

แผนงานปฏิบัติงาน/โครงการ ประจำปีงบประมาณ 2565

หน่วยงาน : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

งาน (มหาวิทยาลัยฯ) : การพัฒนาท้องถิ่นด้วยพันธกิจสัมพันธ์

ชื่องาน/โครงการ	รหัสโครงการ	แผ่นดิน	บ.กศ.	กศ.บป	บัณฑิต
โครงการอบรมเสริมสร้างทักษะดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 (งบบุทธศาสตร์)	6545000002	35,000	0	0	0

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ : 01, ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1. การพัฒนาท้องถิ่นด้วยพันธกิจสัมพันธ์มหาวิทยาลัยกับสังคมท้องถิ่นด้วยศาสตร์พระราชาศาสตร์พระราชา

กลยุทธ์ที่ : 01, 1.1 ยกระดับศักยภาพชุมชนให้พึ่งพาตนเองได้

ตัวชี้วัดมหาวิทยาลัยที่ : 1 จำนวนชุมชนหรือประเด็นที่ได้รับการชี้แนะ แก้ไขปัญหาจากนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น

สอดคล้องกับค่านิยมหลัก : Public service and Productivity – ให้บริการชุมชน สังคมและมีผลิตภาพที่ดี, Responsibility – มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่

สอดคล้องกับอัตลักษณ์ บัณฑิตมีจิตอาสา สร้างสรรค์ปัญญา พัฒนาท้องถิ่น สอดคล้องกับเอกลักษณ์ ผลิตและพัฒนาครู เรียนรู้พัฒนาท้องถิ่น

แนวทาง/มาตรการการจัดสรรงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2565 ที่ : 1.1.7 กำหนดให้หน่วยงานจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ผลงานการพัฒนาเชิงพื้นที่และเผยแพร่ในช่องทางที่หลากหลาย

สถานภาพของงาน/โครงการ งานเดิม งานใหม่ โครงการเดิม โครงการใหม่ ระยะเวลาดำเนินโครงการ 1 ปีประเภทของงาน/โครงการ งานตามพันธกิจ พัฒนาเชิงกลยุทธ์ งานอื่นๆ สถานที่ดำเนินการ : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอดการบูรณาการงานบริการวิชาการกับ การเรียนการสอน วิจัย อื่นๆ

การบูรณาการเรียน/การสอน ในหลักสูตร -

การบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรม กับ การเรียนการสอน กิจกรรมนักศึกษา

1. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันมีการจัดการเรียนการสอนและการให้ความรู้ได้หลายรูปแบบ ซึ่งมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด ได้จัดทำโครงการอบรมเสริมสร้างทักษะดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กรและสร้างสัมพันธ์กับชุมชน รวมทั้งทำการประชาสัมพันธ์ภายในองค์กร เพื่อให้เกิดความสามัคคี ปลูกจิตสำนึกให้ทราบว่า ทุกคนในองค์กรคือภาพลักษณ์ขององค์กร

2.วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ความรู้และสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างอาจารย์ประจำหลักสูตรกับนักเรียนในสถานศึกษา 5 อำเภอชายแดนจังหวัดตาก
2. เพื่อประกวดผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จากนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่ออบรมเชิงปฏิบัติการในการแนะแนวและสร้างสื่อดิจิทัลประชาสัมพันธ์หลักสูตรและภาพลักษณ์ที่ดีของมหาวิทยาลัยฯ

