



“One Man Creator”

ด้วยการบูรณาการข้ามรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

โดย กุลธิดา สายพรหม, เณริศา ชัยศุภมงคลลาภ, ดุริยางค์ คมขำ และภารวี ศรีกาญจน์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

บทนำ

การพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน เป็นเรื่องท้าทายอย่างยิ่งสำหรับอาจารย์ผู้สอนในยุคปัจจุบัน ผู้สอนต้องเข้าใจกระบวนการเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ สามารถจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และสามารถสอนให้ผู้เรียนรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างสาขา และขอบเขตวิชาต่าง ๆ จนกระทั่งถ่ายทอดความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตจริงได้ (เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2559, น. 2-3)



One Man Creator

“คิดออก ทำได้ ขายเป็น”

DNA: Creative Media Technology



บทนำ

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) ซึ่งเป็นการสอนรูปแบบหนึ่งที่สามารถเชื่อมโยงความรู้ ความคิดรวบยอดหรือทักษะเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งด้าน**ความรู้** (Knowledge) **ทักษะ** (Skills) **จริยธรรม** (Ethics) และ**ลักษณะบุคคล** (Character) (สุทธิกร แก้วทอง และกุลรภัส เทียมทิพร, 2560, น. 38) ซึ่งเป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และเกณฑ์เครือข่ายการประกันคุณภาพมหาวิทยาลัยอาเซียน (ASEAN University Network Quality Assurance: AUN-QA) ซึ่งกำหนดไว้ว่า ในหลักสูตรต้องมีรายวิชาบูรณาการ (Criterion 2 Requirements 2.5)



บทนำ

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการมีหลายแนวทาง หนึ่งในนั้นคือ **การบูรณาการข้ามรายวิชา (Tran-Disciplinary Instruction)** เป็นการสอนที่เชื่อมโยงระหว่างรายวิชาในหลักสูตร เพื่อช่วยให้ผู้เรียนตระหนักว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ มีประโยชน์สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหาแบบองค์รวมได้ (พระมหาประยุทธ์ ปยุตโต และคณะ, 2564, น. 331)



บทนำ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Instruction) จะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ตรงกับความสนใจของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นอยู่เสมอ (วัชรภรณ์ ประภาสโนบล และมาเรียม นิลพันธุ์, 2564, น. 9-10)



บทนำ

การใช้โครงงานในการสอน ตั้งอยู่บนหลักการพื้นฐานดังต่อไปนี้ (ทิตินา แคมมณี, 2560, น. 138-139)

1. โครงงานเป็นกิจกรรมที่มีบริบทจริงเชื่อมโยงอยู่ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงสัมพันธ์กับความเป็นจริง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง
2. การให้ผู้เรียนทำโครงงาน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าสู่กระบวนการสืบสอบ (Process of inquiry) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องใช้การคิดขั้นสูงที่ซับซ้อน จึงเป็นช่องทางที่ดีในการพัฒนากระบวนการทางสติปัญญาของผู้เรียน



บทนำ

3. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนผลิตงานที่เป็นรูปธรรม ผู้เรียนสามารถนำมาอภิปรายแลกเปลี่ยน และวิพากษ์ วิจารณ์ได้อย่างชัดเจน

4. การแสดงผลงานต่อสาธารณชน สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และการทำงานให้แก่ผู้เรียนได้ มีผลต่อความใส่ใจ ความกระตือรือร้น และความอดทนในการแสวงหาความรู้ และการใช้ความรู้

5. การให้ผู้เรียนทำโครงงาน ช่วยดึงศักยภาพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตัวของผู้เรียนออกมาใช้ประโยชน์ด้วย



บทนำ

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำโครงงาน สำรวจ สังเกต วางแผน ศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้ จนได้ข้อค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ แล้วนำเสนอต่อสาธารณชน และนำผลงานทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จนได้สรุปผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งหมด

