

1. ชื่อโครงการ : ผลิตครูเป็นเลิศเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในระบบปิด (โครงการที่ 9)
กิจกรรม : พัฒนาทักษะนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (กิจกรรมที่ 12)
กิจกรรมย่อย : อบรมเชิงปฏิบัติการ “ฝึก Kids ฝึก code ด้วยบอร์ดสมองกล KidBright”

2. สอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ของมหาวิทยาลัย

ประเด็นยุทธศาสตร์ : 2 การผลิตและพัฒนาครู

กลยุทธ์ที่ 1.การพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ปรับปรุงหลักสูตรการผลิตและพัฒนาครูเดิมให้ทันสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และมีอาชีพที่ 2 สอดคล้องกับวิชาที่ศึกษาร่วมกับหน่วยงานในพื้นที่ พัฒนาหลักสูตรใหม่รองรับการผลิตและพัฒนาครูให้ครอบคลุมทุกช่วงวัย ส่งเสริม และยกระดับมาตรฐานการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีสมรรถนะสูง และเป็นความต้องการของประเทศ

เป้าหมาย (Objective) :

O2.1 ผลิตครูคุณภาพและสนองพระบรมราโชบายในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น

O3.2 บัณฑิตมีสมรรถนะและทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและการพัฒนาประเทศ

ผลสัมฤทธิ์ (Key Results) :

KR 2.1.1 มหาวิทยาลัยมีหลักสูตรผลิตบัณฑิตครูที่นำไปสู่การสร้างสมรรถนะตาม 17 สมรรถนะที่ส่วนกลางกำหนด และเพิ่มเติมสมรรถนะที่เป็นอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย (C)

KR 2.1.3 หลักสูตรมีอาชีพทางเลือกอย่างน้อยหลักสูตรละ 1 อาชีพโดยมีการเพิ่มฐานสมรรถนะสำหรับอาชีพนั้นอย่างเพียงพอ (C)

KR 3.2.2 : นักศึกษามีสมรรถนะด้านดิจิทัลตามกรอบมาตรฐาน IC3

3. สอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ของหน่วยงาน

ประเด็นยุทธศาสตร์ : 2 การผลิตและพัฒนาครู

เป้าหมาย (Objective) :

O2.1 ยกระดับการผลิตครูให้มีคุณภาพและเพิ่มทางเลือกให้บัณฑิตครูมีอาชีพที่ 2 รองรับ บัณฑิตมีจิตสาธารณะ คุณลักษณะ 4 ประการตามพระบรมราโชบายคุณลักษณะครูในศตวรรษที่ 21 และสนองพระบรมราโชบายในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น

O3.2 บัณฑิตครูมีสมรรถนะทางวิชาชีพ ทักษะและคุณลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและการพัฒนาประเทศ

ผลสัมฤทธิ์ (Key Results) :

EDU 2.1.1 คณะครุศาสตร์มีหลักสูตรฐานสมรรถนะที่ทันสมัยตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นและเพิ่มเติมสมรรถนะที่เป็นอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย (KR 2.1.1)

EDU 2.1.3 : หลักสูตรมีอาชีพทางเลือกอย่างน้อย 1 อาชีพ โดยมีการเพิ่มฐานสมรรถนะสำหรับอาชีพนั้นอย่างเพียงพอ (KR 2.1.3)

EDU 3.2.2 : นักศึกษามีสมรรถนะด้านดิจิทัลตามกรอบมาตรฐาน IC3 (KR 3.2.2)

4. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 20 ปี

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนาครู
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาระบบบริหารจัดการ

5. ลักษณะโครงการ

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> พัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน | <input type="checkbox"/> พัฒนาอาจารย์ / บุคลากร |
| <input type="checkbox"/> บริการทางวิชาการ | <input type="checkbox"/> ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม |
| <input type="checkbox"/> ด้านบำเพ็ญประโยชน์และรักษาสีงแวดล้อม | <input checked="" type="checkbox"/> พัฒนานักศึกษา* |
| <input type="checkbox"/> ด้านคุณธรรมจริยธรรมและบุคลิกภาพ | <input type="checkbox"/> พัฒนาท้องถิ่น |

6. ระยะเวลาดำเนินโครงการ : จำนวน 1 วัน เวลา 6 ชั่วโมง วันที่ 15 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

