

## รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

## กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อโครงการ โครงการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติและการละเล่น

## ๐ ฉบับขออนุมัติโครงการ

หน่วยงาน สกร.ระดับอำเภอเมืองพิจิตร

ผู้รับผิดชอบ นางนิชา ยกศิริ

ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้

โทรศัพท์สำนักงาน - มือถือ ๐๘๘๒๒๓๙๙๒๑ e-Mail nichayksiri@gmail.com.

## ๐ ฉบับขออนุมัติปรับแก้ไขรายละเอียดโครงการ ครั้งที่.....

## ๐ พันธกิจ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองพิจิตร

พันธกิจที่ ๓ จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองด้านอาชีพ ด้านทักษะชีวิต ด้านการพัฒนาสังคมและชุมชน และการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การคิดเป็น เป็นกลไกการปฏิบัติการเรียนรู้

พันธกิจที่ ๕ สรรหาแนวร่วม สร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนและสังคม รวมทั้งร่วมมือกับผู้ชำนาญการในภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาศิเครือข่าย และสถานศึกษา ในการส่งเสริมการเรียนรู้การถ่ายทอดประสบการณ์ความรู้ หรือภูมิปัญญาให้แก่ผู้เรียนหรือประชาชน

## ๐ จุดเน้นการดำเนินงาน ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

## ๓. ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคตสู่การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ

๓.๒ มุ่งสร้างทักษะที่หลากหลาย (Multi Skill) และความยืดหยุ่น (Resilience) ให้ประชาชนพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกการทำงาน เช่น ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปรับตัว ทักษะด้านวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

## ๘. เสริมสร้างความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

๘.๑ ขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมของชุมชนหรือภาศิเครือข่ายและท้องถิ่นในการออกแบบและจัดการเรียนรู้

## ๐ จุดเน้นการดำเนินงาน ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

## ๒. ลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

๒.๙ สร้างโอกาสให้คนทุกช่วงวัยเข้าถึงการศึกษาและการฝึกอบรมอย่างเท่าเทียมและมีคุณภาพ ตั้งแต่การศึกษาปฐมวัยจนถึงการศึกษาตลอดชีวิต พร้อมการพัฒนาทักษะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และทักษะอาชีพที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill)

## ๐ มาตรฐานการศึกษาเพื่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้

มาตรฐานการศึกษาสำหรับสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

## ด้านที่ ๑ คุณภาพของผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

๑.๑ ผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีคุณลักษณะเป็นไปตามเกณฑ์การจบหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

๑.๒ ผู้จบหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง สามารถนำผลที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิต

## ด้านที่ ๒ คุณภาพการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

๒.๑ หลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความจำเป็นของกลุ่มเป้าหมาย

๒.๒ สื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และความต้องการของผู้เรียน

๒.๔ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้อง กับจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้

๒.๕ ระบบแนะแนวการเรียนและการประกอบอาชีพที่สร้างโอกาสในการเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาตนเอง

๒.๖ ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

### ๐ พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖

มาตรา ๙ การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพ ทักษะ และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามความถนัดของตน การประกอบอาชีพ การพัฒนาอาชีพ การยกระดับคุณภาพชีวิตของตน ครอบครัว ชุมชน หรือสังคม หรือเพื่อประโยชน์แห่งความรอบรู้ของตน โดยอาจได้รับการรับรองคุณวุฒิตามความเหมาะสม

สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

### ๒ เจื่อนใจ

**เจื่อนใจความรู้** ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการเลือกใช้ชีวิตดี วิถีสุขภาพและขั้นตอนการทำสำหรับการปรุงอาหารคาวและอาหารหวานของท้องถิ่น และมีความเข้าใจกฎกติกาการเล่น และคุณค่าที่ซ่อนอยู่ในการเล่น เข้าใจวิถีชีวิต ความเชื่อ และประเพณีที่เชื่อมโยงกับอาหารและการเล่นของชุมชน