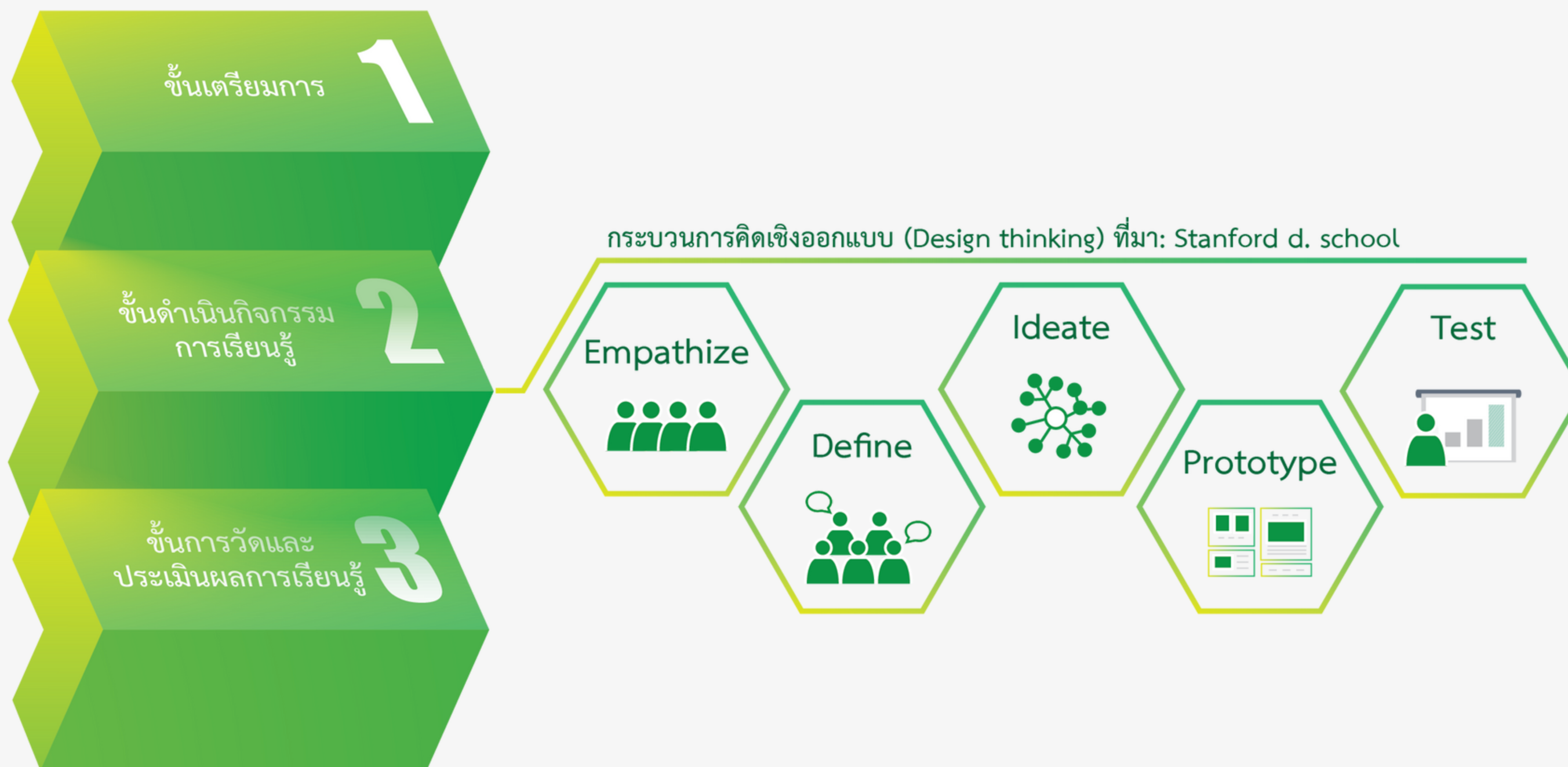


บทนำ

อาจารย์ผู้สอนประจำสาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยี
สื่อสารมวลชน ทั้ง 4 ท่าน จึงร่วมกันจัดการเรียนการสอน “One Man Creator”
ด้วยการบูรณาการข้ามรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2
สาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2565 จนถึงปัจจุบัน



ขั้นตอนการบูรณาการข้ามรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน





1. ขั้นตอนการเตรียม

การจัดการเรียนการสอน “One Man Creator” ด้วยการบูรณาการข้ามรายวิชาโดยใช้
โครงงานเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1 สาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี
ประกอบด้วย 4 รายวิชา ได้แก่

- 1) การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสื่อ
- 2) สุนทรียศาสตร์ในยุคหลอมรวมสื่อ
- 3) การเจาะลึกผู้รับสารในยุคหลอมรวมสื่อ
- 4) การออกแบบกราฟิกในสื่อที่หลากหลาย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา สายพรหม)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณริศา ชัยศุภมงคลลาภ)

(อาจารย์ดุริยางค์ คมขำ)

(อาจารย์ ดร.ภารวี ศรีกาญจน์)