7. สถานที่ดำเนินโครงการ : ณ ห้องประชุมชั้น 8 อาคารเรียนอเนกประสงค์และปฏิบัติการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (อาคาร 40)

8. ผู้รับผิดชอบโครงการ : นางสาวกิตติกา แนนไสย นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

9. หลักการและเหตุผล

การผลิตครู เป็นพันธกิจหลักของคณะครุศาสตร์ เพื่อผลิตครูให้มีความเป็นมืออาชีพ เป็นครูพันธุ์ใหม่ เป็นคนดี ครูเก่งออกสู่สังคม ซึ่งครุศาสตร์มีกระบวนการบ่มเพาะวิชาชีพครู มีการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และบุคลิกภาพ ความเป็นครู การจัดกิจกรรมส่งเสริมบัณฑิตให้เป็นบัณฑิตนักคิด นักปฏิบัติ มีจิตสาธารณะ มีคุณภาพและคุณธรรม เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการเรียนการสอน และประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคงต่อไป

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ “ฝึก Kids ฝึก code ด้วยบอร์ดสมองกล KidBright” จึงมีความสำคัญอย่างมากที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งจากนโยบาย ไทยแลนด์ 4.0 โมเดลขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนนั้น การที่จะให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการบูรณาการกับความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม ที่นำไปสู่การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต การใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีและการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งใช้ความรู้ ความสามารถ ทักษะ กระบวนการ และเครื่องมือทำงานช่างต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวอย่างเข้าใจสภาพที่เป็นอยู่และการเปลี่ยนแปลง เพื่อนำไปสู่การจัดการและปรับใช้ในการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพอย่างสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมเพิ่มเติมโดยใช้ KidBright นั้นสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหา วิทยาการคำนวณและการออกแบบ

และเทคโนโลยี ซึ่งเหมาะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในการสร้างนวัตกรรม และสร้างชิ้นงาน จากสมองกลฝังตัว

ดังนั้นเพื่อเป็นการพัฒนาคุณครู นักศึกษา บุคลากรทางการศึกษาให้มีความเข้าใจ ทักษะ กระบวนการ และหลักการการทำงานของ KidBright จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ฝึก Kids ฝึก code ด้วยบอร์ดสมองกล KidBright” เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ การคิดเชิงคำนวณ ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีและการสื่อสารในการ แก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ทักษะ กระบวนการ และหลักการการทำงานของ KidBright เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้
2. เพื่อนำทักษะ กระบวนการของ KidBright ไปการสร้างนวัตกรรม และสร้างชิ้นงานจากสมองกลฝังตัวได้
3. เพื่อให้คุณครู นักศึกษา บุคลากรทางการศึกษาสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

11. กลุ่มเป้าหมาย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

11.1) กลุ่มเป้าหมาย/จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวนทั้งสิ้น 80 คน ประกอบด้วย

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 20 คน
2. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 20 คน
3. นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 25 คน
4. คุณครู บุคลากรทางการศึกษาที่มีความสนใจ จำนวน 15 คน

11.2) ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย : นักศึกษานักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 65 คน รวมคุณครู บุคลากรทางการศึกษาที่มีความสนใจ จำนวน 15 คน รวมทั้งสิ้น 80 คน

12. เป้าหมาย ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบโครงการ

12.1) เป้าหมายโครงการ (แสดงตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ พร้อมเป้าหมายตามตัวชี้วัด)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ระดับความสำเร็จ
- ตัวชี้วัดจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ	ร้อยละ	ร้อยละ 90 ของนักศึกษา คุณครู บุคลากรทางการศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ
- นักศึกษาเกิดความเข้าใจ ทักษะกระบวนการ และหลักการการทำงานของ KidBright เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้	ร้อยละ	ร้อยละ 80 ของนักศึกษา คุณครู บุคลากรทางการศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ
- ตัวชี้วัดระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ	ร้อยละ	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าระดับ ร้อยละ 3.51

14. งบประมาณดำเนินการ งบประมาณดำเนินการทั้งสิ้นเป็นเงิน 11,820 บาท (โดยไม่ผูกพันกับ งบประมาณมหาวิทยาลัย)

14.1) สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมที่เป็นตัวเงิน (In Cash)

กิจกรรม : อบรมเชิงปฏิบัติการ “ฝึก Kids ฝึก code ด้วยบอร์ดสมองกล KidBright”

งบประมาณ 11,820 บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันแปดร้อยยี่สิบบาทถ้วน)

