



การ D.I.Y สำหรับเยาวชน

D.I.Y For Youth

ปิยวรรณ ชาวพุ่ม¹ ศิริยา ศิริสมบัติ² อามาลีนา อานัน³

Piyawan Khawpum¹, Siriya Sirisombat² and Armaleena aran³

¹สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 0895959518
piyawan.a@pkru.ac.th

²สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ /มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 0655080862
s6111173107@pkru.ac.th

³สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ /มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 0887890332
s6111173110@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาอุปกรณ์และกระบวนการสอนการ D.I.Y สำหรับเยาวชน (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการ D.I.Y สำหรับเยาวชน ประชากรที่ใช้ในครั้งนี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับการ D.I.Y สำหรับเยาวชน แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้ ตอนที่ 1. แบบสอบถามระดับความพึงพอใจด้านต่างๆ ตอนที่ 2. ข้อเสนอแนะ ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกข้อโดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงลำดับแรกคือ ความรู้ที่ได้รับจากการทำD.I.Y กับ โบว์ผูกผม และกระเป๋า รองลงมาคือ ความรู้จากการจัดนิทรรศการ D.I.Y ที่เกี่ยวข้อง และ ศึกษาอุปกรณ์และกระบวนการสอนการ DIY. เป็นลำดับสุดท้าย กิจกรรมที่จัดส่งผลให้เยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสามารถต่อยอดได้ในอนาคต

คำสำคัญ: เยาวชน, D.I.Y, บริการห้องสมุดสำหรับผู้ใช้เฉพาะ และบริการห้องสมุด

Abstract

The objectives of this study are (1) to study the equipment and process of teaching D.I.Y for youths. (2) To study the satisfaction in D.I.Y for youth, the population used in this time was Grade 4 students Demonstration school of Phuket Rajabhat University, 15 students. The instrument used was a questionnaire about D.I.Y for youth, divided into 2 parts as follows: Part 1. Questionnaire on various aspects of satisfaction; Part 2. Suggestions. The youth had a high level of overall satisfaction. When considering each aspect, it was found that Most of them had a high level of satisfaction on all items. Knowledge gained from making D.I.Y hairpins, hair bows and bags, followed by knowledge from related D.I.Y exhibitions and learning about DIY tools and teaching process. The youths spend their free time and able to apply in the future career.

Keyword: Youth, D.I.Y, library services for specific users and Library Services



1. บทนำ

การ D.I.Y สำหรับเยาวชน เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการห้องสมุดสำหรับผู้ใช้เฉพาะ สำหรับเยาวชน ซึ่งเป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ออนไลน์) โดยปกติลักษณะนิสัยของเยาวชนจะเริ่มแสดงออกถึงสิ่งตนเองชอบ สิ่งที่ตนเองถนัด ซึ่งจะแสดงถึงความเป็นตัวตนของเขาที่โดดเด่น ประกอบด้วยปัจจุบันสภาพสังคมไทยมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านวิทยาศาสตร์ ด้านเทคโนโลยี และด้านการสื่อสาร ได้เข้ามามีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตของเยาวชน ซึ่งมีผลกระทบต่อสภาพทางด้านร่างกายและจิตใจเพราะต้องมีการแข่งขันกันสูง ทั้งด้านการศึกษา เศรษฐกิจ ตลอดจนในการดำรงชีวิตประจำวัน มีความสับสนในการรับและเลือกใช้ค่านิยม ขาดจิตสำนึกที่ดี ขาดการควบคุมตนเอง รวมทั้งขาดจิตสำนึกในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติ การเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ทำให้บุคคลต้องพยายามปรับตัวเพื่อให้ดำรงอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างราบรื่น และมีความสุข หากบุคคลไม่สามารถปรับตัวได้ก็ จะทำให้เกิดความคับข้องใจ และวิตกกังวล อีกทั้งปัจจุบันเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ไปกับสื่อสังคมออนไลน์ จะใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 86.2 เฉลี่ยวันละ 8-10 ชั่วโมง (ผลสำรวจการใช้ ICT ของเด็ก และเยาวชน พ.ศ. 2561, ออนไลน์) ซึ่งหากปล่อยไว้เป็นเวลานานก็จะก่อให้เกิดปัญหาที่รุนแรงได้ เช่น ปัญหาโรคจิต โรคประสาท โรคเครียด และ ปัญหาอาชญากรรม เป็นต้น และผลักดันให้เยาวชนแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ติดสื่อสังคมออนไลน์ ติดสารเสพติด ทะเลาะวิวาท ลักขโมย เบี่ยงเบนทางเพศ ฆ่าตัวตาย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2548)

ในสภาพสังคมปัจจุบันที่เป็นสังคมแห่งเทคโนโลยี และความสะดวกสบายกับทุกอย่างได้มาจากการกดปุ่ม ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่มีค่านิยมรักความสะดวกสบาย ไม่ทำอะไรด้วยตนเอง ใช้เงินซื้อทุกอย่าง ทำให้ขาดทักษะชีวิต และมีความเป็นวัตถุนิยมสูงด้วยเหตุนี้ ผู้จัดเลือกเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ คือ การ D.I.Y สำหรับเยาวชน โดยมีเยาวชนสนใจเข้าร่วมจำนวน 15 คน ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ รวมทั้งการคิดวิธีการต่าง ๆ ด้วยตนเอง และสามารถใช้งานได้จริงประโยชน์ของการ D.I.Y สำหรับเยาวชน คือ 1. เป็นใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ 2. เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง 3. มีความคิดสร้างสรรค์มีกระบวนการคิด 4. มีคุณค่าทางจิตใจมากมอบให้ผู้อื่น 5. ช่วยลดโลกร้อนประหยัดการใช้ทรัพยากรหรือนำของเหลือใช้กลับมาใช้ 6. เป็นรายได้เสริมเพราะเมื่อทำจนชำนาญสวยงามก็สามารถสร้างงานสร้างอาชีพได้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการ DIY ซึ่งจะมีประโยชน์ เมื่อสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาได้สำเร็จแล้ว ทำให้เกิดความภาคภูมิใจกับผลงานที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นมาด้วยตนเอง เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถนำไปมอบเป็นของขวัญให้แก่ผู้อื่น ทำให้คนที่ได้รับเกิดความประทับใจ เรียกว่ามีคุณค่าทางจิตใจ หากผลงานออกมาดีหรือสวยก็สามารถสร้างเสริมรายได้ให้อีกทางหนึ่ง เรียกว่านอกจากใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แล้วยังได้เงินมาใช้จ่ายในชีวิตประจำวันอีก ซึ่งตามแนวทางของการ D.I.Y สำหรับเยาวชนนั้น เยาวชนจะลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองเป็นหลัก ตามความชอบและความสนใจจึงจะสามารถพัฒนาศักยภาพรวม ทั้งเสริมสร้างคุณลักษณะและค่านิยมที่พึงประสงค์ให้กับเยาวชน

การตระหนักถึงการรักษโลก ลดการสร้างขยะด้วยแนวคิด 3R ลดใช้ นำกลับมาใช้ซ้ำ และรีไซเคิลการใช้หลักการ 3Rs หรือ 3ข : **Reduce** (ใช้น้อย) **Reuse** (ใช้ซ้ำ) และ **Recycle** (นำกลับมาใช้ใหม่) จะส่งผลถึงขั้นตอนการกำจัดขยะปลายทาง ช่วยให้การกำจัดขยะง่ายขึ้น และลดต้นทุนการกำจัดขยะลง **R : Reduce** คือ การลดการใช้ การบริโภคทรัพยากรที่ไม่จำเป็นลง ลองมาสำรวจกันว่า จะลดการบริโภคที่ไม่จำเป็นก็สามารถเก็บทรัพยากรด้านพลังงานไว้ใช้ได้นานขึ้น ประหยัดพลังงานและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอีกด้วย **R : Reuse** คือ การใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่าที่สุด โดยการนำสิ่งของเครื่องใช้มาใช้ซ้ำ ซึ่งบางอย่างอาจใช้ซ้ำได้หลาย ๆ ครั้ง เช่น การนำชุดทำงานเก่าที่ยังอยู่ในสภาพดีมาใส่เล่นหรือใส่สอนอยู่บ้านหรือนำไปบริจาค แทนที่จะทิ้งไปโดยเปล่าประโยชน์ ลดการใช้พลังงานพลังงานแล้วยังช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมและยังได้ของจากการประดิษฐ์ไว้ใช้งาน **R : Recycle** คือ การนำหรือเลือกใช้ทรัพยากรที่สามารถนำกลับมา รีไซเคิล หรือนำกลับมาใช้ใหม่ เพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งของเหลือใช้ และเห็นแนวทางการประยุกต์ใช้ของเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งจะเป็นการลดจำนวนขยะลงได้อีกด้วย เพื่อสนับสนุนการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยการหันมาประดิษฐ์สิ่งของที่ทำเองได้ เพื่อเป็นแหล่งรวบรวม **Idea** ดีๆ



และรูปสวยๆ ให้ผู้คนที่สามารถได้เข้าถึงได้ (Green Network, ออนไลน์) โดยง่าย เพื่อเป็นแหล่งแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำผลิตภัณฑ์การ D.I.Y สำหรับเยาวชนที่น่าสนใจ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ส่งผลให้ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน โดยเล็งเห็นว่ากิจกรรมการ D.I.Y สำหรับเยาวชน ช่วยส่งเสริมจินตนาการและการเรียนรู้ของเยาวชน โดยได้ใช้กรณีศึกษาในรายวิชาบริการห้องสมุดสำหรับกลุ่มผู้ใช้เฉพาะสาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

นิยามศัพท์ของ D.I.Y. (Do It Yourself) หมายถึง การนำสิ่งของที่มีอยู่มาประดิษฐ์ ประยุกต์ เพื่อให้เกิดงานชิ้นใหม่ที่ความสวยงามและนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้จริง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอุปกรณ์และกระบวนการสอนการ D.I.Y สำหรับเยาวชน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการ D.I.Y สำหรับเยาวชน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการจัดครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับเยาวชน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏภูเก็ต จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำครั้งนี้ คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจในการ D.I.Y สำหรับเยาวชน แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามระดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

ทั้งนี้ผู้จัดได้วิเคราะห์หาค่าความพึงพอใจของแบบสอบถามด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสถิติที่ใช้มีดังนี้ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation—SD)

เริ่มจากการติดต่อไปยังฝ่ายมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เพื่อขอจัดทำกิจกรรม จากนั้นจัดทำบันทึกข้อความไปยังหน่วยงานเพื่อขออนุญาตโครงการ การทำโปสเตอร์เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้คนที่ได้เข้าร่วมเกิดความสนใจในการร่วม และการจัดทำ Infographic เกี่ยวกับอุปกรณ์ วิธีทำ ขั้นตอนในการ D.I.Y กับแก้ว ใบบัว ผูกผม และกระเป๋าผ้า และ การทำ QR code ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และสื่อดิจิทัล และจัดหาทรัพยากร ยืมหนังสือจากห้องสมุด ที่เกี่ยวข้องกับการประดิษฐ์ของใช้ต่าง ๆ หรือการประดิษฐ์ของตกแต่ง ไปจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ความรู้แก่เยาวชน

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง การ D.I.Y สำหรับเยาวชน เวลา 3 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะ การจัดการทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะ การแสวงหาความรู้ มีคุณธรรมและลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

- ใช้วัสดุอุปกรณ์ และเครื่องมือในการทำงานอย่างเหมาะสมกับงานและประหยัด
- เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและประดิษฐ์สิ่งของใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิตสังคม สิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน



- บอกประโยชน์ของสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน
- ประดิษฐ์ของเล่นของใช้ อย่างง่าย โดยกำหนดปัญหาหรือความต้องการรวบรวมข้อมูล ออกแบบ โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 2 มิติ ลงมือประดิษฐ์ และประเมินผล
- นำความรู้เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือที่ถูกวิธีไปประยุกต์ใช้ในการประดิษฐ์ของใช้อย่างง่าย
- มีความคิดสร้างสรรค์อย่างน้อย 1 ลักษณะ ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ
- เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด ได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิต อย่างมีคุณภาพ
- ระบุทรัพยากรที่นำมาผลิตสินค้าและบริการที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. สารสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุเหลือใช้ ควรใช้วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือในการทำงานอย่างเหมาะสม โดยนำความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์ขึ้นแปลกใหม่ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรมและลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อช่วยเพิ่มคุณค่าผลงานและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นำความรู้เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือที่ถูกวิธีไปประยุกต์ใช้ในการประดิษฐ์ (K)
- 3.2 เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือที่เหมาะสมกับงานและประหยัด (P)
- 3.3 ออกแบบและประดิษฐ์ของใช้ อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ (P)
- 3.4 เห็นประโยชน์ คุณค่าของวัสดุเหลือใช้ต่อการประดิษฐ์เป็นของใช้ (A)
- 3.5 วิเคราะห์คุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่อย่างพอเพียงได้ (P)

4. สารการเรียนรู้

4.1 การทำงานแต่ละอย่างต้องรู้จักใช้เครื่องมือและวิธีการทำงานให้สอดคล้องกับลักษณะของงานจึงจะช่วยให้การทำงานนั้นประหยัดค่าใช้จ่าย เวลา รวมทั้งแรงงานผู้ปฏิบัติจึงควรออกแบบวิธีการทำงานแต่ละอย่างโดยการเลือกใช้เครื่องมือจัดลำดับวิธีการขั้นตอนให้เหมาะสมกับงาน

4.2 ปัญหา หรือความต้องการของตนเอง แก้ไขด้วยการรวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง ๒ มิติ และขั้นตอนในการประดิษฐ์

4.3 ความรู้ที่เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือที่ถูกวิธีจะช่วยให้การประดิษฐ์ของใช้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4.4 ความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ของใช้ที่ประดิษฐ์ขึ้นแปลกใหม่และเพิ่มคุณค่า

5. สมรรถนะสำคัญ

- 5.1 ความสามารถในการคิด
- 5.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 อยู่อย่างพอเพียง
- 6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- 7.1 ภาระงาน ออกแบบของใช้
- 7.2 ชิ้นงาน
 1. ผลงานสิ่งประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุเหลือใช้ 1 ชิ้นงาน
 2. ผังความคิด “ประโยชน์ที่ได้จากวัสดุเหลือใช้”



3. จัดทำอินโฟกราฟิกขั้นตอนการประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุเหลือใช้