วิธีการดำเนินงาน

ผู้สอนทุกคนจะกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ร่วมกัน
เพื่อให้สามารถวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมิน
ผลให้มีความสอดคล้องกัน

1.1 หน่วยการเรียนรู้ และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

(Course Learning Outcome: CLOs)

ตารางที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ลำดับ	รายวิชา	หน่วยการเรียนรู้	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา
1	การคิดสร้างสรรค์สื่อและนวัตกรรม	หน่วยเรียนที่ 7 การประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์สื่อและนวัตกรรม	ออกแบบและผลิตสื่อหรือนวัตกรรมสื่อตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
2	สุนทรียศาสตร์ในยุคหลอมรวมสื่อ	หน่วยเรียนที่ 7 ประยุกต์ใช้หลักสุนทรียศาสตร์ในยุคหลอมรวมสื่อ	ออกแบบและผลิตสื่อหรือนวัตกรรมสื่อตามหลักสุนทรียศาสตร์
3	การเจาะลึกผู้รับสารในยุคหลอมรวมสื่อ	หน่วยเรียนที่ 7 การประยุกต์ผลจากการเจาะลึกผู้รับสารเพื่อใช้ในการวางแผนการสื่อสาร	ออกแบบและผลิตสื่อหรือนวัตกรรมสื่อตามความต้องการของผู้รับสาร ผู้บริโภค และผู้รับบริการ
4	การออกแบบกราฟิกในสื่อที่หลากหลาย	หน่วยเรียนที่ 3 การเลือกใช้ภาพและการออกแบบภาพเพื่อการสื่อความหมาย หน่วยเรียนที่ 4 การเลือกใช้ตัวอักษรในการออกแบบ	ออกแบบและผลิตสื่อหรือนวัตกรรมสื่อตามหลักการออกแบบภาพและตัวอักษร และจัดรูปแบบให้เหมาะสมกับช่องทางการเผยแพร่



1.2 หัวข้อโครงการ

ผู้สอนจะประชุมปรึกษาหารือ เสนอความคิดเห็น และคัดเลือกหัวข้อโครงการร่วมกัน โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ผู้เรียน ทั้งความสามารถพื้นฐาน ความคาดหวัง ตลอดจนความชำนาญในด้านการผลิตสื่อ ร่วมกับการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในหน่วยงานของมหาวิทยาลัย

- การขอรับบริการจากหน่วยงานภายนอก
- การดำเนินงานตามนโยบายและบันทึกข้อตกลง คณะ/มหาวิทยาลัย
- การสำรวจความต้องการของชุมชนหรือสถานประกอบการ
- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกหัวข้อโครงการ ด้วยการลงพื้นที่เพื่อร่วมสำรวจความต้องการของชุมชนหรือสถานประกอบการในพื้นที่ที่กำหนด

ตารางที่ 2 หัวข้อโครงการ ประจำปีการศึกษา 2566-2568

ปีการศึกษา	โครงการ	ผู้รับบริการ
2565	ผลิตผลงานโฆษณาและออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามความต้องการของสถานประกอบการ ผู้เรียนสำรวจความต้องการสถานประกอบการบริเวณโดยรอบมหาวิทยาลัย (เทเวศร์ บางขุนพรหม นางเลิ้ง)	ร้านปัง ปัง ปัง
2566	ออกแบบและผลิตบรรจุภัณฑ์ขนมปัง ดำเนินงานตามนโยบายและบันทึกข้อตกลงความร่วมมือของมหาวิทยาลัย และผู้เรียนสำรวจความต้องการของสถานประกอบการบริเวณชุมชนเลื่อนฤทธิ์ ย่านเยาวราช	ร้านขนมปังป้องกัน
2567	ออกแบบและผลิต Template ข่าว/กิจกรรม/KM และ Banner วันสำคัญ และสาระน่ารู้ กำหนดปัญหาที่เกิดขึ้นจากหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย	สำนักส่งเสริมวิชาการ และงานทะเบียน
2568	ออกแบบ Logo และ Banner แพลตฟอร์ม Work Life Cycle ขอรับบริการจากหน่วยงานภายนอก	บริษัท อินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด (อยู่ระหว่างติดต่อประสานงาน)

Mini Project

ออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมปัง “ร้านปองแป้ง”



ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับ “ขนมปังสด”

ขนมปังสด 1 ชุด ประกอบด้วย
ขนมปังเปล่า จำนวน 2 ชิ้น

1

ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับ “ขนมปังสด”

