

แผนงาน	ขยายโอกาสและพัฒนาคุณภาพการศึกษา
ผลผลิต	ผลการให้บริการวิชาการ
กลยุทธ์	๓. สร้างความเข้มแข็งของหน่วยงานบริการวิชาการในมหาวิทยาลัย
สอดคล้องกับประเด็น	๓. การบริการวิชาการที่เสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน
โครงการ	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การผลิตสื่อการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ เรื่อง การออกแบบการเรียนการสอน ICT (เกมคอมพิวเตอร์)
งบประมาณ	๒๐,๐๐๐ บาท
ลักษณะโครงการ	<input type="checkbox"/> ใหม่ <input checked="" type="checkbox"/> ต่อเนื่อง

หลักการและเหตุผล

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ ยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด (Child Centre) กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ ประกอบกับมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสิ่งแวดล้อมทางสังคมและเทคโนโลยี ก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้มีคุณภาพ มีองค์ประกอบ เช่น ครู สื่อการเรียนการสอน นโยบายของรัฐบาล หน่วยงานจัดการศึกษา เป็นต้น ซึ่งครุ นั้นถือว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากกับการจัดศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้รวบรวมข้อมูลในการพัฒนาให้ครุมีประสิทธิภาพ แบ่งออกเป็น ๕ ประเด็นหลัก ได้แก่ ๑. การจัดการเรียนการสอนของครุ ๒. คุณธรรมจริยธรรมของครุ ๓. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) ในการจัดการเรียนการสอนของครุ ๔. องค์ความรู้ใหม่ในศตวรรษที่ ๒๑ และ ๕. การใช้และผลิตสื่อการเรียนการสอนของครุ

มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง เป็นหน่วยงานที่จัดการการสอนเพื่อตอบสนองนโยบายของรัฐบาล และมีหน้าที่ในการพัฒนาครุให้มีความรู้ความสามารถ โดยยึดหลักปรัชญาที่ว่า มหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและพันธกิจของมหาวิทยาลัยที่ประสานความร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชนและองค์กรอื่น ๆ เพื่อพัฒนาชุมชน และนำความองค์รู้ที่มี ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมได้ในอนาคต

ในปีงบประมาณ ๒๕๕๘ ที่ผ่านมาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ได้จัดโครงการดังกล่าวข้างต้นซึ่งได้รับการตอบรับจากคุณครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็น

อย่างดีและได้ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมโครงการให้จัดโครงการในรูปแบบนี้อีกในปีถัดไปตั้งนั้น สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ได้เห็นความสำคัญในการพัฒนาครูให้สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและผลิตสื่อการเรียนการสอนและเพื่อเป็นการตอบสนองนโยบายและปรัชญาของทางมหาวิทยาลัย จึงขอเสนอจัดกิจกรรม “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การผลิตสื่อการสอนในศตวรรษที่ ๒๑” (รหัส ๐๙-๐๓ -๐๑-๐๒๑) งบประมาณเงินแผ่นดิน จำนวน ๒๐,๐๐๐ บาท (สองหมื่นบาทถ้วน) ทั้งนี้เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้

ผลผลิต

ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถผลิตสื่อการสอน เรื่อง การออกแบบการเรียนการสอน ICT (เกมคอมพิวเตอร์)

กลุ่มเป้าหมาย

๓.๑ เป้าหมายเชิงปริมาณ

- ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๓๐ คน

๓.๒ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ๑) ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถพัฒนาสามารถผลิตสื่อการสอน เรื่อง การออกแบบการเรียนการสอน ICT (เกมคอมพิวเตอร์) ได้
- ๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความพึงพอใจต่อโครงการในระดับมาก

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

เชิงปริมาณ

- ครูและบุคลากรทางการศึกษาเข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

งบประมาณที่ใช้ ๒๐,๐๐๐ บาท (งบแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๙)

งบประมาณในการดำเนินงาน ๒๐,๐๐๐ บาท (สองหมื่นบาทถ้วน) แหล่งงบประมาณจากเงิน
งบแผ่นดิน ปี พ.ศ.๒๕๕๙

