



## บันทึกข้อความ

✓ คําสั่ง: นว/ว  
กองกลยุทธ์และคุณภาพองค์กร  
เลขที่รับ 1561  
วันที่ 14 ธ.ค. 2569  
เวลา 14.36 น.

ส่วนงาน งานแผนและงบประมาณ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี โทร. 5403

ที่ อว 0604.9/ 7945

วันที่ 14 ส.ค. 2569

เรื่อง ส่งผลงานเข้าประกวดในโครงการ UBU KM FAIR 2026

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายแผนและพัฒนาคุณภาพองค์กร

ตามบันทึกข้อความที่ อว 0604.5/ว 1459 เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และคัดเลือกผลงานการพัฒนางาน/แนวปฏิบัติที่ดี/นวัตกรรม/R2R เพื่อเข้าร่วมนำเสนอในโครงการ UBU KM FAIR 2026 นั้น

คณะศิลปศาสตร์ขอส่งผลงานการพัฒนางาน/แนวปฏิบัติที่ดี/นวัตกรรม/R2R เพื่อเข้าร่วมการคัดเลือกและนำเสนอในโครงการ UBU KM FAIR 2026 จำนวน 2 ผลงาน แบ่งเป็นสายวิชาการ ดังนี้

### สายวิชาการ

#### 1.ประเภทผลงาน AI Hackathon เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

เรื่อง การพัฒนา Emo-Flood Online Game ด้วยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการเรียนรู้การรับมืออุทกภัย  
ตามกรอบ 2P2R

เจ้าของผลงาน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ

#### 2.ประเภทผลงาน การนำไปใช้ประโยชน์

เรื่อง ACTEA “Automated ChatGPT Thai-English Translation Assessor” : Active AI  
Assessment for Translation Performance

(แอดที : ระบบอัจฉริยะเชิงรุกเพื่อประเมินสมรรถนะการแปลไทย-อังกฤษแบบแอกทีฟ)

เจ้าของผลงาน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพงษ์ เพิ่มพูล

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลิมชัย วงศ์รักษ์)

คณบดีคณะศิลปศาสตร์

**รูปแบบการจัดสรุปผลการพัฒนางาน /แนวปฏิบัติที่ดี**  
**ชื่อผลงาน “การพัฒนา Emo-Flood Online Game ด้วยปัญญาประดิษฐ์**  
**เพื่อการเรียนรู้การรับมืออุทกภัยตามกรอบ 2P2R”**

**ประเภทผลงาน**

**สายวิชาการ**    โปรตระกูล

( ) นวัตกรรมการเรียนการสอน/Technology Enhanced Learning (TEL)

( / ) AI Hackathon เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

**สายสนับสนุน**    โปรตระกูล

( ) การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

( ) การพัฒนางาน/กระบวนการ/R2R

( ) การพัฒนางานห้องปฏิบัติการ

( ) AI Hackathon เพื่อการบริหารจัดการองค์กร/การให้บริการ

**ประเภทการนำไปใช้ประโยชน์**

( / ) นวัตกรรม

( ) R2R

( ) การพัฒนางาน/การลดขั้นตอน

**ชื่อเจ้าของผลงาน WeAct Boardgame Team**

1) ผศ.ดร.ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ หน่วยงาน คณะศิลปศาสตร์

2) ดร.สุรสม กฤษณะจุฑะ หน่วยงาน คณะศิลปศาสตร์

3) ดร.พัชรिता ปรีเปรม หน่วยงาน คณะศิลปประยุกต์และสถาปัตยกรรมศาสตร์

**1. บทคัดย่อ**

ผลงานนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบเกมออนไลน์จากการ์ด Emo-flood ซึ่งเป็นผลผลิตจากงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเล่าและประสบการณ์อุทกภัยในจังหวัดอุบลราชธานี โดยประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะ ChatGPT สนับสนุนการจัดหมวดหมู่เนื้อหาตามกรอบ 2P2R ได้แก่ การป้องกัน การเตรียมความพร้อม การเผชิญเหตุ และการฟื้นฟู ตลอดจนช่วยออกแบบรูปแบบการเล่นและพัฒนาเกมต้นแบบ กระบวนการดำเนินงานประกอบด้วย การแปลงการ์ดคำถาม-คำตอบเป็นไฟล์ดิจิทัล การจัดหมวดหมู่การ์ด และการทดลองพัฒนาเกมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ผลการดำเนินงานได้เกม 2 รูปแบบ ได้แก่ Emo-flood 2P2R Adventure เกมผจญภัยที่ให้ผู้เล่นเรียนรู้ผ่านภารกิจ การตอบคำถาม และการสะสมไอเทม และ Emo-flood Matching for Kid เกมจับคู่สำหรับผู้เรียนระดับเยาวชนบนเว็บไซต์ Wordwall จำนวน 4 ด้าน ผลงานดังกล่าวเป็นต้นแบบของการบูรณาการเรียนการสอน การบริการวิชาการ และงานวิจัย สามารถนำไปใช้ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสังคมและการออกแบบดิจิทัล และต่อยอดเข้าสู่แพลตฟอร์ม Lifelong Learning ของมหาวิทยาลัยอุบลราชธานีได้

**2. บทนำ**

จังหวัดอุบลราชธานีมีความสัมพันธ์กับสายน้ำและเผชิญสถานการณ์น้ำท่วมเป็นระยะ โดยเฉพาะชุมชนในพื้นที่ลุ่มต่ำและพื้นที่ริมแม่น้ำ น้ำท่วมจึงมิได้เป็นเพียงเหตุการณ์ทางธรรมชาติ แต่เป็นสถานการณ์ที่กระทบต่อการดำรงชีวิต การเดินทาง การศึกษา การประกอบอาชีพ สุขภาวะ และการดูแลสุขภาพที่มีความเปราะบางในครัวเรือน ผลกระทบดังกล่าวแตกต่างกันตามทำเลที่ตั้งของชุมชน ลักษณะที่อยู่อาศัย ทรัพยากรของครัวเรือน และความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลหรือความช่วยเหลือ บริบท

ของอุบลราชธานีจึงสะท้อนให้เห็นว่า การจัดการอุทกภัยจำเป็นต้องอาศัยทั้งความรู้ ประสบการณ์ การเตรียมพร้อม และความร่วมมือของคนในชุมชนอย่างต่อเนื่อง

อุทกภัยเป็นภัยพิบัติที่ส่งผลกระทบต่อชีวิต ทรัพย์สิน สุขภาพ การศึกษา อาชีพ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การลดความเสี่ยงจากอุทกภัยจึงต้องอาศัยการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งก่อนเกิดภัย ระหว่างเกิดภัย และหลังเกิดภัย อย่างไรก็ตาม การถ่ายทอดความรู้ด้วยการบรรยายหรือเอกสารเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถสร้างความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะเยาวชนและผู้เรียนทั่วไปที่คุ้นเคยกับสื่อดิจิทัล

การออกแบบเกมภัยพิบัติน้ำท่วมจากบริบทอุบลราชธานีจึงมีความสำคัญ เพราะช่วยแปลงประสบการณ์จริงและองค์ความรู้ของคนในพื้นที่ให้เป็นสถานการณ์จำลองที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผลของการตัดสินใจ ทดลองจัดลำดับการช่วยเหลือ เลือกวิธีเตรียมตัว และทบทวนแนวทางฟื้นฟูหลังน้ำลดภายในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เกมยังช่วยให้ความรู้ที่อาจดูซับซ้อนกลายเป็นกิจกรรมที่เห็นภาพ เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน จึงเหมาะสำหรับใช้สร้างความตระหนักและเสริมทักษะการรับมืออุทกภัยแก่เด็ก เยาวชน นักศึกษา และประชาชนในจังหวัดอุบลราชธานี รวมทั้งสามารถปรับใช้กับชุมชนอื่นที่มีบริบทความเสี่ยงใกล้เคียงกัน

คณะผู้พัฒนาจึงนำการ์ด Emo-flood ซึ่งพัฒนาจากองค์ความรู้และประสบการณ์อุทกภัยของประชาชนในจังหวัดอุบลราชธานี มาต่อยอดเป็นเกมออนไลน์ โดยใช้แนวคิด 2P2R เป็นโครงสร้างการเรียนรู้ และใช้ปัญญาประดิษฐ์สนับสนุนการจัดระบบเนื้อหาและออกแบบต้นแบบเกม เพื่อเปลี่ยนองค์ความรู้จากงานวิจัยให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่เข้าถึงง่าย สนุก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกคิด ตัดสินใจ และทบทวนวิธีรับมือภัยพิบัติ นวัตกรรมนี้จึงเชื่อมโยงการวิจัย การเรียนการสอน การบริการวิชาการ และการเรียนรู้ตลอดชีวิตเข้าด้วยกัน

### 3. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์จากการ์ด Emo-flood สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการรับมืออุทกภัยตามกรอบ 2P2R
- 2) เพื่อประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดหมวดหมู่เนื้อหา การออกแบบรูปแบบการเล่น และการพัฒนาเกมต้นแบบ
- 3) เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้เชิงรุกที่สามารถบูรณาการกับการเรียนการสอน การบริการวิชาการ การวิจัย และการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับเยาวชน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป

### 4. วิธีการ/เครื่องมือ

การพัฒนา Emo-Flood Online Game ใช้กระบวนการแปลงองค์ความรู้จากงานวิจัยและการ์ดเกมกายภาพไปสู่สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) กรอบการจัดการภัยพิบัติ 2P2R และปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดระบบเนื้อหา การออกแบบรูปแบบการเล่น และการพัฒนาเกมต้นแบบ ทั้งนี้ คณะผู้พัฒนาเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาในทุกขั้นตอน

#### 4.1 แนวคิดในการพัฒนาเกม

การพัฒนาเกมเริ่มต้นจากการนำการ์ด Emo-Flood ซึ่งเป็นผลผลิตจากโครงการวิจัยเรื่อง “การศึกษาเรื่องเล่าและประสบการณ์เกี่ยวกับผลกระทบอุทกภัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสู่ความสามารถในการรับมือภัยพิบัติอย่างยั่งยืนในจังหวัดอุบลราชธานี” (กนกวรรณ มะโนรมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, สุรสม กฤษณะจุฑะ และธวัช มณีผ่อง, 2564) ซึ่งออกแบบโดย ดร.สุรสม กฤษณะจุฑะและคณะ มาต่อยอดเป็นเกมออนไลน์

เนื้อหาของการ์ดพัฒนาจากเรื่องเล่า ประสบการณ์ และแนวทางรับมืออุทกภัยของประชาชนในจังหวัดอุบลราชธานี จึงสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องภัยพิบัติกับสถานการณ์จริงของชุมชน คณะผู้พัฒนาใช้กรอบ 2P2R เป็นโครงสร้างสำคัญในการจัดลำดับการเรียนรู้ ประกอบด้วย

Prevention — การป้องกัน การลดหรือป้องกันปัจจัยที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายจากอุทกภัย

Preparedness — การเตรียมความพร้อม การเตรียมคน ข้อมูล อุปกรณ์ และแผนรับมือก่อนเกิดเหตุ

Response — การเผชิญเหตุ การตัดสินใจ การช่วยเหลือ และการจัดการสถานการณ์ระหว่างเกิดอุทกภัย

Recovery — การฟื้นฟู การฟื้นฟูที่อยู่อาศัย อาชีพ สุขภาพ และการเข้าถึงสิทธิภายหลังน้ำลด

การออกแบบเกมใช้แนวคิด Game-Based Learning เพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้ผ่านภารกิจ การจับคู่ การตอบคำถาม การตัดสินใจ และการสะสมไอเทม ช่วยเปลี่ยนองค์ความรู้จากงานวิจัยให้เป็นกิจกรรมที่เข้าใจง่าย สนุก และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

#### 4.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1) การแปลงการ์ดกายภาพเป็นไฟล์ดิจิทัล นำการ์ด Emo-Flood ฉบับพิมพ์ ซึ่งประกอบด้วยชุดคำถาม-คำตอบจำนวน 32 ชุด และการ์คำถามปลายเปิดสำหรับให้ผู้เล่นคิดคำตอบด้วยตนเองจำนวน 8 ใบ มาแปลงเป็นไฟล์ภาพดิจิทัลรูปแบบ PNG โดยใช้ ChatGPT สนับสนุนการวางแผนทางแยกการ์ด การตั้งชื่อไฟล์ และการจัดระบบข้อมูล เพื่อให้สามารถนำการ์ดแต่ละใบไปใช้ในการพัฒนาเกมออนไลน์ได้อย่างสะดวก

2) การจัดหมวดหมู่เนื้อหาตามกรอบ 2P2R นำข้อความจากการ์ดแต่ละใบมาวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่ตามกรอบ 2P2R ได้แก่ Prevention, Preparedness, Response และ Recovery โดยใช้ ChatGPT ช่วยวิเคราะห์เนื้อหาเบื้องต้นและเสนอเหตุผลในการจัดหมวดหมู่ จากนั้นคณะผู้พัฒนาตรวจสอบและปรับแก้การจัดหมวดหมู่ให้สอดคล้องกับความหมายของการ์ดและหลักการจัดการภัยพิบัติ

3) การออกแบบรูปแบบและลำดับการเล่น คณะผู้พัฒนากำหนดกลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และลักษณะของเกมที่ต้องการ แล้วใช้วิธีสนทนาและออกคำสั่งกับ ChatGPT อย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ลำดับภารกิจ กลไกการเล่น ระบบคำถาม-คำตอบ การสะสมไอเทม การให้คะแนน และการมอบใบประกาศเมื่อผู้เล่นผ่านกิจกรรมครบถ้วน

4) การพัฒนาเกมต้นแบบ พัฒนาเกมต้นแบบในรูปแบบออนไลน์จำนวน 2 รูปแบบ ได้แก่

- **Emo-Flood 2P2R Adventure** เกมผจญภัยสำหรับเยาวชน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ผู้เล่นเรียนรู้เนื้อหาตามกรอบ 2P2R ผ่านภารกิจ การตอบคำถาม การเก็บไอเทม และการปลดล็อกกิจกรรม โดยพัฒนาและเผยแพร่ผ่าน ChatGPT Site

- **Emo-Flood Matching for Kid** เกมจับคู่สำหรับเด็กและเยาวชน โดยนำภาพและคำตอบจากการ์ด Emo-Flood มาจัดทำเป็นกิจกรรมจับคู่บนเว็บไซต์ Wordwall แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ด้านตามกรอบ 2P2R

5) การตรวจสอบและปรับปรุงต้นแบบ คณะผู้พัฒนาตรวจสอบความถูกต้องของคำถาม คำตอบ การจัดหมวดหมู่ และลำดับกิจกรรม ตลอดจนทดลองใช้งานระบบในด้านการแสดงผล การเชื่อมโยงระหว่างด่าน การตอบสนองของเกม และความสะดวกในการเข้าถึงผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล จากนั้นปรับปรุงเนื้อหาและรูปแบบการเล่นให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

#### 4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1) การ์ด Emo-Flood เป็นแหล่งเนื้อหา คำถาม คำตอบ และสถานการณ์เกี่ยวกับอุทกภัย และไฟล์ภาพ PNG ใช้จัดเก็บและนำเสนอการ์ดในรูปแบบดิจิทัล

2) กรอบแนวคิด 2P2R ใช้จัดหมวดหมู่และกำหนดลำดับการเรียนรู้ด้านการจัดการภัยพิบัติ

3) ChatGPT ใช้สนับสนุนการแปลงข้อมูล การจัดหมวดหมู่การ์ด การออกแบบกลไกเกม การเขียนคำสั่ง และการพัฒนาเกมต้นแบบ

4) ChatGPT Site ใช้พัฒนาและเผยแพร่เกม Emo-Flood 2P2R Adventure

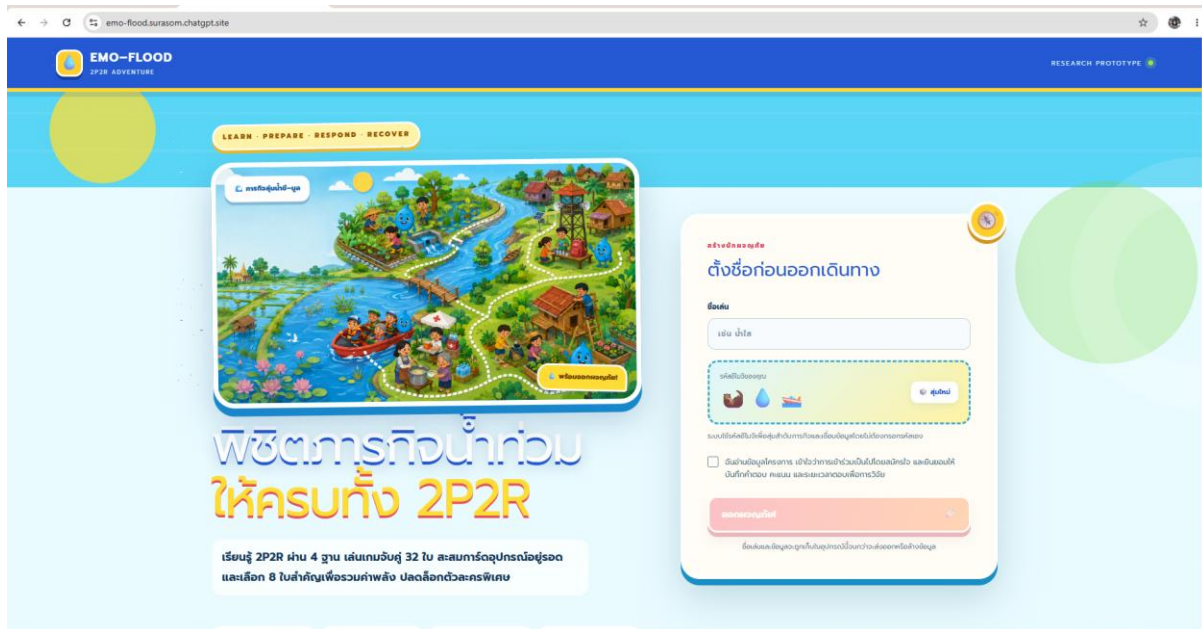
5) Wordwall ใช้สร้างกิจกรรม Emo-Flood Matching for Kid

## 5. ผลการดำเนินงาน ประกอบด้วย

ได้ต้นแบบเกมในรูปแบบออนไลน์ใน 2 Platform ดังนี้

1. Emo-flood 2P2R Adventure ออกแบบสำหรับนักผจญภัยทั่วไป เพื่อเรียนรู้เนื้อหา ผ่านภารกิจ และการตอบคำถาม เก็บ Item และเมื่อเสร็จสิ้นภารกิจจะได้รับใบประกาศ

<https://emo-flood.surasom.chatgpt.site/>



ภาพที่ 1 Emo-flood 2P2R Adventure



ภาพที่ 2 पोสเตอร์ประชาสัมพันธ์ Emo-flood 2P2R Adventure

## 2. Emo-flood Matching for Kid โปรแกรมสำเร็จรูปเว็บไซต์ <https://wordwall.net/>

ออกแบบเพื่อทำเกมจับคู่อย่างง่าย โดยใช้ภาพ Emoji เผลย แบ่งออกเป็นเนื้อหา 4 ส่วนตามหมวดหมู่ คือ

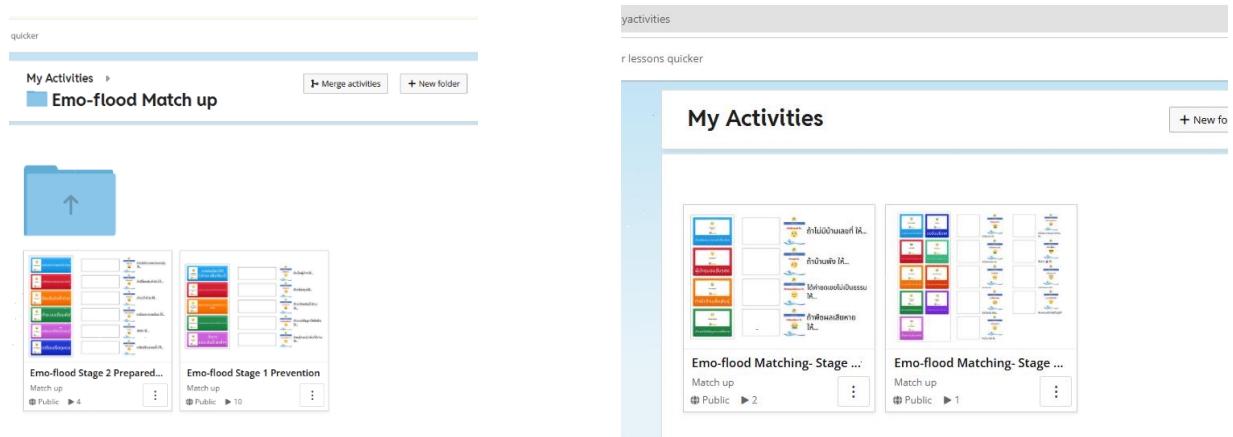
1.Prevention 2.Preparedness 3.Response และ 4. Recovery

Stage 1 Prevention <https://wordwall.net/resource/117122470>

Stage 2 Preparedness <https://wordwall.net/resource/117127598>

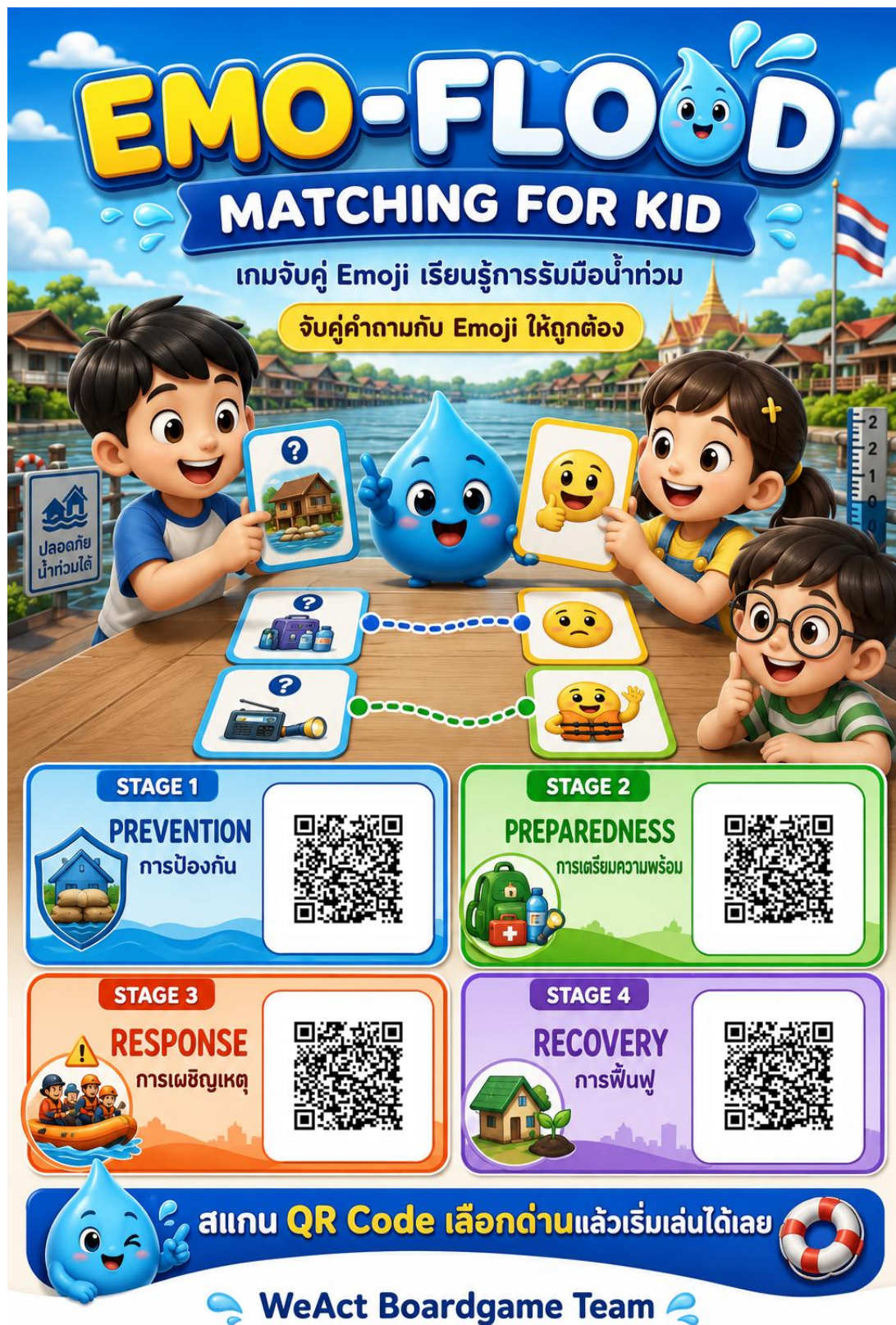
Stage 3 Response <https://wordwall.net/resource/117130080>

Stage 4 Recovery <https://wordwall.net/resource/117130374>



ภาพที่ 3 Emo-flood Matching for Kid

แผนงานขั้นต่อไป การประชาสัมพันธ์ผ่าน Platform Lifelong Learning ของสำนักเทคโนโลยีดิจิทัล และทรัพยากรการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี



ภาพที่ 4 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ Emo-flood Matching for Kid

## 6 สรุป

การพัฒนา Emo-flood Online Game แสดงให้เห็นว่าสามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยและการ์ดเกม ภายภาพมาต่อยอดเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยกรอบ 2P2R ช่วยจัดลำดับเนื้อหาให้ผู้ เล่นเข้าใจการจัดการภัยพิบัติอย่างเป็นระบบ ขณะที่ AI ช่วยสนับสนุนการจัดหมวดหมู่ข้อมูล การออกแบบ กิจกรรม และการสร้างต้นแบบเกมได้รวดเร็วขึ้น ผลผลิต 2 รูปแบบตอบสนองผู้เรียนต่างกลุ่ม ได้แก่ เกมจับคู่อย่าง ง่ายสำหรับเยาวชน และเกมผจญภัยสำหรับผู้เรียนทั่วไป จึงเป็นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ตลอด ชีวิตด้านภัยพิบัติ และสามารถปรับปรุงต่อจากผลการทดลองใช้จริงในอนาคต

## 7. ความสามารถในการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ หรือต่อยอดเพื่อให้บุคคลหรือหน่วยงานอื่นไปใช้ประโยชน์ ได้ในวงกว้าง (impact)

### 7.1 ในระดับห้องเรียน

ผลงานสามารถนำไปใช้และต่อยอดได้หลายระดับ โดยเนื้อหาและรูปแบบเกมสามารถปรับให้เหมาะกับ ช่วงวัย บริบทพื้นที่ และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้ผู้เรียนฝึก วิเคราะห์สถานการณ์ ตัดสินใจ และเชื่อมโยงความรู้ด้านการจัดการภัยพิบัติกับบริบทชุมชน ดังนี้

1. รายวิชา 1451231 กิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรมทางสังคม ในหัวข้อเกมและบอร์ดเกมเพื่อ การเรียนรู้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการพัฒนาสังคม (รวมถึงวางแผนใช้ในรายวิชา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาสังคม หลักสูตรปรับปรุง 2570)

2. รายวิชา 2001240 Product Design Innovation นวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในหัวข้อ การ ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาจิตัลอาร์ตและการออกแบบ (รวมถึงวางแผนใช้ในรายวิชา ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาจิตัลอาร์ตและการออกแบบ หลักสูตร ปรับปรุง 2570)

### 7.2 ระดับหน่วยงานและการบริการวิชาการ

สามารถนำเกมไปเผยแพร่เป็นส่วนหนึ่งของแพลตฟอร์ม Lifelong Learning ของสำนักเทคโนโลยีดิจิทัล และทรัพยากรการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี รวมทั้งใช้เป็นสื่อในการอบรม การบริการวิชาการ และ กิจกรรมเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติของโรงเรียน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

### 7.3 ระดับการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม

การสนับสนุนการเรียนรู้ภัยพิบัติผ่านงานโครงการวิจัย "อุบล รู้ รับ ปรับ พื้นที่" การยกระดับ ทุนดำรงชีพและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อครัวเรือนเปราะบางฝ่าวิกฤตภัยพิบัติ สนับสนุนโดยหน่วยบริหารและ จัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.)

### 7.4 ในระดับชุมชนและผู้สนใจทั่วไป

1) ใช้ประกอบการฝึกอบรมด้านภัยพิบัติ โดยเฉพาะการสร้างความรู้และความตระหนักแก่เด็กและเยาวชน

2) เปิดให้ผู้เรียน นักศึกษา ครอบครัว และประชาชนทั่วไปเข้าถึงความรู้เรื่องอุทกภัยได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านกิจกรรมที่เข้าใจง่ายและมีส่วนร่วม

3) เป็นต้นแบบชุดการเรียนรู้ โดยผู้ใช้ประโยชน์สามารถนำไปเป็นแนวทางปรับเปลี่ยนชุดคำถาม ตัวละคร และสถานการณ์ให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละชุมชน หรือประยุกต์ใช้กับภัยพิบัติประเภทอื่นได้

#### ความเห็นจากหน่วยงาน

( ) เห็นชอบให้ส่งผลงานเข้าร่วมโครงการ

( ) ไม่เห็นชอบ

ลงนาม .....

(.....)

ตัวอย่าง  
Emo-flood Matching  
For Kid

|                                                                                                                       |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Stage 1 Prevention<br><a href="https://wordwall.net/resource/117122470">https://wordwall.net/resource/117122470</a>   |    |
| Stage 2 Preparedness<br><a href="https://wordwall.net/resource/117127598">https://wordwall.net/resource/117127598</a> |   |
| Stage 3 Response<br><a href="https://wordwall.net/resource/117130080">https://wordwall.net/resource/117130080</a>     |  |
| Stage 4 Recovery<br><a href="https://wordwall.net/resource/117130374">https://wordwall.net/resource/117130374</a>     |  |

## เฉลย

| Stage                                                                                            | Card | การรณรงค์คำถาม                                                                                    | เหตุผล                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
|  1 Prevention   | 002  | ถ้าตลิ่งทรุด ให้...                                                                               | การจัดการพื้นที่/ระดับน้ำเพื่อลดความเสียหาย    |
|                                                                                                  | 011  | ถ้าจะป้องกันน้ำท่วม ให้...                                                                        | Prevention โดยตรง เช่น ผังเมือง/พื้นที่ชุ่มน้ำ |
|                                                                                                  | 030  | ถ้าหมู่บ้านอยู่ในพื้นที่น้ำท่วม ให้...                                                            | วางแผนลดความเสี่ยงของพื้นที่ระยะยาว            |
|                                                                                                  | 031  | ถ้าเป็นผู้ว่าฯ ให้...                                                                             | การจัดการเชิงนโยบายและบูรณาการ                 |
|                                                                                                  | 032  | ถ้าจะแก้ปัญหาก็ยังยืน ให้...                                                                      | เชื่อมการจัดการภัยพิบัติทั้งระบบ 2P2R          |
|  2 Preparedness | 008  | ก่อนน้ำท่วม ให้...                                                                                | ระบบเตือนภัย                                   |
|                                                                                                  | 009  | ถ้าไม่มีเรือ ให้...                                                                               | เตรียมเรือชุมชนก่อนเกิดเหตุ                    |
|                                                                                                  | 013  | ถ้ามีโรคประจำตัว ให้...                                                                           | เตรียมยา/ความพร้อมของผู้มีโรคประจำตัว          |
|                                                                                                  | 017  | ทรัพย์สินจะจมน้ำ ให้...                                                                           | เตรียมย้ายทรัพย์สินขึ้นที่สูง                  |
|                                                                                                  | 018  | จะเตรียมความพร้อม ให้...                                                                          | ซ้อมรับมือน้ำท่วม                              |
|  3 Response   | 020  | รักว้าว ให้...                                                                                    | เตรียมพื้นที่สูงสำหรับสัตว์                    |
|                                                                                                  | 001  | ถ้าน้ำขึ้นเร็ว ให้รีบ...                                                                          | การตัดสินใจขณะเกิดเหตุ                         |
|                                                                                                  | 003  | ถ้าไฟฟ้าดับ ให้...                                                                                | พลังงาน/ไฟฟ้าระหว่างน้ำท่วม                    |
|                                                                                                  | 004  | จะช่วยผู้เปราะบาง ให้...                                                                          | ช่วยเหลือผู้เปราะบางระหว่างเกิดภัย             |
|                                                                                                  | 005  | ถ้าปวด  ให้... | สุขภาพระหว่างน้ำท่วม                           |
|                                                                                                  | 006  | ถ้าเครียด ให้...                                                                                  | ดูแลสุขภาพจิตใจระหว่างประสบภัย                 |
|                                                                                                  | 010  | บริจาคปลากระป๋อง ให้...                                                                           | การจัดถุงยังชีพอย่างปลอดภัย                    |
|                                                                                                  | 012  | ถ้าอยากกระจายข่าว ให้...                                                                          | การสื่อสารข้อมูลระหว่างเหตุ                    |
|                                                                                                  | 014  | ถ้าไม่มียาสามัญประจำบ้าน ให้...                                                                   | จุดบริการยาในจุดอพยพ                           |
|                                                                                                  | 015  | ถ้ายุ่งกั้ด ให้...                                                                                | สุขภาพระหว่างน้ำท่วม                           |
|                                                                                                  | 016  | ถ้ามีขโมยเข้าบ้าน ให้...                                                                          | การจัดเวรยามช่วงอพยพ                           |
|                                                                                                  | 019  | แจกถุงยังชีพ ให้...                                                                               | การบริหารความช่วยเหลือ                         |
|                                                                                                  | 021  | ถ้าไม่มีอาหารหมา ให้...                                                                           | ดูแลสัตว์ระหว่างเกิดภัย                        |
|                                                                                                  | 022  | ถ้าไม่มีงานทำ ให้...                                                                              | การปรับตัวด้านรายได้/ค่าใช้จ่ายระหว่างภัย      |

| Stage                                                                                        | Card การ์ดคำถาม                   | เหตุผล                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------|
|  4 Recovery | 023 ถ้าไม่ได้เรียน ให้...         | การศึกษาต่อเนื่องระหว่างเกิดภัย          |
|                                                                                              | 027 ถ้าน้ำเน่าเสีย ให้...         | การป้องกันอันตรายต่อสุขภาพระหว่างน้ำท่วม |
|                                                                                              | 025 ครอบครัวไม่มีที่อยู่ ให้...   | หาที่อยู่อาศัยชั่วคราว                   |
|                                                                                              | 029 ถ้าไม่มีอาหารกิน ให้...       | ตั้งโรงครัวชุมชน                         |
|                                                                                              | 007 ถ้าบ้านพัง ให้...             | สำรวจ/เก็บข้อมูลความเสียหาย              |
|                                                                                              | 024 ถ้าพืชผลเสียหาย ให้...        | ฟื้นฟูการเกษตรด้วยเมล็ดพันธุ์            |
|                                                                                              | 026 ถ้าไม่มีบ้านเลขที่ ให้...     | การเข้าถึงสิทธิและการเยียวยา             |
|                                                                                              | 028 ได้ค่าชดเชยไม่เป็นธรรม ให้... | สิทธิและการเยียวยาหลังภัย                |

#### คำแนะนำในการส่งแบบสรุปผลการพัฒนางาน/แนวปฏิบัติที่ดี

1. การเตรียมต้นฉบับให้พิมพ์ผลงานด้วยกระดาษ A4 พิมพ์หน้าเดียว ไม่เกิน 4 หน้า โดยพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word ชนิดและขนาดตัวอักษรตามที่กำหนดข้างต้น
2. รูปภาพและตาราง หัวตารางให้ขีดซ้ายคอลัมน์ คำบรรยายรูปภาพให้อยู่ใต้รูปภาพและจัดกึ่งกลางคอลัมน์
3. การเว้นระยะขอบกระดาษ
  - ขอบบนและล่าง 1 นิ้ว
  - ขอบซ้าย 1.2 นิ้ว
  - ขอบขวา 1 นิ้ว
  - ระยะห่างระหว่าง 2 คอลัมน์ 0.25 นิ้ว