ขนมปังสด 1 ชุด ประกอบด้วย ขนมปังเปล่า
จำนวน 2 ชิ้น และสังขยาหรือชาไทย จำนวน 1 ถ้วย

2

ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับ “ขนมปังปิ้ง”

ขนมปังปิ้ง 1 ชิ้น สำหรับถัอกิน

3

***ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับซื้อกลับบ้านเท่านั้น!!!**



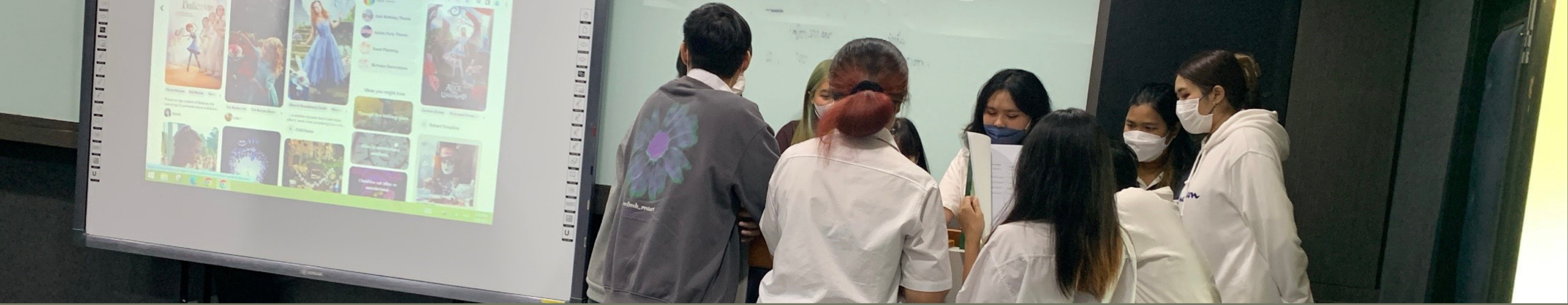
2. ขั้นตอนกิจกรรม การเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอน “One Man Creator” ด้วยการบูรณาการข้ามรายวิชาโดยใช้
โครงงานเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิชาเอกครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี ดำเนินการจัด
กิจกรรม การเรียนรู้ตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ของ Stanford d.
school ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize)

การทำความเข้าใจปัญหานี้ ผู้สอนจะดำเนินการเรียนรู้ ด้วยสถานการณ์จริง โดยให้ผู้เรียนลงพื้นที่จริงทั้งในและนอกสถานที่ เพื่อรับทราบข้อมูลและความต้องการจากผู้รับบริการโดยละเอียด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสัมภาษณ์ผู้รับบริการเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มเพิ่มเติมตามความต้องการ โดยทุกกลุ่มจะต้องสรุปข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ การสัมภาษณ์ และการศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม พร้อมภาพประกอบ (ถ้ามี) และจัดส่งเป็นเอกสาร จำนวนกลุ่มละ 1 ชุด





