



แบบเสนอกิจกรรมนอกหลักสูตร

ชื่อกิจกรรม/โครงการ การใช้กระบวนการ Design Thinking ในชีวิตประจำวัน

ประเภทกิจกรรม ☐ กิจกรรมส่งเสริมสุขภาพ ☒ กิจกรรมทักษะชีวิต ☐ กิจกรรมศูนย์เพื่อนใจวัยรุ่น
☐ กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ☐ กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม

ลักษณะกิจกรรม/โครงการ ☐ ต่อเนื่อง ☒ ใหม่

๑. วัตถุประสงค์

- ๑.๑ เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการ Design Thinking
- ๑.๒ เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นเป็นเครื่องมือในการออกแบบได้
- ๑.๓ เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้งานบอร์ด Micro Bit และเขียนโปรแกรมเบื้องต้นได้
- ๑.๔ เพื่อให้เด็กและเยาวชนประยุกต์ใช้กระบวนการ Design Thinking ในสร้างโครงงานอย่างง่าย
- ๑.๕ เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เพื่อที่จะเรียนรู้เป็น (Constructionism)

๒. กลุ่มเป้าหมาย

เด็กและเยาวชนศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๒

๓. ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม จำนวน ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม ๑๐ ชั่วโมง

ทุกวันพุธสัปดาห์ที่ ๒ และ ๓ ของเดือนมิถุนายน-สิงหาคม ๒๕๖๗ (เวลา ๑๓.๐๐-๑๕.๐๐ น.)

๔. วิธีดำเนินการ/ลักษณะของกิจกรรม (โดยสังเขป)

- ๔.๑ ประกาศรับสมัคร คัดเลือกเด็กและเยาวชนที่ความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม
- ๔.๒ จัดการฝึกอบรมให้ความรู้เรื่อง กระบวนการ Design Thinking โดยผ่านกระบวนการดังนี้
 ๑. Empathize การทำความเข้าใจ
 ๒. Define ระบุปัญหา
 ๓. Ideate หาไอเดีย
 ๔. Prototype ทำต้นแบบ
 ๕. Test ทดสอบ
- ๔.๓ ฝึกการเขียน Code โปรแกรม Scratch เบื้องต้น
- ๔.๔ ฝึกการเขียน Code โปรแกรม Microsoft MakeCode for micro:bit เบื้องต้น
- ๔.๕ ฝึกใช้งานบอร์ด Micro Bit เบื้องต้น
- ๔.๖ ให้เด็กและเยาวชนสร้างโครงงานอย่างง่ายผ่านการเขียน Code โปรแกรมและใช้งานบอร์ด Micro Bit
- ๔.๗ จัดการฝึกอบรมให้ความรู้เรื่อง การเรียนรู้เพื่อที่จะเรียนรู้เป็น (Constructionism) ในด้านต่างๆดังนี้

๑. Meaningful Project โครงการที่สร้างมีความหมายต่อผู้เรียน
 ๒. Connect มีสติ รู้ทันตนเอง เป็นกัลยาณมิตร และเชื่อมโยงการเรียนรู้
 ๓. Reflect พักทบทวน ประสพการณ์ ลองปรับเปลี่ยนใหม่
 ๔. Making & Debugging สร้างและเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้น
- ๔.๘ จัดกิจกรรมให้ใจและเต็มเต็ม ในการสร้างโครงงานอย่างง่ายของเด็กและเยาวชน

๕. การวัดและประเมินผล/เกณฑ์การประเมิน

ที่	ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์ในการประเมิน
๑	เด็กและเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการ Design Thinking	-ทำกิจกรรม User Need Statement -ทำต้นแบบ Prototype	ใบกิจกรรม ๔ ช่อง ๑. Like ๒. Dislike ๓. Think Dream ๔. Do	-แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนและหลังทำกิจกรรม -แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๒	เด็กและเยาวชนสามารถประยุกต์ใช้กระบวนการ Design Thinking สร้างโครงงานอย่างง่ายได้	สร้างโครงงานอย่างง่ายผ่านการเขียน Code โปรแกรมและใช้งานบอร์ด Micro Bit	-ฝึกการเขียน Code โปรแกรม Scratch เบื้องต้น - ฝึกการเขียน Code โปรแกรม micro:bit เบื้องต้น	-สร้าง Prototype ของโครงงาน -เขียน Code โปรแกรมและใช้งานบอร์ด Micro Bit -การนำเสนอโครงงาน ร้อยละ ๘๐-๑๐๐ /ดีมาก ร้อยละ ๕๐-๗๙ /ดี ร้อยละ ๐-๔๙ /ปรับปรุง

๖. ง บประมาณที่ใช้ ☐ ไม่ใช้งบประมาณ ☒ ใช้งบประมาณ จำนวน ๕,๐๐๐ บาท

๗. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เด็กและเยาวชนประยุกต์ใช้กระบวนการ Design Thinking ในสร้างโครงงานอย่างง่ายได้
๒. เด็กและเยาวชนมีทักษะการเรียนรู้เพื่อที่จะเรียนรู้เป็น (Constructionism)

ผู้รับผิดชอบกิจกรรม

ผู้เสนอกิจกรรม

ผู้เห็นชอบกิจกรรม

ลงชื่อ.....

(นางสาวขมิยพร พัดลม)

นักวิชาการอบรมและฝึกวิชาชีพปฏิบัติการ

ลงชื่อ.....

(นางสาวดวงฤดี ใจกระจ่าง)

นักวิชาการอบรมและฝึกวิชาชีพชำนาญการ

ลงชื่อ.....

นายนาครศักดิ์ ส่งศรีบุญสิทธิ์

ผู้อำนวยการศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๒