



สำนักคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รายงานผลการดำเนินงาน โครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (DIGITAL NEW GENERATION INCUBATOR PROJECT)

สำนักคอมพิวเตอร์
มิถุนายน 2566 - กันยายน 2566



☎ 02-649-5191

🌐 <http://cc.swu.ac.th>

📍 1114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

คำนำ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพันธกิจด้านบริการวิชาการที่มีคุณภาพ จิตสำนึกและรับผิดชอบต่อสังคม โดยได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ มศว 20 ปี (พ.ศ. 2565-2580) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พันธกิจสัมพันธ์เพื่อสังคม Social Engagement ประเด็นที่ 1 การบริการเพื่อสังคมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายและแผนที่เกี่ยวข้องและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ดังนั้น สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จึงได้ดำเนินกิจกรรมบริการวิชาการอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองพันธกิจของมหาวิทยาลัย

ซึ่งในปีงบประมาณ 2566 สำนักคอมพิวเตอร์ได้จัดโครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (Digital New Generation Incubator Project) มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะความเข้าใจและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงและเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน สำนักคอมพิวเตอร์จึงขอสรุปผลการดำเนินงานโครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (Digital New Generation Incubator Project) เพื่อเป็นข้อมูลสะท้อนไปในการต่อยอดและการพัฒนาต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล ธาราธิ์เศรษฐ์

หัวหน้าโครงการ

สารบัญ

โครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (Digital New Generation Incubator Project).....	1
หลักการและเหตุผล.....	1
กลุ่มเป้าหมาย.....	1
ผู้รับผิดชอบโครงการ.....	1
คณะกรรมการบริหารโครงการ.....	2
วัตถุประสงค์.....	3
ระยะเวลาการดำเนินการ.....	3
สถานที่ดำเนินการ.....	3
แผนการดำเนินงาน.....	3
งบประมาณดำเนินการ.....	5
ผลที่คาดว่าจะผู้อบรมจะได้รับ.....	6
ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ.....	6
รายงานผลการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชน.....	7
ผลการดำเนินงานกิจกรรม.....	7
ผลการประเมินกิจกรรม.....	8
ผลการนำความรู้ไปใช้.....	9
ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน.....	10
สรุปผลตัวชี้วัดโครงการ.....	11
ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะ.....	12
ภาคผนวก	
ภาพกิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล.....	14
การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนเพื่อการเรียนรู้อย่างยั่งยืน.....	14
กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การปลูกปัญญาเยาวชนดิจิทัล.....	15
กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์ด้านดิจิทัล.....	16
กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การสร้างภาพและคลิปอย่างไรให้ปังบน Instagram.....	18
กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การนำเสนอข้อมูลด้วยอินโฟกราฟฟิก.....	19

โครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (DIGITAL NEW GENERATION INCUBATOR PROJECT)

หลักการและเหตุผล

ตามแผนยุทธศาสตร์ 20 ปี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ยุทธศาสตร์ที่ 3 พันธกิจสัมพันธ์เพื่อสังคม ประเด็นที่ 1 การบริการเพื่อสังคมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายและแผนงานที่เกี่ยวข้อง และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Social Services Corresponding with National Strategy, Policy and SDGs) เป้าประสงค์ที่ 1 การบริการเพื่อสังคมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและ/หรือเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) KPI3-01 จำนวนโครงการบริการวิชาการเพื่อสังคม หรือโครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและ/หรือเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ตามหลัก University Social Engagement โดยการดำเนินงานภายใต้ยุทธศาสตร์นี้มีเป้าประสงค์หลักเพื่อการเป็นมหาวิทยาลัยที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มศว แม่แจ่ม เป็นโรงเรียนสาธิตลำดับที่ 5 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยได้พัฒนาจากสถานศึกษาชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า ซึ่งปัจจุบันโรงเรียนมีที่ตั้งอยู่ในตำบลช่างเคิ่ง อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากพื้นที่ชุมชนดังกล่าวอยู่ระหว่างวิถีชุมชนเมืองและวิถีชุมชนชนบท มีการประสานร่วมกันในพหุวัฒนธรรมที่หลากหลาย อีกทั้งเยาวชนในชุมชนดังกล่าวมีความขาดแคลนโอกาสและอุปกรณ์การเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในอนาคต จึงจำเป็นต้องได้การพัฒนาและบ่มเพาะทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนในรูปแบบกิจกรรมการพัฒนาที่เหมาะสม

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นส่วนงานสนับสนุนที่รับผิดชอบต่อด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของมหาวิทยาลัยได้มีการจัดกิจกรรมโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชนในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และพัฒนาทักษะให้แก่เยาวชนและบุคลากรท้องถิ่น/ชุมชนมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน เยาวชนซึ่งเป็นแกนหลักของการพัฒนาประเทศ จึงต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของการเปลี่ยนแปลง และเทคโนโลยีดิจิทัลยังส่งผลต่อพฤติกรรม การเรียนการสอนในยุคสมัยปัจจุบัน สามารถเป็นเครื่องมือในการขยายโอกาสทางการศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และพัฒนาไปสู่แรงงานที่มีคุณภาพในอนาคต ตอบสนองเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน [Sustainable Development Goals (SDGs)]

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในพื้นที่อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 100 คน

ผู้รับผิดชอบโครงการ

งานบริการการศึกษา สำนักงานผู้อำนวยการ สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณะกรรมการบริหารโครงการ

คณะกรรมการอำนวยการโครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล ดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล ชาราธิ์เศรษฐ์ ที่ปรึกษา
2. อาจารย์ ดร.กัลยกิตต์ กิรติอังกูร ประธานกรรมการ
3. อาจารย์ ดร.อรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ กรรมการ
4. นางกรรณัฏฐ์รัตน์ ศรีกาหลง กรรมการ
5. น.ส.พรทิพย์ พงษ์สวัสดิ์ กรรมการ
6. นายมหัทธวัฒน์ รักษาเกียรติศักดิ์ กรรมการ
7. น.ส.สุวิมล คงศักดิ์ตระกูล กรรมการ
8. นายสันติ สุขยานันท์ กรรมการ
9. นายธนรรณพ อินตาสาย กรรมการ
10. น.ส.นาฬิตะ ร้อยกรอง กรรมการ
11. นายदनัย มณฑาทิพย์กุล กรรมการและเลขานุการ
12. นางชูศรี เขาวนารมย์ กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

คณะกรรมการดำเนินงานโครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล ดังนี้

1. อาจารย์ ดร.กัลยกิตต์ กิรติอังกูร ประธานกรรมการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิชาน พัฒนาไพรวัลย์ กรรมการ
3. อาจารย์จิระเดช จานเก่า กรรมการ
4. อาจารย์ปิยราช สมบัติ กรรมการ
5. อาจารย์ปัทมา กุ้อ กรรมการ
6. นางกรรณัฏฐ์รัตน์ ศรีกาหลง กรรมการ
7. นายธนรรณพ อินตาสาย กรรมการ
8. นายอำนาจ นิ่มนวล กรรมการ
9. นายอุดร วงษ์ไทย กรรมการ
10. นายสมภพ ศรีเอียง กรรมการ
11. นายธนกฤต อุบลวัฒน์ กรรมการ
12. นายพงษ์ทิพย์ นาคประสพสุข กรรมการ
13. นายณัฐวิทย์ โชติเชย กรรมการ
14. นางสาวนิชกานต์ กาญจนกุล กรรมการ
15. นายปัญญา คำมี กรรมการ
16. นายदनัย มณฑาทิพย์กุล กรรมการและเลขานุการ
17. นางสาวจิตติมา ช่างไม้ กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ



วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมทักษะความเข้าใจและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม
2. เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงและเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

ระยะเวลาการดำเนินการ

ระหว่างเดือนมิถุนายน 2566 ถึง เดือนกันยายน 2566

สถานที่ดำเนินการ

ณ โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้สมเด็จย่า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มศว แม่แจ่ม อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่

แผนการดำเนินงาน

โครงการได้จัดทำแผนดำเนินงานตามวงจรการบริหารงานคุณภาพ (PDCA) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

กิจกรรม	ปี 2565			ปี 2566								
	ไตรมาสที่ 1			ไตรมาสที่ 2		ไตรมาสที่ 3		ไตรมาสที่ 4				
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1. ชั้ววางแผน (Plan)												
1.1 จัดทำร่างและรายละเอียดโครงการ						✓	✓					
1.2 นำเสนอผู้บริหารเพื่อขอความเห็นชอบในหลักการเบื้องต้น								✓	✓			
1.3 ปรับรายละเอียดโครงการตามความเห็นชอบของผู้บริหาร									✓			
1.4 ขออนุมัติโครงการ									✓			
1.5 แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารโครงการ									✓			
1.6 จัดประชุมคณะกรรมการเพื่อวางแผนการดำเนินงาน									✓			



กิจกรรม	ปี 2565			ปี 2566								
	ไตรมาสที่ 1			ไตรมาสที่ 2			ไตรมาสที่ 3			ไตรมาสที่ 4		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
2. ขั้นตอนดำเนินงาน (DO)												
2.1 กิจกรรมการสำรวจความต้องการและความพร้อมในการจัดกิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (ออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom)									✓			
2.2 กิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล										✓		
3. ขั้นตอนตรวจสอบ (Check)												
3.1 กิจกรรมการประชุมและติดตามผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (ออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom)											✓	✓
3.2 ติดตาม ประเมินผลโครงการและรายงานผลการดำเนินงานโครงการ											✓	✓
3.3 รายงานผลการติดตามการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์	ภายใน 30 วัน หลังจากดำเนินโครงการเสร็จ											
3.4 รายงานผลการดำเนินงานโครงการ	ภายใน 30 วัน หลังจากดำเนินโครงการเสร็จ											
4. ขั้นตอนปรับปรุง (Action)												
4.1 ทบทวนปัญหาข้อเสนอแนะในโครงการ เพื่อปรับปรุงในปีถัดไป	ภายใน 30 วัน หลังจากดำเนินโครงการเสร็จ											



งบประมาณดำเนินการ

ใช้งบประมาณเงินรายได้ประจำปี พ.ศ. 2566 แผนงาน ยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต
ผลผลิต ผลงานการให้บริการวิชาการ เงินอุดหนุน เงินอุดหนุนโครงการบริการวิชาการแก่สังคม จำนวนเงิน 270,000
บาท (สองแสนเจ็ดหมื่นบาทถ้วน)

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการสำรวจความต้องการและความพร้อมในการจัดกิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้
และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (ออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom)

- ไม่มีค่าใช้จ่าย -

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล

ค่าตอบแทน

1. ค่าตอบแทนวิทยากร

(ชั่วโมงละ 600 บาท x 1 คน x วันละ 3 ชั่วโมง x 6 กลุ่ม) 10,800 บาท

2. ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร

(ชั่วโมงละ 200 บาท x 3 คน x วันละ 3 ชั่วโมง x 1 กลุ่ม) 1,800 บาท

(ชั่วโมงละ 200 บาท x 2 คน x วันละ 3 ชั่วโมง x 2 กลุ่ม) 2,400 บาท

(ชั่วโมงละ 200 บาท x 1 คน x วันละ 3 ชั่วโมง x 3 กลุ่ม) 1,800 บาท

ค่าใช้จ่าย

1. ค่าอาหารกลางวัน (ผู้อบรม) (100 บาท x 100 คน x 2 วัน) 20,000 บาท

2. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (ผู้อบรม)

(50 บาท x 2 มื้อ x 100 คน x 2 วัน) 20,000 บาท

3. ค่าอาหารครบนื้อ (คณะกรรมการโครงการ/วิทยากร/ผู้ช่วยวิทยากร)

(420 บาท x 16 คน x 3 วัน) 20,160 บาท

4. ค่าอาหารไม่ครบนื้อ (คณะกรรมการโครงการ/วิทยากร/ผู้ช่วยวิทยากร)

(280 บาท x 12 คน x 2 วัน) 6,720 บาท

5. ค่าพาหนะรับจ้างจากที่พักถึงสนามบิน (500 บาท x 12 คน x 2 เที่ยว) 12,000 บาท

6. ค่าพาหนะเดินทางโดยเครื่องบิน 31,500 บาท

7. ค่าพาหนะเดินทางโดยเครื่องบิน (สิทธิเบิกภาคพื้นดิน)

(1,840 บาท x 3 คน) 5,520 บาท

8. ค่าเช่ารถตู้ (คันละ 4,000 บาท x 2 คัน x 2 วัน) 16,000 บาท

9. ค่าที่พัก (ห้องละ 1,200 บาท x 7 ห้อง x 4 คืน) 33,600 บาท

ค่าวัสดุ

1. ค่าวัสดุสำนักงาน (กระดาษ, กระดาษปก, หมึกพิมพ์ ฯลฯ) 12,700 บาท

2. ค่าเครื่องเขียนและอุปกรณ์ (ปากกา, สมุด) 5,000 บาท

3. ค่ากระเป๋าสำหรับผู้เข้าอบรม (250 บาท x 100 คน) 25,000 บาท



4. ค่าวัสดุในการฝึกอบรม (Harddisk, RAM, แฟลชไดรฟ์, ซีพียู, ซีดีคอน, cpu, เสปรีย์ทำความสะอาดวงจรอิเล็กทรอนิกส์, ชุดไขควง, ยางลบ, แปรงขัดทำความสะอาด, ถ่านไบออส, สาย LAN, หัว RJ45 ฯลฯ) 39,000 บาท

ค่าสาธารณูปโภค

- ค่าจัดส่งพัสดุทางไปรษณีย์ 6,000 บาท
- รวมรายจ่ายในการดำเนินงานกิจกรรมที่ 2 270,000 บาท

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการประชุมและติดตามผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (ออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom)

- ไม่มีค่าใช้จ่าย -

รวมรายจ่ายในการดำเนินงานทั้งสิ้น 270,000.00 บาท

(สองแสนเจ็ดหมื่นบาทถ้วน)

หมายเหตุ : รายจ่ายทั้งหมดเป็นประมาณการ ขออภัยทุกรายการและจำนวนคน โดยเบิกจ่ายตามระเบียบราชการ ทั้งนี้ไม่เกินวงเงินที่ได้รับอนุมัติ

ผลที่คาดว่าจะผู้อบรมจะได้รับ

1. ผู้เข้าอบรมมีทักษะความเข้าใจและสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. แหล่งเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลได้รับการพัฒนาสามารถเข้าถึงและเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

1. จำนวนโครงการ/กิจกรรมที่ให้บริการวิชาการ 2 กิจกรรม
2. ร้อยละของผู้เข้าอบรมนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ร้อยละ 85



รายงานผลการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชน

สำนักคอมพิวเตอร์ได้จัดโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 โครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (Digital New Generation Incubator Project) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 100 คน และมีผลการดำเนินงานโครงการดังนี้

ผลการดำเนินงานกิจกรรม

กิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล ณ โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้ สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มศว แม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ มีผลการดำเนินงานดังนี้

• การพัฒนาแหล่งเรียนรู้

วันที่	กิจกรรม
18 ก.ค. 2566	การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนเพื่อการเรียนรู้อย่างยั่งยืน - ดำเนินการซ่อมบำรุงเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 เครื่อง - ดำเนินการเดินสายต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตจากห้องคอมพิวเตอร์ไปยังอาคาร (ใหม่) และติดตั้งอุปกรณ์กระจายสัญญาณ Wi-Fi (Access Point) จำนวน 2 เครื่อง

• การบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล

วันที่	หลักสูตร/หัวข้อ	ผู้เข้ารับการอบรม
19 ก.ค. 2566 (09:00 - 12:00 น.)	การปลูกปัญญาเยาวชนดิจิทัล	100 คน
19 ก.ค. 2566 (13:00 - 16:00 น.)	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์ด้านดิจิทัล กลุ่มที่ 1	31 คน
19 ก.ค. 2566 (13:00 - 16:00 น.)	การสร้างภาพและคลิปอย่างไรให้ปังบน Instagram กลุ่มที่ 1	25 คน
20 ก.ค. 2566 (09:00 - 12:00 น.)	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์ด้านดิจิทัล กลุ่มที่ 2	41 คน
20 ก.ค. 2566 (09:00 - 12:00 น.)	การนำเสนอข้อมูลด้วยอินโฟกราฟฟิก	25 คน
20 ก.ค. 2566 (13:00 - 16:00 น.)	การสร้างภาพและคลิปอย่างไรให้ปังบน Instagram กลุ่มที่ 2	27 คน



ผลการประเมินกิจกรรม

กิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล ณ โรงเรียนสาธิตชุมชนการเรียนรู้ สมเด็จพระเจ้า วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มศว แม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ มีผลการประเมินกิจกรรมดังนี้

- ความพึงพอใจ

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน
1. ขั้นตอนการลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมสะดวกและรวดเร็ว	4.60	91.90%	มากที่สุด
2. เจ้าหน้าที่ดำเนินการมีการบริการที่ดี การติดต่อประสานงานและดำเนินการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ทำได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว	4.71	94.29%	มากที่สุด
3. วิทยากรมีความรู้และความเชี่ยวชาญเป็นอย่างดี	4.69	93.81%	มากที่สุด
4. วิทยากรสามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้ฟังเข้าใจ	4.72	94.46%	มากที่สุด
5. วิทยากรสามารถในการตอบปัญหาได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็น	4.71	94.29%	มากที่สุด
6. อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการอบรมมีความทันสมัย	4.70	94.05%	มากที่สุด
7. ระยะเวลาการจัดโครงการมีความเหมาะสม	4.69	93.81%	มากที่สุด
8. สถานที่จัดโครงการมีความเหมาะสม	4.58	91.67%	มากที่สุด
9. เนื้อหาสาระของโครงการเป็นประโยชน์สอดคล้องกับความต้องการ	4.75	95.00%	มากที่สุด
10. ความพึงพอใจในภาพรวมของการเข้าร่วมกิจกรรม	4.69	93.81%	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.65	93.07%	มากที่สุด

- ประโยชน์ที่ได้รับ

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน
1. ได้รับทักษะความเข้าใจและความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ	4.65	93.01%	มากที่สุด
2. การนำทักษะที่ได้รับการอบรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนและชีวิตประจำวัน	4.70	93.98%	มากที่สุด
3. การนำความรู้และทักษะที่ได้รับการอบรมไปใช้ในการพัฒนาทักษะเพื่อการประกอบอาชีพได้	4.73	94.72%	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.72	94.34%	มากที่สุด



ผลการนำความรู้ไปใช้

กิจกรรมการประชุมและติดตามผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล ทำให้ทราบถึงผลการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ รายละเอียดดังนี้

- ความรู้และความสามารถในการนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ประโยชน์

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน
1. การได้รับทักษะและมีความเข้าใจในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้	4.33	86.60%	มาก
2. การเข้าถึงและเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืนได้	4.30	85.98%	มาก

- การนำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์

รายการ	จำนวนผู้ตอบ (คน)	ร้อยละ
1. ได้นำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ และได้รับความรู้/ความชำนาญมากยิ่งขึ้น	71	73.20%
2. ได้นำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ แต่ไม่ได้รับความรู้/ความชำนาญเพิ่มขึ้น	25	25.77%
3. ไม่ได้นำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์	-	0%

- การนำความรู้/ทักษะจากการเข้าร่วมการอบรมมาพัฒนาตนเองและพัฒนาชุมชน

รายการ	จำนวนผู้ตอบ (คน)	ร้อยละ
1. การเผยแพร่ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้ให้กับบุคคลอื่น	39	40.21%
2. ให้ความช่วยเหลือ แนะนำผู้ที่มีปัญหาในเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล	24	24.74%
3. พัฒนาต่อยอดโดยการศึกษาหาความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มเติม	51	52.58%



ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

โครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (Digital New Generation Incubator Project) มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานโครงการทั้งสิ้น 173,358.20 บาท รายละเอียดดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการสำรวจความต้องการและความพร้อมในการจัดกิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (ออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom)

- ไม่มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ -

- กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานกิจกรรม 173,358.20 บาท ดังนี้

รายการ	งบประมาณ (บาท)	ค่าใช้จ่าย		คงเหลือ	
		(บาท)	(ร้อยละ)	(บาท)	(ร้อยละ)
ค่าตอบแทน					
- ค่าตอบแทนวิทยากร	10,800	10,800	100.00%	-	-
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร	6,000	6,000	100.00%	-	-
ค่าใช้จ่าย					
- ค่าอาหารกลางวัน (ผู้อบรม)	20,000	16,600	83.00%	3,400	17.00%
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (ผู้อบรม)	20,000	12,450	62.25%	7,550	37.75%
- ค่าอาหารครบมือ (คณะกรรมการโครงการ/ วิทยากร/ผู้ช่วยวิทยากร)	20,160	13,530	67.11%	6,630	32.89%
- ค่าอาหารไม่ครบมือ (คณะกรรมการโครงการ/วิทยากร/ผู้ช่วยวิทยากร)	6,720	5,120	76.19%	1,600	23.81%
- ค่าพาหนะรับจ้างจากที่พักถึงสนามบิน	12,000	7,553	62.94%	4,447	37.06%
- ค่าพาหนะเดินทางโดยเครื่องบิน	31,500	25,830	82.00%	5,670	18.00%
- ค่าพาหนะเดินทางโดยเครื่องบิน (สิทธิเบิกภาคพื้นดิน)	5,520	5,520	100.00%	-	-
- ค่าเช่ารถตู้	16,000	16,000	100.00%	-	-
- ค่าที่พัก	33,600	24,000	71.43%	9,600	28.57%
ค่าวัสดุ					
- ค่าวัสดุสำนักงาน	12,700	-	-	12,700	100.00%
- ค่าเครื่องเขียนและอุปกรณ์	5,000	3,958	79.16%	1,042	20.84%
- ค่ากระเป่าสำหรับผู้เข้าอบรม	25,000	12,900	51.60%	12,100	48.40%
- ค่าวัสดุในการฝึกอบรม	39,000	11,727.20	30.07%	27,272.80	69.93%



รายการ	งบประมาณ (บาท)	ค่าใช้จ่าย		คงเหลือ	
		(บาท)	(ร้อยละ)	(บาท)	(ร้อยละ)
ค่าสาธารณูปโภค					
- ค่าจัดส่งพัสดุทางไปรษณีย์	6,000	1,370	22.83%	4,630	77.17%
รวม	270,000	173,358.20	64.21%	96,641.80	35.79%

- กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการประชุมและติดตามผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (ออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom)

- ไม่มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ -

สรุปผลตัวชี้วัดโครงการ

โครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (Digital New Generation Incubator Project) สามารถสรุปผลตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการได้ดังนี้

- จำนวนโครงการ/กิจกรรมที่ให้บริการวิชาการ 5 กิจกรรม

ช่วงเวลา	โครงการ/กิจกรรมที่ให้บริการวิชาการ	ผลลัพธ์
----------	------------------------------------	---------

โครงการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล (Digital New Generation Incubator Project)

18 กรกฎาคม 2566	กิจกรรมที่ 1 การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนเพื่อการเรียนรู้อย่างยั่งยืน	1 กิจกรรม
19 กรกฎาคม 2566	กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การปลูกปัญญาเยาวชนดิจิทัล	1 กิจกรรม
19-20 กรกฎาคม 2566	กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์ด้านดิจิทัล กลุ่มที่ 1-2	1 กิจกรรม
19-20 กรกฎาคม 2566	กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การสร้างภาพและคลิปอย่างไรให้ปังบน Instagram กลุ่มที่ 1-2	1 กิจกรรม
20 กรกฎาคม 2566	กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การนำเสนอข้อมูลด้วยอินโฟกราฟฟิก	1 กิจกรรม
	รวมทั้งสิ้น	5 กิจกรรม



- ร้อยละของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ร้อยละ 100

รายการ	ร้อยละ	ผลลัพธ์
การนำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์		
- ได้นำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ และได้รับความรู้/ความชำนาญมากยิ่งขึ้น	73.20%	100.00%
- ได้นำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ แต่ไม่ได้รับความรู้/ความชำนาญเพิ่มขึ้น	25.77%	
การไม่ได้นำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์		
- ไม่ได้นำความรู้/ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์	0%	0%

ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

หลังจากการดำเนินงานโครงการเรียบร้อยแล้ว คณะกรรมการดำเนินงานโครงการได้รวบรวมปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะจากทีมงานผู้ประสานงานโครงการ ทีมงานวิทยากร และผู้เข้าอบรม โดยคณะกรรมการดำเนินงานโครงการมีการประชุมเพื่อสรุปประเด็นปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับปรุงการจัดโครงการในครั้งต่อไป รายละเอียดดังนี้

ลำดับที่	ปัญหา/อุปสรรค	รายละเอียด	แนวทางการแก้ไขปัญหา
1.	การเดินทางและช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม	พื้นที่เป้าหมายและสถานที่จัดกิจกรรมของโครงการอยู่พื้นที่หุบเขา และมีระยะทางห่างไกลจากที่ตั้งของส่วนงาน ผู้รับผิดชอบโครงการ ประกอบกับช่วงเวลาของการจัดกิจกรรมเป็นช่วงฤดูฝน ทำให้เป็นปัญหาและอุปสรรคในการเดินทาง	ควรกำหนดจัดกิจกรรมในช่วงเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนมีนาคม เพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงจากอันตรายในการเดินทางไปจัดกิจกรรม
2.	ความขาดแคลนอุปกรณ์และเครื่องคอมพิวเตอร์	เครื่องคอมพิวเตอร์ของชุมชนมีสภาพค่อนข้างเก่าและมีจำนวนไม่เพียงพอหากมีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก รวมถึงการขาดแคลนอุปกรณ์ที่จำเป็นหลายอย่าง เช่น ปลั๊กไฟ เครื่องโปรเจคเตอร์ เม้าส์ คีย์บอร์ด เป็นต้น ซึ่งในโครงการไม่สามารถใช้งบประมาณเพื่อการจัดซื้ออุปกรณ์ดังกล่าวเพื่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ได้	ควรขอสนับสนุนงบประมาณจากส่วนกลางในการจัดซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ของสมาชิกในชุมชน

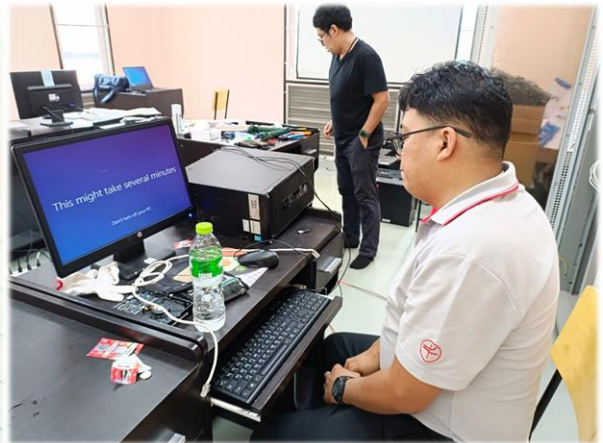


ลำดับ ที่	ปัญหา/อุปสรรค	รายละเอียด	แนวทางการแก้ไขปัญหา
3.	ความพร้อมของ ผู้เข้าร่วมโครงการ	โครงการฯ มีการจัดกิจกรรมการบ่มเพาะ เยาวชนดิจิทัล ซึ่งมีการจัดอบรมการใช้งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่เนื่องจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนมากและเกือบทั้งหมด ไม่ค่อยมีโอกาสในการใช้งานเครื่อง คอมพิวเตอร์ ทำให้การฝึกปฏิบัติการใช้งาน โปรแกรมเป็นไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป	ควรเปิดโอกาสหรือมีกิจกรรมการ พัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล อย่างต่อเนื่องเป็นประจำ ทุกเดือน เพื่อให้สมาชิกในชุมชน ได้ฝึกประสบการณ์และคุ้นเคยกับ การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นประจำ โดยกิจกรรมอาจอยู่ในรูปแบบ ของการค้นคว้าอิสระด้วยตนเอง การฝึกอบรมทางออนไลน์ หรือ โปรแกรมบทเรียนทางออนไลน์ เป็นต้น
4.	ขาดผู้รับผิดชอบ ในการซ่อมบำรุง เครื่องคอมพิวเตอร์ ของชุมชน	โครงการฯ มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยทีมงานของสำนัก คอมพิวเตอร์เดินทางไปซ่อมบำรุงและติดตั้ง อุปกรณ์ต่างๆ ที่จำเป็นต่อแหล่งเรียนรู้ ดังกล่าว รวมถึงมีการให้ความรู้เบื้องต้น สำหรับวิธีการในการแก้ไขปัญหาต่างๆ เป็น ประจำทุกปีอย่างต่อเนื่อง แต่เนื่องจาก ชุมชนไม่มีผู้รับผิดชอบในด้านการดูแลรักษา เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ด้าน เทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ เมื่อเครื่อง คอมพิวเตอร์ประสบปัญหาจะขาดการดูแล ทำให้เสื่อมสภาพและไม่สามารถใช้งานได้อีก ต่อไป	ควรมีการมอบหมายสมาชิกของ ชุมชนให้ทำหน้าที่ผู้รับผิดชอบ หลักในการดูแลเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ และส่งเสริมให้ มีการพัฒนาสมรรถนะ ในการซ่อมบำรุงเครื่อง คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ โดย ส่งไปเข้าร่วมอบรมและฝึก ประสบการณ์เฉพาะทาง

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล

การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน





กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การปลูกปัญญาเยาวชนดิจิทัล





กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์ด้านดิจิทัล







กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล

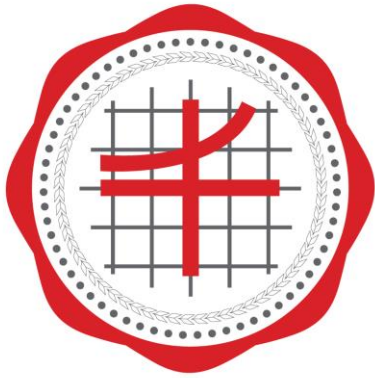
หัวข้อ การสร้างภาพและคลิปอย่างไรให้ปังบน INSTAGRAM





กิจกรรมการบ่มเพาะเยาวชนดิจิทัล หัวข้อ การนำเสนอข้อมูลด้วยอินโฟกราฟฟิก





สำนักคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๑๑๔ สุขุมวิท ๒๓ แขวงคลองเตยเหนือ

เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๕๙ ๒๒๑๗

โทรสาร ๐ ๒๖๔๙ ๕๗๐๔

<http://cc.swu.ac.th>