



โครงการ	อบรมการสร้างเกมส่งเสริมการอ่านด้วยโปรแกรม Power Point
แผนงาน	พื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน
ผลผลิต	ผลงานการให้บริการวิชาการ
พันธกิจ	ให้บริการวิชาการ ถ่ายทอดเทคโนโลยี น้อมนำแนวพระราชดำริ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ให้แก่ชุมชน ท้องถิ่น และสังคม
ประเด็นยุทธศาสตร์	ยกระดับมาตรฐานการให้บริการทางวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยการน้อมนำแนวพระราชดำริเพื่อสนองตอบกับความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น
ยุทธวิธี	ยกระดับคุณภาพการบริหารจัดการ การบริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
คณะ/สถาบัน/สำนัก	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
หลักสูตร/งาน	หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์
ผู้รับผิดชอบหลัก	อาจารย์บุปผา ไชยแสง
ผู้รับผิดชอบ	1. อาจารย์นุรีดา จะปะกียา 2. อาจารย์จารุณี การี 3. อาจารย์ชุตินา คำแก้ว 3. อาจารย์ชินวัจน์ งามวรรณภากร
งบประมาณ	30,000 บาท

หลักการและเหตุผล

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดแผนงานส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และพัฒนาห้องสมุด (1 ป 4 ส) ในปีงบประมาณ 2554-2561 ประกอบด้วยการปลูกจิตสำนึกให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านแบบ “ระเบิดจากข้างใน” ตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (ป 1) เสริมสร้างภาคีเครือข่าย ให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของนักเรียนและพัฒนาห้องสมุดอย่างยั่งยืน (ส 1) สร้างบรรยากาศ สิ่งแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ โดยเฉพาะห้องสมุด ให้เอื้อต่อการอ่านของนักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษาและชุมชน ให้มีการบูรณาการ การอ่านกับการเรียนการสอนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ (ส 2) ส่งเสริม ยกย่องเชิดชูเกียรติ นักเรียน ครู ผู้บริหาร โรงเรียนที่มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ รวมทั้งชุมชน และภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการดำเนินงานห้องสมุด (ส 3) และการสนับสนุนส่งเสริมให้มีการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมการอ่านและการดำเนินงานห้องสมุด (ส 4)

เพื่อให้การดำเนินงานตามแผนงานโครงการ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการพัฒนาห้องสมุดบรรลุผลตามเป้าหมายที่กำหนด หลักสูตรสารสนเทศศาสตร์จึงได้จัดโครงการอบรมการสร้างเกมส่งเสริมการอ่านด้วยโปรแกรม Power Point เพื่อให้ครูและบุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านห้องสมุดในโรงเรียนสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ สามารถสร้างสรรค์เครื่องมือ หรือเกม เป็นสื่อส่งเสริมการอ่าน ซึ่งเป็นแนวทางในการ

พัฒนาการส่งเสริมการอ่านที่เหมาะสม มีความน่าสนใจ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน อันจะส่งผลให้นักเรียนรักการอ่านและเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้และเข้าใจการใช้ทฤษฎีมาสรรค์สร้างสื่อส่งเสริมการอ่านที่เหมาะสมกับกลุ่มนักเรียนแต่ละช่วงชั้น
2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม ได้ฝึกสร้างเครื่องมือ เกม หรือกิจกรรม โดยใช้โปรแกรม Power point และกิจกรรมนั้นต้องสามารถเชื่อมโยงไปสู่เป้าหมายการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะในการสร้างสรรค์สื่อส่งเสริมการอ่าน และคิดค้นการทำกิจกรรมใหม่ๆ ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เป้าหมาย

1. เชิงปริมาณ

- 1.1 ครู บรรณารักษ์ และบุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านห้องสมุด ในโรงเรียนสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 40 คน

2. เชิงคุณภาพ

- 2.1 ผู้เข้ารับการอบรมสามารถสร้างเกม หรือกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ (ระดับผลผลิต ระดับผลลัพธ์ และระดับผลกระทบ)

1. ตัวชี้วัดผลผลิต

- 1.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถสร้างเกมส่งเสริมการอ่านได้ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
- 1.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

