



# โครงการบริการวิชาการ แบบครั้งคราว

โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชน  
เพื่อเสริมทักษะดิจิทัล

Digital Kids' Odyssey:  
The Journey in Digital Space Camp



สำนักคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

# บทสรุปผู้บริหาร

ปัจจุบันโลกก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล (Digital Economy) โดยส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตสังคมคนยุคใหม่ที่ต้องพร้อมรับการรู้ดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นผู้สูงวัย วัยแรงงาน นักเรียน นักศึกษาหรือแม้แต่เด็ก เยาวชน ซึ่งเริ่มมีการทำธุรกรรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Business) เป็นประจำวัน เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ รู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีต่างๆ ดังนั้น จากความสำคัญดังกล่าวเพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณและรู้เท่าทันสำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เล็งเห็นความสำคัญดังกล่าวจึงได้จัดโครงการนี้ขึ้น

สำนักคอมพิวเตอร์จึงได้จัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณและรู้เท่าทัน ระยะเวลาในการดำเนินงาน รุ่นที่ 1 ระหว่างวันที่ 4 - 7 มีนาคม 2567 และรุ่นที่ 2 ระหว่างวันที่ 25 - 28 เมษายน 2567 โดยมีผู้เข้าร่วมอบรม จำนวน 60 คน โดยเป็นไปตามเป้าหมายของโครงการที่กำหนด และจากผลการประเมินความพึงพอใจได้รับผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ทั้งนี้ การจัดโครงการฯ ดังกล่าว เป็นการบริหารจัดการงบประมาณเชิงรุกในการจัดโครงการบริการแบบครั้งคราวให้กับบุคคลภายนอก ทำให้มีงบประมาณในการพัฒนาประสิทธิภาพในการให้บริการและสนับสนุนการบริหารจัดการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของมหาวิทยาลัยเพิ่มขึ้น จึงเป็นแนวทางในการจัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราวของสำนักคอมพิวเตอร์ในครั้งถัดไป

# สารบัญ

โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) .....	1
หน่วยงานที่รับผิดชอบ .....	1
ผู้รับผิดชอบโครงการ .....	1
ที่ปรึกษาโครงการ .....	1
คณะกรรมการบริหารโครงการ .....	1
หลักการและเหตุผล .....	1
วัตถุประสงค์ .....	1
กลุ่มเป้าหมาย .....	2
นักเรียนระดับประถมศึกษา (เด็กอายุระหว่าง 7 - 11 ปี) จำนวน 60 คน .....	2
รูปแบบการฝึกอบรม .....	2
ระยะเวลาการจัดโครงการ .....	2
สถานที่ฝึกอบรม .....	2
ตัวชี้วัดความสำเร็จ .....	2
ผลที่คาดว่าจะได้รับ .....	2
วิธีการติดตามประเมินผลโครงการ .....	2
กำหนดการส่งรายงานผลโครงการ .....	2
กำหนดการฝึกอบรม .....	3
รายละเอียดงบประมาณค่าใช้จ่าย .....	4
<b>ผลการดำเนินงานโครงการ .....</b>	<b>5</b>
ผู้เข้าร่วมโครงการและผู้ผ่านการอบรม .....	5
ผลการประเมินความพึงพอใจ .....	6
ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน .....	7
ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะ .....	9
<b>สรุปผลการดำเนินงาน .....</b>	<b>10</b>
สรุปผลตัวชี้วัดโครงการ .....	10

# สารบัญ

ภาคผนวก.....	10
ภาคผนวก 1 หนังสือขออนุมัติโครงการ .....	12
หนังสือขออนุมัติโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว .....	12
ภาคผนวก 2 คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ .....	19
ภาคผนวก 3 มติที่ประชุม เรื่อง ขอเปลี่ยนแปลงกำหนดการฝึกอบรม .....	20
ภาคผนวก 4 ภาพกิจกรรม .....	23
Day 1 Creative day (รุ่นที่ 1) .....	24
Day 2 Roblox Game day (รุ่นที่ 1) .....	26
Day 3 Coding day (รุ่นที่ 1).....	27
Day 4 Digital STEM day (รุ่นที่ 1).....	28
Day 1 Coding day (รุ่นที่ 2).....	30
Day 2 Creative day (รุ่นที่ 2) .....	31
Day 3 Roblox Game day (รุ่นที่ 2) .....	32
Day 4 Digital STEM day (รุ่นที่ 1).....	33

โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว  
“โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล”  
(DIGITAL KIDS' ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP)

## หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## ผู้รับผิดชอบโครงการ

- อาจารย์ ดร.กัลยกิตติ์ กิรติอังกูร
- สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## ที่ปรึกษาโครงการ

รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล ชาราธิ์เศรษฐ์

## คณะกรรมการบริหารโครงการ

- อาจารย์ ดร.กัลยกิตติ์ กิรติอังกูร
- อาจารย์ ดร.อรรณดิษฐ์ พัฒนะศิริ
- นางกรรณิ์รัตน์ ศรีกาหลง
- นางสาวนาพีตะ ร้อยกรอง
- นายคณัย มณฑาทิพย์กุล

## หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันโลกก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล (Digital Economy) โดยส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตสังคมคนยุคใหม่ที่ต้องพร้อมรับการรู้ดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นผู้สูงวัย วัยแรงงาน นักเรียน นักศึกษาหรือแม้แต่เด็ก เยาวชน ซึ่งเริ่มมีการทำธุรกรรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Business) เป็นประจำวัน เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ รู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีต่างๆ

ดังนั้น จากความสำคัญดังกล่าวเพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณและรู้เท่าทันสำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เล็งเห็นความสำคัญดังกล่าวจึงได้จัดโครงการนี้ขึ้น

## วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณและรู้เท่าทัน

## กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับประถมศึกษา (เด็กอายุระหว่าง 7 - 11 ปี) จำนวน 60 คน

## รูปแบบการฝึกอบรม

- การบรรยาย
- การสนทนา
- การฝึกปฏิบัติ

## ระยะเวลาการจัดโครงการ

รุ่นที่ 1 : วันที่ 4 - 7 มีนาคม 2567

รุ่นที่ 2 : วันที่ 25 - 28 มีนาคม 2567

## สถานที่ฝึกอบรม

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

## ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีระยะเวลาการเข้าร่วมการฝึกอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของระยะเวลาการฝึกอบรม
2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้และทักษะดิจิทัลสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้และทักษะ สามารถใช้ดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรม จริยธรรม วิจารณ์ญาณและรู้เท่าทัน

## วิธีการติดตามประเมินผลโครงการ

1. ประเมินผลจากแบบทดสอบและแบบประเมินความพึงพอใจ
2. จัดทำรูปเล่มรายงานสรุปผลโครงการ

## กำหนดการส่งรายงานผลโครงการ

ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดโครงการ



## กำหนดการฝึกอบรม

วัน/เวลา	หัวข้อ	วิทยากร
<b>รุ่นที่ 1 (วันที่ 4 มีนาคม 2567) และรุ่นที่ 2 (วันที่ 25 มีนาคม 2567)</b>		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	การออกแบบด้วยโปรแกรมโปรแกรม Canva	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
12.00 - 13.00 น.	<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>	
13.00 - 16.00 น.	การใช้งาน AI เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานใน Canva	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
16.00 - 16.30 น.	กิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
<b>รุ่นที่ 1 (วันที่ 5 มีนาคม 2567) และรุ่นที่ 2 (วันที่ 26 มีนาคม 2567)</b>		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	รู้จักกับ Roblox เกมส์สนุกสู่การเรียนรู้ Ui Animation และ Coding	▪ นายอนุตร ยศสุนทร
12.00 - 13.00 น.	<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>	
13.00 - 16.00 น.	สร้างเกมส์ Roblox กับผองเพื่อน	▪ นายอนุตร ยศสุนทร
16.00 - 16.30 น.	กิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
<b>รุ่นที่ 1 (วันที่ 6 มีนาคม 2567) และรุ่นที่ 2 (วันที่ 27 มีนาคม 2567)</b>		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	Learn and Plearn กับ unplug coding	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
12.00 - 13.00 น.	<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>	
13.00 - 16.00 น.	การ Coding ด้วยโปรแกรมสั่งหุ่นยนต์ อย่างง่าย	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
16.00 - 16.30 น.	กิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
<b>รุ่นที่ 1 (วันที่ 7 มีนาคม 2567) และรุ่นที่ 2 (วันที่ 28 มีนาคม 2567)</b>		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	สนุกกับ Hologram	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
12.00 - 13.00 น.	<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>	
13.00 - 16.00 น.	ทำขนมถึงหูลู่แบบสร้างสรรค์ ด้วยหลักการ STEM	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
16.00 - 16.30 น.	มอบประกาศนียบัตร และปิดโครงการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน

- หมายเหตุ**
1. พักรับประทานอาหารว่าง ช่วงเช้า เวลา 10.30 - 10.45 น. ช่วงบ่าย 14.30 - 14.45 น.
  2. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม





## รายละเอียดงบประมาณค่าใช้จ่าย

### 1. งบประมาณการรายรับ

ค่าลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการจากการสมัครเข้าร่วมโครงการประมาณ 60 คน (รุ่นละ 30 คน จำนวน 2 รุ่น) โดยมีค่าลงทะเบียนดังนี้

รายการ	จำนวน (บาท)
- รุ่นที่ 1 (จำนวน 30 คน ๆ ละ 6,500 บาท)	195,000 บาท
- รุ่นที่ 2 (จำนวน 30 คน ๆ ละ 6,500 บาท)	195,000 บาท
<b>รวมเป็นเงิน (สามแสนเก้าหมื่นบาทถ้วน)</b>	<b>390,000 บาท</b>

หมายเหตุ บุคคลทั่วไป ราคา 6,500 บาท  
early bird ราคา 5,900 บาท (ชำระภายในวันที่ 27 ก.พ. 2567)  
บุคลากร มศว ราคา 5,500 บาท

### 2. งบประมาณการจ่ายรายละเอียดงบประมาณรายจ่าย

รายการ	จำนวน (บาท)
<b>จัดสรรเป็นเงินรายได้</b>	
- จัดสรรเป็นเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย ประเภทเงินผลประโยชน์ 5%	19,500 บาท
- จัดสรรเป็นเงินรายได้ของส่วนงานเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน และจัดกิจกรรมของส่วนงาน 5%	19,500 บาท
<b>ค่าใช้จ่ายสำหรับการดำเนินงานโครงการ</b>	
1. ค่าตอบแทน	
- ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน/ภายนอก (6 ชั่วโมง x 1,200 บาท x 4 วัน x 2 รุ่น)	57,600 บาท
- ค่าตอบแทนที่ปรึกษาโครงการ	40,000 บาท
- ค่าตอบแทนที่ปรึกษาด้านออกแบบหลักสูตร	15,000 บาท
- ค่าตอบแทนหัวหน้าโครงการ	50,000 บาท
- ค่าตอบแทนกรรมการบริหารโครงการ 4 คน	40,000 บาท
- ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ช่วยงาน (2 คน x 1,000 บาท x 4 วัน x 2 รุ่น)	16,000 บาท
- ค่าตอบแทนนิสิตช่วยงาน (2 คน x 800 บาท x 4 วัน x 2 รุ่น)	12,800 บาท
2. ค่าอาหารผู้เข้าร่วมโครงการ วิทยากร และเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงาน (40 คน ๆ ละ 250 บาท/วัน จำนวน 4 วัน x 2 รุ่น)	80,000 บาท
3. ค่าจัดทำประกาศนียบัตร (30 คน ๆ ละ 20 บาท x 2 รุ่น)	1,200 บาท
4. ค่าวัสดุอุปกรณ์	28,400 บาท
5. ค่าจัดทำเอกสารประกอบการอบรม	9,000 บาท
6. ค่าจัดทำโปสเตอร์	1,000 บาท
<b>รวมเป็นเงิน (สามแสนเก้าหมื่นบาทถ้วน)</b>	<b>390,000 บาท</b>

