



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15386

ที่ อว 8730.1/-

วันที่ 5 พฤษภาคม 2569

เรื่อง ขออนุมัติโครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

เรียน ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

ด้วย สำนักหอสมุดกลาง กำหนดจัดโครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในวันที่ 4 มิถุนายน 2569 เวลา 08.30 - 13.00 น. ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะทางปัญญา ทักษะการคิด ความจำ ผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม เสริมสร้างสุขภาวะทางจิตและสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและสร้างพื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ โดยใช้ห้องสมุดเป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน (ดังรายละเอียดโครงการที่แนบมาพร้อมนี้)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

1. อนุมัติโครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
2. อนุมัติงบประมาณและค่าใช้จ่ายในโครงการ จำนวนเงิน 38,400 บาท (สามหมื่นแปดพันสี่ร้อยบาทถ้วน) จากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุนโครงการบริการวิชาการแก่สังคม แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงานการให้บริการวิชาการ
3. อนุมัติให้บุคลากรในสังกัดเข้าร่วมโครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม ตามวัน เวลาและสถานที่ดังกล่าว
4. อนุมัติให้บุคคลภายนอกเข้าร่วมโครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม ตามวัน เวลาและสถานที่ดังกล่าว



(นางสาวกัญญา จิมกระโทก)

ประธานโครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม


5 ม.ค. 69
ทพ 6 พ.ค. 69

อนุมัติ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล อร่ามรัศมีกุล)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

6 พ.ค. 2569

โครงการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงวัยด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

1. ชื่อโครงการ

โครงการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงวัยด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม /

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารและยุทธศาสตร์		ที่ปรึกษาโครงการ
นางสาวกัญญาดา	จิมกระโทก	ประธานโครงการ
นางปภาดา	น้อยคำยาง	กรรมการ
นางปัทมาพร	ยิวพรพงศ์กุล	กรรมการ
นางสาวมัทนา	บุญประเสริฐ	กรรมการ
นายพงษ์ศักดิ์	เอกนาม	กรรมการ
นางสาวจันทิรา	จิ่นะวงศ์	กรรมการ
นางสาวนันทนา	เศาจตุมิพงศ์	กรรมการ
นางสาวกานต์ชนก	ควรเขียว	กรรมการ
นายเกียรติศักดิ์	หงษ์อินทร์	กรรมการ
นายสุรพงษ์	พิมพ์โคตร	กรรมการ
นายเกรียงศักดิ์	เริ่มสูงเนิน	กรรมการ
นางสาวชัชชภา	ประทุมศรีขจร	กรรมการ
นางสาวศุภลักษณ์	ผลแก้ว	กรรมการ
นางสาวพิมลพรรณ	มูลเจริญ	กรรมการ
นางสาวอิสยาห์	พันศิริพัฒน์	กรรมการ
นางสาวเจนจิรา	มันคง	กรรมการ
นางสาววรรณิศา	แซ่เตียว	กรรมการ
นางสาวนัยรัตน์	เรืองวชิรารัตน์	กรรมการและเลขานุการ
นางสาวอุมาพร	นาคะวัจนะ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ /

3. ลักษณะโครงการ

- โครงการเดิม (โครงการที่เคยดำเนินงานปีก่อนหน้า)
- โครงการใหม่
- โครงการต่อเนื่อง ปีที่ (โปรดแนบผลการประเมินโครงการ และข้อเสนอแนะที่จะต้องปรับปรุงในปีที่ผ่านมา)

4. หลักการและเหตุผล

ในภาวะที่ไทยก้าวเข้าสู่ "สังคมสูงวัย" อย่างเต็มตัว การดูแลคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุถือเป็นภารกิจเร่งด่วน เนื่องจากกลุ่มวัยนี้มักเผชิญภาวะสมองถดถอยและขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สำนักหอสมุดกลางในฐานะแหล่งเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะและสุขภาวะของประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้สูงอายุ

ด้วยเหตุนี้ สำนักหอสมุดกลางจึงได้จัดทำ “โครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม” ขึ้น โดยกิจกรรมบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือเชิงสันตนาการที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นสมอง (Cognitive Stimulation) ผ่านการฝึกความจำ การคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหา อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ลดความตึงเครียด และเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้สื่อสาร แลกเปลี่ยน และสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น อันเป็นการลดภาวะความโดดเดี่ยวและส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดี และเพื่อบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเข้ากับกิจกรรมสันตนาการโดยใช้บอร์ดเกมของผู้สูงอายุ รวมถึงการใช้พื้นที่ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันที่เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการใช้เวลาว่างอย่างมีคุณค่า

นอกจากนี้ โครงการดังกล่าวยังสอดคล้องกับนโยบาย “มหาวิทยาลัยเพื่อสังคม” (University for Society) ที่มุ่งนำองค์ความรู้และทรัพยากรของมหาวิทยาลัยมาสร้างประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมแก่ชุมชน และตอบสนองต่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ SDG 3: การมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (หลัก)

เป้าหมายย่อย 3.4: ลดการเสียชีวิตก่อนวัยอันควรจากโรคไม่ติดต่อ และส่งเสริม สุขภาพจิต การเชื่อมโยง: บอร์ดเกมช่วยชะลอความเสื่อมของสมอง (Cognitive Decline) ป้องกันอัลไซเมอร์ และลดความเครียดหรือภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ ซึ่งถือเป็นการสร้างสุขภาวะทางปัญญาและอารมณ์โดยตรง

ด้วยหลักการดังกล่าว สำนักหอสมุดกลางมุ่งหวังว่าโครงการนี้จะเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริม ช่วยให้ผู้สูงอายุมีสุขภาวะที่ดีทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา สามารถใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันได้อย่างมีความสุข และมีคุณภาพชีวิตที่ยั่งยืน

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 3 มีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี
- สนับสนุนภารกิจของสำนักหอสมุดกลาง

กรอบแนวคิด การพัฒนา LOVES เป็นการขับเคลื่อนองค์กรเพื่อยกระดับประสิทธิภาพและคุณค่าของมหาวิทยาลัยในทุกมิติ

- Learning มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ
- Opportunity โอกาสของทุกคน
- Value Added ยกระดับคุณค่าขององค์กร
- Environment พัฒนาศักยภาพเชิงพื้นที่
- Social Engagement มหาวิทยาลัยเพื่อสังคม

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะทางปัญญา ทักษะการคิด ความจำ ผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม
2. เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตและสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุ
3. เพื่อสร้างพื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ โดยใช้ห้องสมุดเป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

ช่วงเตรียมการ ระหว่างเดือนเมษายน - พฤษภาคม 2569

ช่วงดำเนินการ วันที่ 4 มิถุนายน 2569 ✓

8. สถานที่ดำเนินโครงการ

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ✓

9. ผู้เข้าร่วมโครงการ/เป้าหมาย

1. ชมรมผู้สูงอายุ มศว จำนวน 60 คน
2. บุคลากร สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 20 คน
3. นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 4 คน

10. วิธีดำเนินการ/ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

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

กิจกรรม

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “บอร์ดเกมบำบัดเพื่อสุขภาวะทางปัญญาของผู้สูงอายุ”
วันที่ 4 มิถุนายน 2569

แผนการดำเนินกิจกรรม

ลำดับ ที่	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.	เขียนโครงการ ขออนุมัติโครงการ							↔					
2.	เสนอโครงการและอนุมัติโครงการ							↔	↔				
3.	ประชุมเตรียมความพร้อมกรรมการโครงการฯ							↔	↔				
4.	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “บอร์ดเกมบำบัดเพื่อสุขภาวะทางปัญญา ของผู้สูงอายุ”										↔		
6.	ประเมินผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม										↔		
7.	รายงานผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม										↔		

11. งบประมาณค่าใช้จ่าย

โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 งบเงินอุดหนุน เงินอุดหนุน โครงการบริการวิชาการแก่สังคม แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผลงานการ ให้บริการวิชาการ จำนวนเงิน 38,400 บาท (สามหมื่นแปดพันสี่ร้อยบาทถ้วน) (รายละเอียดงบประมาณดังนี้ ถัดจายทุกรายการ)

ที่	รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
1.	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “บอร์ดเกมบำบัดเพื่อสุขภาพทางปัญญาของผู้สูงอายุ” วันที่ 4 มิถุนายน 2569 ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง	
	- ค่าตอบแทนวิทยากร (ภายใน) 2 คน x ชั่วโมงละ 1,200 บาท x 2 ชั่วโมง	4,800.00 ✓
	- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 4 คน x ชั่วโมงละ 200 บาท x 2 ชั่วโมง	1,600.00 ✓
	- ค่าอาหารกลางวัน 1 มื้อๆ ละ 150 บาท จำนวน 85 คน	12,750.00 ✓
	- ค่าอาหารว่าง/เครื่องดื่ม 1 มื้อ ๆ ละ 50 บาท จำนวน 85 คน	4,250.00 ✓
	- ค่าวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม	15,000.00 ✓
	(สามหมื่นแปดพันสี่ร้อยบาทถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	38,400.00 ✓

12. ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)