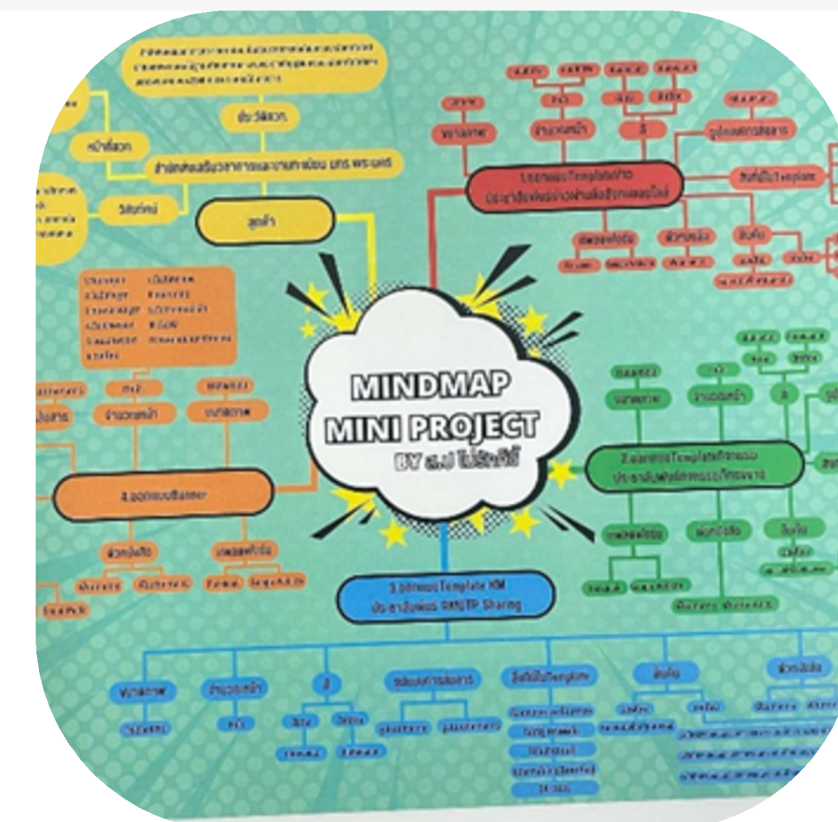
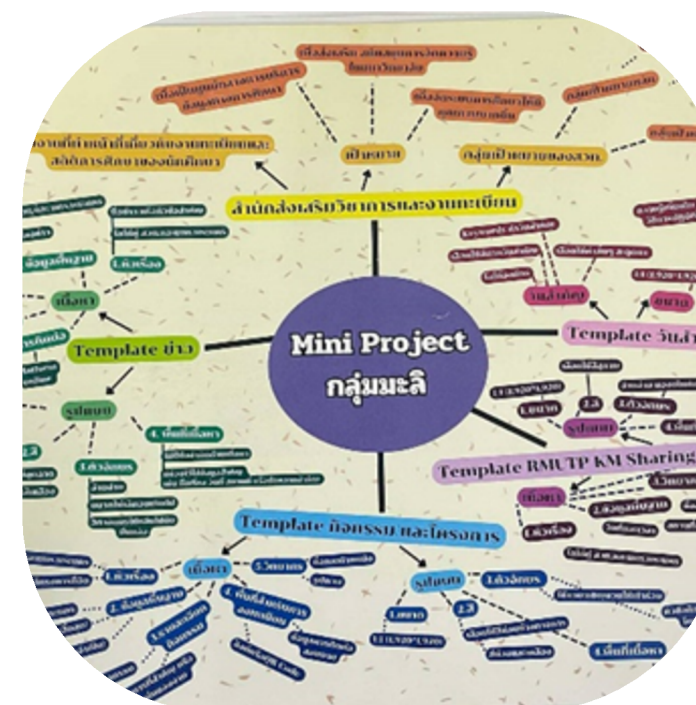
2.2 การกำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define)

เมื่อผู้เรียนรู้ถึงข้อมูลปัญหาอย่างรอบด้านแล้ว ผู้สอนดำเนินการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้เรียน โดยจัดโต๊ะเป็นวงกลม และให้ผู้เรียนคัดเลือกผู้ดำเนินการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จำนวน 1 คน และผู้จดบันทึก จำนวน 1 คน จากนั้นให้ผู้เรียนทุกคนได้แลกเปลี่ยนข้อมูลปัญหาที่แต่ละกลุ่มเก็บรวบรวมตลอดจนวิเคราะห์อย่างรอบด้านแล้ว มาสรุปร่วมกัน เพื่อคัดกรอง และกำหนดปัญหาให้ชัดเจนขึ้น



2.3 การระดมความคิดเห็น (Ideate)

นำเสนอแนวความคิด แนวทางการแก้ไขปัญหา ผู้สอนจะดำเนินการเรียนรู้ ด้วยการสอนแบบกลุ่มย่อย ตามลำดับเวลาที่กำหนด โดยผู้เรียนจะต้องระดมความคิดเห็นในหลากหลายแนวทาง หลากหลายวิธีการออกมาให้ได้มากที่สุด ประกอบกับการนำเสนอแผนที่ความคิด (Mind map) ซึ่งจะช่วยให้มองเห็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน เพื่อที่จะเป็นฐานข้อมูลในการที่จะนำไปประเมินผลสรุปเป็นความคิดที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหานั้น ๆ





2.4 การสร้างต้นแบบ (Prototype)

สร้างต้นแบบเพื่อทดสอบก่อนที่จะนำไปผลิตหรือใช้จริง ผู้สอนจะดำเนินการเรียนรู้ ด้วยการให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติผลิตสื่อหรือนวัตกรรมสื่อตามข้อสรุปที่ได้ โดยมีอาจารย์ผู้สอนทั้ง 4 ท่าน เป็นผู้ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนตลอดระยะเวลาในการพัฒนาและสร้างต้นแบบ



2.5 การทดสอบและประเมินผล (Test)

เป็นการทดลองนำต้นแบบที่จะนำไปใช้จริงมาปฏิบัติก่อน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพ ตลอดจนประเมินผล เพื่อพิจารณาข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้น ก่อนนำไปปรับปรุงแก้ไข และนำไปใช้จริงต่อไป โดยผู้สอนจะดำเนินการเรียนรู้ ด้วยการให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานต่ออาจารย์ผู้สอนทั้ง 4 ท่าน จากนั้นนำผลการพิจารณาไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำเสนอผลงานต่อผู้รับบริการ และคัดเลือกผลงานที่จะนำไปใช้จริงต่อไป



ผลงานที่ได้นำไปใช้จริง





สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

การถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 เวลา 9.00 - 12.00 น.
ณ ห้องประชุมกรมหลวง ชั้น 6 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

RMUTP KM Sharing

ครั้งที่ 1/2568



นายสุทธิพงษ์ คำแปง
สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
การเข้าถึงฐานข้อมูลงานวิจัย และบริการอื่น ๆ จากระบบเครือข่าย
ภายนอกมหาวิทยาลัย



อาจารย์ธีรเชษฐ์ แผงธีระสุขมัย
สถาบันสหวิทยาการดิจิทัลและหุ่นยนต์
ก๊าซเรือนกระจก สาเหตุของภาวะโลกร้อน



อาจารย์สุพินดา สุวรรณศรี
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
การดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการเสริมทักษะการสร้างสรรค
และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานนวัตกรรมเทคโนโลยีคนรุ่นใหม่

ลงทะเบียน



สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โทร. 0 2665 3777 ต่อ 6225 - 6226



3. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

ประเมินผลว่าผู้เรียนนั้นบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในแต่ละรายวิชาหรือไม่ โดยผู้สอนเลือกวิธีและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน

ตัวอย่าง แบบการประเมินชิ้นงานต้นแบบ และเกณฑ์การให้คะแนน รายวิชาการคิดสร้างสรรค์สื่อและนวัตกรรม จำนวน 10 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงานต้นแบบ (Prototype)						
รายวิชาการคิดสร้างสรรค์สื่อและนวัตกรรม ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567						
ลำดับ	หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
		5	4	3	2	1
1	รูปแบบชิ้นงานต้นแบบ					
2	การนำเสนอ และเวลา					
รวม						
เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินชิ้นงานต้นแบบ (Prototype)						
รายวิชาการคิดสร้างสรรค์สื่อและนวัตกรรม ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567						
ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน					
	5	4	3	2	1	
รูปแบบชิ้นงานต้นแบบ	ตรงตามโจทย์ แปลกใหม่ น่าสนใจ ทันสมัย	ตรงตามโจทย์ แปลกใหม่ น่าสนใจ ทันสมัย	ตรงตามโจทย์ แปลกใหม่ น่าสนใจ ไม่ทันสมัย	ตรงตามโจทย์ แปลกใหม่ ไม่น่าสนใจ ไม่ทันสมัย	ตรงตามโจทย์ ไม่แปลกใหม่ ไม่น่าสนใจ ไม่ทันสมัย	
การนำเสนอ และเวลา	นำไปใช้ได้จริง ในเวลาที่กำหนด นำเสนอ สื่อสารชัดเจน เหมาะสม พร้อมนำเสนอ	นำไปใช้ได้จริง ในเวลาที่กำหนด นำเสนอ สื่อสารชัดเจน เหมาะสม ไม่พร้อมนำเสนอ	นำไปใช้ได้จริง ในเวลาที่กำหนด นำเสนอ สื่อสารชัดเจน ไม่เหมาะสม ไม่พร้อมนำเสนอ	นำไปใช้ได้จริง ในเวลาที่กำหนด นำเสนอ สื่อสารไม่ชัดเจน ไม่เหมาะสม ไม่พร้อมนำเสนอ	นำไปใช้ได้จริง ในเวลาที่กำหนด ไม่นำเสนอ สื่อสารไม่ชัดเจน ไม่เหมาะสม ไม่พร้อมนำเสนอ	

สรุป

“One Man Creator”

ด้วยการบูรณาการข้ามรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

- DNA: Creative Media Technology
“คิดออก ทำได้ ขายเป็น”
- วิสัยทัศน์ “ราชมงคลพระนคร” มหาวิทยาลัยแห่ง
เทคโนโลยี นวัตกรรม และการบูรณาการ





ขอบคุณ