3. ผลผลิต ผลลัพธ์ ตัวชี้วัดความสำเร็จ เป้าหมาย

ผลผลิต	ผลลัพธ์	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมาย
<p>1. นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับความรู้จากการอบรมและการแนะนำชมมหาวิทยาลัยฯ</p> <p>2. มีผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จากนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย</p> <p>3. มหาวิทยาลัยฯ สามารถนำเสนอข้อมูลหลักสูตรและสื่อดิจิทัล ในการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์จากการอบรม</p>	<p>1. นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสนใจในการศึกษาต่อในหลักสูตรที่เปิดของมหาวิทยาลัยฯ</p> <p>2. นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีจิตสำนึกในพลเมืองในศตวรรษที่ 21</p> <p>3. มหาวิทยาลัยฯ มีนักเรียนสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น</p>	<p>เชิงปริมาณ</p> <p>1. จำนวนโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่า</p> <p>2. จำนวนของสื่อดิจิทัลที่เข้าร่วมส่งผลงาน</p> <p>3. ร้อยละของหลักสูตรที่มีการแนะนำ</p> <p>เชิงคุณภาพ</p> <p>1. ร้อยละความพึงพอใจของโรงเรียนผู้เข้าร่วมโครงการ</p> <p>2. ร้อยละของผลงานที่ผ่านระดับดี</p> <p>3. ร้อยละความพึงพอใจของหลักสูตรที่เข้าร่วม</p> <p>เชิงเวลา</p> <p>1. ร้อยละของการจัดกิจกรรมตามระยะเวลา</p>	<p>5 (โรงเรียน)</p> <p>48 (ผลงาน)</p> <p>80 (ร้อยละ)</p> <p>80 (ร้อยละ)</p> <p>50 (ร้อยละ)</p> <p>80 (ร้อยละ)</p> <p>100 (ร้อยละ)</p>

4. แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่าย ระยะเวลาการปฏิบัติงาน วันที่ 01/10/2564 ถึง วันที่ 30/09/2565

กิจกรรม	ผลผลิต กิจกรรม (หน่วยนับ)	งบประมาณแยกตามหมวดรายจ่าย					พ.ศ. 2564		พ.ศ. 2565						
		เงิน อุดหนุน	-	-	-	รวมเงิน	ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มิ.ค.)		ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย.)		
							ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	
1. กิจกรรมอบรมให้ความรู้การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์และสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างอาจารย์ประจำหลักสูตรกับนักเรียนในสถานศึกษา 5 อำเภอชายแดนจังหวัดตาก	1 ครั้ง	9,500				9,500	1 ครั้ง	9,500							

กิจกรรม	ผลผลิต กิจกรรม (หน่วยนับ)	งบประมาณแยกตามหมวดรายจ่าย					พ.ศ. 2564		พ.ศ. 2565					
		เงิน อุดหนุน	-	-	-	รวมเงิน	ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
							ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ
2. กิจกรรมประกวดผลงาน การสร้างสื่อดิจิทัลสู่การ เป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จากนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย	1 ครั้ง	16,000				16,000			1 ครั้ง	16,000				
3. กิจกรรมอบรมเชิง ปฏิบัติการการสร้างสื่อ ดิจิทัลเพื่อแนะแนว ประชาสัมพันธ์หลักสูตร และภาพลักษณ์ที่ดีของ มหาวิทยาลัยฯ	1 ครั้ง	9,500				9,500			1 ครั้ง	9,500				
รวม		35,000				35,000	1	9,500	2	25,500	0	0	0	0

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรของมหาวิทยาลัยใน การประชาสัมพันธ์ ผ่านกิจกรรม
2. ใช้การประกวดผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ในการดึงดูดให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ให้มีส่วนร่วมร่วมกับกิจกรรมการประกวดของหลักสูตรที่กำหนดไว้
3. ผู้เข้าอบรมได้รับความรู้ในเรื่องของการเสริมสร้างทักษะดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21
4. ทำให้มหาวิทยาลัยมีช่องทางการรับรู้ การสื่อสารทางการตลาด การประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่ผลงานและพันธกิจของมหาวิทยาลัย

6. การประเมินผล (ระบุ ประเด็นการประเมิน , แหล่งข้อมูล , เครื่องมือ,วิธีวิเคราะห์ข้อมูลและเกณฑ์การประเมิน)

วัตถุประสงค์การประเมิน	แหล่งข้อมูล	วิธีการ/เครื่องมือ	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์ในการประเมิน
1. เพื่ออบรมให้ความรู้การสร้างสื่อ ประชาสัมพันธ์และสร้าง ความสัมพันธ์อันดีระหว่างอาจารย์	ผู้เข้าร่วมอบรม	แบบประเมินความสำเร็จ	วิเคราะห์เชิงปริมาณจากการเข้าร่วม การอบรม	จำนวนสื่อที่มีการประชาสัมพันธ์ ข้อมูลของหลักสูตรจำนวน 1 ผลงาน

