



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15381

ที่ อว 8730.1/

วันที่ 2 มีนาคม 2569

เรื่อง ขออนุมัติโครงการการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์

เรียน ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

ด้วยสำนักหอสมุดกลาง กำหนดจัดโครงการการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ในวันที่ 21 มีนาคม 2569 ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.สุตใจ เหล่าสุนทร และห้องประชุม ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 อาคารสำนักหอสมุดกลาง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของ ครูผู้สอน ด้านการออกแบบและการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ เพื่อ สนับสนุนการนำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ใน โรงเรียนและห้องสมุด เพื่อส่งเสริมบทบาทของสำนักหอสมุดกลางในฐานะแหล่งเรียนรู้และศูนย์กลางนวัตกรรม การเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างและพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างห้องสมุด โรงเรียน และหน่วยงานภายนอก(ดังรายละเอียดโครงการที่แนบมาพร้อมนี้)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

1. อนุมัติโครงการการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์
2. อนุมัติบุคลากรและนิสิตเข้าร่วมโครงการการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ตามวัน เวลาและสถานที่ดังกล่าว
3. อนุมัติให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาเข้าร่วมโครงการการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ตามวัน เวลาและสถานที่ดังกล่าว

นางปภาดา น้อยคำยาง

(นางปภาดา น้อยคำยาง)

ประธานโครงการการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์

2 มี.ค. 69
ทพ 1 มี.ค. 69

อนุมัติ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล อร่ามรัศมีกุล)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

2 มี.ค. 2569

โครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์

1. ชื่อโครงการ

โครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง		ที่ปรึกษาโครงการ
รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารและยุทธศาสตร์		ที่ปรึกษาโครงการ
รองผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กรและเทคโนโลยีดิจิทัล		ที่ปรึกษาโครงการ
อาจารย์ ดร.ไตร	อัญญาโพธิ์	ที่ปรึกษาโครงการ
นางปภาดา	น้อยคำยาง	ประธานโครงการ
นางสาวกัญญาดา	จิมกระโทก	กรรมการ
นายเกียรติศักดิ์	หงษ์อินทร์	กรรมการ
นายชินกร	น้อยคำยาง	กรรมการ
นายทรงยศ	ชั้นบุตรศรี	กรรมการ
นางสาวนันทนา	เศาจุตพิงศ์	กรรมการ
นางสาวนัยรัตน์	เรืองวชิรารัตน์	กรรมการ
นางสาวมัทนา	บุญประเสริฐ	กรรมการ
นายสุรชัย	หาบ้านแท่น	กรรมการ
นายสุรพงษ์	พิมพ์โคตร	กรรมการ
นางสาวอุมาพร	นาคะวิจนะ	กรรมการ
นางสาวกานต์ชนก	ควรเขียว	กรรมการและเลขานุการ

3. ลักษณะโครงการ

โครงการเดิม (โครงการที่เคยดำเนินงานปีก่อนหน้า)

โครงการใหม่

โครงการต่อเนื่อง ปีที่ (โปรดแนบผลการประเมินโครงการ และข้อเสนอแนะที่จะต้องปรับปรุงในปีที่ผ่านมา)

4. หลักการและเหตุผล

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพันธกิจสำคัญในการสนับสนุนการเรียนการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการแก่สังคม โดยทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต และศูนย์กลางการถ่ายทอดองค์ความรู้ นวัตกรรม และทรัพยากรสารสนเทศของมหาวิทยาลัยสู่ชุมชนและสังคมภายนอก เพื่อร่วมยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของประเทศ

ในบริบทของการศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องปรับรูปแบบให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนและสังคม โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Board Game-based Learning) เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและห้องสมุด

การจัดโครงการบริการวิชาการ การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สู่สังคม จึงเป็นการดำเนินงานตามพันธกิจด้านการบริการวิชาการของสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มุ่งส่งเสริมคุณภาพการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDG 4: Quality Education และการสร้างความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัย โรงเรียน ห้องสมุด และหน่วยงานภายนอก อันสอดคล้องกับ SDG 17: Partnerships for the Goals เพื่อขยายผลการเรียนรู้และสร้างประโยชน์ต่อสังคมอย่างยั่งยืน โดยสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ร่วมมือกับบริษัทพีเอ็มเอ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด (มหาชน) จัดกิจกรรมสนับสนุนสื่อบอร์ดเกม (Board Games) เพื่อการเรียนรู้สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา ซึ่งสำนักหอสมุดกลางให้การสนับสนุนองค์ความรู้และสถานที่ในการจัดฝึกอบรม

5. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์

แผนยุทธศาสตร์ 20 ปี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเป็นผู้นำทางการศึกษา (Educational Leader)

1.1 ความเป็นเลิศด้านหลักสูตรและการสอน (Excellent Curriculum & Teaching Expert)

1.2 ความเป็นเลิศด้านการวิจัยและนวัตกรรม (Excellent Research & Innovation Expert)

1.3 การมุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยระดับโลก (World Class University)

1.4 การพัฒนานิสิตสำหรับการเป็นพลเมืองโลก (Students and Alumni Development for Global Citizen)

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงและมีธรรมาภิบาล (High Performance and Good Governance Organization)

2.1 มหาวิทยาลัยบริหารงานโดยใช้หลักธรรมาภิบาล (Good Governance)

2.2 การเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงและยั่งยืน (High Performance and Sustainable Organization)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พันธกิจสัมพันธ์เพื่อสังคม (Social Engagement)

3.1 การบริการเพื่อสังคมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายและแผนที่เกี่ยวข้อง และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Social Services Corresponding with National Strategy, Policy and SDGs)

3.2 การบริการเพื่อสังคมแบบบูรณาการ (Integrated Social Services)

ความสอดคล้อง SDGs

SDG 4 การศึกษาที่เท่าเทียม

SDG 17 ความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

สนับสนุนภารกิจของสำนักหอสมุดกลาง

Lib3-07 เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและสังคม (เน้นชุมชนโอศิก ชุมชนนครนายก) ที่ตอบโจทย์ SROI +1 ขึ้นไป

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของครูผู้สอน ด้านการออกแบบและการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้

2. เพื่อสนับสนุนการนำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนและห้องสมุด

3. เพื่อส่งเสริมบทบาทของสำนักหอสมุดกลางในฐานะแหล่งเรียนรู้และศูนย์กลางนวัตกรรมการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย

4. เพื่อสร้างและพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างห้องสมุด โรงเรียน และหน่วยงานภายนอก

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

ช่วงเตรียมการ เดือนมกราคม – 20 มีนาคม 2569

ช่วงดำเนินการ วันที่ 21 มีนาคม 2569

8. สถานที่ดำเนินโครงการ

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

9. ผู้เข้าร่วมโครงการ/เป้าหมาย

บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 15 คน

ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 200 คน จาก 100 โรงเรียน

นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 10 คน

10. วิธีดำเนินการ/ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

1. เขียนโครงการและขออนุมัติโครงการ
2. ดำเนินโครงการ/กิจกรรม
3. ประเมินผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม
4. รายงานผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม

กิจกรรม

1. กิจกรรมอบรมอภิปรายให้ความรู้ หัวข้อ “การพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สู่สังคม”
2. Workshop พัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกม อธิบาย สาธิตวิธีการเล่นบอร์ดเกม

แผนการดำเนินกิจกรรม

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา									
		ธ.ค. 68	ม.ค. 69	ก.พ. 69	มี.ค. 69	เม.ย. 69	พ.ค. 69	มิ.ย. 69	ก.ค. 69	ส.ค. 69	ก.ย. 69
1.	ประชุมคณะทำงาน		←→								
2.	เขียนโครงการเสนอโครงการและอนุมัติโครงการ		←→								
3.	กิจกรรมอบรมอภิปรายให้ความรู้ เรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สู่สังคม”				←→						
5.	ประเมินผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม					←→					
6.	รายงานผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม						←→				
7.	ติดตามผลการดำเนินโครงการ							←→			→

11. ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)

ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)	ตัวชี้วัด (Indicator)	มูลค่าทางการเงิน (Financial Proxy)
1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้และทักษะในการพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	- ร้อยละของผู้เข้าร่วมที่ผ่านเกณฑ์ $\geq 80\%$	มูลค่าการอบรมพัฒนาทักษะนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 1,500 - 3,000 บาท/คน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถออกแบบนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	- จำนวนนวัตกรรมการบอร์ดเกมที่พัฒนาได้	มูลค่าการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 2,000 - 4,000 บาท/คน

ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)	ตัวชี้วัด (Indicator)	มูลค่าทางการเงิน (Financial Proxy)
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีการนำนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้	- จำนวนรายวิชาหรือกิจกรรมที่นำนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ไปใช้	มูลค่าการลดต้นทุนการพัฒนา นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 3,000 - 10,000 บาท/รายวิชา
4. ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลต่อทักษะการคิดและการเรียนรู้	- ระดับความพึงพอใจของผู้เรียน - การประเมินผลการเรียนรู้	มูลค่าการพัฒนาทักษะผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 5,000 - 15,000 บาท/กลุ่มผู้เรียน

12. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่า 4.50
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบและผลิตบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ได้โรงเรียนละ ไม่น้อยกว่า 2 ชิ้น

13. การประเมินผลกิจกรรม

1. ทำแบบทดสอบความรู้ หลังการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

14. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้และทักษะในการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปใช้จัดการเรียนสอนและกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในหน่วยงานของตนได้
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ ทักษะการคิด ผ่านบอร์ดเกม

กำหนดการโครงการการพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สู่สังคม

ในวันที่ 21 มีนาคม 2569 เวลา 08.00 – 16.00 น.

ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.สุตใจ เหล่าสุนทร

และห้องประชุม ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

เวลา	08.00 - 08.30 น.	ลงทะเบียน
	08.30 - 08.45 น.	ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง กล่าวต้อนรับและเปิดกิจกรรม
	08.45 - 10.30 น.	กลุ่มที่ 1 กิจกรรมอบรมอภิปรายให้ความรู้ เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้” วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชณพพงษ์ อินทรเกษม และ อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์
	10.30 - 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง/เครื่องดื่ม
	10.45 - 12.00 น.	กลุ่มที่ 1 โดยแบ่งกลุ่มย่อย 10 กลุ่ม ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เกม วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชณพพงษ์ อินทรเกษม และ อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์ ร่วมด้วยนิสิตช่วยปฏิบัติงานจากคณะศึกษาศาสตร์
	12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
	12.30 น.	ลงทะเบียน
	13.00 - 14.30 น.	กลุ่มที่ 2 กิจกรรมอบรมอภิปรายให้ความรู้ เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้” วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชณพพงษ์ อินทรเกษม และ อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์
	14.30 - 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง/เครื่องดื่ม
	14.45 - 16.00 น.	กลุ่มที่ 2 โดยแบ่งกลุ่มย่อย 10 กลุ่ม ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เกม วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชณพพงษ์ อินทรเกษม และ อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์ ร่วมด้วยนิสิตช่วยปฏิบัติงานจากคณะศึกษาศาสตร์

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สู่สังคม

ในวันที่ 21 มีนาคม 2569 เวลา 08.00 – 16.00 น.

ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.สุดใจ เหล่าสุนทร

และห้องประชุม ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อธิป | เดชะพงศธร |
| 2. นางปภาดา | น้อยคำยาง |
| 3. นางสาวกัญญาดา | จิมกระโทก |
| 4. นายเกียรติศักดิ์ | หงษ์อินทร์ |
| 5. นายชินกร | น้อยคำยาง |
| 6. นายทรงยศ | ขันบุตรศรี |
| 7. นางสาวนันทนา | เสาจวุฒิพงศ์ |
| 8. นางสาวนัยรัตน์ | เรืองวชิรรัตน์ |
| 9. นางสาวมัทนา | บุญประเสริฐ |
| 10. นายสุรชัย | หาบ้านแท่น |
| 11. นายสุรพงษ์ | พิมพ์โคตร |
| 12. นางสาวอุมาพร | นาคะวัจนะ |
| 13. นางสาวกานต์ชนก | ควรเขียว |