ผลสัมฤทธิ์/การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Outcome)	ตัวชี้วัด (Indicator)	มูลค่าทางการเงิน (Financial Proxy)
1. ผู้สูงอายุมีสุขภาพทางสมองและจิตใจดีขึ้นจากกิจกรรมบอร์ดเกม	ร้อยละของผู้เข้าร่วมที่มีคะแนนความสุข/ความเครียดดีขึ้น	ค่าใช้จ่ายในการพบจิตแพทย์/นักจิตวิทยาที่ลดลง (เช่น 800 – 1,500 บาท/ครั้ง)
2. ผู้สูงอายุมีความสุขและความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม	ระดับความพึงพอใจ (แบบประเมิน)	มูลค่ากิจกรรมนันทนาการ/ท่องเที่ยว (~500–1,000 บาท/ครั้ง)
3. บุคลากรมีทักษะในการจัดกิจกรรมเพิ่มขึ้น	จำนวนบุคลากรที่สามารถจัดกิจกรรมได้เอง	ค่าอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากร (~3,000–5,000 บาท/คน)
4. นิสิตมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้สูงอายุ	จำนวนชั่วโมง/กิจกรรมที่นิสิตมีส่วนร่วม	มูลค่าการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (~1,500–3,000 บาท/คน)
5. หน่วยงานมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านการบริการวิชาการ	ระดับความพึงพอใจ/การรับรู้	มูลค่าทางการตลาด/PR (เทียบเท่าการจัดกิจกรรม ~8,000 บาท)

13. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า ร้อยละ 4.50

14. การประเมินผลกิจกรรม

ประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

15. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้สูงอายุได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม ช่วยชะลอความเสื่อมของความจำ และลดความเสี่ยงต่อภาวะสมองเสื่อม

2. ส่งเสริมและสร้างเสริมความสัมพันธ์ทางสังคมแก่ผู้สูงอายุ

กำหนดการกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “บอร์ดเกมบำบัดเพื่อสุขภาพทางปัญญาของผู้สูงอายุ”

ในโครงการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม

ในวันที่ 4 มิถุนายน 2569 เวลา 08.30 – 13.00 น. ✓

ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

เวลา	08.30 - 09.00 น. ✓	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
	09.00 - 10.00 น. ✓	แนะนำบริการบอร์ดเกมและพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) ของสำนักหอสมุดกลาง เพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
		วิทยากรโดย บุคลากรของสำนักหอสมุดกลาง
	10.00 - 12.00 น. ✓	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “บอร์ดเกมบำบัดเพื่อสุขภาพทางปัญญาของผู้สูงอายุ” แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ (Workshop) “บอร์ดเกมฝึกทักษะด้านความจำ การวางแผน” จำนวน 5 กลุ่ม
		- ทดลองเล่นเกม
		- แลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะ
		วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ชัชฎาพงศ์ อินทรเกษม
		อาจารย์ ดร.ไตร อัญญาโพธิ์
		ผู้ช่วยวิทยากรโดย นายภทรธรรม ยศอุดมพัฒนกุล
		นายภูรินทร์ อุ่นเดช
		นางสาวจิราภรณ์ ชื่นใจ
		นายสุรศักดิ์ ศรีสอาด
	12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน

หมายเหตุ : - พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม เวลา 10.30 น. - 10.45 น.

- กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “บอร์ดเกมบำบัดเพื่อสุขภาวะทางปัญญาของผู้สูงอายุ”

ในโครงการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมบอร์ดเกม

ในวันที่ 4 มิถุนายน 2569 เวลา 08.30 – 13.00 น.

ณ ห้องประชุม ผศ.ดร.มาเรีย เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

-
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล อร่ามรัศมีกุล
 2. นางสาวกัญญดา จิมกระโทก
 3. นางปภาดา น้อยคำยาง
 4. นางปัทมาพร ยูพรพงศ์กุล
 5. นางสาวมัทนา บุญประเสริฐ
 6. นายพงษ์ศักดิ์ เอกนาม
 7. นางสาวจันทิรา จินะวงศ์
 8. นางสาวนันทนา เสาจวุฒิพงศ์
 9. นางสาวกานต์ชนก ควรเขียว
 10. นายเกียรติศักดิ์ หงษ์อินทร์
 11. นายสุรพงษ์ พิมพ์โคตร
 12. นายเกรียงศักดิ์ เริ่มสูงเนิน
 13. นางสาวชัชชภา ประทุมศรีขจร
 14. นางสาวศุภลักษณ์ ผลแก้ว
 15. นางสาวพิมลพรรณ มุลเจริญ
 16. นางสาวอิสยาห์ พันศิริพัฒน์
 17. นางสาวเจนจิรา มั่นคง
 18. นางสาววรรณิศา แซ่เตียว
 19. นางสาวนัยรัตน์ เรืองวชิรรัตน์
 20. นางสาวอุมาพร นาคะวิจนะ