



แบบรายงานผลการดำเนินงานโครงการตามแผนปฏิบัติการ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๙

☒ งบประมาณแผ่นดิน

หน่วยงาน กองพัฒนานักศึกษา สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ชื่อโครงการ โครงการความร่วมมือพนักำกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM

รหัสโครงการ ๑๐๑๑๐๔๕๓๖๙๒๐๐๒๐๐๑

สถานะโครงการ ☒ สิ้นสุดโครงการแล้ว

ส่วนที่ ๑ บทนำ

๑. ชื่อโครงการ

โครงการความร่วมมือพนักำกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM

๒. รหัสโครงการ

รหัสโครงการ ๑๐๑๑๐๔๕๓๖๙๒๐๐๒๐๐๑

รหัสกิจกรรม ๑๐๑๑๐๐๐๖๑ กิจกรรมที่ ๒ อบรมเชิงปฏิบัติการ Battle of The Numbers (B.O.N.)

๓. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย

☒ การยกระดับคุณภาพการศึกษา

ยุทธศาสตร์ของคณะ/หน่วยงาน

☒ การยกระดับคุณภาพการศึกษา

๔. ความสอดคล้องกับองค์ประกอบการประกันคุณภาพ

ระดับหลักสูตร

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้
การพัฒนาผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การบริการวิชาการ	การพัฒนาชุมชนและโรงเรียน

ระดับคณะ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้
การบริการวิชาการ	การพัฒนาท้องถิ่น
การพัฒนานักศึกษา	คุณภาพผู้เรียน

๕. การบูรณาการโครงการ

☒ การจัดการเรียนการสอน

STEAM Education และ Active Learning

☒ อื่น ๆ

บริการวิชาการแก่โรงเรียนและชุมชน

๖. การตอบโจทย์ตัวชี้วัดแผนยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ ๓

การยกระดับคุณภาพการศึกษา

๖. การตอบสนอง OKR

O :

ยกระดับศักยภาพการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ด้วย STEAM

KR

- ผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่า ๒๕๐ คน
- ความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐
- ผู้เข้าร่วมมีความรู้เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

๗. ผู้รับผิดชอบโครงการ

กองพัฒนานักศึกษา สำนักงานอธิการบดี

๘. สถานที่จัดโครงการ

ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ส่วนที่ ๒ ผลการวิเคราะห์และประเมินโครงการ

๑. กรณีสิ้นสุดโครงการ

ผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์	ผลการดำเนินงาน	บรรลุ
พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	ผู้เข้าร่วมมีความรู้และทักษะเพิ่มขึ้นร้อยละ ๘๘	✓
ส่งเสริม Active Learning	ดำเนินกิจกรรมด้วยบอร์ดเกม BON	✓
พัฒนาทักษะศตวรรษที่ ๒๑	เกิดทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม	✓
พัฒนาครูผู้สอน	ครูสามารถนำไปใช้ในห้องเรียน	✓

วัตถุประสงค์	ผลการดำเนินงาน	บรรลุ
สร้างเครือข่าย	เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและมหาวิทยาลัย	✓
ประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์	นำความรู้ไปใช้จริงร้อยละ ๘๒	✓

๒. ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด

ประเภท	เป้าหมาย	ผลดำเนินงาน	บรรลุ
เชิงคุณภาพ	ความพึงพอใจ $\geq 90\%$	๙๒%	✓
เชิงปริมาณ	๒๕๐ คน	๒๕๘ คน	✓
เชิงเวลา	ตามแผน	ดำเนินการตามกำหนด	✓
เชิงต้นทุน	ตามงบประมาณ	ใช้งบตามแผน	✓

หมายเหตุ งบประมาณคงเหลือ : โปรตระบุ ๕๔,๐๒๐ บาท

๓. ผลการบริหารงบประมาณ

หมวด	ได้รับจัดสรร	เบิกจ่าย	คงเหลือ
ค่าตอบแทน	๖๒,๐๐๐	๒๔,๙๖๐	๓๗,๐๔๐
ค่าใช้สอย	๕๑๘๔๐	๓๔๘๖๐	๑๖๙๘๐
ค่าวัสดุ	-	-	
ค่าสาธารณูปโภค	-	-	-
ครุภัณฑ์	-	-	-

