

แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาการศึกษาเพื่อความยั่งยืน  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 (โครงการบริบท)

1. ชื่อโครงการ โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา

ลักษณะโครงการ  โครงการต่อเนื่อง  โครงการใหม่

2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

2.1 ผู้รับผิดชอบโครงการ นายเอนก มหาสมุทร โทรศัพท์ 081-877-8488

3. โปรดระบุความเชื่อมโยงกับแผนในระดับต่าง ๆ

3.1 ยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระราชโองบาย ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนาครู

3.2 เป้าหมายการดำเนินงานโครงการร่วมกัน 8 ด้าน

9.โครงการบริบทตามยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

3.3 โครงการบริบทตามยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (พ.ศ. 2562-2565)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของคนในท้องถิ่นและประเทศ

3.4 ยุทธศาสตร์ชาติ

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม

3.5 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

การท่องเที่ยว

3.6 แผนปฏิรูปประเทศ

ด้านกระบวนการยุติธรรม

3.7 กรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

1.เกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง

4. เหตุผลความจำเป็น

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทและมีความจำเป็นอย่างมากในหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งทักษะด้านดิจิทัลเป็นทักษะที่นักศึกษาและบัณฑิตจำเป็นต้องมีในยุคการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะสถานการณ์การแพร่ระบาดของ Covid-19 ซึ่งจะช่วยทำให้สามารถใช้ประโยชน์ทั้งในการดำรงชีวิตประจำวัน การศึกษาเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ และการทำงาน ซึ่งมีการกำหนดตัวชี้วัดการประกันคุณภาพการศึกษา องค์ประกอบที่ 1 การผลิตบัณฑิต ตัวบ่งชี้ 1.7 การส่งเสริมสมรรถนะและทักษะด้านดิจิทัล มีเกณฑ์กำหนดให้ให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีปีสุดท้ายที่ผ่านเกณฑ์การวัดผล IC3 หรือเทียบเท่า หรือตามที่มหาวิทยาลัย

กำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายที่เข้าสอบ โดยขณะนี้ผลการประเมินทักษะด้านดิจิทัลของนักศึกษาไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดเป้าหมายไว้ ทางสำนักคอมพิวเตอร์จึงนำเสนอมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจ สามารถใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น รวมถึงขั้นสูงในบางสาขา ดังนั้นมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่จำเป็นต้องพัฒนากำลังคนทั้งภายในและภายนอกและมีหน้าที่หลักคือการจัดการศึกษา ตามนโยบายและพันธกิจของประเทศเพื่อพัฒนาคนให้เป็นผู้มีสมรรถนะด้านเทคโนโลยี

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จึงได้จัด"โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา " ขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของนักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษา ก่อนออกไปทำงาน ด้วยกระบวนการ การเตรียมความพร้อม พัฒนาทักษะและประเมินผลด้วยเกณฑ์ที่มีมาตรฐาน ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์และเป็นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

#### 5. วัตถุประสงค์และตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ OKR (Objectives & Key Results)

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับนักศึกษา จำนวนอย่างน้อย 9 โมดูล
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้นักศึกษาทุกคณะ
- 3) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาให้มีความรู้และมีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีคุณภาพสามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไปใช้ในการทำงานในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 6. เป้าหมายโครงการ (Outputs)

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับนักศึกษา
- 2) มีระบบสอบที่มีมาตรฐานรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทการเรียนรู้สมัยใหม่
- 3) มีระบบกำกับ ติดตามผลการวัดทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ

#### 7. กลุ่มเป้าหมายโครงการ (Target group)

นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้ายทุกคณะ

#### 8. ระยะเวลาดำเนินการโครงการ

วันที่ 1 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2565 – วันที่ 31 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565

#### 9. สถานที่ดำเนินการโครงการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

## 10. ตัวชี้วัดเป้าหมายโครงการ (Outputs) และตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes)

## ตัวชี้วัดเป้าหมาย (Outputs)

| ผลผลิต (Output )  | ตัวชี้วัด | ค่าเป้าหมาย |
|---|-----------|-------------|
| 1. เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับนักศึกษา   | โมดูล     | 9           |
| 2. นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายเข้าอบรมพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ   | ร้อยละ    | 50          |
| 3. มีระบบสอบที่มีมาตรฐานรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทการเรียนรู้สมัยใหม่ | ระบบ      | 1           |
| 4. มีระบบกำกับ ติดตามผลการวัดทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ   | ระบบ      | 1           |

## ตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes)

| ผลลัพธ์  | ตัวชี้วัด | ค่าเป้าหมาย |
|--|-----------|-------------|
| 1. นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มหาวิทยาลัยกำหนด | ร้อยละ    | 50          |

