



บันทึกข้อความ

หนังสือราชการภายใน
รับที่ ๒๑/๕๕ ศต
วันที่ ๑๑ ก.ค. ๖๑
เวลา ๑๖.๕๐ น.
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์

ที่ ๓๕๕/๒๕๖๑

วันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๖๑

เรื่อง ขออนุญาตดำเนินกิจกรรมโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ “การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์” ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๑

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี(ผ่าน ผศ.ดร.ชาติชาย ม่วงปฐม)

ด้วยคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จัดทำโครงการบริการวิชาการแก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นโดยการเชื่อมโยงการพัฒนาการเรียนการสอนกับการพัฒนาท้องถิ่นในปีงบประมาณ ๒๕๖๑ นี้ คณะครุศาสตร์มีผลการดำเนินงานโครงการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเป็นรูปธรรมและสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนในภาพที่เป็นจริงและมีความเป็นไปได้มากที่สุด โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างยั่งยืน โดยมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาใน ๓ ด้าน ที่สำคัญได้แก่ การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู การพัฒนาทักษะการสอนให้บุคลากรทางการศึกษาและการพัฒนาคุณภาพครูอาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินโครงการสำเร็จตามวัตถุประสงค์ คณะครุศาสตร์จึงขออนุญาตจัดกิจกรรมโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ “การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์(วิทยาการคำนวณ)” ในระหว่างวันที่ ๒๑-๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๑ โดยใช้งบประมาณโครงการบริการวิชาการแก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา โครงการย่อยที่ ๘ โครงการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู จำนวน ๘๐,๐๐๐ บาท (แปดหมื่นบาทถ้วน) ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มานะ โสกา)
หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา

เรียน อธิการบดี ผ่าน ผศ.ดร.ชาติชาย ม่วงปฐม

เพื่อโปรดพิจารณา

๑๖.๖๖

๑๑ ก.ค. ๖๑

๑. อธิการบดี
๒. คณบดีคณะครุศาสตร์
แฉก ๑๖๖

๑๑ กค ๖๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ (วิทยาการคำนวณ)

1) ชื่อโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ (วิทยาการคำนวณ)

2) ลักษณะโครงการ

โครงการเดิม (ดำเนินการไม่ต่อเนื่อง)

โครงการใหม่

3) ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/ภารกิจของหน่วยงาน

3.1 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของคณะครุศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนาการผลิตครูและพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาสู่ความเป็นครูมืออาชีพ

3.2 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนาการผลิตครูและพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาสู่ความเป็นครูมืออาชีพ

4) ผู้รับผิดชอบโครงการ อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

5) หลักการและเหตุผล

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 มาตรา 24 (2) ได้กำหนดให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ และเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา และในมาตรา 24 (3) ได้ระบุไว้ว่า การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้การจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้มุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสุข ดังนั้น สถานศึกษาจึงต้องกำหนดแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล โดยเน้นให้ความสำคัญในการพัฒนาความสามารถด้านการคิดของผู้เรียน

การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการคิดให้แก่ผู้เรียนที่ผ่านมา พบว่า ยังไม่ประสบความสำเร็จอย่างแท้จริง ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ครูยังคงมุ่งสอนความรู้ ความจำ ยังไม่สนใจให้ความสำคัญกับระบบการคิด จากการประเมินคุณภาพการศึกษา(องค์การมหาชน) หรือ สมศ. ในระยะที่ผ่านมาพบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านผู้เรียนในมาตรฐานที่ 4 ผู้เรียนมีความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีจรรยาบรรณ คิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์ พบว่าสถานศึกษาส่วนมากยังอยู่ในระดับพอใช้หรือควรปรับปรุงเท่านั้น จากผลการประเมิน

ข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนที่ยังไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดรวมทั้งกระบวนการคิดตามมาตรฐานการศึกษาที่กำหนด ตลอดจนยังมีความเข้าใจในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่จะต้องเพิ่มเติมทักษะการผลิตสื่อการเรียนที่มีความหลากหลาย ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันและให้เกิดการเรียนรู้ที่เต็มประสิทธิภาพของผู้เรียน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มีหน้าที่ในการผลิตครู และยกระดับมาตรฐานวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษาอย่างยั่งยืน จึงได้จัดโครงการการอบรม “การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ (วิทยาการคำนวณ)” ขึ้น เพื่อให้อาชีพอันทรงคุณค่านี้มีการพัฒนาสู่การเป็นครูยุคใหม่ สู่อาเซียน ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ ทักษะการจัดการเรียนรู้ ทักษะการสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพครู

6) วัตถุประสงค์

1. ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนผ่านเกมคอมพิวเตอร์
2. ผู้เข้าอบรมมีความสามารถในการสร้างสื่อการเรียนแบบเกมคอมพิวเตอร์
3. ผู้เข้าอบรมสามารถประยุกต์การสร้างสื่อการเรียนการสอนแบบเกมคอมพิวเตอร์