**เจื่อนใจคุณธรรม** ผู้เรียน มีวินัย มีความซื่อสัตย์ สุจริต มีจิตอาสา และมีจิตสำนึกต่อสังคม

### ๓ หลักการ

**พอประมาณ** ผู้เรียน นำความรู้ที่ได้รับจากการใช้ชีวิตดีและอุปกรณ์ที่มีในท้องถิ่นและทรัพยากรท้องถิ่นมาใช้อย่างคุ้มค่า จัดกิจกรรมให้เหมาะกับเวลาและศักยภาพชุมชน

**มีเหตุ มีผล** ผู้เรียนสามารถเข้าใจที่มาของวิถีชีวิตผ่านประสบการณ์ตรง ทำให้คนในชุมชนเห็นคุณค่าของดีในบ้านตัวเอง และกล้าถ่ายทอดให้คนภายนอก ป้องกันไม่ให้สูตรอาหารและการเล่นพื้นบ้านสูญหายไปตามกาลเวลา ได้ฝึกทักษะเคล็ดลับทั้งการปรุงอาหารและการเข้าสังคมผ่านการเล่น

**มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี** ผู้เรียน เลือกรับวัฒนธรรมใหม่โดยไม่ทิ้งของดีดั้งเดิม เข้าใจวิถีธรรมชาติ เช่นฤดูกาล วิถีชีวิต ทำให้ยอมรับความไม่แน่นอนหรือการเปลี่ยนแปลงได้ดี และมีภูมิปัญญาติดตัวที่ช่วยให้พึ่งพาตนเองได้

### ๔ มิติ

#### มิติวิถี

๑. รู้วิถีหาวัตถุดิบและสร้างของเล่นจากธรรมชาติ ช่วยประหยัดเงินในชีวิตประจำวัน
๒. ร่างกายแข็งแรงขึ้นจากการเล่น และมีความคล่องแคล่วในการเล่นหยาบจับอุปกรณ์ทำอาหาร

#### มิติสังคม

๑. ได้ฝึกทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการฟังเรื่องราวจากปราชญ์ชาวบ้าน
๒. เป็นเครือข่ายในการช่วยเผยแพร่และรักษาวัฒนธรรมชุมชนไม่ให้สูญหาย

#### มิติสิ่งแวดล้อม

๑. เห็นคุณค่าของวัตถุดิบและวัสดุจากธรรมชาติในท้องถิ่น
๒. เรียนรู้การกินอาหารจากธรรมชาติที่ปลอดภัย ไร้สารปรุงแต่งและสารเคมีตกค้าง

#### มิติวัฒนธรรม

การเรียนรู้ ภูมิปัญญาผ่านวัตถุบิณฑองถิ่น สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคนกับทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่ และการส่งเสริมทักษะสังคม ผ่านการเล่นที่สร้างความสามัคคี

### ศาสตร์พระราชา

๑. ระเบิดจากข้างใน
๒. เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา
๓. แก้ปัญหาจากจุดเล็ก
๔. ทำตามลำดับขั้น
๕. รู้ รัก สามัคคี

### ศาสตร์ท้องถิ่น

๑. ทำให้โครงการ "เข้าถึงความเป็นจริง" และคนในพื้นที่ยอมรับ

### ศาสตร์สากล

๑. ทำให้โครงการ "มีมาตรฐาน" และมีหลักวิชาการรองรับ

### พระบรมราโชบาย

๑. รู้จักแยกแยะสิ่งที่ผิด - ชอบ / ชั่ว - ดี
๒. มีความเอื้ออาทรต่อครอบครัวและชุมชนของตน
๓. การเป็นพลเมืองดี เป็นหน้าที่ของทุกคน

