ “แบบรายงานผลการดำเนินงาน” และส่งไปยัง dekd.season๒@gmail.com
- กำหนดการส่งเอกสาร “แบบรายงานผลการดำเนินงาน” ภายในวันที่ ๒๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

~๖~

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการดำเนินการ



พบปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับเรื่องราวตำนานนิทานพื้นบ้านของจังหวัดสุโขทัย ณ โรงเรียนไกรในวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย



ออกแบบสื่อวิดีโอ เรียบเรียงฉากการ์ตูนโดยการแบ่งงานกันทำโดยให้สมาชิกในทีมช่วยกันหาฉากหรือสถานที่สำคัญที่ปรากฏในนิทานตำนานพื้นบ้าน



นำภาพวาดประกอบการ์ตูน มาเพิ่มข้อความ มาตัดต่อวิดีโอตามลำดับเรื่องราว



ขั้นตอนการพากย์เสียง ตัดต่อวิดีโอ

~ ๙ ~

ช่องทางการเผยแพร่

Facebook page : SNK STORY



YouTube channel : SNK STORY