7) เนื้อหา เวลาเรียน กิจกรรมและประสบการณ์

เนื้อหาสาระการอบรม แบ่งออกเป็น 2 หน่วยเรียน รวม 16 ชั่วโมง ดังนี้

วัน/เดือน/ปี	08.00 – 12.00 น. (เนื้อหา)	13.00 – 17.00 น. (เนื้อหา)
21 กค.61	- การเขียนโปรแกรมการสร้างลำดับ - การเขียนโปรแกรมสั่งให้ตัวละครทำงานและตรวจสอบข้อผิดพลาด วิทยาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ ดร. ปิยสุดา ตันเลิศ อ. ไพศาล ดาแร่	- การสร้างลำดับของคำสั่งแบบทำซ้ำและตรวจสอบข้อผิดพลาด - การสร้างลำดับของคำสั่งแบบใช้เหตุผลเชิงตรรกะ วิทยาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ ดร. ปิยสุดา ตันเลิศ อ. ไพศาล ดาแร่
22 ก.ค. 61	- การสร้างการออกแบบเกมอย่างง่าย วิทยาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิพล สังสุทธิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มานะ โสภากา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิศร จีกระโทก	- การสร้างการออกแบบเกมอย่างง่าย วิทยาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิพล สังสุทธิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มานะ โสภากา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิศร จีกระโทก

8) สถานที่ดำเนินการ

อาคาร 11 ห้อง 1126 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

9) เป้าหมาย

ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 40 คน

10) ตัวชี้วัด

ผลลัพธ์

เชิงประมาณ มีผู้เข้าอบรม 40 คน

เชิงคุณภาพ ผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจร้อยละ 80

11) ขั้นตอนการดำเนินการ

1. วางแผนการจัดโครงการ
2. ประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในพื้นที่บริการ
3. รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการ
4. จัดเตรียมอุปกรณ์เอกสาร และสถานที่ดำเนินการ
5. จัดกิจกรรมและประเมินผลงาน

12) ปฏิทินการปฏิบัติงาน ปี 2561

รายละเอียดโครงการ	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
1.เตรียมเอกสารและโครงการ					→	→						
2. ประชาสัมพันธ์โครงการไปยังสื่อต่าง ๆ และกลุ่มเป้าหมาย					→	→						
3. เชิญผู้เข้าร่วมการประชุมทั้งภายนอกและภายใน/วิทยากร					→	→						
4. จัดพิมพ์และจัดทำเอกสารประกอบการจัดอบรม					→	→						
5. จัดโครงการ					→	→	→					
6. ประเมินผลการจัดการประชุมและรายงาน						→	→					

13) งบประมาณ (โครงการการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู จำนวน 80,000 บาท)

1. ค่าตอบแทนวิทยากร เป็นเงิน 38,400 บาท

- (ภาคบรรยาย 1 คน จำนวน 4 ชม. ๆ ละ 600 บาท=2,400 บาท)

- (ภาคปฏิบัติ 5 คน จำนวน 12 ชม. ๆ ละ 600 บาท=36,000 บาท)


2. ค่าจ้างเหมารถในการลงพื้นที่ นิเทศ ติดตาม ประเมินผลโครงการ		
ค่าเช่าเหมารถวันละ 1,800 บาท จำนวน 5 วัน	เป็นเงิน	9,000 บาท
3. ค่าอาหารกลางวัน	เป็นเงิน	15,000 บาท
- ฝึกอบรม 2 วัน (100 บาท x 2 มื้อ 50 คน=10,000 บาท)		
- ประชุมเสวนาสะท้อนผล 1 วัน (100 บาท x 1 มื้อ 50 คน=10,000 บาท)		
4. ค่าอาหารว่าง	เป็นเงิน	7,750 บาท
- ฝึกอบรม 2 วัน (25 บาท x 4 มื้อ x 50 คน = 5,000 บาท)		
- ประชุมเสวนาสะท้อนผล 1 วัน (25 บาท x 2 มื้อ x 50 คน = 2,500 บาท)		
5. ค่าวัสดุอุปกรณ์	เป็นเงิน	5,850 บาท
- กระดาษบุรุษ เทปกาวหนังไก่ ปากกาเคมี อุปกรณ์ในการจัดทำสื่อฯ		
6. ค่าเอกสารอบรม	เป็นเงิน	4,000 บาท

14) ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการสร้างเกมเพื่อการศึกษา
2. ผู้เข้ารับการอบรมสามารถสร้างและพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาได้
3. ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำชุดคำสั่งเพื่อพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาได้

15) การประเมินโครงการ

1. การสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าอบรมขณะสร้างแบบทดสอบ โดยการใช้แบบสังเกต
2. การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าอบรมโดยการใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดโครงการ
3. การประเมินผลผลิตของโครงการ โดยการใช้แบบประเมินผลงาน และการสัมภาษณ์


 (ลงชื่อ).....ผู้เสนอโครงการ
 (นายนิพล สังสุทธิ)