8. กระบวนการจัดการเรียนรู้

8.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

8.2 ชื่นกิจกรรม

8.3 ชื่นสรุป

9. สื่อและแหล่งเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

- วัสดุเหลือใช้

- ตัวอย่างงาน

9.2 แหล่งเรียนรู้

- มุมนิทรรศการ

10. การวัดและประเมินผล

- ใช้แบบสอบถามในการประเมินผล



ภาพ 1 : โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

วัสดุอุปกรณ์ในการ D.I.Y สำหรับเยาวชน ได้แก่ กรรไกร ปืนกาว เศษผ้า ตัวกิ๊พ และ ของตกแต่งกิ๊พ ขั้นตอนวิธีการทำกิ๊พโบว์ 1.ตัดผ้าแยกสองชิ้น ชิ้นแรกตัดเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ชิ้นที่สองตัดเป็นเส้นยาวๆ 2.พับผ้าครึ่งตามแนวนอนแล้วติดกาว 3.นำผืนที่เป็นสี่เหลี่ยมพับปลายแต่ละด้านเข้าหากันจากนั้นติดกาว 4.นำผ้าเส้นยาวมาพับครึ่งเหมือนผ้าชิ้นใหม่ 5.หยิบผ้าชิ้นใหญ่มาจับจีบตรงกลาง 6.หยอดกาวลงไปตรงกลางจีบเป็นโบว์ 7.พับผ้าเส้นยาวไว้เพื่อปิดรอยที่ลงกาวและติดกาวปิดท้าย 8.ขั้นสุดท้ายนำกิ๊พมาติดตกแต่งให้เรียบร้อยให้สวยงาม

วัสดุอุปกรณ์ในการทำกระเป๋าผ้า ได้แก่ เสื้อยืดที่ไม่ใช่แล้ว กรรไกร ของตกแต่ง และปืนกาว ขั้นตอนวิธีการทำกระเป๋าผ้า 1.นำเสื้อยืดที่ไม่ใช่แล้ว นำมาตัดตรงแขน และตรงส่วนคอ 2.ตัดส่วนชายเสื้อให้เป็นริ้วๆ ขนาดเท่ากัน 3.วางของตกแต่งลูกปัด ตกแต่งเสื้อผ้า และติดกาวให้เรียบร้อย 4.จากนั้นตกแต่งให้สวยงาม



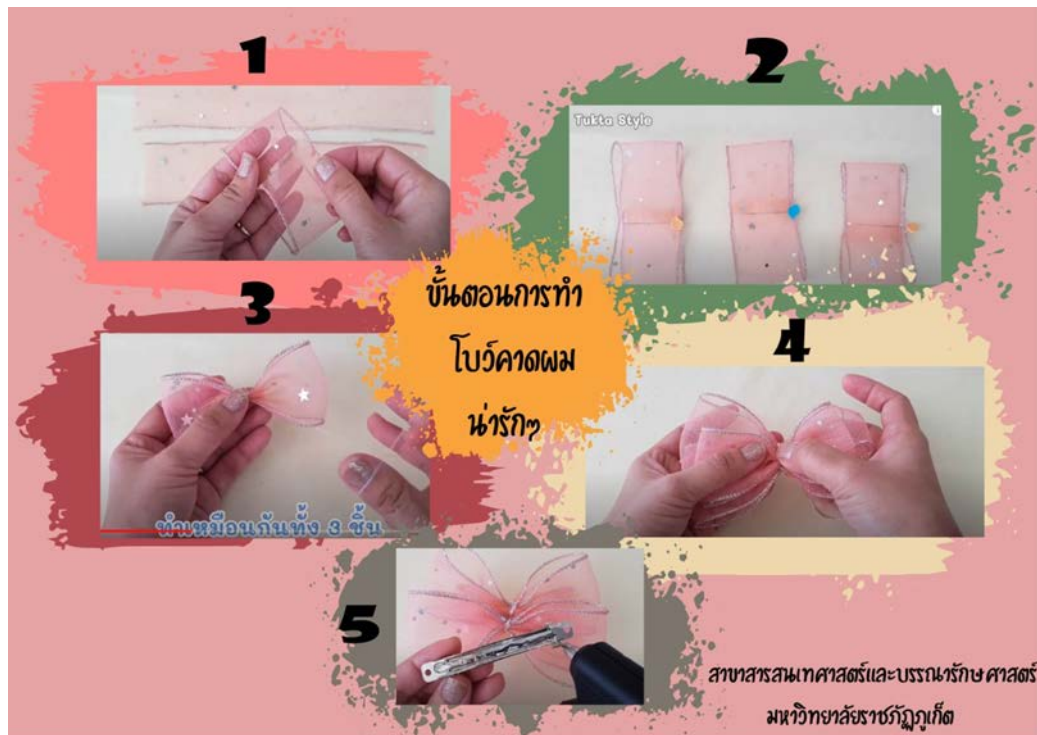
ภาพ 2 : รายละเอียดขั้นตอนการทำโบว์



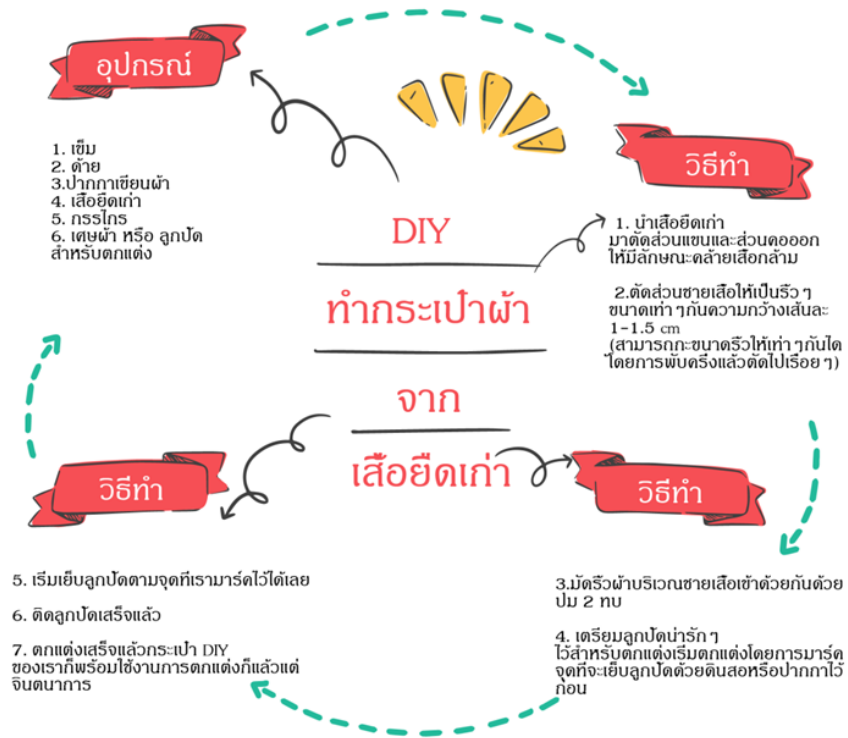
ภาพ 3 : วิธีทำก็พืดผมรูปโบว์ในรูปแบบรูปภาพ



ภาพ 4 : การอธิบาย ขั้นตอนการทำโบว์คาดผม

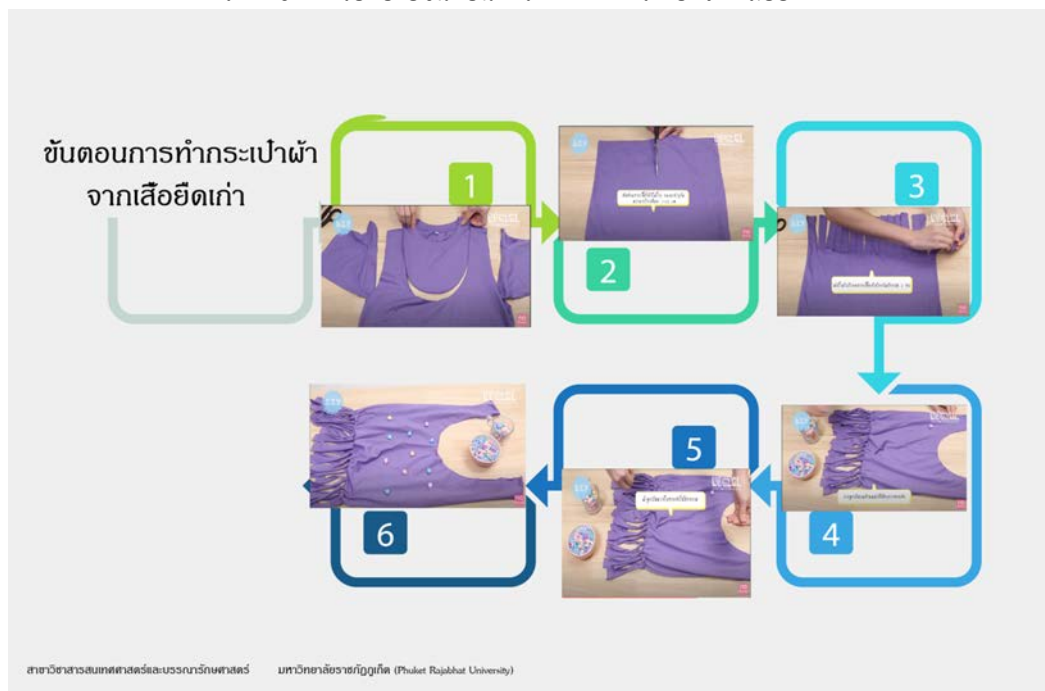


ภาพ 5 : ขั้นตอนการทำโบว์คาดผม ในรูปแบบรูปภาพ



สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (Phuket Rajabhat University)

ภาพ 6 : การอธิบายขั้นตอนการ D.I.Y ทำกระเป๋าจากเสื่อยืดเก่า



ภาพ 7 : ขั้นตอนการทำกระเป๋าจากเสื่อยืดเก่าในรูปแบบรูปภาพ



ภาพ 8 : QR code สื่ออิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัล



ภาพ 9 : มุมนิทรรศการ ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการ D.I.Y



ภาพ 10 : การ D.I.Y สำหรับเยาวชน



ภาพ 11 : เยาวชนกับผลงาน D.I.Y



ภาพ 12 : เยาวชนกับผลงาน D.I.Y



4. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

บริการห้องสมุดสำหรับผู้ใช้เฉพาะสำหรับเยาวชนการ D.I.Y กระเป๋าผ้า ผู้จัดทำได้นำเสนอในรูปแบบตาราง ทั้งนี้ผู้จัดทำวิเคราะห์หาค่าความพึงพอใจของแบบสอบถามด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับสถิติที่ใช้มีดังนี้ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation—SD)