งบรายจ่าย-รายการ	งบประมาณ	สรุปค่าใช้จ่าย
1. งบดำเนินงาน	11,820 บาท	
1.1 ค่าตอบแทน	3,600 บาท	
1.1.1 ค่าสมนาคุณวิทยากร	3,600 บาท	ค่าตอบแทนวิทยากร 1 คน จำนวน 6 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท เป็นเงิน 3,600 บาท รวมเป็นเงิน 3,600 บาท
1.2 ค่าใช้สอย	5,600 บาท	
1.2.1 ค่าอาหารว่าง	1,600 บาท	ค่าอาหารว่าง จำนวน 80 คน คนละ 20 บาท รวมเป็นเงิน 1,600 บาท
1.2.1 ค่าอาหารเที่ยง	4,000 บาท	ค่าอาหารเที่ยง จำนวน 80 คน คนละ 50 บาท รวมเป็นเงิน 4,000 บาท
1.3 ค่าวัสดุ	2,620 บาท	
1.3.1 เอกสารประกอบการอบรม	1,600 บาท	เอกสารประกอบการอบรม จำนวน 80 ชุด ชุดละ 20 บาท รวมเป็นเงิน 1,600 บาท
1.3.2 ป้ายโครงการจัดอบรม	500 บาท	ป้ายโครงการจัดอบรม 1 แผ่น แผ่นละ 500 บาท รวมเป็นเงิน 500 บาท
1.3.2 แฟ้มสอดพลาสติก A4	280 บาท	แฟ้มสอดพลาสติก A4 (แฟ้ม 12 เล่ม) จำนวน 7 แฟ้ม แฟ้มละ 40 บาท รวมเป็นเงิน 280 บาท
1.3.2 ปากกาลูกลื่น	240 บาท	ปากกาลูกลื่น (แฟ้ม 50 ด้าม) จำนวน 2 แฟ้ม แฟ้มละ 120 บาท รวมเป็นเงิน 240 บาท
รวมทั้งสิ้น	11,820 บาท	

รวม (In Cash) ของโครงการ/กิจกรรม จำนวน 11,820 บาท

14.2) สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมที่เป็นมูลค่าใช้จ่าย(In Kind)

กิจกรรม : อบรมเชิงปฏิบัติการ “ฝึก Kids ฝึก code ด้วยบอร์ดสมองกล KidBright”

งบประมาณ 11,820 บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันแปดร้อยยี่สิบบาทถ้วน)

งบรายจ่าย-รายการ	งบประมาณ	สรุปค่าใช้จ่าย
1. งบดำเนินงาน	11,820 บาท	
1.1 ค่าตอบแทน	3,600 บาท	
1.1.1 ค่าสมนาคุณวิทยากร	3,600 บาท	ค่าตอบแทนวิทยากร 1 คน จำนวน 6 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท เป็นเงิน 3,600 บาท รวมเป็นเงิน 3,600 บาท
1.2 ค่าใช้สอย	5,600 บาท	
1.2.1 ค่าอาหารว่าง	1,600 บาท	ค่าอาหารว่าง จำนวน 80 คน คนละ 20 บาท รวมเป็นเงิน 1,600 บาท
1.2.1 ค่าอาหารเที่ยง	4,000 บาท	ค่าอาหารเที่ยง จำนวน 80 คน คนละ 50 บาท รวมเป็นเงิน 4,000 บาท
1.3 ค่าวัสดุ	2,620 บาท	
1.3.1 เอกสารประกอบการอบรม	1,600 บาท	เอกสารประกอบการอบรม จำนวน 80 ชุด ชุดละ 20 บาท รวมเป็นเงิน 1,600 บาท
1.3.2 ป้ายโครงการจัดอบรม	500 บาท	ป้ายโครงการจัดอบรม 1 แผ่น แผ่นละ 500 บาท รวมเป็นเงิน 500 บาท
1.3.2 แฟ้มสอดพลาสติก A4	280 บาท	แฟ้มสอดพลาสติก A4 (แฟ้ม 12 เล่ม) จำนวน 7 แฟ้ม แฟ้มละ 40 บาท รวมเป็นเงิน 280 บาท
1.3.2 ปากกาลูกลื่น	240 บาท	ปากกาลูกลื่น (แฟ้ม 50 ด้าม) จำนวน 2 แฟ้ม แฟ้มละ 120 บาท รวมเป็นเงิน 240 บาท
รวมทั้งสิ้น	11,820 บาท	