วัตถุประสงค์การประเมิน	แหล่งข้อมูล	วิธีการ/เครื่องมือ	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์ในการประเมิน
ประจำหลักสูตรกับนักเรียนในสถานศึกษา 5 อำเภอชายแดนจังหวัดตาก				
2. เพื่อประกวดผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จากนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	ผู้ส่งผลงานเข้าประกวด	รวบรวมผลงานผ่านระบบเว็บไซต์และประเมินโดยคณะกรรมการ	วิเคราะห์เชิงปริมาณจากผลงานการเข้าร่วมการส่งผลงานประกวด	จำนวนการส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
3. เพื่ออบรมแนะแนวและสร้างสื่อดิจิทัลประชาสัมพันธ์หลักสูตรและภาพลักษณ์ที่ดีของมหาวิทยาลัยฯ	ผู้เข้าร่วมอบรม	แบบประเมินความสำเร็จ	วิเคราะห์เชิงปริมาณจากการเข้าร่วมการอบรม	จำนวนการอบรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

7. รายละเอียดของงบประมาณ

หมวดรายจ่าย	จำนวนเงิน	รายละเอียดการใช้จ่าย (ระบุแยกตามกิจกรรมให้ชัดเจน)
8, เงินอุดหนุน	35,000	<p>กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมอบรมให้ความรู้การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์และสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างอาจารย์ประจำหลักสูตรกับนักเรียนในสถานศึกษา 5 อำเภอชายแดนจังหวัดตาก</p> <p>ค่าใช้จ่ายในการออกแนะแนว 5 โรงเรียน แบ่งเป็น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง 1,000 บาท (5 โรงเรียน) รวมเป็น 5,000 บาท - ค่าเบี้ยเลี้ยงคนขับรถ 240 บาท (5 โรงเรียน) รวมเป็น 1,200 บาท - ค่าวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการอบรมจำนวน 3,300 บาท <p>กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมประกวดผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จากนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าวัสดุในการจัดซื้อถ้วยรางวัล แยกประเภทเป็น รางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศ หรือชมเชยตามลำดับ ในการประกวดผลงาน ภายในโรงเรียน

		<p>โดยแยกเป็นโรงเรียนละ 1,000 บาท จำนวน 16 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 16,000 บาท กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนะแนวและสร้างสื่อดิจิทัล ประชาสัมพันธ์หลักสูตรและภาพลักษณ์ที่ดีของมหาวิทยาลัยฯ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าตอบแทนวิทยากร 2 คนๆ ละ 6 ชั่วโมงๆละ 600 บาท = 7,200 บาท - ค่าวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการอบรมจำนวน 2,300 บาท
--	--	---


 ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติเดช จินดาภักดิ์)


 ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบโครงการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนันท์ ศิริรัตน์)

8. การบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การควบคุม
1. ไม่สามารถจัดกิจกรรมได้เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาด	1. เปลี่ยนรูปแบบการจัดกิจกรรมเป็นรูปแบบออนไลน์
2. ไม่ได้รับการตอบรับจากบางสถานศึกษาในการส่งผลงานนักเรียน	2. เพิ่มจำนวนรางวัลให้กับโรงเรียนที่มีการส่งผลงานจำนวนมากในกิจกรรมที่ 2 กรณีมีโรงเรียนที่ส่งประกวดไม่ตามเป้าหมายที่วางไว้

9. ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ

ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ	ระดับ		
	ต่ำ	ปานกลาง	สูง
1. กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม		*	
2. รูปแบบการจัดกิจกรรม			*
3. การจัดหาวัสดุอุปกรณ์			*

10. ผลการดำเนินงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงการในรอบปีที่ผ่านมา (โครงการต่อเนื่อง)

ปัญหา/อุปสรรคในปีที่แล้ว	การดำเนินงานปรับปรุงในปี
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนาโครงการ/การขยายกลุ่มเป้าหมาย/การขยายหรือจัดทำโครงการใหม่เพิ่มเติม	