

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
โครงการการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ
ส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับครูและบรรณารักษ์
ห้องสมุดโรงเรียน
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

สรุปผลการดำเนินงานโครงการการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

1. หลักการและเหตุผล

บริการวิชาการแก่ชุมชนและสังคมเป็นภารกิจหลักประการหนึ่งของมหาวิทยาลัยเพื่อช่วยเหลือให้
ความรู้ที่สำคัญและจำเป็นแก่ชุมชนอันจะช่วยจรรโลงความเป็นอยู่ที่ดีของคนในชุมชนและสังคม สำนัก
หอสมุดกลาง เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่สนับสนุนภารกิจของมหาวิทยาลัย รับผิดชอบในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ
งานด้านห้องสมุดที่มุ่งเน้นด้านการบริการห้องสมุดและส่งเสริมการอ่านเป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้
ตลอดชีวิต ด้วยการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันเน้นการเรียนการสอน Active Learning ซึ่งเป็น
กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้
หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีด้วยสำนัก
หอสมุดกลางเข้าร่วมโครงการ SWU SMART VOLUNTEER FOR YOU 2024 (การส่งเสริมทักษะด้านจิต
อาสาผู้นำองค์กรนิสิต) จัดกิจกรรมจิตอาสา สร้าง ช่อม เสริม "ห้องสมุดเพื่อน้อง" รวมมอบหนังสือและจัด
กิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้แก่นักเรียน โรงเรียนบ้านโคกก่อง จังหวัดหนองคาย เมื่อวันที่ 30-31 ตุลาคม
2567 ได้พบว่าโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองหนองคายและโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานมีความต้องการอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
ประสบการณ์ในการผลิตสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้เกิดการใช้งานอย่างต่อเนื่อง และ
เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อนวัตกรรมที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนในห้องเรียนที่มีจำนวน
มากด้วยการเรียนการสอนที่มีความแตกต่างของผู้เรียน ส่งผลให้การใช้สื่อมีผลลัพธ์ที่หลากหลายต่อผู้เรียน

ห้องสมุดขยายบทบาทสู่การเป็นพื้นที่เพื่อส่งเสริมทักษะดิจิทัล และการสร้างสรรค์นวัตกรรม เนื่องจาก
มีบทบาทหลักในการเป็นศูนย์กลางของสารสนเทศ สนับสนุนให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสารสนเทศและ
การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติได้ด้วยโรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้พื้นฐาน คือ ห้องสมุดโรงเรียน ซึ่งมีวัตถุประสงค์
หลักในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน ถือเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาให้
เด็กได้เรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งห้องสมุดปัจจุบันไม่เป็นเพียงที่เก็บหนังสือที่รอผู้ใช้บริการเข้ามาอ่านแต่ต้องมี
กิจกรรมกระตุ้นการใช้ห้องสมุดโดยผ่านกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ซึ่งการจัดกิจกรรมโรงเรียน
แต่ละแห่งมีการดำเนินงานที่แตกต่างกัน สำนักหอสมุดกลางเล็งเห็นถึงความสำคัญในการให้บริการวิชาการ
เพื่อสังคม จึงได้บูรณาการร่วมกับสำนักคอมพิวเตอร์ร่วมสนับสนุนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แก่โรงเรียนเทศบาล
1 สว่างวิทยา และกำหนดจัดโครงการการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
สำหรับครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนขึ้น

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนได้พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อ ทำสื่อการเรียนการสอน
2. เพื่อส่งเสริมแนวทางการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับให้ครูและ
บรรณารักษ์ ห้องสมุดโรงเรียน4

3. เพื่อเสนอแนวทางพัฒนาการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของครูและบรรณารักษ์ ห้องสมุดโรงเรียน

4. เพื่อให้บุคลากรได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การบริการวิชาการเพื่อสังคมกับสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยขอนแก่น

3. สถานที่ดำเนินโครงการ

ณ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ณ โรงเรียนเทศบาล 1 สว่างวิทยา ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย

4. เป้าหมายการดำเนินการ

1. บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง /บุคลากรภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 22 คน
2. นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 3 คน
3. ครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองหนองคายและ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 60 คน
4. นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 สว่างวิทยา จำนวน 50 คน

5. ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรม	ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรม
1. กิจกรรมการดูงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการบริการวิชาการเพื่อสังคมกับสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น	- บุคลากรได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การดำเนินโครงการบริการ - บุคลากรศึกษาดูงานพื้นที่บริการ การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริการ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มงานจัดหา งานวิเคราะห์ข้อมูลงานเทคโนโลยีห้องสมุด และงานบริการ
2. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการใช้โปรแกรม Canva เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอน	- ครูและบรรณารักษ์โรงเรียน จำนวน 64 คน ได้ฝึกอบรมการใช้โปรแกรม Canva เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอน
3. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ อภิปรายและสาธิต เรื่อง Board game เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน	- ครูและบรรณารักษ์โรงเรียน จำนวน 64 คน ได้ฝึกอบรมการผลิตสื่อการเรียนการสอน โดยใช้ Board game ตามกลุ่มสาระความรู้
4. กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน 1. เกม VR 2. บอร์ดเกม To do To go 3. บอร์ดเกม บันไดงู รู้วัฒนธรรม 4. บอร์ดเกม โดมิโน่ 5. บอร์ดเกม Who is it 6. บอร์ดเกม จับสี 7. กิจกรรม คัดแยกขยะ	- นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 50 คน ได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ การพูดและการอ่านจากบอร์ดเกมความรู้ ที่เสริมทักษะในรายวิชาต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ - นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 50 คน ได้ความรู้เรื่องการคัดแยกขยะ

5.2 ผลการประเมินผลตอบแทนทางสังคม (Social Return on Investment: SROI)

การคำนวณ SROI (Social Return on Investment) คือการวัดผลตอบแทนทางสังคมที่ได้รับเมื่อเปรียบเทียบกับต้นทุนที่ใช้ไปในกิจกรรมหรือโครงการใดโครงการหนึ่ง โดยทั่วไปสูตรพื้นฐานคือ:

$$\text{สูตร SROI} = \frac{\text{ผลตอบแทนทางสังคม (มูลค่าทางสังคม)}}{\text{ต้นทุนรวม}}$$

กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับประโยชน์

กลุ่มผู้รับประโยชน์	จำนวน (คน)
ครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองหนองคายและ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	60
นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 สว่างวิทยา	50
บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	15
นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	3

ต้นทุนรวม (Input)

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
ค่าจัดอบรมและค่าวัสดุอุปกรณ์	163,686.14
มูลค่าแรงงานจากวิทยากร/ทีม (500 บาท/ชม. x 16 ชม.)	8,000
รวมต้นทุนทั้งหมด	171,686.14

ประเมินมูลค่าทางสังคม (Outcomes)

ผู้รับผลประโยชน์	ผลกระทบ	จำนวน	ประเมินมูลค่าทางสังคม/คน	รวม
1. ครู/บรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองหนองคายและ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	- มีความรู้ในการผลิตสื่อการสอน หรือต่อยอดทำผลงานทางวิชาการได้ - เกิดทักษะดิจิทัล (โปรแกรม Canva) - ลดค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม	60 คน	2,000.00 (เทียบราคาค่าอบรม+มูลค่าเวลาที่ประหยัดได้)	120,000.00
2. นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 สว่างวิทยา	- ได้เรียนรู้สื่อการเรียนรู้ใหม่ (บอร์ดเกม ในรายวิชา ภาษาอังกฤษ	50 คน	500.00 (เทียบค่าเรียนเสริม/ชั่วโมงการเรียนรู้)	15,000.00

ผู้รับผลประโยชน์	ผลกระทบ	จำนวน	ประเมินมูลค่าทางสังคม/คน	รวม
	คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา - พัฒนาทักษะการอ่าน/ การเรียนรู้ - ลดความจำเป็นในการเรียนพิเศษ - เปิดโอกาสการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ให้กับเด็ก ๆ (VR)			
3. โรงเรียน/ผู้บริหารสถานศึกษา	-ได้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใช้ในการเรียนการสอน - บุคลากรครูพัฒนาทักษะ สามารถถ่ายทอดต่อความรู้ต่อ	20 เครื่อง	2,000 (ประเมินมูลค่าเสื่อมของคอมพิวเตอร์)	40,000.00
	- มีสื่อใหม่สำหรับการเรียนรู้ของนักเรียน (Board Game)	5 เกม	2,000 (ใช้งานซ้ำในอนาคตได้ ประเมินอายุใช้งาน 2 ปี)	10,000.00
ผู้รับผลประโยชน์	ผลกระทบ	จำนวน	ประเมินมูลค่าทางสังคม/คน	รวม
4. นิสิตคณะศึกษาศาสตร์	- ได้ฝึกงานและฝึกปฏิบัติจริง - ได้ประสบการณ์ด้านการสอนและจัดกิจกรรม	3 คน	2,000.00 (เทียบมูลค่าอบรม/พัฒนาทักษะ)	6,000.00
รวมผลตอบแทนทางสังคม				191,000.00

$$\text{คำนวณ SROI} = \frac{191,000}{171,686.14} \approx 1.11$$

สรุป

SROI $\approx 1.11 : 1$

หมายความว่า ทุก 1 บาท ที่ลงทุนในโครงการนี้ สร้างผลตอบแทนทางสังคมประมาณ 1.11 บาท

6. สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการจัดกิจกรรม

กิจกรรม	สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยง	แนวทางแก้ไข/ป้องกันความเสี่ยง
กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน	- ระยะเวลาทำกิจกรรมน้อยเกินไป เนื่องจากมีกิจกรรม/เกม 7 ฐาน บางเกมต้องใช้เวลาอธิบายและทำ ความเข้าใจกับนักเรียน และ นักเรียนแต่ละคนมีทักษะการอ่าน การพูดที่แตกต่างกัน	- ควรจัดกิจกรรม/เกม 4-5 เกม ให้ เหมาะสมกับระยะเวลาทำกิจกรรม
กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการฯ	- บุคลากรดูแลผู้เข้าอบรมไม่ทั่วถึง บางเรื่องต้องเชิญวิทยากรมาช่วย ตอบคำถาม หรือให้คำแนะนำผู้ เข้าอบรม	บุคลากรต้องฝึกเรียนรู้เกมที่จะนำไป อบรม เพื่อที่จะได้ดูแลผู้เข้าอบรมได้ อย่างทั่วถึง

7. สรุปผลการประเมินกิจกรรม

1. ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมาย

คณะกรรมการโครงการการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน ได้ดำเนินกิจกรรมการต่างๆ ให้บรรลุตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมายของโครงการฯ รายละเอียดสรุปตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมาย ดังนี้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	หน่วยนับ	เป้าหมาย	ผลการดำเนินการ		
			สำเร็จ	ไม่สำเร็จ	รายละเอียด
ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้ไปใช้ในการทำสื่อการเรียนการสอนอย่างน้อย 10 สื่อการเรียนการสอน	สื่อ	10 สื่อ	√		ผู้เข้าอบรมสามารถผลิตสื่อการสอนได้ 10 ชิ้น

2. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรมต่างๆ ในโครงการ

1. ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน

ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ตอบแบบประเมินออนไลน์ จำนวน 64 คน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.81$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ ($\bar{x} = 4.84$) รองลงมา คือ การลำดับเนื้อหาในการนำเสนอของวิทยากร ($\bar{x} = 4.83$) และ วิทยากรถ่ายทอดและสื่อสารได้น่าสนใจ เข้าใจง่าย ตามลำดับ (ดังรายละเอียดในตาราง)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

ครูสังกัดโรงเรียน	จำนวน
1. โรงเรียนครุศิษย์วิทยา	2 คน
2. โรงเรียนเทศบาล 1 (สว่างวิทยา)	20 คน
3. โรงเรียนเทศบาล 2 (ชำนาญอนุเคราะห์)	5 คน
4. โรงเรียนเทศบาล 3 (ยุวบุรณบำรุง)	7 คน
5. โรงเรียนเทศบาล 4 (ฉลองรัตน)	9 คน
6. โรงเรียนเทศบาล 5 (มีชัยวิทยา)	6 คน
7. โรงเรียนบ้านกวาดโคกสว่าง	4 คน
8. โรงเรียนบ้านคูนางขาว	2 คน
9. โรงเรียนบ้านโคกก่อง	2 คน
10. โรงเรียนบ้านท่มฝาง	1 คน
11. โรงเรียนบ้านเป้า	1 คน
12. โรงเรียนบ้านโพนพระ	2 คน
13. โรงเรียนบ้านเมืองบาง	2 คน
14. โรงเรียนบ้านว่าน	1 คน
รวมทั้งสิ้น	64 คน

ตาราง แสดงความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการฯ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{x}$	SD.	แปลผล
1. รูปแบบและวิธีการฝึกอบรมมีความเหมาะสม	4.74	0.49	มากที่สุด
2. หลักสูตรเนื้อหาอันวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน	4.78	0.50	มากที่สุด
3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	4.77	0.51	มากที่สุด
4. วิทยากรถ่ายทอดและสื่อสารได้น่าสนใจ เข้าใจง่าย และชัดเจน	4.81	0.61	มากที่สุด
5. การลำดับเนื้อหาในการนำเสนอของวิทยากร	4.83	0.45	มากที่สุด
6. ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้	4.84	0.47	มากที่สุด
รวม	4.81	0.45	มากที่สุด
7. ความรู้ความเข้าใจ ก่อน ฝึกอบรม	2.89	0.93	ปานกลาง
8. ความรู้ความเข้าใจ หลัง ฝึกอบรม	4.68	0.50	มาก

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. เป็นการอบรมที่ดีมาก ๆ มีความสุข สนุกสนาน ได้รับความรู้ไปใช้ในการทำสื่อที่ทันสมัยได้ และอยากให้มีการจัดอบรมแบบนี้อีก เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาอีกเรื่อย ๆ

(ผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 24 คน)

2. อาจารย์วิทยากรน่ารักและเป็นกันเอง ในการถ่ายทอดความรู้ แนะนำเทคนิคการสร้างเกมสำหรับการเรียนรู้ได้อย่างดีเยี่ยม (ผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 2 คน)

3. ควรเตรียมอุปกรณ์ในการจัดทำสื่อให้มีมากขึ้น เช่น กรรไกร เพื่อความรวดเร็วในการจัดทำสื่อ (ผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 2 คน)

4. ควรพัฒนาให้ครอบคลุมทุกจังหวัด (ผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 1 คน)

5. เน้นกระบวนการเกี่ยวกับห้องสมุด (ผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 1 คน)

6. ขอบคุนสำหรับความรู้ที่แบ่งปัน ดีมากจริง ๆ (ผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 1 คน)

1.2 ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

สำนักหอสมุดกลาง จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้นักเรียนระดับประถมศึกษา 4-5 จำนวน 50 ได้แก่ บอร์ดเกมที่ได้พัฒนาขึ้น จำนวน 5 เกม เกม VR และกิจกรรมการคัดแยกขยะ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 50 คน มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยรวม คิดเป็นร้อยละ 88.94 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กิจกรรมที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ เกม VR (คิดเป็นร้อยละ 99.33) และกิจกรรมที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ บอร์ดเกม จับสี (คิดเป็นร้อยละ 75.33) (ดังรายละเอียดในตาราง)

ตาราง แสดงคะแนนความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{x}$	ร้อยละ	แปลผล
1. เกม VR	2.98	99.33	ชอบมากลำดับที่ 1
2. บอร์ดเกม To do To go	2.78	92.67	ชอบมากลำดับที่ 3
3. บอร์ดเกม บันไดงู รู้วัฒนธรรม	2.81	93.75	ชอบมากลำดับที่ 2
4. บอร์ดเกม โดมิโน	2.58	86.00	ชอบมากลำดับที่ 5
5. บอร์ดเกม Who is it	2.74	91.47	ชอบมากลำดับที่ 4
6. บอร์ดเกม จับสี้	2.26	75.33	ชอบมากลำดับที่ 7
7. กิจกรรม คัดแยกขยะ	2.52	84.00	ชอบมากลำดับที่ 6
สรุป	2.67	88.94	

ข้อเสนอแนะ

1. ส่งเสริมเกมที่มีความแปลกใหม่หรือใช้เทคโนโลยี (เช่น VR) เนื่องจากได้รับความนิยมสูง
2. ปรับรูปแบบเกมการเรียนรู้ให้น่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะในหัวข้อที่ความนิยมต่ำ เช่น เกมสิ่งแวดล้อม
3. พัฒนาเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมหรือทักษะชีวิต ร่วมกับความสนุก เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น

8. รายงานการใช้งบประมาณในโครงการ

สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานโครงการการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับครูและบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 โดยเบิกจ่ายจากงบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุนโครงการบริการวิชาการเพื่อสังคม แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงานการให้บริการวิชาการ มีการใช้งบประมาณในการดำเนินงานต่างๆ ของโครงการฯ ไปทั้งสิ้นจำนวน 192,554.22 บาท คงเหลือจำนวน 36,045.78 บาท รายละเอียดมีดังนี้

กิจกรรม	ค่าใช้จ่ายตาม งบประมาณ ที่ตั้งไว้	ค่าใช้จ่ายตาม จริง	คงเหลือ
ไตรมาส 1 (ตุลาคม 2567 - ธันวาคม 2567)	228,600.00		
ไตรมาส 2 (มกราคม-มีนาคม 2568)			
ไตรมาส 3 (เมษายน-มิถุนายน 2568)		192,584.22	
ไตรมาส 4 (กรกฎาคม-กันยายน 2568)			
รวมค่าใช้จ่ายทั้งโครงการ	228,600.00	192,554.22	36,045.78

9. ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

1. กิจกรรมที่จัดมีความหลากหลาย และการเดินทางระยะไกลทำให้บุคลากรเกิดความเหนื่อยล้า
2. การวางแผนการเดินทางและจัดกิจกรรม ไม่เป็นตามที่ตั้งไว้ เกิดจากการประสานงานและขาดประสบการณ์ของผู้จัดทำโครงการฯ
3. ระยะเวลาจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านน้อยเกินไป

10. ข้อเสนอแนะ

1. ควรติดตามการนำไปประโยชน์หลังการอบรม เพื่อที่นำมาประเมินผลตอบแทนทางสังคมและเกิดความคุ้มค่าในระยะยาว
2. ควรประสานงานและวางแผนการจัดกิจกรรมให้ดีกว่านี้

11. ภาพประกอบ
กิจกรรมวันที่ 21 พฤษภาคม 2568



กิจกรรมวันที่ 22 พฤษภาคม 2568



กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