2. ตัวชี้วัดผลลัพธ์

- 2.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในงาน / ใช้ประโยชน์ อย่างน้อยร้อยละ 70

3. ตัวชี้วัดผลกระทบ

- 3.1 ในภาคการศึกษาที่ 2 ปี 2562 ผู้เข้าร่วมอบรมมีเกมส่งเสริมการอ่านสำหรับใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น

แผนการดำเนินงานและการใช้จ่ายงบประมาณ

กิจกรรมสำคัญ	จำนวนเงิน				
	ไตรมาสที่ 1	ไตรมาสที่ 2	ไตรมาสที่ 3	ไตรมาสที่ 4	รวม
ฝึกอบรมสร้างเกมส่งเสริมการอ่าน ด้วยโปรแกรม Power point	-	30,000	-	-	30,000
รวม	-	30,000	-	-	30,000

กรอบงบประมาณรายจ่ายล่วงหน้าระยะปานกลาง

โครงการ	งบประมาณ	ประมาณการรายจ่ายล่วงหน้า			
	ปี 2561	ปี 2562	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
ฝึกอบรมสร้างเกมส่งเสริมการอ่าน ด้วยโปรแกรม Power point	30,000	40,000	45,000	50,000	50,000

รายละเอียดงบประมาณปี 2561

กิจกรรมที่ 1 ฝึกอบรมสร้างเกมส่งเสริมการอ่านด้วยโปรแกรม Power point

งบรายจ่าย	งบประมาณ				
	งบแผ่นดิน	งบบ.กศ.	งบกศ.ปช.	บัณฑิตศึกษา	รวม
งบรายจ่ายอื่น	30,000	-	-	-	30,000
ค่าตอบแทน	15,300				15,300
- ค่าสมนาคุณวิทยากรภายใน (วิทยากรบรรยาย) จำนวน 1 คน 1 วันๆ ละ 3 ชั่วโมง ๆ ละ 300 บาท	900	-	-	-	900
- ค่าสมนาคุณวิทยากร ภายใน (วิทยากรฝึกปฏิบัติการ) จำนวน 4 คน 2 วัน วันละ 6 ชั่วโมง ชั่วโมง ละ 300 บาท	14,400	-	-	-	14,400
ค่าใช้จ่าย	8,700	-	-	-	8,700
- ค่าจ้างพิมพ์ต้นฉบับเอกสาร	870	-	-	-	870
- ค่าทำเอกสารประกอบการ อบรมจำนวน 45 ชุดๆ ละ 70 บาท	3,150	-	-	-	3,150
- ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง สำหรับ เดินทางไปติดตามและประเมินผล (โรงเรียนประถม ศึกษาในจังหวัด ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส)	3,000	-	-	-	3,000

งบรายจ่าย	งบประมาณ				
	งบแผ่นดิน	งบบ.กศ.	งบกศ.ปช.	บัณฑิตศึกษา	รวม
- ค่าจ้างทำเอกสารติดตามและประเมินผลจำนวน 40 ชุดๆ ละ 17 บาท	680	-	-	-	680
- ค่าจ้างทำเอกสารรายงานสรุปโครงการบริการวิชาการ จำนวน 5 เล่มๆ ละ 200 บาท	1,000	-	-	-	1,000
ค่าวัสดุ	6,000	-	-	-	6,000
- ค่าวัสดุสำนักงาน	6,000	-	-	-	6,000
รวม	30,000	-	-	-	30,000

หมายเหตุ : ขอถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูและบุคลากรที่ปฏิบัติงานห้องสมุด ในโรงเรียนสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีความรู้ในการสร้างเกมส่งเสริมการอ่านด้วยโปรแกรม Power point และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และหลากหลาย
2. เกิดเครือข่ายโรงเรียนรักการอ่านในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ลงชื่อ

.....

 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร สุนทรนนท์)
 คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ผู้เสนอโครงการ


ลงชื่อ

.....

 (อาจารย์ ดร.บุญสิทธิ์ ไชยชนะ)
 รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ

ผู้ตรวจสอบโครงการ

ลงชื่อ

.....

 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ โยธาทิพย์)
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ผู้อนุมัติโครงการ