

แบบการเสนอเค้าโครงผลงาน

(ระดับชำนาญการ)

.....

ส่วนที่ 1 ข้อมูลบุคคล/ตำแหน่ง

ชื่อผู้ขอประเมิน นางสาวภัทราภา สิริวุฒิชวงศ์

● ตำแหน่งปัจจุบัน ภัณฑารักษ์ปฏิบัติการ

หน้าที่ความรับผิดชอบของตำแหน่งปัจจุบัน ปฏิบัติงานในฐานะผู้ปฏิบัติงานระดับต้น ที่ต้องใช้ความรู้ ความสามารถทางวิชาการในการทำงาน ปฏิบัติงานด้านโบราณคดี ประวัติศาสตร์ และมานุษยวิทยา ภายใต้การกำกับ แนะนำตรวจสอบ และปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้รับมอบหมาย โดยมีลักษณะงานที่ปฏิบัติในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านการปฏิบัติการ

- (1) ร่วมสำรวจ รวบรวม เสาะแสวงหาและจัดทำทะเบียนประวัติ ลักษณะ สภาพเดิมของ โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยาซึ่งเป็นทรัพย์สินทางวัฒนธรรมของชาติ รวมทั้งการอนุรักษ์การเก็บรักษาตามหลักการอนุรักษ์ให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสม เพื่อการศึกษาค้นคว้าและให้คงอยู่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ
- (2) ร่วมศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยาซึ่งเป็นทรัพย์สินทางวัฒนธรรม เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการทางอารยธรรมของชาติ
- (3) ร่วมจัดทำบท จัดแสดงนิทรรศการทรัพย์สินที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมของชาติ เพื่อเผยแพร่ และพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อมูลทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ในแต่ละยุคสมัย
- (4) ร่วมตรวจสอบ ตรวจพิสูจน์ โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยาในความครอบครองของหน่วยงานของรัฐและเอกชน เพื่อคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

2. ด้านการวางแผน

วางแผนการทำงานที่รับผิดชอบ ร่วมดำเนินการวางแผนการทำงานของหน่วยงานหรือโครงการ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายและผลสัมฤทธิ์ที่กำหนด

3. ด้านการประสานงาน

- (1) ประสานการทำงานร่วมกันทั้งภายในและภายนอกทีมงานหรือหน่วยงาน เพื่อให้เกิดความร่วมมือและผลสัมฤทธิ์ตามที่กำหนด
- (2) ชี้แจงและให้รายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูล ข้อเท็จจริง แก่บุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความเข้าใจหรือความร่วมมือในการดำเนินงานตามที่ได้รับมอบหมาย

(4) ด้านการ...

4. ด้านการบริการ

.....ให้ความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยา แก่บุคคลทั่วไป เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นชาติและเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ

● ตำแหน่งที่จะแต่งตั้ง .ภัณฑารักษ์ชำนาญการ

หน้าที่ความรับผิดชอบของตำแหน่งที่จะแต่งตั้ง ปฏิบัติงานในฐานะหัวหน้างาน ซึ่งต้องกำกับ แนะนำ ตรวจสอบการปฏิบัติงานของผู้ร่วมปฏิบัติงาน โดยใช้ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และความชำนาญงานสูงในด้านโบราณคดี ประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติศาสตร์ และมานุษยวิทยา ปฏิบัติงานที่ต้องตัดสินใจหรือแก้ปัญหาที่ยากและปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้รับมอบหมาย หรือ

.....ปฏิบัติงานในฐานะผู้ปฏิบัติงานที่มีประสบการณ์ โดยใช้ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และความชำนาญงานสูงในด้านโบราณคดี ประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติศาสตร์ และมานุษยวิทยา ปฏิบัติงานที่ต้องตัดสินใจหรือแก้ปัญหาที่ยาก และปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้รับมอบหมาย

.....โดยมีลักษณะที่ปฏิบัติในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ด้านการปฏิบัติการ