### ๑. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน กระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้วิถีชีวิตดั้งเดิมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเริ่มเลือนหายไปจากชุมชน โดยเฉพาะวัฒนธรรมด้านอาหาร (รสชาติ) และการละเล่นพื้นบ้าน ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงหรือการอิมทอองเท่านั้น แต่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ ความเชื่อ และภูมิปัญญาที่ส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น สภาพปัญหาและสิ่งที่เป็นอยู่ จากการสำรวจและพบกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ พบว่าประชาชนทั่วไป เริ่มขาดความรู้ความเข้าใจในที่มาของอาหารท้องถิ่นและการละเล่นพื้นบ้านที่มีคุณค่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชนยังขาดการรวบรวมและถ่ายทอดอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ความสัมพันธ์และความผูกพันระหว่างคนในชุมชนลดน้อยลง การดำเนินงานโครงการนี้ ไม่เพียงแต่จะช่วยรักษาเอกลักษณ์ของชุมชนให้คงอยู่ แต่ยังเป็น การสร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้า ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสร้างความเข้มแข็งให้กับเครือข่ายการเรียนรู้ในชุมชน

ภูมิปัญญาจากพืชพื้นบ้าน ความเป็นมาเริ่มจากสภาพภูมิศาสตร์ของตำบลที่เป็นที่ราบลุ่ม มีแหล่งน้ำธรรมชาติ และต้นบอนขึ้นหนาแน่น ชาวบ้านในอดีตจึงนำบอนมาเป็นวัตถุดิบหลักเพื่อลดภาระค่าใช้จ่าย โดยมีเคล็ดวิชาที่สืบทอดกันมาคือการต้มบอนกับมะขามเปียกหรือน้ำมะกรูดเพื่อล้างพิษคัน เปลี่ยนวชพืชให้กลายเป็นแกงคั่วรสชาติเอกลักษณ์ประจำถิ่น

ขนมกวน มีต้นกำเนิดจากงานบุญประเพณี เช่น เทศกาลสงกรานต์ หรือประเพณีท้องถิ่นของชาวนาที่จัดขึ้นหลังการเก็บเกี่ยวข้าว การกวนขนมหนึ่งกระทะต้องใช้คน ๕-๑๐ คนสลับแรงกัน ก่อเกิดเป็นวัฒนธรรมการลงแขกและสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นภายในตำบล

การละเล่นอีหิ้ง หรือ ไม้หิ้งเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่สะท้อนวิถีชีวิตชนบทในอดีต ซึ่งเด็กๆ มักนำวัสดุธรรมชาติรอบตัวมาประดิษฐ์เป็นของเล่น นิยมเล่นในลานกว้าง ลานวัด หรือสนามหญ้า ใช้อุปกรณ์เพียงไม้ไผ่ ๒ ชิ้น คือไม้แม่ (ยาว) และไม้ลูก (สั้น) เล่นโดยการจับและตีไม้ลูกให้ไกลที่สุด แล้ววิ่งกลับมาโดยส่งเสียงหึม เพื่อฝึกทักษะความแม่นยำ ไหวพริบ และความสามัคคี

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองพิจิตร ได้จัดทำโครงการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติอาหาร ขนมและการละเล่น เพื่อให้เห็นความสำคัญของการฟื้นฟูและอนุรักษ์วิถีชีวิตดังกล่าว เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ให้กับประชาชน โดยใช้ อาหาร เป็นตัวเชื่อมโยงความเข้าใจด้านทรัพยากรท้องถิ่น และใช้การละเล่น เป็นเครื่องมือสร้างความสามัคคีและทักษะทางสังคม

## ๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วัตถุประสงค์ และกระบวนการสร้างสรรค์อาหารพื้นบ้าน รสชาติ รวมถึงกฎ กติกา และที่มาของการละเล่นพื้นบ้านในชุมชน

๒. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการปรุงอาหารท้องถิ่นและการจัดการละเล่นพื้นบ้านอย่างถูกต้องตามแบบแผนภูมิปัญญา เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือถ่ายทอดต่อได้

๓. เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตนเอง นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และฟื้นฟูมรดกทางภูมิปัญญาไม่ให้สูญหาย

## ๓. กลุ่มเป้าหมาย/เป้าหมายและตัวชี้วัด

### ๓.๑ กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ ผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๑๕ คน

