



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15381

ที่ อว 8730.1/

วันที่ 2 มีนาคม 2569

เรื่อง ขออนุมัติโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์

เรียน ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

ด้วยสำนักหอสมุดกลาง กำหนดจัดโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ระหว่างวันที่ 7 เมษายน - 8 พฤษภาคม 2569 ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะบรรณารักษ์ในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะบรรณารักษ์ในการใช้เครื่องมือ Canva สำหรับการออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุดในการยกระดับภาพลักษณ์และประสิทธิภาพการให้บริการของห้องสมุดให้ทันสมัยและน่าสนใจยิ่งขึ้น และเพื่อพัฒนาทักษะบรรณารักษ์ในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization) ประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานและบริการของห้องสมุด (ดังรายละเอียดโครงการที่แนบมาพร้อมนี้)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

1. อนุมัติโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์
2. อนุมัติงบประมาณและค่าใช้จ่ายในโครงการ 74,300 บาท (เจ็ดหมื่นสี่พันสามร้อยบาทถ้วน) งบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุนโครงการบริการวิชาการแก่สังคม แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงานการให้บริการวิชาการ
3. อนุมัติบุคลากรในสังกัดเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์ ตามวัน เวลาและสถานที่ดังกล่าว
4. อนุมัติให้ครูและบุคคลภายนอกเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์ ตามวัน เวลาและสถานที่ดังกล่าว

ปภท น้อยคำยาง

(นางปภาดา น้อยคำยาง)

ประธานโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์

4 มี.ค. 69
ทพ 5 มี.ค. 69

อนุมัติ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล อร่ามรัศมีกุล)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

5 มี.ค. 2569

โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

1. ชื่อโครงการ

โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง		ที่ปรึกษาโครงการ
รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารและยุทธศาสตร์		ที่ปรึกษาโครงการ
รองผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กรและเทคโนโลยีดิจิทัล		ที่ปรึกษาโครงการ
นางปภาดา	น้อยคำยาง	ประธานโครงการ
นายทรงยศ	ชั้นบุตรศรี	กรรมการ
นางสาวศิวพร	ชาติประสพ	กรรมการ
นางสาวกัญญดา	จิมกระโทก	กรรมการ
นางปัทมาพร	ยวพรพงศ์กุล	กรรมการ
นางสาวอิสยาห์	พันศิริพัฒน์	กรรมการ
นางสาวนันทนา	เศาจุฉิมพงค์	กรรมการ
นางสาวจันทิรา	จิ่นะวงศ์	กรรมการ
นางสาวสุจิตรา	รัตนสิน	กรรมการ
นายสุทธิพงษ์	กรรณิกากลาง	กรรมการ
นายเกียรติศักดิ์	หงษ์อินทร์	กรรมการ
นายสุรพงษ์	พิมพ์โคตร	กรรมการ
นางสาวนัยรัตน์	เรืองวชิรรัตน์	กรรมการและเลขานุการ
นางสาวกานต์ชนก	ควรวีเชียว	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

3. ลักษณะโครงการ

โครงการเดิม (โครงการที่เคยดำเนินงานปีก่อนหน้า)

โครงการใหม่

โครงการต่อเนื่อง ปีที่ (โปรดแนบผลการประเมินโครงการและข้อเสนอแนะ
ที่จะต้องปรับปรุงในปีที่ผ่านมา)

4. หลักการและเหตุผล

ในยุคดิจิทัล บทบาทของห้องสมุดได้เปลี่ยนแปลงจากการเป็นแหล่งจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ ไปสู่การเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และการจัดการความรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อหลากหลายรูปแบบ บรรณารักษ์จึงจำเป็นต้องมีสมรรถนะด้านดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบทการทำงานในปัจจุบัน เพื่อให้สามารถพัฒนาและยกระดับการให้บริการสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการผลิตและออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัล การจัดการ วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล การสืบค้นและประเมินทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล ตลอดจนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสนับสนุนการทำงานด้านสารสนเทศ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDG 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ ที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ควบคู่ไปกับทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล บรรณารักษ์ยังมีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการและชุมชน การนำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) และการใช้สื่อหรือเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน เช่น บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ จึงเป็นแนวทางที่สามารถเพิ่มคุณค่าและประสิทธิผลของกิจกรรมด้านสารสนเทศได้อย่างเป็นรูปธรรม

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในฐานะหน่วยงานวิชาการของมหาวิทยาลัย ที่มีพันธกิจด้านการบริการวิชาการแก่สังคม เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาศักยภาพบรรณารักษ์ จึงจัด “โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์” ขึ้น เพื่อเสริมสร้างความพร้อมทั้งด้านทักษะดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ตลอดจนทักษะการออกแบบสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบริบทการทำงานจริง อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการให้บริการสารสนเทศอย่างยั่งยืน สนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDG 17 ความร่วมมือเพื่อการพัฒนา ผ่านการสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างมหาวิทยาลัยกับบรรณารักษ์

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 (เน้นชุมชนโอศุก ชุมชนนครนายก) ที่ตอบโจทย์ SROI +1 ขึ้นไป

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะบรรณารักษในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม /
2. เพื่อพัฒนาทักษะบรรณารักษในการใช้เครื่องมือ Canva สำหรับการออกแบบและสร้างสื่อ /

ประชาสัมพันธ์ห้องสมุดในการยกระดับภาพลักษณ์และประสิทธิภาพการให้บริการของห้องสมุดให้ทันสมัยและน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. เพื่อพัฒนาทักษะบรรณารักษในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)

ประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานและบริการของห้องสมุด /

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

ช่วงเตรียมการ ระหว่างเดือนธันวาคม 2568 - มีนาคม 2569

ช่วงดำเนินการ ระหว่างวันที่ 7 เมษายน - 8 พฤษภาคม 2569

8. สถานที่ดำเนินโครงการ

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

9. ผู้เข้าร่วมโครงการ/เป้าหมาย

1. บรรณารักษ์ / ครูบรรณารักษ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน
2. บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง /บุคลากรภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน

10. วิธีดำเนินการ/ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

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

กิจกรรม

1. กิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ และฝึกปฏิบัติ หัวข้อ “การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม” วันที่ 7 เมษายน 2569
2. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุดด้วย Canva และการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)” วันที่ 8 พฤษภาคม 2569

แผนการดำเนินกิจกรรม

ลำดับที่	กิจกรรม	ระยะเวลา											
		ต.ค. 68	พ.ย. 68	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.	สำรวจความต้องการ วิเคราะห์ หัวข้อการจัดกิจกรรม			←→									
2.	เขียนโครงการเสนอโครงการและอนุมัติโครงการ				←→								
3.	กิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ และฝึกปฏิบัติ หัวข้อ “การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม”						↔						
4.	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุด ด้วย Canva และการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)”							↔					
5.	ประเมินผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม									←→			
6.	รายงานผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม									←→			

11. งบประมาณค่าใช้จ่าย

โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณเงินรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุน โครงการบริการวิชาการแก่สังคม แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงาน การให้บริการวิชาการ จำนวนเงิน 74,300.00 บาท (เจ็ดหมื่นสี่พันสามร้อยบาทถ้วน)(รายละเอียด งบประมาณดังนี้ ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

ที่	รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
1	กิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ และฝึกปฏิบัติ หัวข้อ“การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม” วันที่ 7 เมษายน 2569	
	- ค่าตอบแทนวิทยากร (ภายใน) 2 คน x ชั่วโมงละ 1,000 บาท x 6 ชั่วโมง	12,000.00
	- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 3 คน x ชั่วโมงละ 200 บาท x 3 ชั่วโมง	1,800.00
	- ค่าอาหารกลางวัน 1 มื้อๆ ละ 150 บาท จำนวน 80 คน	12,000.00
	- ค่าอาหารว่าง/เครื่องดื่ม 2 มื้อ ๆ ละ 50 บาท จำนวน 80 คน	8,000.00
	- ค่าวัสดุต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม	10,000.00
	รวมเป็นเงิน	43,800.00
2	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุด ด้วย Canva และการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)” วันที่ 8 พฤษภาคม 2569	
	- ค่าตอบแทนวิทยากร (ภายใน) ชั่วโมงละ 1,000 x 3 ชั่วโมง	3,000.00
	- ค่าตอบแทนวิทยากร (ภายนอก) ชั่วโมงละ 2,500 x 3 ชั่วโมง	7,500.00
	- ค่าอาหารกลางวัน 1 มื้อๆ ละ 150 บาท จำนวน 80 คน	12,000.00
	- ค่าอาหารว่าง/เครื่องดื่ม 2 มื้อ ๆ ละ 50 บาท จำนวน 80 คน	8,000.00
	รวมเป็นเงิน	30,500.00
	(เจ็ดหมื่นสี่พันสามร้อยบาทถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	74,300.00

12. ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)

ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)	ตัวชี้วัด (Indicator)	มูลค่าทางการเงิน (Financial Proxy)
กิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ และฝึกปฏิบัติ หัวข้อ“การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม”		
1. ผู้เข้าร่วมมีความรู้และทักษะในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	- คะแนนทดสอบก่อน-หลังอบรม - ร้อยละผู้ผ่านเกณฑ์ทักษะ $\geq 80\%$	มูลค่าการอบรมด้าน Game-based Learning / Instructional Design 1,500 - 3,000 บาท/คน

ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)	ตัวชี้วัด (Indicator)	มูลค่าทางการเงิน (Financial Proxy)
2. ผู้เข้าร่วมสามารถออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	- จำนวนต้นแบบบอร์ดเกมที่ผลิตได้ - ร้อยละของผู้เข้าร่วมที่ส่งผลงาน	มูลค่าการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ด้านบอร์ดเกม 2,000 - 4,000 บาท/คน
3. ผู้เข้าร่วมสามารถนำบอร์ดเกมไปใช้จริงในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องสมุด	- จำนวนกิจกรรมที่นำบอร์ดเกมไปใช้ - การรายงานผลการนำไปใช้จริง	มูลค่าการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3,000-10,000 บาท/กิจกรรม
4. บุคลากรสามารถนำบอร์ดเกมไปใช้จริงในการปฏิบัติงานหรือจัดกิจกรรมในห้องสมุด	- จำนวนกิจกรรมที่นำบอร์ดเกมไปใช้ - รายงานผลการนำไปใช้หลังการอบรม	มูลค่าการลดต้นทุนการพัฒนา กิจกรรมเรียนรู้ 3,000-10,000 บาท/กิจกรรม
กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุด ด้วย Canva และการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)”		
1. ผู้เข้าร่วมมีทักษะในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัลด้วย Canva เพิ่มขึ้น	- คะแนนประเมินก่อน-หลังอบรม - ร้อยละของผู้เข้าร่วมที่สามารถสร้างสื่อได้ $\geq 80\%$	มูลค่าการอบรมออกแบบกราฟิกออนไลน์ 1,500-3,000 บาท/คน
2. ผู้เข้าร่วมสามารถผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ที่สวยงาม ทันสมัย และสอดคล้องอัตลักษณ์ห้องสมุด	- จำนวนชิ้นงานที่ผลิตได้	มูลค่าการลดค่าใช้จ่ายจ้างออกแบบกราฟิก 3,000 - 10,000 บาท / หน่วยงาน/ปี
3. ผู้เข้าร่วมมีทักษะในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)	- จำนวนผลงาน Data Visualization	มูลค่าการอบรม Data Visualization 2,000-5,000 บาท/คน
4. บุคลากรสามารถใช้ข้อมูลเชิงสถิติประกอบการวางแผนและตัดสินใจในการพัฒนางานบริการ	- จำนวนรายงานที่นำเสนอผู้บริหาร	มูลค่าการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการใช้ข้อมูล 5,000-20,000 บาท/หน่วยงาน

13. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า ร้อยละ 4.50
2. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถออกแบบหรือสร้างชิ้นงานดิจิทัลได้สำเร็จ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80

14. การประเมินผลกิจกรรม

1. ทำแบบทดสอบความรู้ หลังเสร็จสิ้นโครงการ คะแนน ร้อยละ 80
2. ประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

15. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้าร่วมนำความรู้ประยุกต์ใช้กับห้องสมุดในการทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่ทันสมัย ดึงดูด และมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร
2. ห้องสมุดมีสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และหลากหลาย เช่น บอร์ดเกม เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ในการออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ทำให้ห้องสมุดสามารถใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ในการวางแผนและพัฒนาบริการได้อย่างมีเหตุผล

กำหนดการกิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ และฝึกปฏิบัติ ✓
หัวข้อ “การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม” ✓
ในโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์
ในวันอังคารที่ 7 เมษายน 2569 เวลา 08.00 - 16.30 น.
ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

เวลา	08.00 - 08.40 น.	ลงทะเบียน
	08.40 - 08.50 น.	ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง กล่าวเปิดกิจกรรม
	08.50 - 09.00 น.	แนะนำบริการของสำนักหอสมุดกลาง มศว
	09.00 - 10.30 น.	กิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ หัวข้อ “การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม” วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชฌูพงศ์ อินทรเกษม อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์
	10.30 - 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง/เครื่องดื่ม
	10.45 - 12.00 น.	กิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ หัวข้อ “การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม” (ต่อ) วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชฌูพงศ์ อินทรเกษม อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์
	12.00 - 13.00 น. ✓	พักรับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 - 14.30 น.	ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชฌูพงศ์ อินทรเกษม อาจารย์ ดร.ไตร อัญญุโพธิ์ ผู้ช่วยวิทยากรโดย นายภทรธรรม ยศอุดมพัฒนกุล นายภูรินทร์ อุ่นเดช นายสุรศักดิ์ ศรีสอาด
	14.30 - 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง/เครื่องดื่ม

14.45 - 16.00 น.

ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม
โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม (ต่อ)

วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชฎาพงศ์ อินทรเกษม

อาจารย์ ดร.ไตร อัญญาโพธิ์

ผู้ช่วยวิทยากรโดย นายภทรธรรม ยศอุดมพัฒนกุล

นายภูรินทร์ อุ่นเดช

นายสุรศักดิ์ ศรีสอาด

16.00 - 16.30 น.

นำเสนอผลงานการออกแบบสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมอภิปรายให้ความรู้ และฝึกปฏิบัติ
หัวข้อ “การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม”
ในโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์
ในวันอังคารที่ 7 เมษายน 2569 เวลา 08.00 - 16.30 น.
ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

- | | | |
|-----|---------------------------------|-----------------|
| 1. | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล | อร่ามรัศมีกุล |
| 2. | อาจารย์ ดร.ชัชณพงศ์ | อินทรเกษม |
| 3. | ผู้ช่วยศาสตราจารย์อธิป | เตชะพงศธร |
| 4. | นางปภาดา | น้อยคำยาง |
| 5. | นายทรงยศ | ชันบุตรศรี |
| 6. | นางสาวศิวพร | ชาติประสพ |
| 7. | นางสาวกัญญดา | จิมกระโทก |
| 8. | นางปัทมาพร | ยุวพรพงศ์กุล |
| 9. | นางสาวอิสยาห์ | พันศิริพัฒน์ |
| 10. | นางสาวนันทนา | เศาจุฑิพงษ์ |
| 11. | นางสาวจันทิรา | จันะวงศ์ |
| 12. | นางสุจิตรา | รัตนสิน |
| 13. | นายเกียรติศักดิ์ | หงษ์อินทร์ |
| 14. | นายสุทธิพงษ์ | กรรณิกากลาง |
| 15. | นายสุรพงษ์ | พิมพ์โคตร |
| 16. | นางสาวนัยรัตน์ | เรืองวชิรารัตน์ |
| 17. | นางสาวกานต์ชนก | ควรเขียว |

กำหนดการกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุด
ด้วย Canva และการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)”

ในโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์

ในวันศุกร์ที่ 8 พฤษภาคม 2569 เวลา 08.00 - 16.00 น.

ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

เวลา	08.00 - 08.30 น.	ลงทะเบียน
	08.30 - 08.40 น.	ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง กล่าวเปิดกิจกรรม
	08.40 - 10.00 น.	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อ ประชาสัมพันธ์ห้องสมุดด้วย Canva วิทยากรโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์อธิป เตชะพงศธร
	10.00 - 10.15 น.	พักรับประทานอาหารว่าง/เครื่องดื่ม
	10.15 - 12.00 น.	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อ ประชาสัมพันธ์ห้องสมุดด้วย Canva (ต่อ) วิทยากรโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์อธิป เตชะพงศธร
	12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 - 14.30 น.	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ด้วยภาพ (Data Visualization) วิทยากรโดย นายตฤภัทร ทองพิทักษ์ ฝ่ายสร้างแบรนด์และสื่อสารการตลาด ธนาคารกสิกรไทย นายธัชพล กุลสุนทรนนท์ ฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์และกราฟิกดีไซน์ ธนาคารกสิกรไทย
	14.30 - 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง/เครื่องดื่ม
	14.45 - 16.00 น.	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ด้วยภาพ (Data Visualization) (ต่อ) วิทยากรโดย นายตฤภัทร ทองพิทักษ์ ฝ่ายสร้างแบรนด์และสื่อสารการตลาด ธนาคารกสิกรไทย นายธัชพล กุลสุนทรนนท์ ฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์และกราฟิกดีไซน์ ธนาคารกสิกรไทย

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “การออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุด
ด้วย Canva และการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)”

ในโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับบรรณารักษ์

ในวันศุกร์ที่ 8 พฤษภาคม 2569 เวลา 08.00 - 16.00 น.

ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

- | | |
|------------------------------------|-----------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล | อร่ามรัมย์มีกุล |
| 2. อาจารย์ ดร.ชัชฌิมพงศ์ | อินทรเกษม |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อธิป | เตชะพงศธร |
| 4. นางปภาดา | น้อยคำยาง |
| 5. นายทรงยศ | ชั้นบุตรศรี |
| 6. นางสาวศิวพร | ชาติประสพ |
| 7. นางสาวกัญญดา | จิมกระโทก |
| 8. นางปัทมาพร | ยุวพรพงศ์กุล |
| 9. นางสาวอิสยาห์ | พันธ์ศิริพัฒน์ |
| 10. นางสาวนันทนา | เศาจวุฒิพงศ์ |
| 11. นางสาวจันทิรา | จิ่นะวงศ์ |
| 12. นางสุจิตรา | รัตนสิน |
| 13. นายเกียรติศักดิ์ | หงษ์อินทร์ |
| 14. นายสุทธิพงศ์ | กรรณิกากลาง |
| 15. นายสุรพงษ์ | พิมพ์โคตร |
| 16. นางสาวนัยรัตน์ | เรืองวชิรารัตน์ |
| 17. นางสาวกานต์ชนก | ควรเขียว |