หมายเหตุ : ขออภัยเสียทุกรายการ

เงินเหลือจ่ายในการดำเนินโครงการให้ จัดสรรเป็นเงินรายได้ของส่วนงานเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานและจัดกิจกรรมของส่วนงานทั้งหมด





## ผลการดำเนินงานโครงการ

สำนักคอมพิวเตอร์ได้จัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) จำนวน 2 รุ่น คือ รุ่นที่ 1 ระหว่างวันที่ 4 - 7 มีนาคม 2567 ณ สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณ์ญาณและรู้เท่าทัน

### ผู้เข้าร่วมโครงการและผู้ผ่านการอบรม

โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 60 คน รายละเอียดดังนี้

กิจกรรม	จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ		
	ผู้สมัคร	ผู้รับเข้าการอบรม	ร้อยละ
<b>Day 1 Creative day</b>			
- กิจกรรมการออกแบบด้วยโปรแกรม Canva	60	60	100.00%
- กิจกรรมการใช้งาน AI เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานใน Canva	60	60	100.00%
<b>Day 2 Roblox Game day</b>			
- กิจกรรมรู้จักกับ Roblox เกมส์สนุกสู่การเรียนรู้ Ui Animation และ Coding	60	58	96.67%
- กิจกรรมสร้างเกมส์ Roblox กับผองเพื่อน	60	58	96.67%
<b>Day 3 Coding day</b>			
- กิจกรรม Learn and Plearn กับ unplug coding	60	58	96.67%
- กิจกรรมการ Coding ด้วยโปรแกรมสั่งหุ่นยนต์อย่างง่าย	60	58	96.67%
<b>Day 4 Digital STEM day</b>			
- กิจกรรม สนุกกับ Hologram	60	58	96.67%
- กิจกรรมทำขนมถึงหูลู่แบบสร้างสรรค์ ด้วยหลักการ STEM	60	58	96.67%
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>			<b>97.50%</b>

หมายเหตุ จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 2 รุ่น รุ่นละ 30 คน



## ผลการประเมินความพึงพอใจ

โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจรายละเอียดดังนี้

### 1. ความพึงพอใจด้านกิจกรรม

กิจกรรม	ความพึงพอใจ รุ่นที่ 1			ความพึงพอใจ รุ่นที่ 2			รวมความพึงพอใจ		
	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน
<b>Day 1 Creative day</b>									
- กิจกรรมการออกแบบด้วยโปรแกรม Canva	2.74	91.30%	มาก	2.90	96.67%	มาก	2.82	93.99%	มาก
- กิจกรรมการใช้งาน AI เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานใน Canva	2.87	95.65%	มาก	2.83	94.44%	มาก	2.85	95.05%	มาก
<b>Day 2 Roblox Game day</b>									
- กิจกรรมรู้จักกับ Roblox เกมส์สนุกสู่การเรียนรู้ Ui Animation และ Coding	2.97	98.89%	มาก	2.87	95.56%	มาก	2.92	97.22%	มาก
- กิจกรรมสร้างเกมส์ Roblox กับผองเพื่อน	2.90	96.67%	มาก	2.90	96.67%	มาก	2.90	96.67%	มาก
<b>Day 3 Coding day</b>									
- กิจกรรม Learn and Plearn กับ unplug coding	2.58	86.02%	มาก	2.75	91.67%	มาก	2.67	88.84%	มาก
- กิจกรรมการ Coding ด้วยโปรแกรมสั่งหุ่นยนต์อย่างง่าย	2.58	86.02%	มาก	2.66	88.54%	มาก	2.62	87.28%	มาก
<b>Day 4 Digital STEM day</b>									
- กิจกรรม สนุกกับ Hologram	2.84	94.62%	มาก	2.80	93.33%	มาก	2.82	93.98%	มาก
- กิจกรรมทำขนมถึงหูลูแบบสร้างสรรค์ ด้วยหลักการ STEM	2.71	90.32%	มาก	2.77	92.22%	มาก	2.74	91.27%	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>2.77</b>	<b>93.24%</b>	<b>มาก</b>	<b>2.81</b>	<b>93.64%</b>	<b>มาก</b>	<b>2.79</b>	<b>93.44%</b>	<b>มาก</b>

## 2. ความพึงพอใจด้านอื่นๆ

รายการ	ความพึงพอใจ รุ่นที่ 1			ความพึงพอใจ รุ่นที่ 2			รวมความพึงพอใจ		
	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับการประเมิน
1. อาหารกลางวัน	2.74	91.20%	มาก	2.78	92.52%	มาก	2.76	91.86%	มาก
2. อาหารว่างและเครื่องดื่ม	2.72	90.71%	มาก	2.81	93.81%	มาก	2.77	92.26%	มาก
3. สถานที่ของการจัดกิจกรรม	2.83	94.35%	มาก	2.77	92.47%	มาก	2.80	93.41%	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.76	92.09%	มาก	2.79	92.93%	มาก	2.78	92.51%	มาก

## ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) ได้ดำเนินการเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว โดยมีรายรับ-รายจ่ายทั้งสิ้น 348,400 บาท (สามแสนสี่หมื่นแปดพันสี่ร้อยบาทถ้วน) ตามรายละเอียดดังนี้

### 1. รายรับ

รายการ	ประมาณการ (บาท)	รายรับจริง	
		(บาท)	(ร้อยละ)
ค่าลงทะเบียนผู้เข้าร่วมอบรมโครงการ			
- รุ่นที่ 1 จำนวน 30 คน	195,000	173,800	89.13
- รุ่นที่ 2 จำนวน 30 คน	195,000	174,600	89.54
รวม	390,000	348,400	89.33