ระดับความพึงพอใจด้านต่างๆ	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	SD	ความหมาย
ความรู้จากการจัดนิทรรศการ D.I.Y ที่เกี่ยวข้อง	4.82	.37	มาก
อุปกรณ์และกระบวนการสอนการ D.I.Y	4.63	.39	มาก
ความรู้ที่ได้รับจากการทำ D.I.Y	4.87	.36	มาก
ความพึงพอใจของภาพรวม	4.77	.48	มาก

จากตารางพบว่า เยาวชนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.77$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงลำดับแรก คือ ความรู้ที่ได้รับจากการทำ D.I.Y ($\bar{X}=4.87$) รองลงมาคือ ความรู้จากการจัดนิทรรศการ D.I.Y ที่เกี่ยวข้อง ($\bar{X}=4.82$) และ อุปกรณ์และกระบวนการสอนการ D.I.Y เป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X}=4.63$)

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอุปกรณ์และกระบวนการสอนการ D.I.Y สำหรับเยาวชน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการ D.I.Y สำหรับเยาวชน

ประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม เกี่ยวกับบริการห้องสมุดสำหรับผู้ใช้เฉพาะสำหรับเยาวชน D.I.Y กیب เก่า โบว์ผูกผม และกระเป๋าผ้า แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้ ตอนที่ 1. แบบสอบถามระดับความพึงพอใจด้านต่างๆ ตอนที่ 2. ข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับสถิติที่ใช้มีดังนี้ คือค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation -- SD)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง D.I.Y สำหรับผู้ใช้เฉพาะสำหรับเยาวชน ซึ่งได้ผลสรุปและอภิปรายผล พร้อมข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์

เยาวชนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($\bar{X}=4.77$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงลำดับแรก คือ ความรู้ที่ได้รับจากการทำ D.I.Y ($\bar{X}=4.87$) รองลงมาคือ ความรู้จากการจัดนิทรรศการ D.I.Y ที่เกี่ยวข้อง ($\bar{X}=4.82$) และอุปกรณ์และกระบวนการสอนการ D.I.Y เป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X}=4.63$)

จากผลสรุป พบว่า ความรู้ที่ได้รับจากการ D.I.Y สำหรับเยาวชน สามารถนำไปต่อยอดและประกอบอาชีพได้ โดยการจัดส่งเสริมการเรียนรู้ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม จากผลการสำรวจความพึงพอใจของเยาวชน ซึ่งเยาวชนมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ การจัดของคณะทำงานพัฒนาห้องสมุดสีเขียวเพื่อการเรียนรู้และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของชุมชน (2560) ได้มีมาตรการประหยัดพลังงานและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การบริหารจัดการที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และให้บริการความรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม เป็นสิ่งสำคัญในปัจจุบัน เนื่องจากการตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม บ่อเกิดของกิจกรรมรักษ์โลก ที่ทำง่าย ทำได้ที่บ้าน ได้แก่คัด



แยกขยะ เพื่อนำไปทิ้งหรือรีไซเคิลใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับการ D.I.Y. สำหรับเยาวชน มีการปลูกฝังให้เยาวชนรักษารักษ์สิ่งแวดล้อม และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ความพึงพอใจของเยาวชนที่ได้รับความรู้การจัดนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง และกระบวนการสอนการ D.I.Y. วิธีการสาธิตเป็นการอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้เด็กมีความคิดจากการสาธิตและนำไปต่อยอดการ D.I.Y. ของตนเอง การสาธิตเป็นอีกทางหนึ่งในการเป็นตัวอย่างให้แก่เยาวชน เกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดจินตนาการ การสาธิตขั้นตอนการทำช่วยให้เยาวชนเกิดความเข้าใจมากขึ้น และการจัดทำ Infographic โดยประกอบด้วยรายละเอียดขั้นตอนการทำ พร้อมกับรูปภาพขั้นตอนการทำ ส่งผลทำให้เยาวชนสามารถทำตามได้

5. ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำไปใช้เพื่อการพัฒนากิจกรรมในด้านต่างๆ สำหรับเยาวชน เช่น การทำอาหาร, การทำน้าปั่นเพื่อสุขภาพ และการ DIY ในรูปแบบอื่นๆ
2. การจัดทำสื่อในรูปแบบออนไลน์ เพื่อเป็นเครื่องมือในการอธิบายวิธีการทำการ D.I.Y สำหรับเยาวชน กิจกรรมที่จะนำเสนอผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์

บรรณานุกรม

- เจนจิรา ชันแก้ว. (2559). การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนของกระเป๋าเศษผ้าประดิษฐ์ กลุ่มประดิษฐ์เศษ ผ้า บ้านบวกเปา ตำบลหนองแห้ง อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่. สืบค้นเมื่อ 2564, 12 พฤษภาคม. จาก การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนของกระเป๋าเศษผ้าประดิษฐ์ กลุ่มประดิษฐ์เศษผ้า บ้านบวกเปา ตำบลหนองแห้ง อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ |FEU Academic Review (tci-thaijo.org)
- ปานเนตร ปางพุฒิพงศ์. (2560). เล่นสมาร์ตโฟนหนัก ทำเด็กสายตาสั้น Thaihealth.or.th สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). Thaihealth.or.th. สืบค้นเมื่อ 2563, 7 ตุลาคม. จาก <http://www.thaihealth.or.th/Content/35210-เล่นสมาร์ตโฟนหนักทำเด็กสายตาสั้น.html>
- ภุขพงศ์ โนดโรสง. (2560). สำนักงานสถิติฯเผยการใช้ ICTของเด็กและเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 2563, 7 ตุลาคม. จาก www.nso.go.th
- ศศิธร วิศพันธุ์. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้าทอเกาะยอโดยใช้เทคนิคควิลท์. สืบค้นเมื่อ 2564, 12 พฤษภาคม. จาก การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้าทอเกาะยอโดยใช้เทคนิคควิลท์ | Art and Architecture Journal Naresuan University (tci-thaijo.org)
- สำนักงานแห่งชาติ. (2555). สํารวจข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 2563, 7 ตุลาคม. จาก <https://statstd.nso.go.th/definition/projectdetail.aspx?periodId=46&defprodefId=548>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). เยาวชน...คนกลุ่มเสี่ยง. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2564 จาก <http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/บริการสถิติ%20บทความเด่น/ดูทั้งหมด/เยาวชนคนกลุ่มเสี่ยง.aspx>
- อรรธรณ ชัยวงษ์วิบูลย์. (2560). แนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าเครื่องเขียน TINTINTOYS. สืบค้นเมื่อ 2563, 7 ตุลาคม. จาก <https://archive.cm.mahidol.ac.th/bitstream/123456789/2307/1/TP%20MM.026%202560.pdf>
- Green Network. (2562). ลดการสร้างขยะด้วยแนวคิด 3R ลดใช้ นำกลับมาใช้ซ้ำ และรีไซเคิล สืบค้นเมื่อ 2563, 5 ตุลาคม. จาก ลดการสร้างขยะด้วยแนวคิด 3R ลดใช้ นำกลับมาใช้ซ้ำ และรีไซเคิล | Green Network (greennetworkthailand.com)




Krumam. (2562). *การจัดศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย*. สืบค้นเมื่อ 2563, 7 ตุลาคม. จาก
<https://www.youngciety.com/article/journal/arts-for-kids.html>.



ประวัติผู้วิจัย

๑. ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-นามสกุล	ปิยวรรณ ชาวพุ่ม	
ตำแหน่งปัจจุบัน	อาจารย์ประจำสาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์	
วัน เดือน ปี เกิด	๙ ธันวาคม ๒๕๒๙	
ที่อยู่ปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ตำบลรัษฎา อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี	
	๘๓๐๐๐	
เบอร์โทรศัพท์	-	
เบอร์โทรสาร	-	
เบอร์โทรศัพท์มือถือ	๐๘๙-๕๕๕-๙๕๑๘	

๒. ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ.ที่จบ	วุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สถาบันที่จบ
๒๕๕๑	ศิลปศาสตรบัณฑิต	บรรณารักษศาสตร์ และ สารสนเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยทักษิณ เกียรตินิยมอันดับ ๒
๒๕๕๗	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	บรรณารักษศาสตร์ และ สารสนเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยรามคำแหง

๓. ประวัติการทำงาน

ช่วงปี พ.ศ.	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
๒๕๕๒-๒๕๕๙	บรรณารักษ์ดูแลระบบห้องสมุดอัตโนมัติ VTLS	บริษัท บิ๊กโปรโมชัน แอนด์ เซอร์วิส จำกัด
๒๕๕๙- ปัจจุบัน	อาจารย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

๔. ผลงานด้านการวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว

ปิยวรรณ ชาวพุ่ม, ศุภลักษณ์ สันติกยาวกุล และส่งเสริม ธรรมนิพัทธ์กุล. (๒๕๕๙). ความพึงพอใจของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีต่องานบริการสารสนเทศเพื่อการค้นคว้าและวิจัย หอสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ครั้งที่ ๘ การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมอย่างยั่งยืนสู่โลกาภิวัตน์ วันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๕๙. (หน้า ๑๒๐๗-๑๒๑๖) ภูเก็ต: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

ปิยวรรณ ชาวพุ่ม และเพียงจิต ดันติจรัสโรดม. (๒๕๖๒). การศึกษาสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจของ อาชีพชาวนา กรณีศึกษา: ชาวนาบ้านพงษ์ศรี หมู่ที่ ๖ ตำบลคลองขนาк อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัด อ่างทอง ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ครั้งที่ ๑๑:๒๕๖๑ “การบูรณาการ ภูมิปัญญาสู่นวัตกรรมและการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”. (หน้า ๘๒๓-๘๓๙. ภูเก็ต: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.



- ปิยวรรณ ขาวพุ่ม. (๒๕๖๒). การจัดเก็บและค้นคืนสารสนเทศกับการบริการวิชาการแก่สังคมของสาขาวิชา
สารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ PULINET ครั้งที่ ๙:
Together we share วันที่ ๙- มกราคม ๒๕๖๒. (หน้า ๒-๖๔๐ ถึง ๒-๖๕๐). ชลบุรี: สำนักหอสมุด
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปิยวรรณ ขาวพุ่ม. (๒๕๖๒). เทคนิคการเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชนอย่างสร้างสรรค์. ในการ
ประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตครั้งที่ ๑๒ การวิจัยสหวิทยาการบนพื้นฐานยุค
๕.๐ วันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๒. (หน้า๙๐๗-๙๑๖. ภูเก็ต: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏ
ภูเก็ต.
- ปิยวรรณ ขาวพุ่ม, เพียงจิต ตันติจรัสโรตม และ กิตติศักดิ์ เปียยก. (๒๕๖๒) มาตรการปราบปรามและกำหนด
โทษทางอาญาผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดตามพระราชบัญญัติมาตรการปราบปรามผู้กระทำความผิด
เกี่ยวกับยาเสพติด พ.ศ.๒๕๓๔ ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ ๑๒:
๒๕๖๒ “การวิจัยสหวิทยาการบนพื้นฐานยุค ๕.๐” วันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๒. หน้า ๙๓๐-๙๔๐. ภูเก็ต:
สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- ปิยวรรณ ขาวพุ่ม, สุนิสา ภักดี และ อารียา ผลส่ง. (๒๕๖๓). ความพึงพอใจในกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์จากใบไม้
กรณีศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัย ราชภัฏภูเก็ต ใน การประชุมทางวิชาการระดับปริญญาตรีด้าน
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ระดับชาติ ครั้งที่ ๕ (The ๕th National Undergraduate
Conference on Humanities and Social Sciences) ในวันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๓. (หน้า ๕๙๐-๖๐๓). สงขลา:
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ปิยวรรณ ขาวพุ่ม, ราชรถ ปัญญาบุญ, พรพิมล เตียมวัง, ปิยะกานต์ หนูประกอบ และวาสนา ศรีนวลโย. (๒๕๖๔).
เอกสารประกอบการสอนรายวิชาพลเมืองไทยในสังคมพลวัต. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- ปิยวรรณ ขาวพุ่ม, อนุสชาว่า กูดาคี และเพราพรรณ ปุสสะ(๒๕๖๔). ขนมผู้รักสร้างอาชีพสำหรับผู้พิการ Pook-Rak
Dessert for the Disabled, Apply in the Future Career วารสารวิทยาสารสนเทศและเทคโนโลยี ปีที่ ๒
ฉบับที่ ๑ มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๔.
- ปิยวรรณ ขาวพุ่ม และปรีดี ปลื้มสำราญกิจ. (๒๕๖๔). Clubhouse แอปพลิเคชันมาแรงแห่งทศวรรษ, นิตยสารยูท
โกษ Yutthagos Magazibe ปีที่ ๑๒๙ ฉบับที่ ๓ เมษายน - มิถุนายน ๒๕๖๔.



ประวัติผู้วิจัย

๑. ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-นามสกุล

ศิริยา ศิริสมบัติ

ตำแหน่งปัจจุบัน

นักศึกษาศาखाวิชาสารสนเทศศาสตร์

/วัน เดือน ปี เกิด

๒๒ มีนาคม ๒๕๔๑



ที่อยู่ปัจจุบัน

๖๐/๙ หมู่ ๗ ถนนศรีเสนา ตำบลรัชฎา อำเภอเมือง ภูเก็ต

๘๓๐๐๐

เบอร์โทรศัพท์

-

เบอร์โทรสาร

-

เบอร์โทรศัพท์มือถือ

๐๖๕๕๐๘๐๘๖๒

๒. ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ.ที่ศึกษา	วุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สถาบันที่จบ
๒๕๖๑-ปัจจุบัน	-	สารสนเทศศาสตร์ และ บรรณารักษศาสตร์	-

๓. ประวัติการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ช่วงเดือนการฝึกงาน	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
พฤศจิกายน-มีนาคม ๒๕๖๔	นักศึกษา	ห้องสมุดเฉลิมพระเกียรติ ๕๐ พรรษา ศูนย์รวมใจออสตรี-ภูเก็ต



ประวัติผู้วิจัย

๑. ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-นามสกุล อามาลีนา อานัน
ตำแหน่งปัจจุบัน นักศึกษาระดับปริญญาตรี
วัน เดือน ปี เกิด ๒๐ ธันวาคม ๒๕๔๒



ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ ๑๕ ม.๔ ต.ปากน้ำ อ.ละงู จ.สตูล
..... ๙๑๑๑๐
เบอร์โทรศัพท์ -
เบอร์โทรสาร -
เบอร์โทรศัพท์มือถือ ๐๘๘-๗๘๙-๐๓๓๒

๒. ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ.ที่ศึกษา	วุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	สถาบันที่จบ
๒๕๖๑-ปัจจุบัน	-	ศาสตราจารย์และ บรรณารักษศาสตร์	-

๓. ประวัติการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ช่วงเดือนการฝึกงาน	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
พฤศจิกายน-มีนาคม ๒๕๖๔	นักศึกษา	ห้องสมุดประชาชนจังหวัดสตูล