เชิงคุณภาพ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความภาคภูมิใจในวิถีชีวิตชุมชน และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สืบสานมรดกทางวัฒนธรรมทางด้านอาหารและการละเล่นท้องถิ่น

### ๓.๒ เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ

#### เชิงผลผลิต (Output)

๑. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วัตถุประสงค์ และกระบวนการสร้างสรรค์อาหารพื้นบ้าน รสชาติ รวมถึงกฎ กติกา และที่มาของการละเล่นพื้นบ้านในชุมชน

๒. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการปรุงอาหารท้องถิ่นและการจัดการละเล่นพื้นบ้านอย่างถูกต้องตามแบบแผนภูมิปัญญา เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือถ่ายทอดต่อได้

๓. ผู้เรียนเห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตนเอง นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และฟื้นฟูมรดกทางภูมิปัญญาไม่ให้สูญหาย

#### เชิงผลลัพธ์ (Outcomes) ผู้เข้าร่วมโครงการเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชุมชน และสามารถนำองค์

ความรู้ไปสืบสานหรือต่อยอดเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและส่วนรวมได้จริง และมีความพึงพอใจในระดับดีขึ้นไป

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
<b>เชิงผลผลิต (Output)</b>		
๑) ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วัตถุประสงค์ และกระบวนการสร้างสรรค์อาหารพื้นบ้าน รสชาติ รวมถึงกฎ กติกา และที่มาของการละเล่นพื้นบ้านในชุมชน	๑)อย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมโครงการเกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วัตถุประสงค์ และกระบวนการสร้างสรรค์อาหารพื้นบ้าน รสชาติ รวมถึงกฎ กติกา และที่มาของการละเล่นพื้นบ้านในชุมชน	ร้อยละ ๘๐
๒) ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการปรุงอาหารท้องถิ่นและการจัดการละเล่นพื้นบ้านอย่างถูกต้องตามแบบแผนภูมิปัญญา เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือถ่ายทอดต่อได้	๒)อย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมโครงการได้ฝึกทักษะการปรุงอาหารท้องถิ่นและการจัดการละเล่นพื้นบ้านอย่างถูกต้องตามแบบแผนภูมิปัญญา เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือถ่ายทอดต่อได้	ร้อยละ ๘๐

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
๓) ผู้เรียนเกิดความตระหนัก เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตนเอง นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และฟื้นฟูมรดกทางภูมิปัญญาไม่ให้สูญหาย	๓) อย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมโครงการ ผู้เกิดความตระหนัก เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตนเอง นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และฟื้นฟูมรดกทางภูมิปัญญาไม่ให้สูญหาย	ร้อยละ ๘๐
เชิงผลลัพธ์ (Outcomes)		
๑) ผู้เข้าร่วมโครงการเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชุมชน และสามารถนำองค์ความรู้ไปสืบสานหรือต่อยอดเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและส่วนรวมได้จริง	๑) อย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของผู้เรียน มีความพึงพอใจในระดับดีขึ้นไปต่อการเข้าร่วมโครงการ เรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติและการละเล่น	ร้อยละ ๘๐

#### ๔. ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ

ระยะเวลาตั้งแต่วันที่ ๑๓ เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

๕. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q๑ (ต.ค.-ธ.ค.)	Q๒ (ม.ค.-มี.ค.)	Q๓ (เม.ย.-มิ.ย.)	Q๔ (ก.ค.-ก.ย.)	
<b>๑) ขั้นวางแผน(Plan)</b> ๑.๑ สํารวจสภาพปัญหาความต้องการ และวิเคราะห์ความต้องการ ๑.๒ เขียนโครงการเสนอขออนุมัติ ๑.๓ วางแผนการจัดประชุม ๑.๔ ประสานงานแจ้งกำหนดการ ประชุม ๑.๕ ประสานสถานที่ ๑.๖ จัดเตรียมเอกสารวัสดุอุปกรณ์	- ครู	- ครูมีความเข้าใจ เกี่ยวกับสภาพปัญหา ความต้องการของ ผู้เข้าร่วมโครงการ	สกร.ระดับ อำเภอเมือง พิจิตร	-	-	-	-	-
<b>๒) ขั้นดำเนินงาน(Do)</b> ๒.๑ ประสานงานกับภาคีเครือข่ายใน การจัดสถานที่ ๒.๒ ดำเนินงานโครงการ	- ประชาชน - ครู - อาสาสมัคร สกร. - กรรมการ ศกร.ตำบล	- หน่วยงานให้ความ ร่วมมือในการจัด โครงการ/กิจกรรม	วัดสระสาลี ต.ป่ามะคาบ	-	๕,๖๐๐.๐๐	-	-	๕,๖๐๐.๐๐
<b>๓) ขั้นตรวจสอบ(Check)</b> ๓.๑ การประเมินผลก่อนโครงการ ๓.๒ การประเมินผลระหว่างโครงการ	- ประชาชน - ครู	- ผู้เข้าร่วมโครงการได้ เกิดความภาคภูมิใจใน วิถีชีวิตชุมชน และมี	วัดสระสาลี	-	-	-	-	-

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q๑ (ต.ค.-ธ.ค.)	Q๒ (ม.ค.-มี.ค.)	Q๓ (เม.ย.-มิ.ย.)	Q๔ (ก.ค.-ก.ย.)	
๓.๓ การประเมินผลเมื่อเสร็จสิ้น โครงการ	- อาสาสมัคร สกร. - กรรมการ ศกร.ตำบล	ส่ว น ร่ว ม ใน ก า ร อนุรักษ์สืบสานมรดก ทางวัฒนธรรมท้องถิ่น อย่างยั่งยืนและมี ความพึงพอใจใน ระดับดีขึ้น	ต.ป่ามะคาบ ๑๓ ก.พ. ๒๕๖๙					
<b>๔) ชั้นปรับปรุงแก้ไข(Action)</b> ๔.๑ รวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูล สรุปล และจัดทำรายงานการ ประเมินโครงการ ๔.๒ ประชุมคณะทำงานเพื่อนำข้อมูล จากการประเมินโครงการไปใช้ปรับปรุง แก้ไขและพัฒนาดำเนินโครงการต่อไป	- ครู - ผู้บริหาร	- ดำเนินการปรับปรุง แก้ไขเชิงคุณภาพตาม ข้อเสนอแนะของผู้มี ส่วนเกี่ยวข้อง	สกร.ระดับ อำเภอเมือง พิจิตร	-	-	-	-	-
<b>งบประมาณรวมทั้งสิ้น</b>				-	๕,๖๐๐.๐๐	-	-	๕,๖๐๐.๐๐

## ๖. งบประมาณ (ประมาณการค่าใช้จ่าย)

เบิกจ่ายจากงบประมาณ ๒๕๖๙ แผนงาน : ยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ ผลผลิต ผู้รับบริการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง งบดำเนินงาน การศึกษาเพื่อพัฒนาสังคมและชุมชน รหัส ๒๐๓๓๔๓๓๒๐๐๕๐๐๒๐๐๐๐๐๐

- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (๑ มื้อ ๆ ละ ๒๕ บาท จำนวน ๑๕ คน)	เป็นเงิน ๓๗๕.- บาท
- ค่าวัสดุสำนักงาน	เป็นเงิน ๘๗๐.- บาท
- ค่าวัสดุฝึก	เป็นเงิน ๑,๔๑๕.- บาท
- จ้างทำป้ายสื่ออบรม X-bar ขนาด ๘๐X ๑๘๐ ซม. (ป้ายละ ๖๘๐.-บาทจำนวน ๓ ป้าย)	เป็นเงิน ๒,๐๔๐.- บาท
- ค่าวิทยากร	เป็นเงิน ๖๐๐.- บาท
- ค่าป้ายกิจกรรม	เป็นเงิน ๓๐๐.- บาท
<b>รวมเป็นเงิน</b>	<b>เป็นเงิน ๕,๖๐๐.- บาท</b>

**หมายเหตุ : ขอถัวจ่ายทุกรายการตามจ่ายจริง**

**หมายเหตุ** ทุกรายการถัวเฉลี่ยจ่ายตามเท่าที่จ่ายจริง

## ๗. เครือข่าย (ถ้ามี)

- ๗.๑ ผู้นำชุมชนตำบลปามะคาบ
- ๗.๒ วัดสระสาลี ตำบลปามะคาบ

## ๘. โครงการที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

- ๘.๑ โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- ๘.๒ โครงการจัดการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ

## ๙. การติดตามและประเมินผลโครงการ (วิธีการ/เครื่องมือ)

๙.๑ **วิธีการ** การกำกับนิเทศติดตามของผู้บริหาร, ข้าราชการครู, ครูศูนย์การเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล

๙.๒ **โดยใช้**

- แบบสรุปร้อยละตามตัวชี้วัดผลผลิตและตัวชี้วัดผลลัพธ์
- แบบประเมินความพึงพอใจ

## ๑๐. การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ

ความเสี่ยง	การบริหารความเสี่ยง
๑.ความปลอดภัย บอนมีสารแคลเซียมออกซาลेट หากกรรมวิธีปรุงไม่ถูกต้อง คัดชนิดผิดหรือต้มไม่ถึงที่ จะทำให้คนกิน คั้นปากคั้นคออย่างรุนแรง	๑.คัดกรองประชาชนชาวบ้านเลือกเฉพาะบอนหวานและกำกับขั้นตอนการล้าง การต้ม ใส่สารที่มีความเปรี้ยว เช่น มะขามเปียก, ส้มป่อย เพื่อสลายผลึกความคั้น
๒.ทรัพยากรบุคคล ต้องใช้แรงงานคนและเวลาในการกวนนานมาก เสี่ยงต่อการลุดใจ หรือหาคนช่วยไม่ได้	๒.แบ่งกำลังสลับคนกวน ทุก ๑๕-๒๐ นาที เพื่อป้องกันการล้า คุมไฟใช้เตาที่ปรับระดับไฟง่าย หรือมีคนเฝ้าไฟ โดยเฉพาะเพื่อป้องกันชนไหม้
๓.การบาดเจ็บ เป็นการเล่นที่ต้องวิ่งและปะทะกัน เสี่ยงต่อการหกล้ม หรือบาดเจ็บทางร่างกาย	๓.เตรียมสถานที่ให้พร้อม กำหนดกติกาการเล่นให้ชัดเจน

แบบเขียนหลักสูตรต่อเนื่อง  
หลักสูตร โครงการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติและการละเล่น จำนวน ๓ ชั่วโมง  
ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองพิจิตร



### ความเป็นมา

ในปัจจุบัน กระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้วิถีชีวิตดั้งเดิมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเริ่มเลือนหายไปจากชุมชน โดยเฉพาะวัฒนธรรมด้านอาหาร (รสชาติ) และการละเล่นพื้นบ้าน ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงหรือการอิมมูทงเท่านั้น แต่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ ความเชื่อ และภูมิปัญญาที่ส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น สภาพปัญหาและสิ่งที่เป็นอยู่ จากการสำรวจและพบกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ พบว่าประชาชนทั่วไป เริ่มขาดความรู้ความเข้าใจในที่มาของอาหารท้องถิ่นและการละเล่นพื้นบ้านที่มีคุณค่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชนยังขาดการรวบรวมและถ่ายทอดอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ความสัมพันธ์และความผูกพันระหว่างคนในชุมชนลดน้อยลง การดำเนินงานโครงการนี้ ไม่เพียงแต่จะช่วยรักษาเอกลักษณ์ของชุมชนให้คงอยู่ แต่ยังเป็นการสร้างภาคภูมิใจในรากเหง้า ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสร้างความเข้มแข็งให้กับเครือข่ายการเรียนรู้ในชุมชน

ภูมิปัญญาจากพืชพื้นบ้าน ความเป็นมาเริ่มจากสภาพภูมิศาสตร์ของตำบลที่เป็นที่ราบลุ่ม มีแหล่งน้ำธรรมชาติ และต้นบอนขึ้นหนาแน่น ชาวบ้านในอดีตจึงนำบอนมาเป็นวัตถุดิบหลักเพื่อลดภาระค่าใช้จ่าย โดยมีเคล็ดลับวิชาที่สืบทอดกันมาคือการต้มบอนกับมะขามเปียกหรือน้ำมะกรูดเพื่อล้างพิษคัน เปลี่ยนวัชพืชให้กลายเป็นแกงคั่วรสชาติเอกลักษณ์ประจำถิ่น

ขนมกวน มีต้นกำเนิดจากงานบุญประเพณี เช่น เทศกาลสงกรานต์ หรือประเพณีท้องถิ่นของชาวนาที่จัดขึ้นหลังการเก็บเกี่ยวข้าว การกวนขนมหนึ่งกระทะต้องใช้คน ๕-๑๐ คนสลับแรงกัน ก่อเกิดเป็นวัฒนธรรมการลงแขกและสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นภายในตำบล

การละเล่นอีหิ้ง หรือ ไม้หิ้งเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่สะท้อนวิถีชีวิตชนบทในอดีต ซึ่งเด็กๆ มักนำวัสดุธรรมชาติรอบตัวมาประดิษฐ์เป็นของเล่น นิยมเล่นในลานกว้าง ลานวัด หรือสนามหญ้า ใช้อุปกรณ์เพียงไม้ไผ่ ๒ ชิ้น คือไม้แม่ (ยาว) และไม้ลูก (สั้น) เล่นโดยการงัดและตีไม้ลูกให้ไกลที่สุด แล้ววิ่งกลับมาโดยส่งเสียงหึม เพื่อฝึกทักษะความแม่นยำ ไหวพริบ และความสามัคคี

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองพิจิตร ได้จัดทำโครงการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติอาหาร ขนมและการละเล่น เพื่อเล็งเห็นความสำคัญของการฟื้นฟูและอนุรักษ์วิถีชีวิตดังกล่าว เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ให้กับประชาชน โดยใช้ อาหาร เป็นตัวเชื่อมโยงความเข้าใจด้านทรัพยากรท้องถิ่น และใช้การละเล่น เป็นเครื่องมือสร้างความสามัคคีและทักษะทางสังคม

### หลักการของหลักสูตร

- มุ่งรักษามรดกทางภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่นและการละเล่นพื้นบ้านไม่ให้สูญหาย
- เน้นการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อสร้างความเข้าใจในรากเหง้าและทรัพยากรท้องถิ่น
- ใช้กิจกรรมทางวัฒนธรรมเป็นสื่อกลางสร้างความสามัคคีและความภูมิใจในอัตลักษณ์ตนเอง

## จุดประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วัตถุประสงค์ และกระบวนการสร้างสรรค์อาหารพื้นบ้าน รสชาติ รวมถึงกฎ กติกา และที่มาของการเล่นพื้นบ้านในชุมชน

๒. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการปรุงอาหารท้องถิ่นและการจัดการเล่นพื้นบ้านอย่างถูกต้องตามแบบแผนภูมิปัญญา เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือถ่ายทอดต่อได้

๓. เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตนเอง นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และฟื้นฟูมรดกทางภูมิปัญญาไม่ให้สูญหาย