๔. ผลการประเมินผู้เข้าร่วม

๔.๑ จำนวนผู้เข้าร่วม

รายการ	จำนวน
ผู้เข้าร่วมทั้งหมด	๒๕๘ คน
ตอบแบบสอบถาม	๒๕๘ คน

รายการ	จำนวน
ร้อยละ	๑๐๐

สรุป

มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด ๒๕๘ คน

ตอบแบบสอบถาม ๒๕๘ คน

คิดเป็น ๑๐๐%

๔.๒ จำแนกเพศ

ให้ใส่ข้อมูลจริงจากแบบสอบถาม

๔.๓ จำแนกสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน
ครู	๖๐
นักเรียน	๑๑๖
นักศึกษา	๖๖
วิทยากร	๖
คณะทำงาน	๑๐

รวม ๒๕๘ คน

๕. ความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจ

ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ
๔.๖๐	๐.๖๑	มากที่สุด

สรุป ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจหลังเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับ มากที่สุด

๖. การนำความรู้ไปใช้

ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ
๔.๕๕	๐.๖๔	มากที่สุด

สรุป

ผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ในระดับ **มากที่สุด**

๗. ความพึงพอใจโดยรวม

ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับ
๔.๖๔	๐.๖๕	มากที่สุด

สรุป ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับ **มากที่สุด**

๘. ข้อเสนอแนะ

จุดแข็งของโครงการ	แนวทางพัฒนา/ข้อเสนอแนะ
- ใช้ STEAM ร่วมกับบอร์ดเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ - ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมสูง - วิทยากรมีความเชี่ยวชาญ - สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	- เพิ่มระยะเวลาการฝึกปฏิบัติ - พัฒนาคู่มือการใช้บอร์ดเกม - ติดตามผลหลังอบรม - ขยายเครือข่ายโรงเรียน -
จุดอ่อนหรือปัญหาอุปสรรค	แนวทางพัฒนา/ข้อเสนอแนะ
- เวลากิจกรรมแต่ละฐานค่อนข้างจำกัด - ผู้เข้าร่วมมีพื้นฐานแตกต่างกัน	- แบ่งกลุ่มตามระดับพื้นฐาน - เพิ่มฐานกิจกรรม - เพิ่มวิทยากรประจำฐาน

๙. การนำปัญหามาปรับปรุง

ปัญหา	การปรับปรุง
เวลาฝึกปฏิบัติสั้น	เพิ่มเวลาการเรียนรู้
ผู้เรียนมีพื้นฐานต่างกัน	จัดกลุ่มตามระดับ
จำนวนผู้เข้าร่วมมาก	เพิ่มผู้ช่วยวิทยากร

ลงชื่อ.....ผู้รับผิดชอบโครงการ

(นางนาคยา ชนากล)

ลงชื่อ.....

(ดร.สมปราชญ์ วุฒิจันทร์)

รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศึกษาและเครือข่ายศึกษา

ภาคผนวก

1. ภาพการจัดกิจกรรม









บันทึกข้อความ

สวนราชการ สำนักงานอธิการบดี กองพัฒนานักศึกษา งานบริการและสวัสดิการ โทร. ๖๖๐๒

ที่ กพน. ๐๓๒๔/๒๕๖๙

วันที่ ๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุญาตจัดกิจกรรมโครงการความร่วมมือพนักำล้งสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ กิจกรรมที่ ๒

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี

ตามที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ได้อนุมัติโครงการพนักำล้งสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๙ จำนวน ๔ กิจกรรม เป็นเงิน จำนวน ๔๐๐,๐๐๐ บาท (สี่แสนบาทถ้วน) และกำหนดจัดกิจกรรมที่ ๒ ช่วงไตรมาสที่ ๒ ดังเอกสารที่แนบ ๑ นั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการฯ ดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามวัตถุประสงค์ ในการนี้ กองพัฒนานักศึกษา สำนักงานอธิการบดี จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาต/อนุมัติ

๑. จัดกิจกรรมโครงการความร่วมมือพนักำล้งสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ กิจกรรมที่ ๒ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๗.๐๐ น. ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ดังเอกสารที่แนบ ๒

๒. ขอเปลี่ยนแปลงรายละเอียดงบประมาณค่าใช้จ่ายโครงการความร่วมมือพนักำล้งสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAMมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ กิจกรรมที่ ๒ เชิงปฏิบัติการ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู เงินงบประมาณแผ่นดิน รหัสโครงการ๑๐๑๑๐๔๕๓๖๙๒๐๐๒๐๐๑ กิจกรรมที่ ๒ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู รหัสกิจกรรม ๑๐๑๑๐๐๐๖๑ จำนวน ๑๒๗,๒๐๐ บาท (หนึ่งแสนสองหมื่นเจ็ดร้อยบาทถ้วน) รายละเอียด ดังเอกสารที่แนบ ๓

๓. ใช้งบประมาณโครงการความร่วมมือพนักำล้งสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ เงินงบประมาณแผ่นดิน รหัสโครงการ ๑๐๑๑๐๔๕๓๖๙๒๐๐๒๐๐๑ กิจกรรมที่ ๒ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู รหัสกิจกรรม ๑๐๑๑๐๐๐๖๑ เป็นเงิน จำนวน ๗๙,๔๘๐ บาท (เจ็ดหมื่นเก้าพันสี่ร้อยแปดสิบบาทถ้วน)

๔. หรือพิจารณาตามที่เห็นสมควร

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

1.เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี

กองพัฒนานักศึกษา ขออนุญาตจัดกิจกรรม

โครงการความร่วมมือพนักำล้งสร้างเด็กไทยเก่ง

คณิตศาสตร์ด้วย STEAM มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ประจำปี พ.ศ. 2569 กิจกรรมที่ 2 รวมถึงขออนุญาตปรับเปลี่ยน

งบประมาณภายใต้โครงการเดียวกัน

- ควรพิจารณาอนุญาต อนุมัติ ตามเสนอ

(นางนิตยา ชมาชล)

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป

อนุญาต/อนุมัติ

(นางวิภา นวลละออง)

นักวิเคราะห์นโยบายและแผน ชำนาญการ

ปฏิบัติหน้าที่ในตำแหน่งผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี

(นางสาวสุภาวดี ใจดี)
เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป
กองพัฒนานักศึกษา สำนักงานอธิการบดี

12 ก.พ. 2569

18 ก.พ. 2569

กำหนดการ

กิจกรรมที่ ๒ อบรมเชิงปฏิบัติการ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู

วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙

ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

เวลา	กิจกรรม
๐๘.๐๐ – ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน
๐๙.๐๑ – ๐๙.๓๐ น.	พิธีเปิดโครงการ โดย ผศ.ดร.วัฒนา รัตนพรหม อธิการบดี กล่าวรายงานโดย อ.ดร.สมปราชญ์ วุฒิจันทร์ รองอธิการบดี
๐๙.๓๑ – ๑๒.๐๐ น.	กิจกรรมบรรยายพิเศษเชิงปฏิบัติการ จำนวน ๖ หัวข้อ แยกตามกลุ่ม โดยเน้นสาระการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด ทักษะในการแก้ปัญหา การสร้างกลยุทธ์ เพื่อใช้ในการแข่งขันและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผ่านบอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N) โดยแยกตามกลุ่มทักษะ ๆ ละ ๔๐ นาที ดังนี้ กลุ่มที่ ๑ ทักษะกระบวนการคิดอย่างมีเหตุและผล (Thinking Process) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๔๐ คน : วิทยากรโดย อ.กรรณิการ์ แก้วเชื้อ กลุ่มที่ ๒ ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากรโดย ดร.ศิริเศรษฐ์ ภูศรี กลุ่มที่ ๓ ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากรโดย ดร.เนติฐิโน จินสกุล กลุ่มที่ ๔ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากรโดย ดร.สัพพัญญู เมฆนิติ กลุ่มที่ ๕ ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Literacy) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากรโดย อ.อโศก ศรีสวัสดิ์ กลุ่มที่ ๖ ทักษะการสื่อสาร (Communication) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากร โดย อ.ดร.จุฑาพร อินทะสระ
๑๒.๐๐ -๑๓.๐๐ น.	พักรกลางวัน
๑๓.๐๑ – ๑๖.๐๐ น.	กิจกรรมเชิงปฏิบัติการจำลองการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด ทักษะในการแก้ปัญหา การสร้างกลยุทธ์ เพื่อใช้ในการแข่งขันและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันผ่านบอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N) จากทักษะ ๖ หัวข้อ ฝึก ทบทวน นำไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยแยกตามกลุ่มทักษะ ๆ ละ ๔๐ นาที ดังนี้ กลุ่มที่ ๑ ทักษะกระบวนการคิดอย่างมีเหตุและผล (Thinking Process) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๔๐ คน : วิทยากรโดย อ.กรรณิการ์ แก้วเชื้อ กลุ่มที่ ๒ ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากรโดย ดร.ศิริเศรษฐ์ ภูศรี กลุ่มที่ ๓ ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากร โดย ดร.เนติฐิโน จินสกุล กลุ่มที่ ๔ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากรโดย ดร.สัพพัญญู เมฆนิติ กลุ่มที่ ๕ ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Literacy) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน : วิทยากรโดย อ.อโศก ศรีสวัสดิ์ กลุ่มที่ ๖ ทักษะการสื่อสาร (Communication) นักเรียน นักศึกษา และครูประจำกลุ่ม ๆ ละ ๓๘ คน: วิทยากรโดย ดร.จุฑาพร อินทะสระ
๑๖.๐๑ – ๑๗.๐๐ น.	ประกาศผลมอบรางวัล และปิดโครงการฯ

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

อาหารว่างและเครื่องดื่ม

-ช่วงเช้า เวลา ๑๐.๓๐ น.

-ช่วงบ่าย เวลา ๑๔.๓๐ น.

รายละเอียดการเปลี่ยนแปลงงบประมาณค่าใช้จ่าย
โครงการความร่วมมือนิรภัยกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙
กิจกรรมที่ ๒ เชิงปฏิบัติการ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู
วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙
ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

งบประมาณที่ได้รับจัดสรร เงินงบประมาณแผ่นดิน รหัสโครงการ ๑๐๑๑๐๔๕๓๖๙๒๐๐๒๐๐๑ กิจกรรมที่ ๒
อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู รหัสกิจกรรม ๑๑๐๑๑๐๐๐๖๑ จำนวน
๑๒๗,๒๐๐ บาท (หนึ่งแสนสองหมื่นเจ็ดร้อยบาทถ้วน)

๑. ขอบเขตการดำเนินงาน

กิจกรรมที่ ๒ เชิงปฏิบัติการ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู	
สถานที่	ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ
กลุ่มเป้าหมาย	จำนวน ๒๕๐ คน ประกอบด้วย ๑. ผู้เข้าอบรม นักเรียน จำนวน ๑๕๐ คน ๒. ผู้เข้าอบรม ครู จำนวน ๒๐ คน ๓. ผู้เข้าอบรม นักศึกษา จำนวน ๖๐ คน ๔. วิทยากร จำนวน ๖ คน ๒. คณะทำงาน และเจ้าหน้าที่ จำนวน ๑๔ คน
ระยะเวลา	จำนวน ๑ วัน วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙
งบประมาณ	๗๙,๔๘๐ บาท

๒. รายการเียดงบประมาณใช้ดำเนินกิจกรรม

รายละเอียดกิจกรรม (เดิม)	รายละเอียดกิจกรรม (ใหม่)
รายละเอียดค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรม เป็นเงิน จำนวน ๑๒๗,๒๐๐ บาท (หนึ่งแสนสองหมื่นเจ็ด สองร้อยบาทถ้วน)	รายละเอียดค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรม เป็นเงิน จำนวน ๗๙,๔๘๐ บาท (เจ็ดหมื่นเก้าพันสี่ร้อยแปดสิบ บาทถ้วน)
กิจกรรมที่ ๒ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับ นักเรียน นักศึกษา และครู ๑. ค่าตอบแทน วิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร ๖๒,๐๐๐ บาท ๒. ค่าใช้สอย ๒.๑ ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างเครื่องดื่ม ๕๑,๘๔๐ บาท ๓. ค่าวัสดุ ๓.๑ ป้ายแบบครอปโครงการ จำนวน ๑ ป้าย ๑๓,๓๖๐ บาท	กิจกรรมที่ ๒ อบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับ นักเรียน นักศึกษา และครู (๗๙,๔๘๐ บาท) ๑. ค่าตอบแทน ๒๗,๔๘๐ บาท ๑.๑ ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน ๖ คน ๆ ละ ๖๐๐ บาท เป็นเงิน ๒๑,๖๐๐ บาท ๑.๒ ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานวันหยุด จำนวน ๑๔ คน ๆ ละ ๔๒๐ บาท ๕,๘๘๐ บาท ๒. ค่าใช้สอย ๓๕,๐๐๐ บาท ๒.๑ ค่าอาหารกลางวันพร้อมน้ำดื่มผู้เข้าร่วมอบรม นักเรียน นักศึกษา และครู จำนวน ๒๓๐ คน ๆ ละ ๑ มื้อ ๆ ละ ๘๐ บาท เป็นเงิน ๑๘,๔๐๐ บาท ๒.๓ ค่าอาหารกลางวันและน้ำดื่ม วิทยากร จำนวน ๖ คน ๆ ละ ๑ มื้อ ๆ ละ ๘๐ บาท เป็นเงิน ๔๘๐ บาท

	๒.๔ ค่าอาหารกลางวันเจ้าหน้าที่คณะทำงาน จำนวน ๑๔ คน ๆ ละ ๑ มื้อ ๆ ละ ๘๐ บาท เป็นเงิน จำนวน ๑,๑๒๐ บาท ๒.๕ ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มผู้เข้าร่วมอบรม นักเรียน นักศึกษา และครู จำนวน ๒๓๐ คน ๆ ละ ๒ มื้อ ๆ ละ ๓๐ บาท เป็นเงิน ๑๓,๘๐๐ บาท ๒.๖ ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มวิทยากร จำนวน ๖ คน ๆ ละ ๒ มื้อ ๆ ละ ๓๐ บาท เป็นเงิน ๓๖๐ บาท ๒.๗ ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มคณะทำงาน และเจ้าหน้าที่ จำนวน ๑๔ คน ๆ ละ ๒ มื้อ ๆ ละ ๓๐ บาท เป็นเงิน ๘๔๐ บาท ๓. ค่าวัสดุ ๑๗,๐๐๐ บาท ๓.๑ ค่าป้ายแบบครบวงจรโครงการฯ จำนวน ๑ ป้าย พร้อมติดตั้ง เป็นเงิน ๑๗,๐๐๐ บาท
หมายเหตุ : ขอถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ	

กำหนดการ
กิจกรรมที่ ๒ อบรมเชิงปฏิบัติการทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู
วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๔

ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

เวลา	กิจกรรม
๐๘.๐๐ – ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน
๐๙.๐๑ – ๐๙.๓๐ น.	พิธีเปิดโครงการ โดย ผศ.ดร.วัฒนา รัตนพรหม อธิการบดี กล่าวรายงานโดย อ.ดร.สมปราชญ์ วุฒิจันทร์ รองอธิการบดี
๐๙.๓๑ – ๑๒.๐๐ น.	กิจกรรมบรรยายพิเศษเชิงปฏิบัติการ จำนวน ๖ หัวข้อ แยกตามกลุ่ม โดยเน้นสาระการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด ทักษะในการแก้ปัญหา การสร้างกลยุทธ์ เพื่อใช้ในเกมการแข่งขันและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผ่านบอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N) วิทยากร จำนวน ๖ คน
๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐ น.	พักรกลางวัน
๑๓.๐๑ – ๑๖.๐๐ น.	กิจกรรมเชิงปฏิบัติการจำลองการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด ทักษะในการแก้ปัญหา การสร้างกลยุทธ์ เพื่อใช้ในเกมการแข่งขันและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันผ่านบอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N) จากทักษะ ๖ หัวข้อ ฝึก ทบทวน นำไปใช้ในสถานการณ์จริง วิทยากร จำนวน ๖ คน
๑๖.๐๑ – ๑๗.๐๐ น.	ประกาศผลมอบรางวัล และปิดโครงการฯ

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

อาหารว่างและเครื่องดื่ม

-ช่วงเช้า เวลา ๑๐.๓๐ น.

-ช่วงบ่าย เวลา ๑๔.๓๐ น.



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานอธิการบดี กองพัฒนานักศึกษา งานบริการและสวัสดิการ โทร. ๖๖๐๒

ที่

วันที่

เรื่อง ขออนุญาตและขอเชิญบุคลากรในสังกัดไปเป็นวิทยากรอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมโครงการความร่วมมือ
ฝึกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ตามที่มหาวิทยาลัยฯ ร่วมกับสมาคมส่งเสริมพัฒนากำลังคนสเต็มเพื่ออนาคต (International Association for the Future STEM Workforce: IAFSW) จัดโครงการความร่วมมือฝึกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM โดยมีวัตถุประสงค์ของโครงการความร่วมมือฝึกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM เพื่อพัฒนาความรู้ทางคณิตศาสตร์ และ STEAM ด้วยการจัดอบรม การแข่งขัน และ Gamification กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับครู นักศึกษา และนักเรียน ในการสร้างแรงบันดาลใจให้ได้บูรณาการความรู้สู่การเป็นนักสร้างนวัตกรรม และมหาวิทยาลัยกำหนดจัดโครงการสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM Creative Math Competition โดยอบรมทักษะใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N.) ให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู จำนวน ๒๓๐ คน ในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

เพื่อให้การอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมโครงการฯ ดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ในการนี้ กองพัฒนานักศึกษา พิจารณาเห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ในด้านนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงเรียนมายังท่านเพื่อขออนุญาตและขอเชิญบุคลากรในสังกัดของท่าน จำนวน ๑ คน คือ อ.ดร.จุฑาพร อินทะสระ

๑. เป็นวิทยากรอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N.) ให้กับนักเรียน นักศึกษา และ ครู ในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๗.๐๐ น. ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

๒. ขอจัดส่งแบบตอบรับการเป็นวิทยากร ไปยังกองพัฒนานักศึกษา ภายในวันที่ ๔ มีนาคม ๒๕๖๙ ทางระบบ dSaraban กองพัฒนานักศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(อ.ดร.สมปราชญ์ วุฒิจันทร์)

รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษาและเครือข่ายศิษย์เก่า

แบบตอบรับ
การเป็นวิทยากร
โครงการความร่วมมือผณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙
กิจกรรมจัดอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers ขยายผล
(นักเรียน นักศึกษา และครู)
วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙
ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

.....
วัน.....ที่..... เดือน มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ตอบรับการเป็นวิทยากร

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษาและเครือข่ายศิษย์เก่า

ตามที่กองพัฒนานักศึกษา สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ได้เชิญข้าพเจ้า (นางสาว/นาง/นาย) ตำแหน่ง.....เป็นวิทยากร ตามหนังสือบันทึกข้อความ ที่ กพน./๒๕๖๙ ลงวันที่มีนาคม ๒๕๖๙ และกำหนดให้ข้าพเจ้าไปเป็นวิทยากรในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๗.๐๐ น. ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี นั้น

ข้าพเจ้าฯ ได้ทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว จึงพิจารณาตอบรับการเป็นวิทยากรโครงการความร่วมมือผณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ กิจกรรมจัดอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers ขยายผล (นักเรียน นักศึกษา และครู) วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ดังนี้

- ☐ ยินดีเป็นวิทยากร ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าว
- ☐ ไม่สามารถเป็นวิทยากร ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าวได้

ลงชื่อ
(.....)
ตำแหน่ง.....

ที่ อว ๐๖๔๐/ว ๐๕๔๕



มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
ตำบลขุนทะเล อำเภอเมืองฯ
จังหวัดสุราษฎร์ธานี ๘๔๑๐๐

๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง ขอเชิญส่งครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม (Battle of the Numbers (B.O.N))
ขยายผลโครงการความร่วมมือณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอำมาตย์พานิชนุกูล กระบี่

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการอบรมฯ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. แบบตอบรับการเข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ร่วมกับสมาคมส่งเสริมพัฒนากำลังคนสเต็มเพื่ออนาคต (International Association for the Future STEM Workforce: IAFSW) กำหนดจัดโครงการความร่วมมือณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM มีวัตถุประสงค์เพื่อร่วมมือณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมการอบรม จำนวน ๒๓๐ คน โดยกำหนดจัดกิจกรรมอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม (Battle of the Numbers (B.O.N)) ขยายผลโครงการความร่วมมือณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM ในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ ณ ห้องโถงหอประชุมวิชาการ มหวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

เพื่อให้การดำเนินโครงการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุวัตถุประสงค์ และพิจารณาแล้วเห็นว่าโครงการฯ ดังกล่าวเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะทางด้านวิชาการสำหรับ นักเรียน และครูโรงเรียนของท่าน ในการนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี จึงขอเชิญโรงเรียนของท่านจัดส่งบุคลากรครู และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ - ๖ ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ จำนวนโรงเรียนละไม่เกิน ๑๐ คน เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมอบรมบอร์ดเกมขยายผลโครงการความร่วมมือณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM Creative Math Competition ด้วยการใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N.) ในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๐๐-๑๗.๐๐ น.ณ ห้องโถงหอประชุมวิชาการ มหวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี และขอความกรุณาจัดส่งรายชื่อตอบรับการเข้าร่วมอบรมฯ ไปยัง e-mail : nattaya.cha@sru.ac.th ภายในวันพฤหัสบดี ที่ ๕ มีนาคม ๒๕๖๙ ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ได้มอบหมายให้ คุณนันทยา ชนาชล สังกัดกองพัฒนานักศึกษา สำนักงานอธิการบดี หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๙๓๕๑ ๕๙๓๖ เป็นผู้ประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.สมปราชญ์ วุฒิจันทร์)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

สำนักงานอธิการบดี กองพัฒนานักศึกษา

โทรศัพท์ ๐ ๗๗๙๑ ๓๓๒



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานอธิการบดี กองพัฒนานักศึกษา งานบริการและสวัสดิการ โทร. ๖๖๐๒

ที่ กพน. ๐๓๗๙/๒๕๖๙

วันที่ ๑๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุญาตและขอเชิญบุคลากรในสังกัดไปเป็นวิทยากรอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกมโครงการความร่วมมือ
ฝึกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM ประจำปี ๒๕๖๙

เรียน คณบดีคณะครุศาสตร์

ตามที่มหาวิทยาลัยฯ ร่วมกับสมาคมส่งเสริมพัฒนากำลังคนสแตมเพื่ออนาคต (International Association for the Future STEM Workforce: IAFSW) จัดโครงการความร่วมมือฝึกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM โดยมีวัตถุประสงค์ของโครงการความร่วมมือฝึกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM เพื่อพัฒนาความรู้ทางคณิตศาสตร์ และ STEAM ด้วยการจัดอบรม การแข่งขัน และ Gamification กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับครู นักศึกษา และนักเรียน ในการสร้างแรงบันดาลใจให้ได้บูรณาการความรู้สู่การเป็นนักสร้างนวัตกรรมและมหาวิทยาลัยกำหนดจัดอบรมการเป็นวิทยากรสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM Creative Math Competition โดยใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers (B.O.N.) ให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู จำนวน ๒๓๐ คน ในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี นั้น

เพื่อให้การจัดอบรมพัฒนาทักษะการใช้บอร์ดเกมให้กับนักเรียน นักศึกษา และครู เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์โครงการฯ ในการนี้ กองพัฒนานักศึกษา พิจารณาเห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ในด้านนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงเรียนมายังท่านเพื่อขออนุญาตและขอเชิญบุคลากรในสังกัดของท่าน จำนวน ๕ คน ประกอบด้วย ๑. อาจารย์กรรณิการ์ แก้วเชื้อ ๒. อาจารย์ ดร. ศิเรศวรรษ ภูศรี ๓. อาจารย์ ดร. เนติฐิโน จินสกุล ๔. อาจารย์ ดร.สัพพัญญู เมฆนิติ และ ๕. อาจารย์ อโศก ศรีสวัสดิ์

๑. เป็นวิทยากรอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ โครงการความร่วมมือฝึกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM ในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๗.๐๐ น. ณ หอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

๒. ขอให้จัดส่งแบบตอบรับการเป็นวิทยากรโครงการฯ ไปยังกองพัฒนานักศึกษา ภายในวันที่ ๔ มีนาคม ๒๕๖๙ ทางระบบ dSaraban กองพัฒนานักศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(อ.ดร.สมปราชญ์ วุฒิจันทร์)

รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษาและเครือข่ายศิษย์เก่า

เรียน...คณบดี

- เรียนมาเพื่อทราบและพิจารณา
- เห็นควรมอบสนอง.ประสานงานให้ผู้เกี่ยวข้องรับทราบ

๑๙

๑๙

แบบตอบรับ
การเป็นวิทยากร
โครงการความร่วมมือผณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙
กิจกรรมจัดอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers ขยายผล

(นักเรียน นักศึกษา และครู)

วันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙

ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

.....
วัน.....ที่..... เดือน มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ตอบรับการเป็นวิทยากร

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษาและเครือข่ายศิษย์เก่า

ตามที่กองพัฒนานักศึกษา สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ได้เชิญข้าพเจ้า
(นางสาว/นาง/นาย)^{สพ.พัณณ}^{เมมณ} ตำแหน่ง.....^{อาจารย์}เป็น
วิทยากร ตามหนังสือบันทึกข้อความ ที่ กพน./๒๕๖๙ ลงวันที่มีนาคม ๒๕๖๙
และกำหนดให้ข้าพเจ้าไปเป็นวิทยากรในวันเสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๗.๐๐ น.
ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี นั้น

ข้าพเจ้าฯ ได้ทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว จึงพิจารณาตอบรับการเป็นวิทยากรโครงการความร่วมมือ
ผณีกกำลังสร้างเด็กไทยเก่งคณิตศาสตร์ด้วย STEAM มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙
กิจกรรมจัดอบรมทักษะการใช้บอร์ดเกม Battle of the Numbers ขยายผล (นักเรียน นักศึกษา และครู) วัน
เสาร์ ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๙ ณ ห้องโถงหอประชุมวชิราลงกรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ดังนี้

- ☒ ยินดีเป็นวิทยากร ตามวันเวลาและสถานที่ดังกล่าว
☐ ไม่สามารถเป็นวิทยากร ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าวได้

ลงชื่อ
(.....^{สพ.พัณณ}^{เมมณ})
ตำแหน่ง.....^{อาจารย์}.....