- (1) ร่วมสำรวจ รวบรวม เสาะแสวงหาและจัดทำทะเบียนประวัติ ลักษณะ สภาพเดิมของโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยาซึ่งเป็นทรัพย์สินทางวัฒนธรรมของชาติ รวมทั้งการอนุรักษ์การเก็บรักษาตามหลักการอนุรักษ์ให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสม เพื่อการศึกษาค้นคว้าและให้คงอยู่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ
- (2) ร่วมศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยาซึ่งเป็นทรัพย์สินทางวัฒนธรรม เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการทางอารยธรรมของชาติ
- (3) ร่วมจัดทำบท จัดแสดงนิทรรศการทรัพย์สินที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมของชาติ เพื่อเผยแพร่และพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อมูลทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ในแต่ละยุคสมัย
- (4) ตรวจสอบ ตรวจพิสูจน์ โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยาในความครอบครองของหน่วยงานของรัฐและเอกชน เพื่อคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ
- (5) จัดทำสื่อและเอกสารเกี่ยวกับงานของพิพิธภัณฑ์และความรู้ด้านโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยา เพื่อเผยแพร่ความรู้ และการประชาสัมพันธ์

2. ด้านการวางแผน

.....วางแผนหรือร่วมวางแผนการทำงานตามแผนงานหรือโครงการของหน่วยงานระดับสำนักหรือกอง และแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายและผลสัมฤทธิ์ที่กำหนด

3. ด้านการ...

4. ด้านการประสานงาน.....

- (1) ประสานการทำงานร่วมกันโดยมีบทบาทในการให้ความเห็นและคำแนะนำเบื้องต้นแก่สมาชิกในทีมงานหรือหน่วยงานอื่น เพื่อให้เกิดความร่วมมือและผลสัมฤทธิ์ตามที่กำหนด....
- (2) ให้ข้อคิดเห็นหรือคำแนะนำเบื้องต้นแก่สมาชิกในสภ์ทีมงานหรือบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในการดำเนินงานตามที่ได้รับมอบหมาย....

5. ด้านการบริการ.....

- (1) ให้ความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัตถุทางชาติพันธุ์วิทยา แก่บุคคลทั่วไป เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นชาติและเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ.....
- (2) ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการจัดตั้งและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ของวัด ท้องถิ่น หน่วยงานของรัฐและเอกชน เพื่อให้สอดคล้องตามหลักการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์.....

ส่วนที่ 2 ผลงานที่เป็นผลการปฏิบัติงานหรือผลสำเร็จของงาน (เรียงลำดับตามความดีเด่น หรือความสำคัญ)
ผลงาน ลำดับที่ 1

1. เรื่อง สื่อเกมการ์ดจับคู่ Match up! Find Me! และ Double Match!

2. ระยะเวลาการดำเนินการ ตั้งแต่ปีงบประมาณ 2559 – ปัจจุบัน (ยังคงพัฒนาและคาดว่าจะผลิตเพิ่มเติม)

3. ความรู้ ความชำนาญงาน หรือความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

- ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีโบราณ
- ความรู้ทางประวัติศาสตร์-โบราณคดีแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง
- ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับ (ระหว่างช่วงชั้นที่ 2 – 4) เพื่อการบูรณาการ
- ความรู้ด้านทักษะภาษาอังกฤษ
- ความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ
- ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อกราฟฟิกและการใช้โปรแกรม Adobe Cloud

4. สรุปสาระสำคัญ ขั้นตอนการดำเนินการ และเป้าหมายของงาน

เกมจับคู่การ์ดสามสำหรับ ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อบูรณาการองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดีที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียงเข้ากับความรู้ตามหลักสูตรในการศึกษาขั้นพื้นฐานช่วงชั้นที่ 2 – 4 โดยแบ่งออกเป็นสามสำหรับ ได้แก่

..... 1. Match up! เกมการ์ดจับคู่ภาพให้สมบูรณ์โดยมีภาพคำบรรยายภาพภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อทำความรู้จักกับโบราณวัตถุในวัฒนธรรมบ้านเชียงและคำศัพท์ภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ เกมสิ้นสุดเมื่อการ์ดทุกใบถูกจับคู่จนครบ โดยผู้ที่จับคู่การ์ดได้จำนวนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

..... 2. Find Me! เกมการ์ดจับคู่จากการ์ดสองชุดที่มีด้านหลังต่างกัน คือชุดแรกเป็นโบราณวัตถุ ส่วนชุดที่สองเป็นวัตถุดินต่างๆ ซึ่งการจับคู่จะต้องมีสีที่เหมือนกัน เพื่อทำความรู้จักกับวัสดุตามธรรมชาติที่มนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในวัฒนธรรมบ้านเชียงใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตเครื่องมือต่างๆ ซึ่งการ์ดแต่ละสีมีคะแนนต่างกันตามจำนวนสีที่ซ้ำ ยิ่งคู่สีมีจำนวนน้อย ยิ่งคะแนนมาก เมื่อจบการแข่งขัน ผู้ที่มีจำนวนคะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ โดยการมีคำบรรยายวัตถุทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

..... 3. Double Match! เกมการ์ดจับคู่จากการ์ดสองชุดที่มีด้านหลังต่างกัน คือชุดแรกเป็นโบราณวัตถุหรือร่องรอยทางโบราณคดีในอดีต ส่วนชุดที่สองเป็นสิ่งของหรือร่องรอยกิจกรรมประเภทเดียวกันในปัจจุบัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความคล้ายคลึงของวิถีชีวิตของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์กับมนุษย์ในท่วงเวลาปัจจุบัน เกมสิ้นสุดเมื่อการ์ดทุกใบถูกจับคู่จนครบ โดยผู้ที่จับคู่การ์ดได้จำนวนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ โดยการมีคำบรรยายวัตถุทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

* สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่ภาคผนวก เรื่อง สื่อเกมการ์ดจับคู่ Match up! Find Me! และ Double Match!

5. ผลสำเร็จ...

5. ผลสำเร็จของงาน (เชิงปริมาณ/คุณภาพ)

1. การทดลองในระยะที่ 1. ทดสอบโดยใช้การ์ดรุ่น prototype กับโรงเรียนในโครงการเผยแพร่ความรู้ในสถานศึกษา จำนวน 3 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านโคกถาวรทรายงาม โรงเรียนบ้านขาวัว และโรงเรียนบ้านนาดี อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการทดสอบเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 153 คน.....
2. การปรับปรุงและผลิตสื่อในระยะที่สอง โดยสามารถเผยแพร่สื่อดังกล่าวมากกว่า 1,000 ชุด (ชุดหนึ่งมี 3 สำหรับ) ให้กับสถานศึกษาและกลุ่มเป้าหมายประเภทครอบครัวที่มีสมาชิกเป็นผู้ที่กำลังศึกษาในช่วงชั้นการเรียนรู้ที่ 2 - 4 ในจังหวัดอุดรธานี จังหวัดหนองคาย และจังหวัดบึงกาฬ อันเป็นเขตพื้นที่ดูแลของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียง และพื้นที่จังหวัดอื่นๆ ที่ใกล้เคียง เช่น พื้นที่จังหวัดในความดูแลของสำนักศิลปากรที่ 8 ขอนแก่น รวมถึงติดตั้งสื่อให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่มุมเพื่อการเรียนรู้ (Learning Corner) ภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียง.....
3. สามารถนำเสนอผลการทดลองและนำเสนอการปรับปรุงครั้งที่สามเพื่อผลิตสื่อเพิ่มเติมต่อไปในอนาคต.....

6. การนำไปใช้ประโยชน์/ผลกระทบ

1. สถานศึกษาที่ได้รับมอบสื่อเกมสามารถนำสื่อดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับในช่วงชั้นการเรียนรู้ที่ 2 - 4 (ประถมศึกษาตอนปลาย - มัธยมศึกษาตอนปลาย) หรือจุดสนใจนักเรียนให้เกิดความต้องการแสวงหาความรู้อย่างอิสระและเพลิดเพลิน.....
2. กลุ่มเป้าหมายประเภทครอบครัวที่ได้รับสื่อเกมสามารถนำสื่อดังกล่าวไปใช้งานสร้างเสริมกิจกรรมภายในครอบครัว เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ กระตุ้นความจำ เสริมสร้างความผูกพัน และความอบอุ่นภายในครอบครัว ด้วยการเสริมทักษะความรู้อย่างเพลิดเพลิน และส่งเสริมการใช้เวลาร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว.....
3. สามารถประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียง ในฐานะองค์การการศึกษาตลอดชีวิตโดยไม่แสวงหาผลกำไร และสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นสถานที่ที่ใกล้ชิดกับประชาชน โดยที่ประชาชนสามารถมาเยี่ยมชมแสวงหาความรู้ได้เป็นประจำได้โดยอิสระและด้วยความเพลิดเพลิน และมีความทันสมัยใส่ใจประชาชน.....

7. ความยุ่งยากและซับซ้อนในการดำเนินการ

1. การทดลองครั้งที่ 1.....

.....การจัดสรรงบประมาณในการดำเนินการถือเป็นสิ่งท้าทายในการเริ่มการปรับปรุงสื่อ เนื่องจากแนวคิดนี้ถูกทดลองครั้งแรกในฐานะส่วนหนึ่งของกิจกรรมเนื่องในโครงการเผยแพร่ความรู้สู่สถานศึกษาประจำปี พ.ศ. 2559 ซึ่งมีงบประมาณเพียง 15,000 บาทและเป้าหมายผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียนจากโรงเรียนขยายโอกาสในชนบทสามโรงเรียน จำนวนกว่า 100 คน ผู้เสนอผลงานจึงต้องจัดทำการ์ดเองทั้งหมดในการทดลองครั้งแรก โดยใช้อุปกรณ์ภายในสำนักงาน ได้แก่ กระดาษปกรายงานสีขาวย เครื่องปั่นเตอร์อ็อกเจ็ต และพลาสติกสำหรับเคลือบ จากการทดสอบในโรงเรียนแรกทำให้ทางผู้เสนอผลงานทราบถึงปัญหาทางสุขอนามัยและการล้างมือ

ของนักเรียน...

ของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายทดลอง ที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐาน จึงต้องฆ่าเชื้ออุปกรณ์การเล่นทุกครั้งหลังจากจัดกิจกรรมในแต่ละโรงเรียนด้วยการแช่การ์ดเกมในแอลกอฮอล์ 75 % ทุกครั้งหลังจบกิจกรรม ในหนึ่งจุดบริการและให้บริการเจลแอลกอฮอล์ล้างมือ ซึ่งในขณะนั้นถือเป็นเรื่องใหม่ที่เด็กนักเรียนให้ความสนใจและได้รับผลตอบรับเป็นอย่างดี เพื่อป้องกันโรคติดต่อทางผิวหนังและโรคอื่นๆ เช่น โรคมือ ปาก และเท้าที่มีกระบาดในหมู่เด็กนักเรียนและถือเป็นการให้ความรู้ที่สำคัญด้านสุขศึกษาเพิ่มเติมด้วย ซึ่งการ์ดต้นแบบที่ผลิตนั้นไม่คงทนตามวัสดุที่ใช้ผลิตแต่ก็พอใช้ทดลองได้ครบสามโรงเรียนแล้วจึงทำลายทิ้งด้วยเหตุผลด้านสุขอนามัย..... โดยกิจกรรมดังกล่าวได้รับผลตอบรับที่ดี และนักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความกระตือรือร้นในการเล่น ซึ่งสามารถอ้างอิงจากรายการผลการประเมินความพึงพอใจของโครงการเผยแพร่ความรู้สื่อสถานศึกษาประจำปี พ.ศ. 2559

2. การผลิตสื่อครั้งแรกและการทดลองครั้งที่ 2

ด้วยปัญหาจากการทดลองครั้งที่ 1 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง ในนามของสำนักศิลปากรที่ 8 ขอนแก่นจึงเปลี่ยนรูปแบบการผลิตด้วยการสั่งพิมพ์บนกระดาษแข็ง 150 แกรม บรรจุในกล่องพิมพ์สี่สีสวยงามแล้วแจกจ่ายการ์ดดังกล่าวให้กับโรงเรียนที่ทำกิจกรรม โดยไม่นำกลับมาใช้ใหม่กับกลุ่มเป้าหมายรายอื่นอีก เว้นแต่มุมเพื่อการเรียนรู้ที่มีการเปลี่ยนการ์ดทุกๆ สามเดือน พร้อมกับขยายขนาดการ์ดเกมจากขนาดราว 2 x 4 นิ้ว ซึ่งมีขนาดเล็กมาก เป็นขนาดจัมโบ้โปสเตอร์ คือขนาด 10.5 x 14.5 นิ้ว ซึ่งเหมาะกับการเล่นเป็นกลุ่มเพราะสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

8. ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการ

1. หลังจากการ์ดที่เคยสั่งผลิตจำนวน 300 ชุด ได้ถูกเผยแพร่และแจกจ่าย ก็ได้มีการเรียกร้องให้มีการผลิตซ้ำโดยกลุ่มโรงเรียนในจังหวัดอุดรธานี แต่ขาดงบประมาณในการสนับสนุน เนื่องจากการตีพิมพ์ต้องทำคราวที่ละมาก โดยใช้งบประมาณราวหนึ่งแสนบาทขึ้นไป ไม่สามารถผลิตได้ในจำนวนน้อย และการปรับปรุงจะต้องใช้งบประมาณมากขึ้นเนื่องจากต้องมีการแกะแท่นพิมพ์ใหม่
2. ผู้ออกแบบและปรับปรุงสื่อศึกษาต่อต่างประเทศระหว่างวันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2561 – 16 ตุลาคม พ.ศ. 2565 จึงไม่สามารถติดตามประเมินผลเฉพาะสื่อเกม รวมทั้งปรับปรุงและตีพิมพ์สื่อใหม่ได้ในระยะเวลาดังกล่าว แม้จะมีการเตรียมการประเมินโดยได้ขอข้อมูลติดต่อจากผู้รับบริการเพื่อประเมินหลังให้บริการแล้ว (ข้อมูลดังกล่าวสูญหายขณะผู้เสนอผลงานลาศึกษาต่อ)

9. ข้อเสนอแนะ

1. ควรจัดทำการ์ดด้วยวัสดุที่คงทนขึ้น เช่น การ์ดพลาสติก เหมือนโปสเตอร์ เพื่อให้สถานศึกษาสามารถใช้งานได้นานและคุ้มค่ามากขึ้น โดยที่สามารถขีดทำความสะอาดได้
2. ในการตีพิมพ์เผยแพร่ครั้งต่อไปในอนาคตควรมีการติดตามประเมินผลเฉพาะสื่อเกมอย่างชัดเจน

3. ควรจัดทำกติกาสองภาษา (ไทยและอังกฤษ) ขนาดเดียวกับการ์ดเกมบรรจุลงในกล่องเพื่อความสะดวก รวมถึงควรเปิดเป็นเอกสารให้ประชาชนสามารถดาวน์โหลดได้ในเพจ ในกรณีที่สูญหาย โดยอาจใส่ลายน้ำไว้
4. เกมการ์ดจับคู่ Find Me! มีความซับซ้อนที่คะแนนในแต่ละคู่ต่างกัน ดังนั้นควรใส่ตัวเลขเพื่อระบุคะแนนบนหน้าการ์ดเพื่อป้องกันความสับสน (เสนอแบบแก้ไขดังแนบ)
5. ควรเพิ่มจำนวนเกมการ์ดจับคู่ Double Match! ให้มากขึ้น และใส่สัญลักษณ์สีคู่กับระหว่างภาพหลักฐาน สมัยก่อนประวัติศาสตร์กับ ปัจจุบันเพื่อระบุคู่ให้ชัดเจน (เสนอแบบแก้ไขดังแนบ)

10. การเผยแพร่ผลงาน (ถ้ามี)

1. การเผยแพร่การ์ดต้นแบบในกิจกรรมเนื่องในโครงการเผยแพร่ความรู้สู่สถานศึกษาประจำปี พ.ศ. 2559 ในสถานศึกษาจำนวน 3 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านโคกถาวรทรายงาม โรงเรียนบ้านขาว และโรงเรียนบ้านนาดี อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการทดสอบเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 153 คน
2. การเผยแพร่การ์ดที่ตีพิมพ์ครั้งแรกระหว่างปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 – 2563 (การเผยแพร่ครั้งสุดท้ายคือการติดตั้งสื่อที่มุมการเรียนรู้ในห้องนิทรรศการ อาคารภัลลยณีนวัฒนาที่ถุกงดกิจกรรมชั่วคราวตามมาตรการป้องกันโรคโควิด 19 ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563)

11. ผู้มีส่วนร่วมในผลงาน (ถ้ามี)

ลำดับ	ผู้มีส่วนร่วมในผลงาน	สัดส่วนผลงาน	บทบาทของผู้มีส่วนร่วมในผลงาน
1	นางสาวกัศสอาภา ธีรวุฒิ ชูวงศ์	ร้อยละ 100	เป็นผู้ออกแบบ ผลิต และวิจัย พัฒนาเกมการ์ดทั้งหมด

ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ

(ลงชื่อ)
(.....)
ผู้ขอประเมิน

ขอรับรอง...

ขอรับรองว่าสัดส่วนการดำเนินการข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ (ถ้ามี)

รายชื่อผู้มีส่วนร่วมในผลงาน	ลายมือชื่อ

ได้ตรวจสอบแล้วขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวข้างต้นถูกต้องตรงกับความเป็นจริงทุกประการ

(ลงชื่อ)

(นางสาวสิรินทร์ ย้วนโยติ)

ผู้บังคับบัญชาที่กำกับดูแล

(ลงชื่อ)

(นายวิเชต ลิ้มมัทย์)

ผู้อำนวยการสำนักศิลปากรที่ ๘ ขอนแก่น
ผู้บังคับบัญชาที่เหนือขึ้นไป

หมายเหตุ คำรับรองจากผู้บังคับบัญชาอย่างน้อย 2 ระดับ คือผู้บังคับบัญชาที่กำกับดูแล และผู้บังคับบัญชาที่เหนือขึ้นไปอีกหนึ่งระดับ เว้นแต่ในกรณีที่ผู้บังคับบัญชาดังกล่าวเป็นบุคคลคนเดียวกัน ก็ให้คำรับรอง 1 ระดับได้

แบบการเสนอข้อเสนอแนวคิดการปรับปรุงหรือพัฒนางาน เรื่องที่ 1
(ระดับชำนาญการ)

1. เรื่อง การพัฒนาสื่อจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียงเพื่อผู้ต้องการการสนับสนุนพิเศษ (ผู้พิการ).....

2. หลักการและเหตุผล

..... พิพิธภัณฑ์สถานถือเป็นสถานศึกษาตลอดชีวิตที่เปิดกว้างให้ประชาชนทุกเพศ ทุกช่วงวัย ทุกสาขาอาชีพ เข้ามาแสวงหาความรู้ที่มีอยู่อย่างไม่สิ้นสุดโดยไม่แสวงหาผลกำไร ด้วยความเพลิดเพลิน เป็นอิสระและเท่าเทียม และด้วยฐานะหน่วยงานของรัฐบาลซึ่งมีปณิธานในการเผยแพร่ สงวนรักษา สืบสานความรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ของประเทศ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ บ้านเชียงจึงเล็งเห็นความสำคัญของการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาของกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม..... ซึ่งรวมถึงบุคคลผู้มีความต้องการพิเศษเนื่องจากข้อจำกัดทางร่างกาย..... ซึ่งถือเป็นผู้มีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาชีวิตของตนและสังคมให้เจริญก้าวหน้าต่อไป ในฐานะสมาชิกส่วนหนึ่งที่ สำคัญของชุมชนและประเทศชาติ.....

..... และด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ในนามของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ บ้านเชียง..... ดิฉันจึงขอเสนอแนวคิดการ พัฒนาสื่อให้แก่ผู้ต้องการการสนับสนุนพิเศษ (ผู้พิการ) โดยในต้นปีงบประมาณ 2566 ที่ผ่านมา ดิฉันได้เสนอ โครงการสื่อสำหรับผู้มีอุปสรรคด้านการมองเห็นในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ บ้านเชียง..... ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗..... เพื่อผลิตสื่อจัดแสดงในห้องนิทรรศการถาวรของพิพิธภัณฑ์ให้เหมาะสมกับความต้องการพิเศษของผู้มี อุปสรรคด้านการมองเห็น..... โดยสื่อดังกล่าวจะถูกออกแบบให้สามารถใช้ได้ทั้งผู้มีอุปสรรคด้านการมองเห็นและ กลุ่มเป้าหมายตาดี โดยสามารถติดตั้งภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ บ้านเชียง และสามารถเคลื่อนย้ายไปจัด แสดงนอกสถานที่เพื่ออำนวยความสะดวกและขยายโอกาสทางการศึกษาแก่กลุ่มเป้าหมายที่ไม่สามารถเดินทาง มายังพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ..... บ้านเชียงได้..... เพื่อสร้างความเป็นธรรมและความเท่าเทียมในการเข้าถึงบริการ การศึกษา อันเป็นการสนองต่อนโยบายยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม โดย พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ..... บ้านเชียง..... ผู้จัดกิจกรรมหวังอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการ ผลักดัน..... ส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาการเข้าถึงบริการด้านสาธารณสุขและการศึกษาของ กลุ่มเป้าหมายพิเศษในราชอาณาจักรได้ต่อไปในอนาคต.....

3. บทวิเคราะห์/แนวความคิด/ข้อเสนอ และข้อจำกัดที่อาจเกิดขึ้นและแนวทางแก้ไข

1. นิทรรศการถาวรของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียงได้รับการปรับปรุงครั้งล่าสุดเมื่อปี พ.ศ. 2549 และเปิดให้เข้าชมในปี พ.ศ. 2550 หรือ 17 ปีที่แล้ว ซึ่งถือว่าผ่านมานานพอสมควรแล้ว ดังนั้นอาจต้องรอการปรับปรุงนิทรรศการถาวรครั้งใหญ่และนำการปรับปรุงสื่อดังกล่าวเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการปรับปรุงและพัฒนา
2. ข้อจำกัดทางด้านงบประมาณ เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด 19 การดำเนินงานทางด้านวัฒนธรรมของรัฐจึงเป็นนโยบายด้านหนึ่งที่ถูกลดงบประมาณมากที่สุด การลงทุนดังกล่าวจึงอาจถูกระงับหรือลดงบประมาณลง หรือผ่อนผันเป็นโครงการในอนาคตเมื่อสถานะทางการเงินของประเทศดีขึ้นกว่านี้.....
3. ด้วยข้อจำกัดในข้อ 1 และ 2 ในช่วงเวลาที่ยังไม่ได้รับงบประมาณก่อสร้าง หรือรอคอยงบประมาณดังกล่าวทางผู้เสนอผลงานได้คิดที่จะทำการทดลองการพัฒนาสื่อดังกล่าวในงบประมาณที่ลดลงกับกลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง โดยการทดลองกับชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียงในขั้นต้น เช่นเดียวกับการทดลองเกมการ์ดในผลงานลำดับที่ 2 ณ โรงเรียนขยายโอกาสสามแห่ง อนึ่ง ผู้เสนอผลงานได้ออกแบบนิทรรศการเรื่อง สร้างสรรค์ปั้นดิน อันเป็นนิทรรศการพิเศษเนื่องในงานเฉลิมฉลองมรดกโลก ประจำปี 2566 ให้เป็นนิทรรศการแบบ Hand-on หรือนิทรรศการที่ผู้เข้าชมสามารถสัมผัสวัตถุเพื่อทดลองและสังเกตได้ด้วยตัวเอง โดยเว้นพื้นที่ว่างบนแท่นฐานพลาสติกเพื่อรองรับการติดตั้งสื่ออักษรเบรลล์เพิ่มเติม ซึ่งทางมูลนิธิธรรมิกชนเพื่อคนตาบอด ซึ่งเป็นสมาคมที่ให้การสนับสนุนผู้มีอุปสรรคด้านการมองเห็นในจังหวัดขอนแก่น ได้ให้คำแนะนำแก่ผู้เสนอผลงานว่าหากผลิตสื่อเป็นนิทรรศการชั่วคราวสามารถทำแผ่นป้ายเป็นสติ๊กเกอร์เจาะรูเป็นอักษรเบรลล์ได้ และได้แจ้งค่าใช้จ่ายในการแปลงอักษรไทยเป็นอักษรเบรลล์ว่ามีราคาเพียงราว 20 - 50 บาทต่ออักษรเบรลล์หนึ่งหน้ากระดาษ A4 ส่วนราคาสติ๊กเกอร์เจาะรูนั้นขึ้นกับรูปแบบเนื่องาน ซึ่งเหมาะกับการทดลองทำสื่อเป็นแม่แบบและแนวทาง เนื่องจากสามารถกระทำได้โดยใช้ค่าใช้จ่ายที่ไม่สูงมากนัก และทางผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มเทคโนโลยีและสารสนเทศของมูลนิธิฯ.....เองก็พร้อมจะร่วมเป็นที่ปรึกษาในการออกแบบพัฒนาสื่อด้วยความกระตือรือร้น.....ทางผู้เสนอผลงานจึงมีความประสงค์ขอเงินงบประมาณเหลือจ่ายประจำปี 2566 เพื่อดำเนินการปรับนิทรรศการดังกล่าวให้เหมาะแก่การเคลื่อนที่และอำนวยความสะดวกแก่ผู้มีอุปสรรคด้านการมองเห็น ให้สามารถเป็นส่วนหนึ่งของผู้เข้าชมนิทรรศการด้วยความเท่าเทียม และเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อสำหรับผู้ต้องการการสนับสนุนพิเศษ (ผู้พิการ) ประเภทอื่นๆ ในอนาคตต่อไป.....

4. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานทั้งกลุ่มเป้าหมายทั่วไป และผู้ต้องการการสนับสนุนพิเศษ (ผู้พิการ) สามารถเข้าใจเนื้อหาสื่อที่จัดทำได้อย่างอย่างครบถ้วน และชัดเจน.....
2. ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานทั้งกลุ่มเป้าหมายทั่วไป และผู้ต้องการการสนับสนุนพิเศษ (ผู้พิการ) สามารถชมนิทรรศการและเข้าถึงสื่อที่จัดทำได้ด้วยความสะดวก ไม่ว่าจะเป็นการเข้าชมแบบปัจเจก หรือการเข้าชมเป็นกลุ่มร่วมกัน.....
3. พิพิธภัณฑ์สถานได้รับการประชาสัมพันธ์และสามารถมีจำนวนกลุ่มเป้าหมายประเภทผู้ต้องการการสนับสนุนพิเศษ (ผู้พิการ) และครอบครัว หรือคนใกล้ชิดเพิ่มมากขึ้น.....
4. พิพิธภัณฑ์สถานสามารถแสวงหาพันธมิตรเพื่อร่วมอภิปรายและหาหนทางในการพัฒนาสื่อนิทรรศการ และการเผยแพร่องค์ความรู้อื่นๆ ในมุมมองใหม่ต่อไปในอนาคต.....
5. แนวทางการจัดทำสื่อนี้จะถูกต่อยอดและเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาและส่งเสริมความเท่าเทียมในการเข้าถึงการบริการทางด้านการศึกษารัฐของประชาชนผู้มีความต้องการพิเศษ โดยเฉพาะผู้มีอุปสรรคด้านการมองเห็น ในอนาคต รวมถึงแนวทางการผลิตสื่อภายในพิพิธภัณฑ์สถาน อันเป็นองค์การทางการศึกษาที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและแสวงหาความรู้ได้โดยอิสระตลอดชีวิต โดยไม่แสวงหาผลกำไร.....

5. ตัวชี้วัดความสำเร็จ

.....ในกรณีของการก่อสร้างสื่อถาวรให้ออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้บริการรายปี โดยเฉพาะในปีแรกที่เปิดให้บริการหลังการปรับปรุง ส่วนการทดลองปรับปรุงสื่อในนิทรรศการพิเศษ เรื่องสร้างสรรค์ปั้นดิน หากได้รับอนุมัติเงินเหลือจ่ายในปี 2566 ทางผู้เสนอผลงานจะออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้บริการนิทรรศการเคลื่อนที่ และทดลองกับกลุ่มเป้าหมายจำนวนไม่ต่ำกว่า 100 คน.....

(ลงชื่อ)*วิไลวรรณ*.....

(*วิไลวรรณ ชัยอุดมทรัพย์*)

ผู้ขอประเมินบุคคล

(วันที่) *14* / *ก.พ.* / *2566*