

แผนงานปฏิบัติงาน/โครงการ ประจำปีงบประมาณ 2566

หน่วยงาน : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

งาน (มหาวิทยาลัยฯ) : การพัฒนาท้องถิ่นด้วยพันธกิจสัมพันธ์

ชื่องาน/โครงการ	รหัสโครงการ	แผ่นดิน	บ.กศ.	กศ.บป	บัณฑิต
โครงการส่งเสริมสมรรถนะและทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา (งบบุคลากร-งบจัดสรรเพื่อพัฒนากำลังคน)	6645000035	9,360	0	0	0

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ : 03, 3. การยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพสร้างสรรค์สังคม

กลยุทธ์ที่ : 01, 3.1 ผลิตบัณฑิตได้ตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ทั้งด้านสมรรถนะวิชาชีพ และทักษะบัณฑิตศตวรรษที่ 21

ตัวชี้วัดมหาวิทยาลัยที่ : 22 อัตราการได้งานทำ/ทำงานตรงสาขา/ประกอบอาชีพอิสระทั้งตามภูมิลำเนาและนอกภูมิลำเนาของบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ ภายในระยะเวลา 1 ปี

สอดคล้องกับค่านิยมหลัก : Knowledge – สร้างสรรค์ความรู้ใหม่

สอดคล้องกับอัตลักษณ์ บัณฑิตมีจิตอาสา สร้างสรรค์ปัญญา พัฒนาท้องถิ่น

สอดคล้องกับเอกลักษณ์ การผลิตบัณฑิตนักเรียนรู้ พัฒนาครู และการพัฒนาท้องถิ่น

สอดคล้องกับ Sustainable Development Goals (SDGs) : 4. Quality Education สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียมและสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทาง/มาตรการการจัดสรรงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ที่ : 3.1.4 ส่งเสริมกิจกรรมการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย การสืบค้นและการใช้งาน การสร้างสรรค์และนวัตกรรม เอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต การสอนหรือการเรียนรู้ เครื่องมือและเทคโนโลยี การติดต่อสื่อสารและการประสานงาน

สถานภาพของงาน/โครงการ งานเดิม งานใหม่ โครงการเดิม โครงการใหม่ ระยะเวลาดำเนินโครงการ 1 ปี

ประเภทของงาน/โครงการ งานตามพันธกิจ พัฒนาเชิงกลยุทธ์ งานอื่นๆ สถานที่ดำเนินการ : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

การบูรณาการงานบริการวิชาการกับ การเรียนการสอน วิจัย อื่นๆ การบูรณาการเรียน/การสอน ในหลักสูตร

การบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรม กับ การเรียนการสอน กิจกรรมนักศึกษา

<p>1. หลักการและเหตุผล</p> <p>ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการนำไปเป็นเครื่องมือในการขยายขอบเขตการศึกษา รวมถึงการการบริหารจัดการของภาครัฐ และมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>2. วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะด้านดิจิทัลเพื่อให้ได้การรับรองทางวิชาชีพ หรือใบรับรองสมรรถนะด้านดิจิทัล 2. เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านดิจิทัลตามเกณฑ์มาตรฐานที่
--	--

โลกเริ่มเข้าสู่ยุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเฉกเช่นที่ผ่านมาอีกต่อไป หากแต่จะหลอมรวมเข้ากับชีวิตคนอย่างแท้จริง ประเทศไทยจึงต้องเร่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการอื่น ๆ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือหน่วยงาน

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด ตระหนักถึงความท้าทายและโอกาสดังกล่าว จึงได้จัดทำโครงการขึ้นเพื่อผลักดันให้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาโดยการใช้มาตรฐานการทดสอบที่สามารถวัดระดับความรู้ความสามารถในทักษะต่างๆ โดยแบ่งตามทักษะการทำงานที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษา อาทิเช่น IC3 Digital Literacy Certification (IC3) สำหรับนักศึกษา หรือเกณฑ์มาตรฐานอื่นๆ ที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติหรือในระดับสากล หรือเกณฑ์มาตรฐานตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

มหาวิทยาลัยฯ กำหนด

3. ผลผลิต ผลลัพธ์ ตัวชี้วัดความสำเร็จ เป้าหมาย

ผลผลิต	ผลลัพธ์	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมาย
1. นักศึกษามีทักษะด้านดิจิทัลเพื่อให้ได้การรับรองทางวิชาชีพ หรือใบรับรองสมรรถนะด้านดิจิทัล	1. นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายหลักสูตรด้านคอมพิวเตอร์อย่างน้อยร้อยละ 20 สามารถสอบผ่านมาตรฐานการทดสอบสมรรถนะด้านดิจิทัล ที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ หรือ ระดับสากล เช่น Digital Literacy Certification Certificate (IC3) หรือ The International Computer Driving License (ICDL) หรือมาตรฐานฝีมือแรงงาน เป็นต้น	เชิงปริมาณ	80 (ร้อยละ)
		1. ร้อยละของนักศึกษาในกลุ่มเป้าหมายเข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการยกระดับความรู้ และความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ได้การรับรองทางวิชาชีพ หรือใบรับรองสมรรถนะด้านดิจิทัล	
2. นักศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านดิจิทัลตามเกณฑ์มาตรฐานที่มหาวิทยาลัยฯ กำหนด	2. นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายอย่างน้อยร้อยละ 80 สามารถสอบผ่านมาตรฐานการทดสอบที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือมาตรฐานอื่นที่เทียบเท่า	เชิงคุณภาพ	20 (ร้อยละ)
		1. ร้อยละของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายหลักสูตรด้านคอมพิวเตอร์ ที่สอบผ่านมาตรฐานการทดสอบสมรรถนะด้านดิจิทัล ที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ หรือ ระดับสากล	
		2. ร้อยละของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายที่สอบผ่านมาตรฐานการทดสอบตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยฯ กำหนด	90 (ร้อยละ)
		เชิงเวลา	

4. แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่าย ระยะเวลาการปฏิบัติงาน วันที่ 01/10/2565 ถึง วันที่ 30/09/2566

กิจกรรม	ผลผลิต กิจกรรม (หน่วยนับ)	งบประมาณแยกตามหมวดรายจ่าย				พ.ศ. 2565		พ.ศ. 2566							
		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	
1. อบรมเชิงปฏิบัติการยกระดับความรู้ และความสามารถด้านการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ได้การรับรอง ทางวิชาชีพ หรือใบรับรองสมรรถนะ ด้านดิจิทัล	1 ครั้ง	7,560				7,560	1 ครั้ง	7,560							
2. อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะ ความรู้ และความสามารถด้านการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้เป็นไปตามเกณฑ์ ของมหาวิทยาลัยฯ	2 ครั้ง	1,800				1,800	1 ครั้ง	900	1 ครั้ง	900					
รวม		9,360				9,360	2	8,460	1	900	0		0	0	0

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย
2. นักศึกษาหลักสูตรด้านคอมพิวเตอร์ มีสมรรถนะด้านดิจิทัล ที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ หรือ ระดับสากล

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


วัตถุประสงค์การประเมิน	แหล่งข้อมูล	วิธีการ/เครื่องมือ	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์ในการประเมิน
1. เพื่อประเมินทักษะด้านดิจิทัลตาม เกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดของ นักศึกษาชั้นปีสุดท้าย	นักศึกษาชั้นปีสุดท้าย	แบบทดสอบวัดเกณฑ์มาตรฐานที่ มหาวิทยาลัยกำหนด	ร้อยละของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายที่ สอบผ่านมาตรฐานการทดสอบตาม เกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด	ร้อยละ 90
2. เพื่อประเมินทักษะด้านดิจิทัลของ นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายหลักสูตรด้าน คอมพิวเตอร์ ตามมาตรฐานการ	นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายหลักสูตรด้าน คอมพิวเตอร์	แบบทดสอบวัดเกณฑ์มาตรฐานการ ทดสอบสมรรถนะด้านดิจิทัล ที่เป็น ที่ยอมรับในระดับชาติ หรือ ระดับ	ร้อยละของนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย หลักสูตรด้านคอมพิวเตอร์ ที่สอบ ผ่านมาตรฐานการทดสอบสมรรถนะ	ร้อยละ 20

วัตถุประสงค์การประเมิน	แหล่งข้อมูล	วิธีการ/เครื่องมือ	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์ในการประเมิน
ทดสอบสมรรถนะด้านดิจิทัล ที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ หรือ ระดับสากล		สากล	ด้านดิจิทัล ที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติ หรือ ระดับสากล	

7. รายละเอียดของงบประมาณ

หมวดรายจ่าย	จำนวนเงิน	รายละเอียดการใช้จ่าย (ระบุแยกตามกิจกรรมให้ชัดเจน)
8, เงินอุดหนุน	9,360	<p>กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการยกระดับความรู้ และความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ได้การรับรองทางวิชาชีพ หรือ ใบรับรองสมรรถนะด้านดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน 2 คน จำนวน 12 ชั่วโมง ๆ ละ 300 บาท เป็นเงิน 7,200 บาท - ค่าวัสดุประกอบการอบรม เป็นเงิน 360 บาท <p>กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะ ความรู้ และความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้เป็นไปตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยฯ</p> <p>ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน 2 คน คนละ 3 ชั่วโมง ๆ ละ 300 บาท เป็นเงิน 1,800 บาท (ขอถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)</p>

ลงชื่อ..........ผู้เสนอโครงการ
(นายสุรศักดิ์ วังวงษ์)

ลงชื่อ..........ผู้เห็นชอบโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันสนันท์ ศิริรัตนะ)

8. การบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การควบคุม
1. มีผู้เข้าอบรมน้อยกว่าเป้าหมายที่กำหนด	1. เพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์

9. ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ

ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ	ระดับ		
	ต่ำ	ปานกลาง	สูง
1. ความพร้อมด้านวิทยากร			*
2. ความพร้อมด้านบุคลากร			*

10. ผลการดำเนินงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงการในรอบปีที่ผ่านมา (โครงการต่อเนื่อง)

ปัญหา/อุปสรรคในปีที่แล้ว	การดำเนินงานปรับปรุงในปี
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนาโครงการ/การขยายกลุ่มเป้าหมาย/การขยายหรือจัดทำโครงการใหม่เพิ่มเติม	