## เป้าหมาย

ประชาชนชนทั่วไป จำนวน ๑๕ คน

ระยะเวลา จำนวน ๓ ชั่วโมง

## โครงสร้างหลักสูตร

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
๑	ที่มาของชื่อแกงนางหวาน (แกงบอน) ภูมิปัญญาการปราบคัน วิธีการทำ และเอกลักษณ์ของแกงนางหวาน	เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายภูมิปัญญาการกำจัดสารก่อความคันในบอน และถ่ายทอดกรรมวิธีการทำแกงนางหวานที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง	ที่มาของชื่อ แกงนางหวาน ภูมิปัญญาการปราบคัน วิธีการทำแกงนางหวาน และเอกลักษณ์ของแกงนางหวาน	วิทยากรอธิบายให้ความรู้เรื่องที่มาและภูมิปัญญาปราบคันในแกงนางหวาน เพื่อสืบสานวิธีการปรุงและเอกลักษณ์รสชาติท้องถิ่นอย่างถูกต้อง	๑๐ นาที	๕๐ นาที
๒	การทำขนมกวน วัสดุ อุปกรณ์และขั้นตอนการทำ	เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรุงขนมกวนตามขั้นตอนภูมิปัญญาและสร้างความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม	-ศิลปะการทำขนมกวนพื้นบ้าน วัสดุ อุปกรณ์และขั้นตอนการทำ	วิทยากรอธิบายให้ความรู้เรื่อง การทำขนมกวน วัสดุ อุปกรณ์และขั้นตอนการทำ	๑๐ นาที	๕๐ นาที
๓	การเล่นฮีทิม อุปกรณ์ที่ใช้และวิธีการเล่น	เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายกติกาและปฏิบัติการเล่นฮีทิมเพื่อฝึกทักษะการควบคุมลมหายใจและการทำงานเป็นทีมได้อย่างถูกต้อง	- ความหมายและที่มา อุปกรณ์ วิธีการเล่นและกติกาก และทักษะที่ได้รับ	วิทยากรอธิบายให้ความรู้เรื่อง ความหมายและที่มา อุปกรณ์ วิธีการเล่น และกติกา และทักษะที่ได้รับ	๑๕ นาที	๔๕ นาที

## สื่อการเรียนรู้

๑. ใบความรู้

๒. สื่อประกอบการอบรม

๓. วัสดุฝึกปฏิบัติ

### การวัดผลประเมินผล

๑. การประเมินความรู้ภาคทฤษฎีระหว่างเรียน
๒. ประเมินพฤติกรรมการฝึกปฏิบัติ และการเรียนรู้ในกิจกรรม โดยใช้จากการสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

### เกณฑ์การจบหลักสูตร

๑. มีเวลาร่วมกิจกรรมตามหลักสูตรไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐
๒. มีผลการประเมินผ่านตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐
๓. มีผลงานผ่านการประเมินทดสอบ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

กำหนดการโครงการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติและการละเล่น  
วันที่ ๑๓ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๙  
ณ วัดสระสกลี หมู่ ๑๑ ตำบลป่ามะคาบ อำเภอเมืองพิจิตร จังหวัดพิจิตร  
จัดโดย สกร.ระดับอำเภอเมืองพิจิตร

วันที่ ๑๓ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๙

๐๘.๐๐ - ๐๘.๓๐ น. รายงานตัวลงทะเบียน

๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. พิธีเปิดโครงการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติและการละเล่น

๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ให้ความรู้เรื่องการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนผ่านรสชาติและการละเล่น

เรื่องที่ ๑ ที่มาของชื่อแกงนางหวาน (แกงบอน) ภูมิปัญญาการปราบคัน วิธีการทำ  
และเอกลักษณ์ของแกงนางหวาน(โดยวิทยากรนายบุรินทร์ มีเทียม)

เรื่องที่ ๒ ศิลปะการทำขนมกวนพื้นบ้านวัดสดุ อุปกรณ์และขั้นตอนการทำ  
(โดยวิทยากรนายบุรินทร์ มีเทียม)

เรื่องที่ ๓ การละเล่นอีหิม ความหมายและที่มา อุปกรณ์ วิธีการเล่นและกติกา  
และทักษะที่ได้รับ (โดยวิทยากรนายบุรินทร์ มีเทียม)

๑๒.๐๐ - ๑๒.๒๐ น. การถอดองค์ความรู้ (โดยวิทยากรนายบุรินทร์ มีเทียม)

หมายเหตุ : กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

: อาหารว่างและเครื่องดื่ม

- เข้า ๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น.