



รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21
กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยี
วันศุกร์ที่ 1 สิงหาคม 2568
ณ ห้องการะเกด และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

รายงานผลการดำเนินงาน

ยุทธศาสตร์

(/) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาท้องถิ่น (ระดับด้าน)

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

() ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตครูและพัฒนาครู (ระดับด้าน)

- ☐ 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 โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่21

ชื่อโครงการย่อย การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยี

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 ในยุคศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษาการสร้างชุมชนดิจิทัล (Digital Community) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการความรู้ (Knowledge Management) และการนำเสนอผลงาน ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและบุคลากรในสถานศึกษา รวมถึงหน่วยงาน ทั้งภาครัฐและเอกชน การสร้างพื้นที่สำหรับ “Show and Share” เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรม หรือองค์ความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรม หรือโครงการต่าง ๆ ผ่านช่องทางดิจิทัล ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ และเพิ่มโอกาสในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงาน

ข้อจำกัดในการทำงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว ข้างต้นจึงได้ดำเนินการจัดโครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชน จากเทคโนโลยี

กระบวนการที่มีปัญหา ยังขาดแหล่งหรือพื้นที่สำหรับให้ชุมชนได้แสดงผลงาน และใช้เป็นเวที ในการขยายความร่วมมือระหว่างชุมชน

2. วัตถุประสงค์ (ให้ระบุเป็นข้อ ๆ หรือ ความเรียง)

- 2.1. เพื่อสร้างชุมชนออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำเสนอผลงานในรูปแบบดิจิทัล
- 2.2. เพื่อส่งเสริมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ในรูปแบบ Show and Share
- 2.3. เพื่อเป็นช่องทางเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรม และกิจกรรมของนักศึกษาและบุคลากร
- 2.4. เพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมโครงการ
- 2.5. เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และความร่วมมือระหว่างนักศึกษา คณาจารย์ และชุมชน

3. กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

ดำเนินโครงการฯ ภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อใช้เป็นเวที Show and Share นวัตกรรมชุมชนแสดง แนวคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมโครงการ

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

ณ ห้องกระแสด และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

5. ปัญหา

ขาดแหล่งหรือพื้นที่สำหรับให้ชุมชนได้แสดงผลงาน และใช้เป็นเวทีในการขยายความร่วมมือระหว่างชุมชน

วิธีการแก้ปัญหา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ จึงได้จัดโครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยี

5. เป้าหมายและจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย	จำนวน เป้าหมาย ในโครงการ (คน)	จำนวน ผู้เข้าร่วม โครงการจริง (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่ได้รับ ความรู้ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป เผยแพร่ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป ประยุกต์ใช้ (คน)
- ผู้บริหาร	4	4	4	4	4
- เจ้าหน้าที่	27	27	27	27	27
- อาจารย์	6	6	6	6	6
- ครู - โรงเรียนสาธิตฯ 2 - โรงเรียนหนองโสน 2 - รร. เบญจมาชราชฯ 2 - รร. เทศบาล 2 2 - โรงเรียนวัดหัวสวน 1 - โรงเรียนวัดโสธรฯ 2 - โรงเรียนเทศบาล 1 2	13	13	13	13	13
- นักเรียน - โรงเรียนสาธิตฯ 8 - โรงเรียนหนองโสน 3 - รร. เบญจมาชราชฯ 5 6 - รร. เทศบาล 2 6 - โรงเรียนวัดหัวสวน 6 - โรงเรียนวัดโสธรฯ 5 - โรงเรียนเทศบาล 1 6	40	40	40	40	40
- อื่น ๆ					
รวมทั้งสิ้น	90	90	90	90	90

6. เป้าหมายของตัวชี้วัดและความสำเร็จของการดำเนินงาน (ระบุตัวชี้วัดตามโครงการ)

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด
เชิงปริมาณ	
ครู อาจารย์ บุคลากร นักเรียน นักศึกษา และคณะทำงาน รวมทั้งสิ้น 90 คน	ผู้เข้าร่วมการอบรมให้ความร่วมมือในการเข้ารับ การอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จำนวน 90 คน
เชิงคุณภาพ	
1. ส่งเสริมให้ชุมชนมีความรู้และเข้าใจการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาวัตกรรม 2. ได้ฐานข้อมูลจุดแข็ง/ข้อจำกัดของนวัตกรรมที่ประเมิน เพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนาต่อ	1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาวัตกรรมได้จริง 2. สามารถรวบรวมและจัดทำฐานข้อมูลจุดแข็งและข้อจำกัดของนวัตกรรมชุมชนจากการประเมิน ในกิจกรรม Show and Share ได้อย่างเป็นระบบ

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ/แผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้

งบประมาณแผ่นดิน กิจกรรมชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 รหัสกิจกรรม 102601090144 และงบประมาณเงินรายได้ รหัสกิจกรรม 206201040121

ระยะเวลาดำเนินการ วันศุกร์ที่ 1 สิงหาคม 2568 (จำนวน 1 วัน)

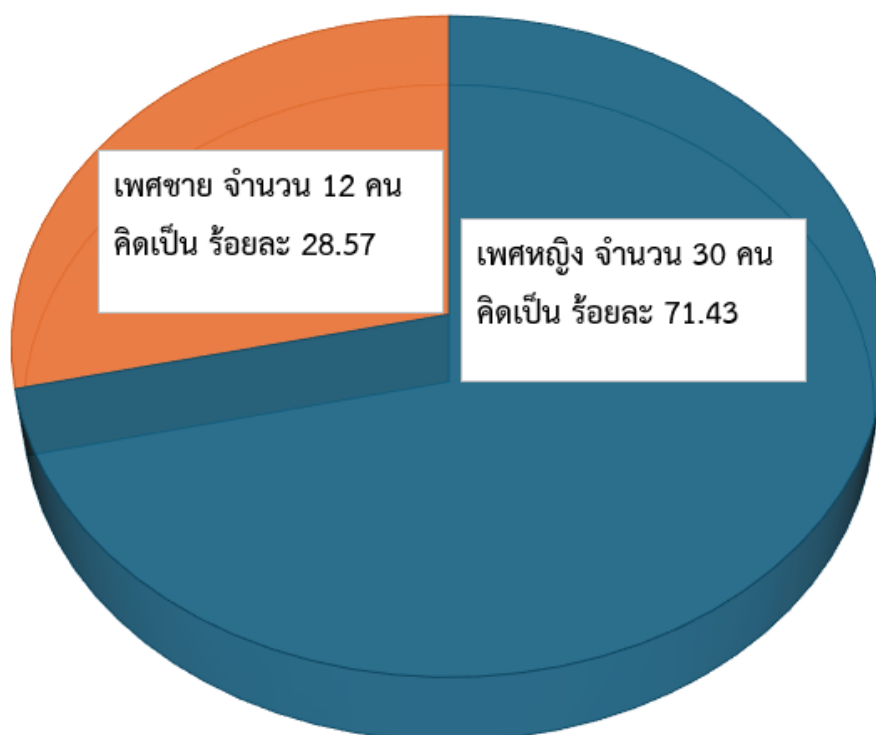
กิจกรรม (ที่ระบุในโครงการ)	วัน/เดือน/ปี ที่ทำกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)		
		งบประมาณ ที่ได้รับ อนุมัติ	งบประมาณ ที่ใช้จริง	งบประมาณ คงเหลือ
โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชน จากเทคโนโลยี	วันศุกร์ที่ 1 สิงหาคม 2568	61,589.23	61,589.23	-
รวมทั้งสิ้น		61,589.23	61,589.23	-

8. สรุปผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบ (สรุปผลการดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด)

วัตถุประสงค์	ผลผลิต	ผลลัพธ์	ผลกระทบ
8.1 เพื่อสร้างชุมชนออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำเสนอผลงานในรูปแบบดิจิทัล	จำนวนเนื้อหาหรือผลงานที่ถูกเผยแพร่	นักเรียนและครูมีโอกาสนำเสนอผลงาน	เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมและการแบ่งปันความรู้ในรูปแบบดิจิทัล
8.2 เพื่อส่งเสริมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ในรูปแบบ Show and Share	มีเวทีแสดงกิจกรรม Show and Share เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้นำเสนอและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่หลากหลาย	ผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจในกระบวนการจัดการความรู้ และสามารถประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือการเรียนรู้ได้	ส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการแบ่งปันความรู้ในองค์กรหรือสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
8.3 เพื่อเป็นช่องทางเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรม และกิจกรรมของนักศึกษาและบุคลากร	มีช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์หรือแฟนเพจสำหรับเผยแพร่ผลงานของนักเรียนและครู	นักเรียนและครูมีโอกาสนำเสนอผลงาน	ผลงานได้รับการต่อยอดและนำไปใช้ประโยชน์จริง
8.4 เพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมโครงการ	มีการจัดกิจกรรม Show and Share	ผู้เข้าร่วมสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานหรือแก้ไขปัญหาได้จริง	ผู้เข้าร่วมมีความพร้อมในการปรับตัวและพัฒนาตนเองในโลกดิจิทัล
8.5 เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และความร่วมมือระหว่างนักศึกษา คณาจารย์ และชุมชน	มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคณาจารย์ ครู นักเรียน และบุคลากร	เกิดความร่วมมือในการจัดทำโครงการหรือพัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์ชุมชนร่วมกัน	ความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและชุมชนท้องถิ่น

9. การประเมินติดตาม

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 9.1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยี

จากภาพที่ 9.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 42 คน พบว่าเป็นเพศหญิง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 เพศชาย จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57

ตารางที่ 9.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามตำแหน่ง

ที่	ตำแหน่ง	จำนวน
1	นักเรียน	27
2	ครู	7
3	นักวิชาการคอมพิวเตอร์	5
4	เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป	1
5	บรรณารักษ์	2
	รวมทั้งสิ้น	42

ตารางที่ 9.2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามหน่วยงาน

ที่	หน่วยงาน	จำนวน
1	มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	8
2	โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎ์ 5	7
3	โรงเรียนวัดโสธรวรารามวรวิหาร	7
4	โรงเรียนเทศบาล1 (วัดแจ้ง)	6
5	โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	6
6	โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดโพธิ์)	2
7	โรงเรียนบ้านหนองโสน	2
8	โรงเรียนวัดสนามช้าง	2
9	โรงเรียนวัดหัวสวน	2
	รวมทั้งสิ้น	42

ตารางที่ 9.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจำแนกตามด้าน

ตารางที่ 9.3.1 ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.91	มากที่สุด	1
2	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม	4.80	มากที่สุด	2
3	ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	4.91	มากที่สุด	1
4	การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ	4.64	มากที่สุด	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ		4.81	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.3.1 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.81) และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** มี 2 หัวข้อ ได้แก่ 1) กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ และ 2) ความพร้อม ของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.91) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.80) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.64)

ตารางที่ 9.3.2 ด้านวิทยากร

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	5.00	มากที่สุด	1
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย	5.00	มากที่สุด	1
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	5.00	มากที่สุด	1
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.89	มากที่สุด	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.97	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.3.2 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากร อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.97) และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** มี 3 หัวข้อ ได้แก่ 1) ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร 2) การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และ 3) การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 5.00) **อันดับที่สอง** ได้แก่ การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.89)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวัง	4.78	มากที่สุด	1
2	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ	4.78	มากที่สุด	1
3	ความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน : Prompt สร้างสรรค์ภาพและวิดีโอ	4.63	มากที่สุด	2
4	ความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเข้าร่วม การแข่งขัน VR Sports Tournament	4.57	มากที่สุด	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ		4.69	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.69) และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** มีทั้ง 2 หัวข้อ ได้แก่ 1) สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวัง และ 2) ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.78) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน : Prompt สร้างสรรค์ภาพและวิดีโอ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.63) **อันดับที่สาม** ได้แก่ ความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเข้าร่วมการแข่งขัน VR Sports Tournament อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.57)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านความรู้ความเข้าใจก่อน / หลังการเข้าร่วมอบรม

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการอบรม	4.13	มาก
2	ความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการอบรม	4.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.3.3 จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วม โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยี มีความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.13) และมีความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.56)

ตารางที่ 9.4 แสดงผลการดำเนินโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
เชิงปริมาณ :			
- จำนวนคนเข้าร่วมโครงการ	คน	90	90
เชิงคุณภาพ :			
ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.81
ด้านวิทยากร	ระดับ	4.00	4.97
ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.69

10. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

เพิ่มศักยภาพด้านดิจิทัลให้กับผู้เข้าร่วมโครงการและสร้างแรงบันดาลใจในการในการพัฒนาผลงานด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่

11. การบูรณาการร่วมกับหน่วยงาน

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ โรงเรียนเทศบาล1 (วัดแจ้ง) โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดโพธิ์) โรงเรียนบ้านหนองโสน โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎ์ 5 โรงเรียนวัดโสธรวรารามวรวิหาร โรงเรียนวัดสนามช้าง โรงเรียนวัดหัวสวน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มรภ.ราชชนครินทร์

12. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินโครงการ

.-

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

จุดแข็ง : พัฒนาทักษะผู้เข้าร่วมรอบด้านทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การนำเสนอ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

14. ข้อเสนอแนะ (แนวทางการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมในปีต่อไป ระบุเป็นข้อๆ)

- เพิ่มระยะเวลาการอบรมให้มากขึ้น
- อยากให้มีการจัดสัมมนาการมากกว่านี้
- เพิ่มให้มีการแข่งขันในโรงเรียน และหาตัวแทนโรงเรียนเข้าร่วมแข่งขัน

หัวข้อที่ท่านอยากให้อบรมในครั้งต่อไป

- การทำพรอม AI
- การตัดต่อวิดีโอ
- บรรยายไลฟ์โค้ช
- เกมการศึกษา
- การใช้ AI ในการเรียนให้กับนักเรียน
- วิธีการป้องกัน AI
- การใช้เทคโนโลยี เพื่อสร้างอาชีพ
- การใช้เทคโนโลยีสร้างอาชีพและการทำเกม
- Code ในการสร้างเกม
- อยากให้จัดแนวการทำเกมด้วย AI

สจ.บส.มท.
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต เสงี่ยมทด

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

สิงหาคม 2568

ภาคผนวก

โครงการที่ได้รับอนุมัติ (วางรูปไฟล์โครงการและกำหนดการที่ได้รับอนุมัติ)



โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑
กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยี
 วันศุกร์ที่ ๑ สิงหาคม ๒๕๖๘
 ณ ห้องกระแสด และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

หลักการและเหตุผล

ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และ การศึกษา การสร้างชุมชนดิจิทัล (Digital Community) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดการความรู้ (Knowledge Management) และการนำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์ เพื่อตอบสนอง ความต้องการของผู้เรียนและบุคลากรในสถานศึกษา รวมถึงหน่วยงานท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ

โครงการนี้มุ่งเน้นการสร้างพื้นที่สำหรับ **"Show and Share"** เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ เผยแพร่ผลงาน นวัตกรรม หรือองค์ความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรม หรือโครงการต่าง ๆ ผ่านช่องทางดิจิทัล ซึ่งจะ ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ และเพิ่มโอกาสในการนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงาน

ด้วยเหตุนี้ โครงการชุมชนดิจิทัลจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายมหาวิทยาลัยสู่การ เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล พร้อมทั้งส่งเสริมภาพลักษณ์และศักยภาพของนักศึกษาและบุคลากรให้ เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อสร้างชุมชนออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำเสนอผลงานในรูปแบบดิจิทัล
๒. เพื่อส่งเสริมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ในรูปแบบ Show and Share
๓. เพื่อเป็นช่องทางเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรม และกิจกรรมของนักศึกษาและบุคลากร
๔. เพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมโครงการ
๕. เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และความร่วมมือระหว่างนักศึกษา คณาจารย์ และชุมชน

กลุ่มเป้าหมาย

รวมทั้งสิ้น ๙๐ คน ได้แก่

๑. นักศึกษา ครู อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๕๖ คน
 (ครู ๘ โรงเรียนฯ ละ ๒ คน รวม ๑๖ คน นักเรียน ๘ โรงเรียนฯ ละ ๕ รวม ๔๐ คน)
๒. องค์การบริหารส่วนตำบลเสม็ดใต้ เทศบาลตำบลบางคล้า จำนวน ๑๐ คน
 (หน่วยงานละ ๕ คน รวม ๑๐ คน)
๓. วิทยากร กรรมการ และบุคลากร คณะทำงาน จำนวน ๒๔ คน

วิธีดำเนินการ

วงจรการ ควบคุมคุณภาพ	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินงาน (พ.ศ. ๒๕๖๘)		
		กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
P	- แต่งตั้ง/ประชุมคณะกรรมการดำเนินงาน - ประสานงานวิทยากร - เชิญกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมโครงการ	✓ ✓ ✓		
D	- ดำเนินโครงการฝึกอบรม		✓	
C	- ประเมินผล และสรุปผลการดำเนินงาน		✓	
A	- รวบรวมสรุปผลการดำเนินงานตามโครงการ เพื่อจัดทำแนวปฏิบัติงานที่ดีตามประเด็น ความรู้และเผยแพร่			✓

วัน / เดือน / ปี และสถานที่ดำเนินงาน

วันที่ ๑ สิงหาคม ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ และห้องกระแสด มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนนครินทร์

รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
กิจกรรม : ชุมชนดิจิทัล (Digital Community เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑ (๑๐๒๖๐๓๐๔๐๑๔๔)	
กิจกรรม : การบริหารจัดการหน่วยงานเทคโนโลยีสารสนเทศ (๒๐๖๒๐๓๐๔๐๑๒๑)	
หมวดเงินเดือนดำเนินงาน (ถ้าเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)	
ค่าตอบแทน	
๑. ค่าตอบแทนวิทยากร (จำนวน ๒ ห้องๆละ ๒ คนๆละ ๓ ชั่วโมงๆละ ๖๐๐ บาท)	๗,๒๐๐.๐๐
๒. ค่าตอบแทนกรรมการ (๒ ชุดๆละ ๓ คนๆละ ๓๐๐ บาท)	๑,๘๐๐.๐๐
๓. เงินรางวัลสำหรับผู้แข่งขัน ๒ รายการๆละ ๔ รางวัล ดังนี้	
๓.๑ รางวัลชนะเลิศ (๒ รายการ รางวัลละ ๑,๐๐๐ บาท)	๒,๐๐๐.๐๐
๓.๒ รางวัลรองชนะเลิศ (๒ รายการ รางวัลละ ๘๐๐ บาท)	๑,๖๐๐.๐๐
๓.๓ รางวัลชมเชย (๒ รายการ รวม ๔ รางวัลๆละ ๓๐๐ บาท)	๒,๔๐๐.๐๐
ค่าใช้จ่าย	
๑. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (จำนวน ๑๐๐ คนๆละ ๒ มี้อยๆละ ๓๐ บาท)	๖,๐๐๐.๐๐
๒. ค่าอาหารกลางวัน (จำนวน ๑๐๐ คนๆละ ๑๕๐ บาท)	๑๕,๐๐๐.๐๐
ค่าวัสดุ	
๑. ประกาศนียบัตรพร้อมกรอบ จำนวน ๘ รางวัล	๔,๐๐๐.๐๐
๒. วัสดุ กระเป๋าใส่เอกสาร ๑๐๐ คน	๒๐,๐๐๐.๐๐
รวมเป็นเงิน	๖๐,๐๐๐.๐๐

(หกหมื่นบาทถ้วน)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (เชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ)

๑) ด้านผลผลิต (Output)

เป้าหมายเชิงปริมาณ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
- จำนวนผู้เข้าร่วม: ๔๐ คน (ประกอบด้วย นักเรียน นักศึกษา ครู อาจารย์ และบุคลากรเทศบาลบางคล้า/อบต.เสม็ดใต้) - นวัตกรรมชุมชนที่นำมา Share and Show	- นวัตกรรมจากโรงเรียน และหน่วยงานท้องถิ่น นำมาแสดงอย่างน้อย ๕ นวัตกรรม - รายงานสรุปผลการประเมินนวัตกรรม พร้อมข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุง
เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำนวัตกรรมชุมชนทางดิจิทัลที่ได้คุณภาพเข้าร่วม Share and Show - ได้ฐานข้อมูลจุดแข็ง/ข้อจำกัดของนวัตกรรมที่ประเมิน เพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนาต่อ	เกิดแนวร่วมความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา และท้องถิ่นในการพัฒนานวัตกรรม

๒) ด้านผลลัพธ์ (Outcome)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผู้ใช้ประโยชน์
- จำนวนผู้เข้าร่วม: ๔๐ คน (ประกอบด้วย นักเรียน นักศึกษา ครู อาจารย์ และบุคลากรเทศบาลบางคล้า/อบต.เสม็ดใต้) - นวัตกรรมชุมชนที่นำมา Share and Show	- นำผลการประเมินไปปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น - ได้เรียนรู้กรณีศึกษาจริง และนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนหรือวิจัย - ได้ข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจลงทุนพัฒนานวัตกรรมในอนาคต	- ชุมชน/ท้องถิ่น - นักศึกษา/ครู - หน่วยงานภาครัฐ (เทศบาล/อบต.)

๓) ด้านผลกระทบ (Impact)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	ระยะเวลาที่จะเห็นความเปลี่ยนแปลง
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำนวัตกรรมชุมชนทางดิจิทัลที่ได้คุณภาพเข้าร่วม Share and Show - ได้ฐานข้อมูลจุดแข็ง/ข้อจำกัดของนวัตกรรมที่ประเมิน เพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนาต่อ	- ผู้เข้าร่วมนำเครื่องมือประเมินผลไปใช้กับโครงการอื่นได้ - ชุมชนเริ่มปรับใช้นวัตกรรมตามข้อเสนอแนะจากโครงการ - เกิดนวัตกรรมดิจิทัลใหม่ที่ตอบโจทย์ชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม	- ระยะสั้น (ภายใน ๑ เดือน หลังโครงการ) - ระยะกลาง (๓-๖ เดือน) - ระยะยาว (๑ ปี)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- เพิ่มศักยภาพด้านดิจิทัลให้กับผู้เข้าร่วม
- สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลงานด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่

๔

วิทยากร :**ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐**

๑. อาจารย์พงศธร ปาลี
๒. นางสาวพิไลพร วงษา

รองผู้อำนวยการ
นักวิชาการคอมพิวเตอร์

ห้องการะเกด

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา พลอยศรี
๒. นายบุญญา วาสี

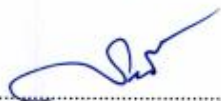
รองผู้อำนวยการ
หัวหน้างานเทคโนโลยีสารสนเทศฯ

การติดตามและประเมินผล

- แบบสอบถามความพึงพอใจและความรู้ที่ได้รับหลังกิจกรรม
- สัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง (๕-๑๐ คน) เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

ผู้รับผิดชอบโครงการ

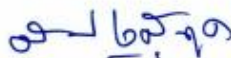
อาจารย์พงศธร ปาลี รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



(นางสาลินี บุญนาค)
ผู้ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าสำนักงานผู้อำนวยการ
ผู้ขออนุมัติโครงการฯ



(นายพงศธร ปาลี)
รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้ตรวจสอบโครงการ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด)
ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้อนุมัติโครงการ

ภาพกิจกรรมการดำเนินโครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community)

เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21

กิจกรรม การจัดการความรู้ Show and Share ประเมินผลการใช้ประโยชน์นวัตกรรมชุมชนจากเทคโนโลยี