## 2. รายจ่าย

รายการ	ประมาณการ (บาท)	รายจ่ายจริง	
		(บาท)	(ร้อยละ)
<b>จัดสรรเป็นเงินรายได้</b>			
- จัดสรรเป็นเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย ประเภทเงินผลประโยชน์ 5%	19,500.-	17,420.-	89.33%
- จัดสรรเป็นเงินรายได้ของส่วนงาน 5%	19,500.-	17,420.-	89.33%
<b>ค่าใช้จ่ายสำหรับการดำเนินงานโครงการ</b>			
<b>1. ค่าตอบแทน</b>			
- ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน/ภายนอก (6 ชั่วโมง x 1,200 บาท x 4 วัน x 2 รุ่น)	57,600.-	57,600.-	100.00%
- ค่าตอบแทนที่ปรึกษาโครงการ	40,000.-	45,000.-	112.50%
- ค่าตอบแทนที่ปรึกษาด้านออกแบบหลักสูตร	15,000.-	15,000.-	100.00%
- ค่าตอบแทนหัวหน้าโครงการ	50,000.-	63,153.95	126.31%
- ค่าตอบแทนกรรมการบริหารโครงการ	40,000.-	40,000.-	100.00%
- ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ช่วยงาน	16,000.-	16,000.-	100.00%
- ค่าตอบแทนนิสิตช่วยงาน	12,800.-	12,800.-	100.00%
<b>2. ค่าใช้สอย</b>			
- ค่าอาหารผู้เข้าร่วมโครงการ วิทยากร และ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงาน	80,000.-	40,181.05	50.23%
- ค่าจ้างเหมาบริการ (1) ค่าจัดทำประกาศนียบัตร (2) ค่าจัดทำเอกสารประกอบการอบรม (3) ค่าจัดทำโปสเตอร์	11,200.-	11,320.-	101.07%
<b>3. ค่าวัสดุ</b>			
- ค่าวัสดุอุปกรณ์	28,400.-	12,505.-	44.03%
<b>รวม</b>	<b>390,000.-</b>	<b>348,400.-</b>	<b>89.33%</b>

## ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

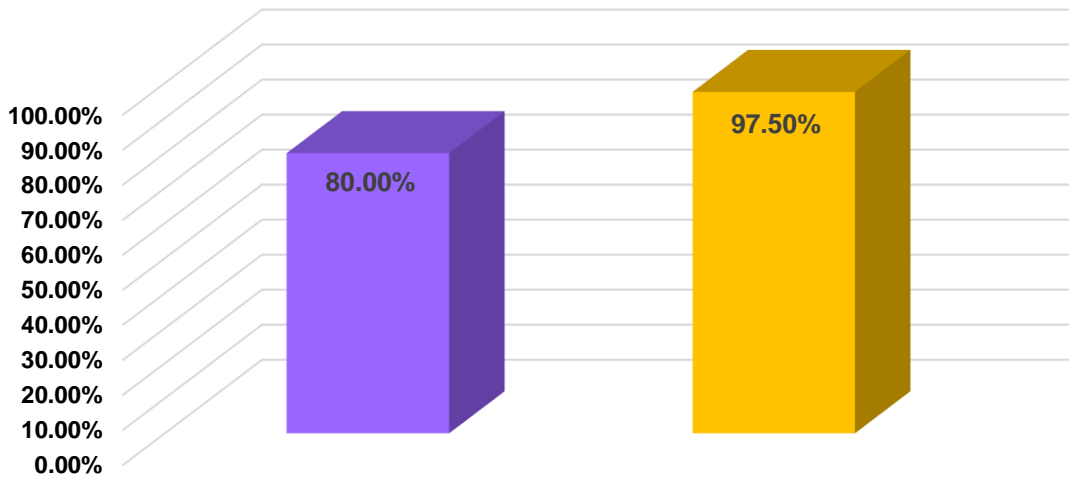
หลังจากการดำเนินงานโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) ได้ดำเนินการเรียบร้อยแล้ว คณะกรรมการบริหารโครงการได้รวบรวมปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะจากผู้เข้าอบรม ทีมวิทยากร และทีมงานผู้ประสานงานโครงการ รายละเอียดดังนี้

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา
เนื่องจากผู้เข้าร่วมโครงการเป็นเด็ก เยาวชน ซึ่งมีการเลือกรับประทานอาหารที่หลากหลาย การวางแผนการจัดเมนูอาหารสำหรับเด็กค่อนข้างยาก	ควรมีการสำรวจเมนูอาหาร โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นผู้เลือกเมนูอาหารด้วยตนเอง และมีเมนูที่หลากหลายให้เลือกรับประทาน

## สรุปผลการดำเนินงาน

### สรุปผลตัวชี้วัดโครงการ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีระยะเวลาการเข้าร่วมการฝึกอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของระยะเวลาการฝึกอบรม

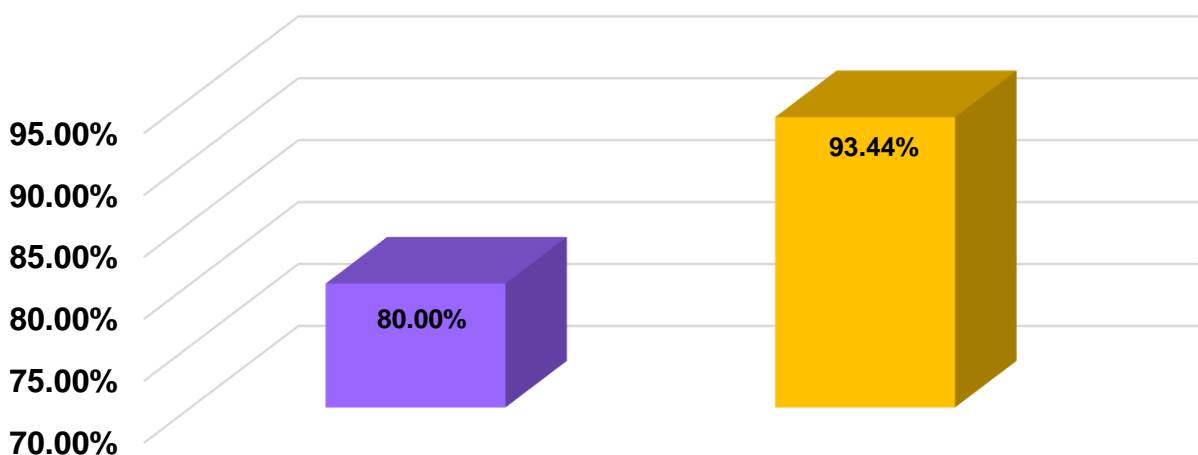


เป้าหมาย :

ผลสำเร็จ :

ระยะเวลาการเข้าร่วมการฝึกอบรม ระยะเวลาการเข้าร่วมการฝึกอบรม

2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



เป้าหมาย :

ผลสำเร็จ :

ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## ภาคผนวก





# ภาคผนวก 1

## หนังสือขออนุมัติโครงการ

### หนังสือขออนุมัติโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15071, 15076

ที่ อว 8726.1/111

วันที่ 30 มกราคม 2567

เรื่อง ขออนุมัติจัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายการคลังและทรัพย์สิน

ด้วยสำนักคอมพิวเตอร์ มีกำหนดจัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิจาร์ณญาณและรู้เท่าทัน ระยะเวลาจัดโครงการ 4 วัน จำนวน 2 รุ่น รุ่นที่ 1 : วันที่ 4 - 7 มีนาคม 2567 และรุ่นที่ 2 : วันที่ 25 - 28 มีนาคม 2567 รุ่นละ 30 คน โดยเก็บค่าลงทะเบียนคนละ 6,500 บาท ประมาณการรายรับจากโครงการ จำนวนทั้งสิ้น 390,000 บาท (สามแสนเก้าหมื่นบาทถ้วน) และขอรับรองว่าไม่ใช้เงินจากแหล่งงบประมาณอื่นสมทบค่าใช้จ่ายในการจัดโครงการดังกล่าว

ทั้งนี้ โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราวดังกล่าวและหลักเกณฑ์การจ่ายเงินในโครงการฯ ได้ผ่านความเห็นชอบตามมติที่ประชุมคณะกรรมการประจำสำนักคอมพิวเตอร์ ครั้งที่ 1/2567 เมื่อวันที่ 30 มกราคม 2567

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติให้สำนักคอมพิวเตอร์จัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP)

(รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล ชาราธิ์เรศขันธ์)  
รักษาการแทนผู้อำนวยการสำนักคอมพิวเตอร์

ตรวจสอบ  
KP  
30 ม.ค. 67

30 ม.ค. 2567



**โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล”  
(DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP)**

โครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว  
“โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล”  
(DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP)

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้รับผิดชอบโครงการ

1. อาจารย์ ดร.กัลยกิตติ์ กิริตอังกูร
2. สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ปรึกษาโครงการ

รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล อาราศิรินทร์

ที่ปรึกษาด้านการออกแบบหลักสูตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์

คณะกรรมการบริหารโครงการ

1. อาจารย์ ดร.กัลยกิตติ์ กิริตอังกูร ประธานโครงการ
2. อาจารย์ ดร.อรรรตศิษฐ์ พัฒนะศิริ
3. นางกริณทร์รัตน์ ศรีกาหลง
4. นางสาวนาฬิตะ ร้อยกรอง
5. นายคณัย มณฑาทิพย์กุล

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันโลกก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล (Digital Economy) โดยส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตสังคมคนยุคใหม่ที่ต้องพร้อมรับการรู้ดิจิทัล ไม่ว่าจะผู้สูงวัย วัยแรงงาน นักเรียน นักศึกษาหรือแม้แต่เด็ก เยาวชน ซึ่งเริ่มมีการทำธุรกรรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Business) เป็นประจำวัน เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ รู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีต่างๆ

ดังนั้น จากความสำคัญดังกล่าวเพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนซึ่งรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อส่งเสริมการรู้จักใช้อย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณและรู้เท่าทันสำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เล็งเห็นความสำคัญดังกล่าวจึงได้จัดโครงการนี้ขึ้น



## วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. เพื่อส่งเสริมการรู้จักใช้ตัวอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณและรู้เท่าทัน

## กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับประถมศึกษา (เด็กอายุระหว่าง 7 - 11 ปี) จำนวน 60 คน

## รูปแบบการฝึกอบรม

- การบรรยาย
- การสนทนา
- การฝึกปฏิบัติ

## ระยะเวลาการจัดโครงการ

รุ่นที่ 1 : วันที่ 4 - 7 มีนาคม 2567

รุ่นที่ 2 : วันที่ 25 - 28 มีนาคม 2567

## สถานที่ฝึกอบรม

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

## แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา
1. ขั้นวางแผน (Plan) 1.1 เตรียมแผนการดำเนินงานโครงการ 1.2 การเขียนโครงการและเสนอขออนุมัติ 1.3 แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารโครงการ	มกราคม 2567 - กุมภาพันธ์ 2567
2. ขั้นดำเนินงาน (Do) 2.1 การประชาสัมพันธ์โครงการ 2.2 ชำระค่าลงทะเบียนอบรม 2.3 เชิญวิทยากร 2.4 การฝึกอบรม	มกราคม 2567 - มีนาคม 2567
3. ขั้นตรวจสอบ (Check) 3.1 ประเมินผลโครงการ	มีนาคม 2567 - เมษายน 2567

สำนักคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชน  
เพื่อเสริมทักษะดิจิทัล

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา
4. ชั้นปรับปรุง (Action) 4.1 ทบทวนปัญหาข้อเสนอแนะในโครงการ 4.2 รายงานผลการดำเนินโครงการ	เมษายน 2567 – พฤษภาคม 2567

## ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีระยะเวลาการเข้าร่วมการฝึกอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของระยะเวลาการฝึกอบรม
2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้และทักษะดิจิทัลสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้และทักษะ สามารถใช้ดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรม จริยธรรม วิจารณ์ญาณและรู้เท่าทัน

## วิธีการติดตามประเมินผลโครงการ

1. ประเมินผลจากแบบทดสอบและแบบประเมินความพึงพอใจ
2. จัดทำรูปเล่มรายงานสรุปผลโครงการ

## กำหนดการส่งรายงานผลโครงการ

ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดโครงการ

## ตารางการฝึกอบรม

วัน/เวลา	หัวข้อ	วิทยากร
รุ่นที่ 1 (วันที่ 4 มีนาคม 2567) และ รุ่นที่ 2 (วันที่ 25 มีนาคม 2567)		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	การออกแบบด้วยโปรแกรมโปรแกรม Canva	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13.00 - 16.00 น.	การใช้งาน AI เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานใน Canva	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
16.00 - 16.30 น.	กิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน

สำนักคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒโครงการค่ายพัฒนาคนและเยาวชน  
เพื่อเสริมทักษะดิจิทัล



วัน/เวลา	หัวข้อ	วิทยากร
<b>รุ่นที่ 1 (วันที่ 5 มีนาคม 2567) และ รุ่นที่ 2 (วันที่ 26 มีนาคม 2567)</b>		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	รู้จักกับ Roblox เกมส์สนุกสู่การเรียนรู้ Ui Animation และ Coding	▪ นายอนุตร ยศสุนทร
12.00 - 13.00 น.	<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>	
13.00 - 16.00 น.	สร้างเกมส์ Roblox กับผองเพื่อน	▪ นายอนุตร ยศสุนทร
16.00 - 16.30 น.	กิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
<b>รุ่นที่ 1 (วันที่ 6 มีนาคม 2567) และ รุ่นที่ 2 (วันที่ 27 มีนาคม 2567)</b>		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	Learn and Plearn กับ unplug coding	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
12.00 - 13.00 น.	<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>	
13.00 - 16.00 น.	การ Coding ด้วยโปรแกรมสั่งหุ่นยนต์ อย่างง่าย	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
16.00 - 16.30 น.	กิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
<b>รุ่นที่ 1 (วันที่ 7 มีนาคม 2567) และ รุ่นที่ 2 (วันที่ 28 มีนาคม 2567)</b>		
08.00 - 09.00 น.	ลงทะเบียน และกิจกรรมสันตนาการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน
09.00 - 12.00 น.	สนุกกับ Hologram	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
12.00 - 13.00 น.	<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>	
13.00 - 16.00 น.	ทำขนมถึงทูลูแบบสร้างสรรค์ ด้วยหลักการ STEM	▪ ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
16.00 - 16.30 น.	มอบประกาศนียบัตร และปิดโครงการ	▪ เจ้าหน้าที่และนิสิตช่วยงาน

- หมายเหตุ** 1. พักรับประทานอาหารว่าง ช่วงเช้า เวลา 10.30 - 10.45 น. ช่วงบ่าย 14.30 - 14.45 น.  
2. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



## รายละเอียดงบประมาณค่าใช้จ่าย

## 1. ประมาณการรายรับ

ค่าลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการจัดการจากกรมศักรเข้าร่วมโครงการประมาณ 60 คน (รุ่นละ 30 คน จำนวน 2 รุ่น) โดยมีค่าลงทะเบียนดังนี้

รายการ	จำนวน (บาท)
รุ่นที่ 1 (จำนวน 30 คน ๆ ละ 6,500 บาท)	195,000
รุ่นที่ 2 (จำนวน 30 คน ๆ ละ 6,500 บาท)	195,000
<b>รวมเป็นเงินทั้งสิ้น</b>	<b>390,000</b>

## หมายเหตุ

- บุคคลทั่วไป ราคา 6,500 บาท
- early bird ราคา 5,900 บาท (ชำระภายในวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2567)
- บุคลากร มศว ราคา 5,500 บาท

## 2. ประมาณการรายจ่าย

รายการ	รุ่นที่1 จำนวน (บาท)	รุ่นที่2 จำนวน (บาท)	รายจ่ายรวม จำนวน (บาท)
<b>จัดสรรเป็นเงินรายได้</b>			
- จัดสรรเป็นเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย ประเภทเงินผลประโยชน์ 5%	9,750	9,750	19,500
- จัดสรรเป็นเงินรายได้ของส่วนงาน เพื่อสนับสนุน การดำเนินงานและจัดกิจกรรมของส่วนงาน 5%	9,750	9,750	19,500
<b>ค่าใช้จ่ายสำหรับการดำเนินงานโครงการ</b>			
1. ค่าตอบแทน			
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน/ภายนอก (6 ชั่วโมง x 1,200 บาท x 4 วัน)	28,800	28,800	57,600
1.2 ค่าตอบแทนที่ปรึกษาโครงการ	20,000	20,000	40,000
1.3 ค่าตอบแทนที่ปรึกษาด้านออกแบบหลักสูตร	7,500	7,500	15,000
1.4 ค่าตอบแทนประธานโครงการ	25,000	25,000	50,000
1.5 ค่าตอบแทนกรรมการบริหารโครงการ 4 คน	20,000	20,000	40,000
1.6 ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ช่วยงาน (2 คน x 1,000 บาท x 4 วัน)	8,000	8,000	16,000
1.7 ค่าตอบแทนนิสิตช่วยงาน (2 คน x 800 บาท x 4 วัน)	6,400	6,400	12,800

สำนักคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชน  
เพื่อเสริมทักษะดิจิทัล

รายการ	รุ่นที่1 จำนวน (บาท)	รุ่นที่2 จำนวน (บาท)	รายจ่ายรวม จำนวน (บาท)
2. ค่าใช้สอย			
2.1 ค่าอาหารผู้เข้าร่วมโครงการ วิทยากร และ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงาน (40 คน ๆ ละ 250 บาท/วัน จำนวน 4 วัน)	40,000	40,000	80,000
2.2 ค่าจัดทำประกาศนียบัตร	-	-	1,200
2.3 ค่าจัดทำเอกสารประกอบการอบรม	-	-	9,000
2.4 ค่าจัดทำโปสเตอร์	-	-	1,000
3. ค่าวัสดุ			
3.1 ค่าวัสดุอุปกรณ์	-	-	28,400
<b>รวมเป็นเงินทั้งสิ้น</b>			<b>390,000</b>

หมายเหตุ : ขออภัยทุกรายการ

รายการที่ 2.2 - 2.4 และรายการที่ 3.1 ใช้วงเงินรายจ่ายรวมเนื่องจากไม่สามารถแยกประมาณการ  
รายจ่ายต่อรุ่นได้

#### หลักเกณฑ์การจ่าย

หมวดค่าตอบแทน

1. ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน/ภายนอก ชั่วโมงละไม่เกิน 1,200 บาท
2. ค่าตอบแทนที่ปรึกษาโครงการ 4 เดือน ๆ ละไม่เกิน 15,000 บาท
3. ค่าตอบแทนที่ปรึกษาด้านออกแบบหลักสูตรเหมาจ่าย คนละไม่เกิน 15,000 บาท
4. ค่าตอบแทนหัวหน้าโครงการ 4 เดือน ๆ ละไม่เกิน 20,000 บาท
5. ค่าตอบแทนกรรมการบริหารโครงการ (ตลอดโครงการ) 4 คน ๆ ละไม่เกิน 10,000 บาท
6. ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ช่วยงาน คนละไม่เกิน 1,000 บาท
7. ค่าตอบแทนนิสิตช่วยงาน คนละไม่เกิน 800 บาท

หมวดค่าใช้สอยและค่าวัสดุ

รายการที่ 2.2 - 2.4 และรายการที่ 3.1 เบิกจ่ายตามจ่ายจริง





## ภาคผนวก 2

### คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ



คำสั่งสำนักคอมพิวเตอร์

ที่ ๘/๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว

“โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล”

(DIGITAL KIDS' ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP)

เพื่อให้การดำเนินงานโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS' ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) เป็นไปด้วยความเรียบร้อยถูกต้องและมีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๙ มาตรา ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. ๒๕๕๙ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS' ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) ดังรายชื่อต่อไปนี้

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล ธาราธีรเศรษฐ์        | ที่ปรึกษา                      |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ | ที่ปรึกษาด้านการออกแบบหลักสูตร |
| ๓. อาจารย์ ดร.กัลยทิติ์ กิรติอังกูร              | ประธาน                         |
| ๔. อาจารย์ ดร.อรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ                | กรรมการ                        |
| ๕. นายดนัย มณฑาทิพย์กุล                          | กรรมการ                        |
| ๖. นางสาวนาฬิตะ ร้อยกรอง                         | กรรมการและการเงิน              |
| ๗. นางกรัณท์รัตน์ ศรีกาหลง                       | กรรมการและเลขานุการ            |

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๓๑ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗

(รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล ธาราธีรเศรษฐ์)  
รักษาการผู้อำนวยการสำนักคอมพิวเตอร์

## ภาคผนวก 3

### มติที่ประชุม เรื่อง ขอลเปลี่ยนแปลงกำหนดการฝึกอบรม

รายงานการประชุมคณะกรรมการบริหารโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว  
“โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล”  
(DIGITAL KIDS' ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP)  
ครั้งที่ ๑/๒๕๖๗

วันอังคารที่ ๒๐ เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๕.๓๐ น.  
ณ ห้องประชุม ๒ ชั้น ๑๔ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี สำนักคอมพิวเตอร์

#### ผู้มาประชุม

- |                                  |                     |
|----------------------------------|---------------------|
| ๑. อาจารย์กัลยภักดิ์ กิริตอังกูร | ประธานโครงการ       |
| ๒. นายคณัย มณฑาทิพย์กุล          | กรรมการ             |
| ๓. นางสาวนาฬิตะ ร้อยกรอง         | กรรมการและการเงิน   |
| ๔. นางกรัณท์รัตน์ ศรีกาหลง       | กรรมการและเลขานุการ |

#### ผู้ไม่มาประชุม

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพล ธาราธิ์เศรษฐ์        | ที่ปรึกษา                      |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ | ที่ปรึกษาด้านการออกแบบหลักสูตร |
| ๓. อาจารย์อรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ                    | กรรมการ                        |

เริ่มประชุม เวลา ๑๕.๓๐ น.



#### ระเบียบวาระที่ ๔ เรื่องเสนอเพื่อพิจารณาอนุมัติ

##### ๔.๑ ขอเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้อบรมโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP)

ตามที่สำนักคอมพิวเตอร์ได้กำหนดจัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) ระยะเวลาจัดอบรมรุ่นละ ๔ วัน รุ่นที่ ๑ : วันที่ ๔ - ๗ มีนาคม ๒๕๖๗ และรุ่นที่ ๒ : วันที่ ๒๕ - ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗ ณ สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาคารนวัตกรรมการศึกษาจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี และเนื่องจากมีผู้สมัครเข้ารับการอบรมติดภารกิจไม่สามารถเข้าร่วมอบรมในรุ่นที่สมัคร จึงขอเปลี่ยนแปลงช่วงวันในการเข้ารับการอบรมรายละเอียดดังนี้

๑. ด.ช.ภูมิณวัชร พิสิฐวณิชพล ขอย้ายเข้าอบรมจากรุ่นที่ ๒ มาเข้าอบรมรุ่นที่ ๑ วันที่ ๔ - ๗ มีนาคม ๒๕๖๗

๒. ด.ช.ภัตธนสันต์ เตชนะรุ่งโรจน์ ขอย้ายเข้าอบรมจากรุ่นที่ ๑ มาเข้าอบรมรุ่นที่ ๒ วันที่ ๒๕ - ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

#### ประเด็นเสนอ

เสนอที่ประชุมเพื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้เข้าอบรมโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) ทั้ง ๒ ราย

#### มติ

ที่ประชุมมีมติเห็นชอบการเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้อบรมโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) ทั้ง ๒ ราย ได้แก่

๑. ด.ช.ภูมิณวัชร พิสิฐวณิชพล ย้ายเข้าอบรมจากรุ่นที่ ๒ เข้าอบรมรุ่นที่ ๑ วันที่ ๔ - ๗ มีนาคม ๒๕๖๗

๒. ด.ช.ภัตธนสันต์ เตชนะรุ่งโรจน์ ย้ายเข้าอบรมจากรุ่นที่ ๑ เข้าอบรมรุ่นที่ ๒ วันที่ ๒๕ - ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

๔.๒ ขอเปลี่ยนแปลงกำหนดการฝึกอบรม “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS' ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) รุ่นที่ ๒

ตามที่สำนักคอมพิวเตอร์ได้กำหนดจัดโครงการบริการวิชาการแบบครั้งคราว “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS' ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) ระยะเวลาจัดอบรมรุ่นละ ๔ วัน โดยรุ่นที่ ๒ กำหนดจัดอบรมระหว่างวันที่ ๒๕ - ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗ ณ สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อคาณนวัตกรรมการศาสตราจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

วัน/เดือน/ปี	หัวข้อ	วิทยากร
๒๕ มี.ค. ๒๕๖๗	- การออกแบบด้วยโปรแกรมโปรแกรม Canva - การใช้งาน AI เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานใน Canva	ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
๒๖ มี.ค. ๒๕๖๗	- รู้จักกับ Roblox เกมส์สนุกสู่การเรียนรู้ Ui Animation และ Coding - สร้างเกมส์ Roblox กับผองเพื่อน	นายอนุตร ยศสุนทร
๒๗ มี.ค. ๒๕๖๗	- Learn and Plearn กับ unplug coding - การ Coding ด้วยโปรแกรมสิ่งหุ่นยนต์อย่างง่าย	ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
๒๘ มี.ค. ๒๕๖๗	- สนุกกับ Hologram - ทำขนมถึงหุ่นแบบสร้างสรรค์ ด้วยหลักการ STEM	ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ

แต่เนื่องจากในวันที่ ๒๗ มีนาคม ๒๕๖๗ วิทยากรหลัก ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ ติดภารกิจไม่สามารถเป็นวิทยากรในวันดังกล่าวได้ ในการนี้จึงขอเปลี่ยนแปลงกำหนดการฝึกอบรมเป็นวันที่ ๒๖ มีนาคม ๒๕๖๗ ทั้งนี้หัวข้อการบรรยายเหมือนเดิม โดยกำหนดการที่ขอเปลี่ยนแปลงมีรายละเอียดดังนี้

วัน/เดือน/ปี	เดิม	ใหม่
๒๖ มี.ค. ๒๕๖๗	<b>หัวข้อ</b> - รู้จักกับ Roblox เกมส์สนุกสู่การ เรียนรู้ Ui Animation และ Coding - สร้างเกมส์ Roblox กับผองเพื่อน  <b>วิทยากร</b> - นายอนุตร ยศสุนทร	<b>หัวข้อ</b> - Learn and Plearn กับ unplug coding - การ Coding ด้วยโปรแกรมสั่ง หุ่นยนต์อย่างง่าย  <b>วิทยากร</b> - ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ
๒๗ มี.ค. ๒๕๖๗	<b>หัวข้อ</b> - Learn and Plearn กับ unplug coding - การ Coding ด้วยโปรแกรมสั่ง หุ่นยนต์อย่างง่าย  <b>วิทยากร</b> - ผศ.ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ	<b>หัวข้อ</b> - รู้จักกับ Roblox เกมส์สนุกสู่การ เรียนรู้ Ui Animation และ Coding - สร้างเกมส์ Roblox กับผองเพื่อน  <b>วิทยากร</b> - นายอนุตร ยศสุนทร

#### ประเด็นเสนอ

เสนอที่ประชุมเพื่อพิจารณาการขอเปลี่ยนแปลงกำหนดการฝึกอบรม “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) รุ่นที่ ๒

#### มติ

ที่ประชุมมีมติเห็นชอบการเปลี่ยนแปลงกำหนดการฝึกอบรม “โครงการค่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะดิจิทัล” (DIGITAL KIDS’ ODYSSEY: THE JOURNEY IN DIGITAL SPACE CAMP) รุ่นที่ ๒ ตามที่แจ้ง

เลิกประชุม เวลา ๑๖.๓๐ น.

ผู้บันทึกการประชุม



(นางกรีนทร์รัตน์ ศรีกาหลง)

ประธานการประชุม



(อาจารย์ ดร.กัลยภักดิ์ กীরดีอังกูร)





## ภาคผนวก 4 ภาพกิจกรรม

### Day 1 Creative day (รุ่นที่ 1)









## Day 2 Roblox Game day (Sun 1)





### Day 3 Coding day (๑๓ ๑)





## Day 4 Digital STEM day (๕๓๓ 1)









## Day 1 Coding day (Sun 2)





## Day 2 Creative day (Sun 2)





### Day 3 Roblox Game day (Sun 2)



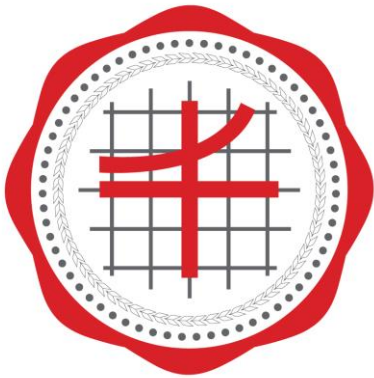


## Day 4 Digital STEM day (Sun 1)









# สำนักคอมพิวเตอร์

## มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๑๑๔ สุขุมวิท ๒๓ แขวงคลองเตยเหนือ

เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐



<https://www.facebook.com/SWUComputerCenter>



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

---