รวม (In Cash) ของโครงการ/กิจกรรม จำนวน 11,820 บาท

หมายเหตุ : หมวดงบดำเนินงานถ้วนเฉลี่ยทุกรายการ

15. ปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัด (ปัจจัยเสี่ยง)

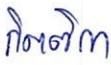
ไม่มี

16. แนวทางแก้ไข (การบริหารความเสี่ยง) ... (ระบุแนวทางแก้ไข เช่น แก้ไขกฎหมาย ปรับโครงสร้างหน่วยงาน ปรับกลยุทธ์ ฯลฯ)


ไม่มี

17. ผู้เสนอโครงการ ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ และผู้อนุมัติโครงการ


(17.1) ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ 
 (นางสาวกิตติกา แนนไสย)
 ตำแหน่ง นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
 ประธานโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ
 “ฝึก Kids ฝึก code ด้วยบอร์ดสมองกล KidBright”
 วันที่ ๒๒ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566

(17.2) อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

ลงชื่อ 
 (นายอนุวัฒน์ จันทสะ)
 ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
 วันที่ ๒๒ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566


(17.3) ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ (รองคณบดีกำกับตัวชี้วัด)

ลงชื่อ 
 (ดร.อรตา โอภาสรัตน์นกร)
 ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
 วันที่.....เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566

(17.4) รองคณบดีฝ่ายวางแผนและวิจัย

ลงชื่อ 
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิตยารัตน์ คงนาลี)
 ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายวางแผนและวิจัย
 วันที่.....เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566

(17.5) ผู้อนุมัติโครงการ

ลงชื่อ 
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ ชัยเรือง)
 ตำแหน่ง คณบดีคณะครุศาสตร์
 วันที่.....เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566

กำหนดการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ฝึก kids ฝึก code ด้วยบอร์ดสมองกล KidBright”

วันที่ 15 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

ณ ห้องประชุมชั้น 8 อาคารเรียนอเนกประสงค์และปฏิบัติการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (อาคาร 40)

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

และไลฟ์สดหน้าเพจ Facebook เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา มรภ.นครศรีธรรมราช

วันพุธ ที่ 15 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

07.30 – 08.30 น.	ลงทะเบียนเข้าอบรม
08.30 – 09.00 น.	พิธีเปิดโครงการอบรม
09.00 – 09.30 น.	โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ ชัยเรือง คณบดีคณะครุศาสตร์ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ด KidBright และทำความรู้จักกับ KidBright และ KidBright LED
09.30 – 10.00 น.	โดย นางสาวเตชินี ภิรมย์ ครูโรงเรียนวังหินวิทยาคม จังหวัดนครศรีธรรมราช เรียนรู้แสดงผลรูปและข้อความผ่านจอ LED
10.00 – 10.30 น.	โดย นางสาวเตชินี ภิรมย์ ครูโรงเรียนวังหินวิทยาคม จังหวัดนครศรีธรรมราช การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย KidBright ผ่านจอ LED
10.30 – 12.00 น.	โดย นางสาวเตชินี ภิรมย์ ครูโรงเรียนวังหินวิทยาคม จังหวัดนครศรีธรรมราช ฝึกการเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ (Loop)
12.00 – 13.00 น.	โดย นางสาวเตชินี ภิรมย์ ครูโรงเรียนวังหินวิทยาคม จังหวัดนครศรีธรรมราช รับประทานอาหารเที่ยง
13.00 – 14.30 น.	เรียนรู้เซนเซอร์วัดอุณหภูมิ ความสว่างของแสง
14.30 – 16.00 น.	โดย นางสาวเตชินี ภิรมย์ ครูโรงเรียนวังหินวิทยาคม จังหวัดนครศรีธรรมราช เรียนรู้การใช้งานพอร์ต USB ผ่านหลอด LED
16.00 – 16.30 น.	โดย นางสาวเตชินี ภิรมย์ ครูโรงเรียนวังหินวิทยาคม จังหวัดนครศรีธรรมราช สรุปผลการดำเนินกิจกรรม และพิธีปิดการอบรม
	โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เสนวี ฤกษ์มงคล ประธานหลักสูตรสาขาเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษา

*** หมายเหตุ ***: รับประทานอาหารว่าง เวลา 10.00 – 10.15 น.

*** กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม ***