



รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม
เรื่อง การสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

รายงานผลการดำเนินงาน

ยุทธศาสตร์

(/) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาท้องถิ่น (ระบุด้าน)

- ☐ 1.ด้านเศรษฐกิจ 2.ด้านสังคม ☐ 2.1ด้านสุขภาวะ ☐ 2.2ด้านวัฒนธรรม
☐ 3.ด้านสิ่งแวดล้อม ☒ 4.ด้านการศึกษา ☐ 5.ด้านอื่น ๆ (ระบุ).....

() ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตครูและพัฒนาครู (ระบุด้าน)

- ☐ 1.การผลิตครู ☐ 2.การพัฒนาครู (บัณฑิตครูของราชภัฏ)

() ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา

() ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาระบบบริหารจัดการ

ประเภทโครงการ (ระบุประเภท)

- ☐ 1.โครงการพัฒนา ☐ 2.โครงการวิจัย ☒ 3.โครงการอบรม/บริการวิชาการ
☐ 4.โครงการกิจกรรมสัมพันธ์

ลักษณะโครงการ (ระบุประเภท)

- ☒ 1.โครงการใหม่
☐ 2.โครงการเดิม

ชื่อโครงการหลัก โครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิต
 ด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง การสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชื่อโครงการย่อย -

หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

E-mail Saifon.sek@rru.ac.th เบอร์โทรศัพท์ 038-500-000 ต่อ 6501

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

1. หลักการและเหตุผล (อธิบายทุนเดิม ข้อจำกัดในการทำงาน กระบวนการที่มีปัญหา ฯลฯ)

ทุนเดิม ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะในด้านการศึกษาเทคโนโลยีสามารถช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ผ่านการพัฒนา เกมการศึกษา (Educational Game) และ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุก เข้าใจง่าย และจดจำได้ดีขึ้น ซึ่งเหมาะกับการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทุกช่วงวัย ปัจจุบันยังมีความต้องการบุคลากรที่มีทักษะในการพัฒนา เกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นจำนวนมากจึงมีความจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมและพัฒนาทักษะของบุคลากรให้สามารถผลิตสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

ข้อจำกัดในการทำงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวข้างต้นจึงได้ดำเนินการจัดโครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่องการสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยกลุ่มเป้าหมายคือครู การศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัด อำเภอบางคล้า จังหวัดฉะเชิงเทรา

กระบวนการที่มีปัญหา การขาดองค์ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

2. วัตถุประสงค์ (ให้ระบุเป็นข้อ ๆ หรือ ความเรียง)

- 2.1 เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมของครูผู้สอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้
- 2.3 เพื่อให้ผู้สอนพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนได้

3. กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

ดำเนินโครงการฯ ภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เข้าร่วมอบรมให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสื่อการศึกษา และเกมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

5. ปัญหา

การขาดองค์ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

วิธีการแก้ปัญหา

ดำเนินการจัดโครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่องการสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5. เป้าหมายและจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย	จำนวน เป้าหมาย ใน โครงการ (คน)	จำนวน ผู้เข้าร่วม โครงการจริง (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่ได้รับ ความรู้ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป เผยแพร่ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป ประยุกต์ใช้ (คน)
- ผู้บริหาร					
- เจ้าหน้าที่					
- นักศึกษา					
- ประชาชน					
- ครู	40	41	41	41	41
- นักเรียน					
- อื่น ๆ					
รวมทั้งสิ้น	40	41	41	41	41

6. เป้าหมายของตัวชี้วัดและความสำเร็จของการดำเนินงาน (ระบุตัวชี้วัดตามโครงการ)

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด
เชิงปริมาณ	
ครู และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 40 คน ประกอบด้วย ครูการศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดอำเภอบางคล้า จังหวัดฉะเชิงเทรา	ผู้เข้าร่วมการอบรมให้ความร่วมมือในการเข้ารับการอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จำนวน 41 คน
เชิงคุณภาพ	
ครู และบุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่เป้าหมายสามารถนำทักษะ ความรู้ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมได้	ครู และบุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่เป้าหมายสามารถนำทักษะ ความรู้ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมได้ ร้อยละ 30

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ/แผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้

งบประมาณแผ่นดิน กิจกรรมชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 รหัสกิจกรรม 102601090144

ระยะเวลาดำเนินการ วันเสาร์ที่ 22 และวันอาทิตย์ที่ 23 มีนาคม 2568 (จำนวน 12 ชั่วโมง)

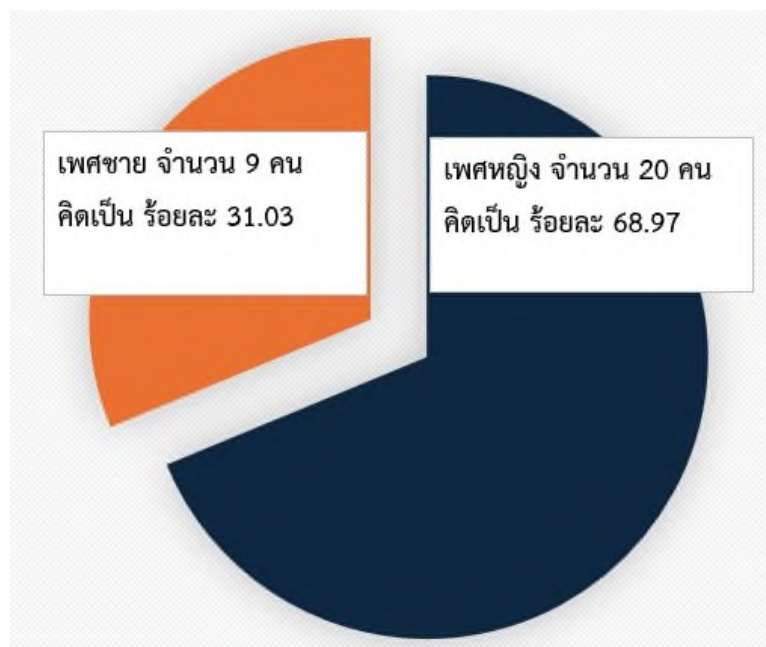
กิจกรรม (ที่ระบุในโครงการ)	วัน/เดือน/ปี ที่ทำกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)		
		งบประมาณ ที่ได้รับ อนุมัติ	งบประมาณ ที่ใช้จริง	งบประมาณ คงเหลือ
โครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนา คุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่องการสร้างเกมการศึกษาและสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	วันเสาร์ที่ 22 และวันอาทิตย์ที่ 23 มีนาคม 2568	44,400.00	31,445.00	12,955.00
รวมทั้งสิ้น		44,400.00	31,445.00	12,955.00

8. สรุปผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบ (สรุปผลการดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด)

วัตถุประสงค์	ผลผลิต	ผลลัพธ์	ผลกระทบ
8.1 เพื่อพัฒนาเทคนิค การจัดการเรียนการสอน โดยผ่านเกมของครูผู้สอน	ผู้เข้ารับการอบรมสามารถ พัฒนาชุดเกมการศึกษา เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียน การสอน	ผู้เข้ารับการอบรม ได้รับความรู้ ด้านการพัฒนา สื่ออิเล็กทรอนิกส์	ผู้เข้ารับการอบรม มีทักษะด้านเทคโนโลยี เพิ่มขึ้น และสามารถ ใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างมี ประสิทธิภาพ
8.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถ ออกแบบเกมให้เหมาะสม กับการเรียนการสอนได้	ผู้เข้ารับการอบรมสามารถ ออกแบบเกมที่เหมาะสม กับการเรียนการสอนได้จริง และมีประสิทธิภาพ	สามารถออกแบบเกม ให้เหมาะสมกับ การเรียนการสอน ได้จริง	
8.3 เพื่อให้ผู้สอนพัฒนาสื่อ อิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียน การสอนได้	ผู้เข้ารับการอบรมได้รับ ความรู้ด้านการพัฒนา สื่ออิเล็กทรอนิกส์	และมีประสิทธิภาพ	

9. การประเมินติดตาม

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 9.1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง การสร้างเกมการศึกษา และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

จากภาพที่ 9.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่องการสร้างเกมการศึกษา และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 29 คน พบว่าเป็น เพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 68.97 เพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 31.03

ตารางที่ 9.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามตำแหน่ง

ที่	ตำแหน่ง	จำนวน
1	ครู	17
2	ครูผู้ช่วย	4
3	ครูชำนาญการ	3
4	ครู คศ.2	2
5	ครูจ้างสอน	2
6	ผู้ช่วยครูผู้ช่วย	1
	รวมทั้งสิ้น	29

ตารางที่ 9.2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามหน่วยงาน

ที่	หน่วยงาน	จำนวน
1	โรงเรียนบ้านหนองโสน	10
2	โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดโพธิ์)	6
3	โรงเรียนเทศบาล 2 ศรีสุนทรโวหาร	5
4	โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดแจ้ง)	4
5	โรงเรียนวัดหัวสวน	4
	รวมทั้งสิ้น	29

ตารางที่ 9.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจำแนกตามด้าน

9.3.1 ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.69	ดีมาก	1
2	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม	4.07	ดี	4
3	ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	4.59	ดีมาก	2
4	การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ	4.38	ดี	3
	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ	4.43	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.1 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดี ค่าเฉลี่ย 4.43 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ (ค่าเฉลี่ย 4.69) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ (ค่าเฉลี่ย 4.59) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.38) **อันดับที่สี่** ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ มีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.07)

ตารางที่ 9.3.2 ด้านวิทยากร

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.69	ดีมาก	1
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากร มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย	4.48	ดีมาก	4
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.59	ดีมาก	2
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.52	ดีมาก	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.57	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.2 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.57 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร (ค่าเฉลี่ย 4.69) **อันดับที่สอง** ได้แก่ การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.59) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.52) **อันดับที่สี่** ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย (ค่าเฉลี่ย 4.48)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ ตรงตามความคาดหวัง	4.52	ดีมาก	2
2	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ	4.59	ดีมาก	1
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ		4.55	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.55 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.59) **อันดับที่สอง** ได้แก่ สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 4.52)

ตารางที่ 9.4 แสดงผลการดำเนินโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
เชิงปริมาณ :			
- จำนวนคนเข้าร่วมโครงการ	คน	40	41
เชิงคุณภาพ :			
ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.43
ด้านวิทยากร	ระดับ	4.00	4.57
ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.55

10. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ผู้เข้าร่วมการอบรมกลุ่มเป้าหมายมีทักษะในการพัฒนาเกมการศึกษา และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

11. การบูรณาการร่วมกับหน่วยงาน

โรงเรียนบ้านหนองโสน โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดโพธิ์) โรงเรียนเทศบาล 2 ศรีสุนทรโวหาร โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดแจ้ง) โรงเรียนวัดหัวสวน และสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

12. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินโครงการ

-

13. จุดแข็ง/จุดที่ควรพัฒนา/โอกาส/อุปสรรค (หลังจากดำเนินโครงการเสร็จสิ้น) จากการดำเนินงานโครงการของท่าน

จุดแข็ง : โครงการนี้มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้ลงมือทำจริงผ่านการฝึกปฏิบัติการที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

14. ข้อเสนอแนะ (แนวทางการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมในปีต่อไป ระบุเป็นข้อๆ)

- ควรจัดในช่วงที่วันปกติ และระยะเวลาสั้นเกินไป
- ใช้เวลาในการอบรมนานเกินไปไม่ควรเป็น 2 วัน ที่เป็นวันเสาร์และวันอาทิตย์
- ควรใช้อาหารจัดว่างให้ดีเนื่องจากพบว่ามักกินเหมือนจะเสีย
- ปรับเรื่องอาหารกลางวันจะดีมากครับ
- บางหัวข้อวิทยากรอธิบายเร็วไปตามไม่ทันคะ
- ใช้เวลาและการเรียนรู้แอปพลิเคชันเยอะเกินไปถ้าลดลงอีกนิดอาจจะทำให้จำได้ดี
- บางเนื้อหาอธิบายรวดเร็วตามเนื้อหาไม่ทันคะ


ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต งามบุญทด

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มีนาคม 2568

ภาคผนวก

โครงการที่ได้รับอนุมัติ (วางรูปไฟล์โครงการและกำหนดการที่ได้รับอนุมัติ)



โครงการอบรมปฏิบัติการ
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม
เรื่อง “การสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์”
วันเสาร์ที่ ๒๒ และวันอาทิตย์ที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๘
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคปัจจุบัน ทำให้องค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ พัฒนาและปรับตัว ให้ก้าวทันเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งเราสามารถนำสิ่งที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งได้พัฒนาและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย การใช้ประโยชน์จากเกมในการพัฒนาการเรียนรู้ การนำ Game-based Learning (GBL : วิธีการสอนผ่านเกม) เป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้การเรียนรู้เหล่านั้นเกิดประสิทธิภาพ เป็นการสร้างความรู้ที่แปลกใหม่ในการเรียนการสอน ให้มีความสนุก น่าสนใจ และได้ทดลองลงมือทำ ผู้สอนสามารถออกแบบเกมให้เหมาะสม กับการเรียนการสอนนั้น ๆ สิ่งที่ดีที่สุดในการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จาก ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกม และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม GBL เป็นนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่นเกมก็มีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning มีบทบาทต่อการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ จึงได้จัด โครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง การสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการสอนด้วยการใช้เกม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกม และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมของครูผู้สอน
๒. เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้
๓. เพื่อให้ผู้สอนพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนได้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย จำนวน ๔๐ คน ประกอบด้วย

๑. ครู การศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัด อำเภอบางคล้า จังหวัดฉะเชิงเทรา
๒. วิทยากรและบุคลากรสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

กิจกรรมการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่ประกอบด้วย

๑. การอภิปรายเทคนิคการจัดการเรียนการสอนผ่านเกม และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
๒. การฝึกปฏิบัติ การออกแบบเกมและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน

วงจรการควบคุมคุณภาพ	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินงาน		
		กุมภาพันธ์	มีนาคม	เมษายน
P	ประสานงานบุคลากร ประสานวิทยากร/สถานที่ จัดทำรายละเอียดของอนุมัติ ดำเนิน โครงการฯ	✓		
D	ดำเนินโครงการฯ		✓	
C	ประเมินผล และสรุปผลการดำเนินโครงการฯ		✓	
A	รวบรวมสรุปผลการดำเนินงานตามโครงการ เพื่อจัดทำแนวปฏิบัติงานที่ดีตามประเด็น ความรู้และเผยแพร่			✓

ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินงาน

วันเสาร์ที่ ๒๒ และวันอาทิตย์ที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ อาคาร ๔

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
กิจกรรม : ชุมชนดิจิทัล (Digital Community เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑ (๑๐๒๖๐๑๐๙๐๑๔๔) หมวดเงินเดือนงาน จำแนกเป็น ค่าตอบแทน ค่าตอบแทนวิทยากร (๒ คนๆละ ๑๒ ชม.ๆละ ๖๐๐ บาท) ค่าใช้สอย ๑. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (๔๐ คนๆละ ๒ วันๆ ละ ๒ มื้อๆละ ๓๐ บาท) ๒. ค่าอาหารกลางวัน (๔๐ คนๆละ ๒ วันๆละ ๑๕๐ บาท) ค่าวัสดุ วัสดุประกอบการอบรม จำนวน ๔๐ คนๆละ ๓๓๐ บาท	๑๔,๔๐๐.๐๐ ๔,๘๐๐.๐๐ ๑๒,๐๐๐.๐๐ ๑๓,๒๐๐.๐๐
รวมจำนวนเงินทั้งหมด	๔๔,๔๐๐.๐๐
(สี่หมื่นสี่พันสี่ร้อยบาทถ้วน)	

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (เชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ)

๑) ด้านผลผลิต (Output)

เป้าหมายเชิงปริมาณ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
ครู และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๔๐ คน ประกอบด้วย ครู การศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดอำเภอบางคล้า จังหวัดฉะเชิงเทรา	๑. ผู้เข้าร่วมฝึกอบรมได้รับความรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง การสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๒. ผู้เข้ารับการอบรมได้มีส่วนร่วมในการออกแบบและสร้างเกม และสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา
เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๑. ครูผู้สอนมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมได้ ๒. ครูผู้สอน หรือบุคลากรทางการศึกษาสามารถออกแบบเกม ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้ ๓. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบเกมและสื่ออิเล็กทรอนิกส์	๑. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้และทักษะมาใช้ในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมได้ ๒. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อการออกแบบเกมและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

๒) ด้านผลลัพธ์ (Outcome)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผู้ใช้ประโยชน์
ครู บุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่เป้าหมายสามารถนำทักษะ ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมได้	ครู บุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่เป้าหมายสามารถนำทักษะความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลใช้พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมได้ดีขึ้น ร้อยละ ๓๐	ครู โรงเรียนในพื้นที่สังกัด อบต. เสม็ดได้และสังกัดเทศบาลบางคล้า

๓) ด้านผลกระทบ (Impact)

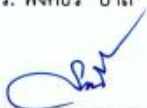
เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	ระยะเวลาที่จะเห็นความเปลี่ยนแปลง
ได้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมสำหรับนำไปใช้เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning	ครู บุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่เป้าหมายสามารถนำความรู้เพื่อใช้ในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมได้	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

การติดตามประเมินผล

๑. แบบสอบถามจากผู้เข้าอบรม
๒. จำนวนรูปแบบเกมที่ใช้ในการเรียนการสอน

วิทยากร

๑. ดร. จิตติมา ปัญญาพิสิทธิ์ ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
๒. ผศ. ดร. อติเรก เยาววงศ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
๓. ดร. พงศธร ปาลี อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา



(นางสาลิณี บุญนาค)

ผู้ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าสำนักงานผู้อำนวยการ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา พลอยศรี)

รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาพกิจกรรมการดำเนิน

โครงการอบรมปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจและสังคม
เรื่องการสร้างเกมการศึกษาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

วันเสาร์ที่ 22 และอาทิตย์ที่ 23 มีนาคม 2568 เวลา 08.30 น. - 16.30 น.

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์



