

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
โครงการการพัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างสื่อ
นวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ สำนัก
หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

สรุปผลการดำเนินงานโครงการการพัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างสื่อ นวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

1. หลักการและเหตุผล

สำนักหอสมุดกลางเป็นองค์กรหนึ่งที่ต้องดำเนินงานตามภารกิจและพันธกิจที่กำหนดไว้ เพื่อตอบสนองนโยบายและยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย ดังนั้น การบริหารองค์กรเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายและภารกิจที่กำหนดไว้ บุคลากรมีส่วนสำคัญในการทำให้องค์กรขับเคลื่อนภารกิจได้สำเร็จถึงเป้าหมาย การปฏิบัติงานให้ได้ประสิทธิผลนั้น บุคลากรต้องมียึดความรู้และทักษะที่เข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาบุคลากรให้มีความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง จะทำให้บุคลากรมีแนวทางใหม่ๆ ในการทำงาน แก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมองปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถ ท้าทายความคิด พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในโลกที่มีความไม่แน่นอนอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับพัฒนาความคิดใหม่ๆ ที่มีประโยชน์และคุณค่าต่อองค์กร ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนานวัตกรรมในองค์กร ซึ่งสามารถทำให้องค์กรเติบโตได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ทั้งนี้ เพื่อให้บุคลากรสำนักหอสมุดกลางมีทักษะ แนวคิดและสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรมครั้งนี้ไปต่อยอดพัฒนาและสร้างสื่อนวัตกรรม จนสามารถถ่ายทอดสู่ผู้ใช้บริการ บุคคลภายนอก ให้มีทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนสนับสนุนภารกิจด้านอื่นๆ ของสำนักหอสมุดกลาง ไม่ว่าจะเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้สำหรับนิสิต นักเรียน การส่งเสริมกิจกรรมบริการวิชาการเพื่อสังคมอย่างยั่งยืน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้บุคลากรสำนักหอสมุดกลางได้พัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้
2. เพื่อให้บุคลากรสำนักหอสมุดกลางสามารถออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ได้

3. สถานที่ดำเนินโครงการ

ณ ห้องประชุม 8102 - 8103 ชั้น 8 สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. เป้าหมายการดำเนินการ

บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 32 คน

5. ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรม

1. บุคลากรสำนักหอสมุดกลางได้พัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมและสามารถนำไปใช้ในการถ่ายทอดความรู้ได้
2. บุคลากรสำนักหอสมุดกลางสามารถออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ได้

6. สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการจัดกิจกรรม

กิจกรรม	สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยง	แนวทางแก้ไข/ป้องกันความเสี่ยง
การผลิตสื่อและนวัตกรรมในการถ่ายทอดความรู้	ผู้เข้าอบรมมีประสบการณ์เกี่ยวกับบอร์ดเกมค่อนข้างน้อย	วิทยากรให้ความรู้และนำบอร์ดเกมง่ายๆ มาให้ทุกคนได้ทดลองเล่น เพื่อเพิ่มประสบการณ์เกี่ยวกับบอร์ดเกม

7. สรุปผลการประเมินกิจกรรม

1. ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมาย

คณะกรรมการโครงการการพัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ของสำนักหอสมุดกลาง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ได้ดำเนินกิจกรรมการต่างๆ ให้บรรลุตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมายของโครงการฯ รายละเอียดสรุปตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมาย ดังนี้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	หน่วย นับ	เป้าหมาย	ผลการดำเนินการ		
			สำเร็จ	ไม่สำเร็จ	รายละเอียด
บุคลากรสำนักหอสมุดกลางสามารถออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ได้	ชิ้น	3 ชิ้น	✓		บุคลากรออกแบบสื่อการสอนทั้งหมด 5 ชิ้น รายละเอียดดังนี้ -- ผู้เข้าอบรมเป็นบุคลากรสำนักหอสมุดกลางทั้งหมด 33 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม ได้ร่วมกันออกแบบสื่อนวัตกรรมการสอนรูปแบบเกมกลุ่มละ 1 ชิ้น โดยแต่ละกลุ่มจะต้องนำเสนอความคิดมาพัฒนาต่อเพื่อให้ได้สื่อ นำไปใช้ในการบริการวิชาการเพื่อสังคม หรือกิจกรรมห้องสมุด ต่อไป

2. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรมต่างๆ ในโครงการ

การประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการการพัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ ประจำปี 2568 ในวันศุกร์ที่ 20 ธันวาคม 2568 ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นบุคลากรสำนักหอสมุดกลางทั้งสิ้น 33 คน ตอบแบบประเมินจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.73$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจสูงสุด คือ **หลักสูตรเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน** ($\bar{X} = 4.82$) รองลงมา คือ รูปแบบและวิธีการฝึกอบรมมีความเหมาะสม และวิทยากรถ่ายทอดและสื่อสารได้น่าสนใจ เข้าใจง่าย และชัดเจน ($\bar{X} = 4.79$) การลำดับเนื้อหาในการนำเสนอของวิทยากร ($\bar{X} = 4.76$) ตามลำดับรายละเอียดตามตาราง

ตาราง แสดงระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.รูปแบบและวิธีการฝึกอบรมมีความเหมาะสม	4.79	0.41	มากที่สุด
2.หลักสูตรเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน	4.82	0.38	มากที่สุด
3.ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	4.55	0.61	มากที่สุด
4.วิทยากรถ่ายทอดและสื่อสารได้น่าสนใจ เข้าใจง่าย และชัดเจน	4.79	0.41	มากที่สุด
5.การลำดับเนื้อหาในการนำเสนอของวิทยากร	4.76	0.43	มากที่สุด
6.ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในการทำกิจกรรมห้องสมุดได้	4.70	0.46	มากที่สุด
รวม	4.73	0.45	มากที่สุด
7.ความรู้ความเข้าใจ ก่อนฝึกอบรม	3.41	1.01	ปานกลาง
8.ความรู้ความเข้าใจ หลังฝึกอบรม	4.52	0.50	มากที่สุด

หมายเหตุ เกณฑ์การแปลผล ค่าเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.50 -4.49 หมายถึง ความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ย 2.50 -3.49 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.50 -2.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. เป็นกิจกรรมที่มีสาระ และสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เข้าอบรมอย่างยิ่ง (ความถี่ = 3)
2. วิทยากรมีการนำเสนอได้น่าสนใจ บรรยายการอบรมสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ผู้เข้าอบรมได้ฝึกเล่นเกม ก่อนการปฏิบัติ ทำให้ได้เห็นแนวคิด หลักการในการออกแบบเกม (ความถี่ = 2)
3. การบรรยายสนุกและได้ความรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมของห้องสมุดได้ (ความถี่ = 2)
4. ควรจะมีการจัดอบรมต่อไปอีก (ภาค 2) และควรมีการจัดอบรมอีกครั้งสำหรับผู้ที่ยังไม่ได้เข้าร่วม (ความถี่ = 2)

8. รายงานการใช้งบประมาณในโครงการ

สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานโครงการการพัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ ประจำปีงบประมาณ 2568 โดยเบิกจ่ายงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุนสำหรับค่าใช้จ่ายการฝึกอบรม/สัมมนา/กิจกรรมที่จัดให้กับบุคคลที่เกี่ยวข้อง แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม จำนวน 36,500.00 บาท มีการใช้งบประมาณในการดำเนินงานต่างๆ ของโครงการฯ ไปทั้งสิ้นจำนวน 29,804.00 บาท คงเหลือจำนวน 6,696.00 บาท รายละเอียดมีดังนี้

กิจกรรม	ค่าใช้จ่ายตาม งบประมาณ ที่ตั้งไว้	ค่าใช้จ่ายตาม จริง	คงเหลือ
ไตรมาส 1 (ตุลาคม 2567 - ธันวาคม 2567)	36,500.00	29,804.00	6,696.00
รวมค่าใช้จ่ายทั้งโครงการ			

9. ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

-

10. ข้อเสนอแนะ

ควรจัดกิจกรรมต่อเนื่อง เพื่อต่อยอดทักษะความรู้เพื่อให้นักศึกษามีแนวทางใหม่ๆ ในการผลิตสื่อนวัตกรรม

11. ภาพประกอบ