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตสื่อการสอน เรื่อง การออกแบบการเรียนการสอน ICT (เกมคอมพิวเตอร์) เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้
๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้

วิธีติดตามและประเมินผล


ประเมินผลตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

รายละเอียดการจัดซื้อ/จัดจ้าง และค่าใช้จ่ายที่ต้องใช้

หมวดเงิน/รายการ	งบประมาณ	รวม
๑. ค่าตอบแทน		๗,๒๐๐
- วิทยากร ๑ คน จำนวน ๒ วัน ๆ ละ ๖ ชั่วโมง ๆ ละ ๖๐๐ บาท	๗,๒๐๐	
๒. หมวดค่าใช้จ่าย		๑๑,๘๐๐
- ค่าจ้างเหมาทำอาหารกลางวันสำหรับวิทยากร,ผู้ช่วยวิทยากรและผู้เข้าร่วมโครงการ ๔๐ คนๆ ละ ๒ มื้อๆ ละ ๘๐ บาท	๖,๔๐๐	
- ค่าจ้างเหมาทำอาหารว่างสำหรับวิทยากร,ผู้ช่วยวิทยากรและผู้เข้าร่วมโครงการ ๔๐ คนๆ ละ ๔ มื้อๆ ละ ๒๕ บาท	๔,๐๐๐	
- ค่าจ้างเหมาถ่ายเอกสารพร้อมเข้าเล่มรายงานโครงการ จำนวน ๑๐ เล่ม เล่มละ ๑๐๐ บาท	๑,๐๐๐	
- ค่าจ้างเหมาถ่ายเอกสารประกอบกรอบรูป (๔๐ ชุด x ๑๐ บาท)	๔๐๐	

๓.หมวดค่าวัสดุ		๑,๐๐๐
- ค่าวัสดุในการจัดกิจกรรมฝึกอบรม (ดินสอ,ปากกา,กระดาษ ฯลฯ)	๑,๐๐๐	
รวมงบประมาณทั้งสิ้น		๒๐,๐๐๐

* หมายเหตุ ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยทุกรายการ


 ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบโครงการ
 (นางชนันกาญจน์ สุวรรณเรือง) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์มะยุรีย์ พิทยาเสนีย์)
 อาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์
/...../๒๕๕๙ /...../๒๕๕๙

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิยดา เหล่ามตระกูล)
 คณบดี คณะครุศาสตร์
/...../ ๒๕๕๙

กำหนดการฝึกอบรม
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การผลิตสื่อการสอนในศตวรรษที่ ๒๑
เรื่อง การออกแบบการเรียนการสอน ICT (เกมคอมพิวเตอร์)
วันที่ ๒๒-๒๓ เมษายน ๒๕๕๙
ณ ห้องคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

วันที่ ๒๒ เมษายน ๒๕๕๙

๐๘.๓๐-๐๙.๐๐ น.

ลงทะเบียน

๐๙.๐๐-๑๐.๓๐ น.

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนการสอน ICT

๑๐.๓๐-๑๒.๐๐ น.

เกมเพื่อการศึกษา

๑๒.๐๐-๑๓.๐๐ น.

พักรับประทานอาหารกลางวัน

๑๓.๐๐-๑๗.๐๐ น.

ซอฟต์แวร์ในการพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา

วันที่ ๒๓ เมษายน ๒๕๕๙

๐๘.๐๐-๑๐.๓๐ น.

การติดตั้งซอฟต์แวร์เกม Construct2

๑๐.๔๕-๑๒.๐๐ น.

ฝึกปฏิบัติการสร้างเกม Construct2

๑๒.๐๐-๑๓.๐๐ น.

พักรับประทานอาหารกลางวัน

๑๓.๐๐-๑๔.๓๐ น.

ฝึกปฏิบัติการสร้างเกม Construct2 (ต่อ)

๑๔.๓๐-๑๗.๐๐ น.

แสดงผลงานการสร้างเกม

กำหนดการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม