



JIP.15

Project Proposal

Proposal prepared by: Miss Waraporn Poonsawat Position: Teacher
Miss Jhed Qulano Manuel Position: Teacher

Department: Satit Piboonbumpen Demonstration School, Burapha University

Institute: Faculty of Education

Project's Name: English Day Camp at Ripley's Believe It or Not! Grade 5

Consistent with the standard of basic education and strategy:

มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐานที่ ๑ คุณภาพของผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ ๑.๑.๒ มีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรสถานศึกษา

มาตรฐานที่ ๓ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ตัวบ่งชี้ ๓.๒ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

แผนยุทธศาสตร์

เป้าประสงค์ที่ ๑ พัฒนาหลักสูตรและส่งเสริมผู้เรียนเป็นนวัตกรรมที่มีคุณภาพและมีทักษะชีวิตที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมั่นคงและปลอดภัย มีคุณธรรม และจริยธรรม

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างนวัตกรรม และส่งเสริมคุณลักษณะสำคัญของนวัตกรรม

กลยุทธ์ที่ ๓ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีคุณภาพมีทักษะชีวิตและรับผิดชอบต่อสังคม

Background/หลักการและเหตุผล

Ripley's Believe It or Not! Odditorium is a world-famous family-oriented walk through tourist attraction that originated in the U.S.A. The Odditorium is unique in its collection of oddities and it presents a careful balance between the strange, the shocking, and the beautiful. The Odditorium is suitable for both individual and group visits throughout the year. Ripley's Believe It or Not! Odditorium Thailand features over 10 individually themed galleries with over 350 fascinating real exhibits

ริพลีย์ เชื่อหรือไม่! เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงระดับโลกที่มีต้นกำเนิดในสหรัฐอเมริกา มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในด้านการรวบรวมสิ่งแปลกประหลาด และนำเสนอความสมดุลระหว่างความแปลก ความน่าตกใจ และความสวยงาม เหมาะสำหรับการเยี่ยมชมทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มตลอดทั้งปี และมีห้องจัดแสดงที่แยกตามธีมมากกว่า 10 ห้อง พร้อมด้วยนิทรรศการจริงที่น่าสนใจมากกว่า 350 ชิ้น เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรงจากสถานที่จริง กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะและเทคโนโลยี เรียนรู้การทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่ม

Objective/วัตถุประสงค์

1. Students learn from new experiences outside the classroom.

(เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรงจากสถานที่จริง)

2. To inspire creativity Art and Technology, teamwork learning through group activities.

(เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะและเทคโนโลยี เรียนรู้การทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่ม)

Target/กลุ่มเป้าหมาย

Representative of JIP students from Grade 5

Amount 140 students

Total 140 students

Project Proposal Planning/แผนปฏิบัติการของข้อเสนอโครงการ

No.	Activity	Month	May 2025				June 2025				July 2025			
		Week	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Project planning (Plan: P)													
	1. Writing project			←→										
2	(Activity) Operation (Do: D)													
	1. การวางแผนในการจัดกิจกรรม				←→									
	2. เตรียมเอกสารส่งโครงการและเตรียมอุปกรณ์ในแต่ละฐาน					←→								
	3. ติดต่อสถานที่และวิทยากร						←→							
	4. เตรียมเอกสารประเมินโครงการ							←→						
	5. ทำกิจกรรม ที่ Ripley's Believe It or Not! Pattaya									←→				
3	(Activity) Summary and evaluate the project													
	(Check: C)													
4	1. สรุปผลการดำเนินโครงการในระบบบริหารแผนยุทธศาสตร์												←→	
	(Activity) Implementation of item from check:													
	Implementation of proposed change in future project (Action: A)													
	1. ฝ่ายงบประมาณ นโยบายและแผน เสนอรายงานสรุปผลการดำเนินโครงการต่อผู้บริหาร												←→	

Project Duration/ระยะเวลาดำเนินการ

1 day on 24th July 2025

Location /สถานที่ดำเนินการ

Ripley's Believe It or Not! Pattaya

แนวทางการตรวจสอบและประเมินผลโครงการ

๑. การประเมินผลตัวชี้วัดตามมาตรฐานการศึกษา

รายการพิจารณา	ค่าเป้าหมาย	ระดับคุณภาพ	เครื่องมือการประเมินผล
มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา	๘๐	ยอดเยี่ยม	ผลงานนักเรียนจากการทำกิจกรรม
มีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรสถานศึกษา	๘๐	ยอดเยี่ยม	ผลงานนักเรียนจากการทำกิจกรรม
การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาและความหลากหลายของผู้เรียน	๘๐	ยอดเยี่ยม	๑. สำเนาโครงการที่ได้รับอนุมัติ ๒. ผลงานนักเรียนจากการทำกิจกรรม

๒. การประเมินผลตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมาย	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย	เครื่องมือการประเมินผล
นักเรียนเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมหรือทักษะชีวิต	นักเรียน	ร้อยละ	๓๐	๑. สำเนาโครงการ/กิจกรรมที่ได้รับอนุมัติ ๒. ใบลงทะเบียนนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ English Day Camp at Ripley's Believe It or Not! Grade 5

๓. การประเมินผลตัวชี้วัดวัตถุประสงค์โครงการ

วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัดวัตถุประสงค์	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย	เครื่องมือประเมินผล
1. Students learn from new experiences outside the classroom. (เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรงจากสถานที่จริง)	นักเรียนผ่านการเข้าร่วมโครงการ English Day Camp at Ripley's Believe It or Not! Grade 5	คน	๑๔๐	ใบลงทะเบียนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม/สมุดบันทึกกิจกรรม
2. To inspire creativity Art and Technology, teamwork learning through group activities. (เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะและเทคโนโลยี เรียนรู้การทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่ม)	นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ทางนวัตกรรมผ่านการทำกิจกรรม	คน	๑๔๐	ภาพถ่ายการทำกิจกรรมของนักเรียน

Project Outcomes/ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. Students learn from new experiences outside the classroom.
(นักเรียนเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรงจากสถานที่จริง)
2. Student inspire creativity Art and Technology, teamwork learning through group activities.
(นักเรียนกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะและเทคโนโลยี เรียนรู้การทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่ม)

Project proposal/ผู้รับผิดชอบโครงการ

Miss Waraporn Poonsawat

Miss Jhed Qulano Manuel