## 11. กิจกรรม - วิธีดำเนินการ (Activity)

(และกรณาระบุลักษณะของกิจกรรม :ต้นทาง - กลางทาง - ปลายทาง)

| ลักษณะกิจกรรม   | กิจกรรม  | วิธีการดำเนินงาน   |
|---|--|--|
| กิจกรรมที่ 1<br>พัฒนาจ้างทำ<br>ระบบชุดการ<br>เรียนรู้ด้าน<br>เทคโนโลยีดิจิทัล | กำหนด มอบหมายหน้าที่พัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วยโมดูล 9 โมดูล ประกอบด้วย สิทธิ ความรับผิดชอบยุคดิจิทัล (Digital Right) การเข้าถึงดิจิทัล (Digital Access) การสื่อสารยุคดิจิทัล (Digital Communication) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล (Digital Safety) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) มารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette) สุขภาพดียุคดิจิทัล (Digital Health) ดิจิทัลคอมเมิร์ซ (Digital Commerce) กฎหมายดิจิทัล (Digital Law) โดยเนื้อหาของชุดการเรียนรู้มีความครอบคลุมสมรรถนะและทักษะด้านดิจิทัลที่พึงประสงค์ของบัณฑิต | คณะกรรมการได้ร่วมกันกำหนด แนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของนักศึกษา จากผล การศึกษารูปแบบการเรียนรู้และ การวัดผลที่เหมาะสม          |
| กิจกรรมที่ 2<br>อบรมหลักสูตร<br>พัฒนาทักษะด้าน<br>ดิจิทัลสำหรับ<br>นักศึกษา   | ดำเนินการฝึกอบรมตามที่กำหนดปฏิทินการดำเนิน กิจกรรมของแต่ละคณะ สาขาวิชา   | ดำเนินการฝึกอบรมตามที่กำหนด ปฏิทินการดำเนินกิจกรรมของแต่ละ คณะ สาขาวิชา โดยแจ้ง อาจารย์ที่ปรึกษาสามารถติดตาม ผลของนักศึกษาตนเองได้ |
| กิจกรรมที่ 3<br>ดำเนินการสอบ<br>เพื่อประเมินผล<br>โครงการ                     | วัดทักษะด้วยระบบ Digital Literacy Baseline โดยกำหนดปฏิทินการดำเนินกิจกรรมของแต่ละ คณะ สาขาวิชา   | วัดทักษะด้วยระบบ Digital Literacy Baseline โดยกำหนด ปฏิทินการดำเนินกิจกรรมของแต่ละ คณะ สาขาวิชา                                    |

12. ตัวชี้วัดกิจกรรม (ใส่ตัวชี้วัดตามกิจกรรมที่ระบุไว้โดยละเอียด และจำแนกออกเป็น 4 กลุ่มกิจกรรม ได้แก่ การพัฒนา การวิจัย การบริการวิชาการ และกิจกรรมสัมพันธ์)

| กิจกรรม  | ตัวชี้วัดกิจกรรม   |
|--|--|
| พัฒนาหลักสูตรอบรมด้านดิจิทัล และชุดการเรียนรู้แบบ Module   | จำนวนหลักสูตร 9 หลักสูตร   |
| อบรมหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา   | จำนวนผู้เข้าอบรม นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายทุกคน<br>ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50<br>ความพึงพอใจต่อการอบรมอยู่ในระดับสูงกว่า 3.51  |
| ส่งเสริม พัฒนาสมรรถนะและทักษะด้านดิจิทัลให้กับนักศึกษา และผ่านเกณฑ์การทดสอบ ตามเกณฑ์ IC3 หรือเทียบเท่า | ร้อยละของนักศึกษาระดับปริญญาตรี<br>ปีสุดท้ายที่เข้ารับการสอบ ผ่านเกณฑ์วัดระดับทักษะด้านดิจิทัล (IC3) หรือเทียบเท่าหรือตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 50 |
| ส่งเสริม พัฒนาสมรรถนะและทักษะด้านดิจิทัลให้กับนักศึกษา และผ่านเกณฑ์การทดสอบ ตามเกณฑ์ IC3 หรือเทียบเท่า | ความพึงพอใจต่อการจัดการโครงการอยู่ในระดับสูงกว่า 3.51  |

13. รายละเอียดงบประมาณ (แตกตัวคูณ)

| หมวดงบประมาณ   | งบประมาณ (บาท) |
|--|----------------|
| กิจกรรมที่ 1 พัฒนาจ้างทำระบบชุดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล       |                |
| งบเงินอุดหนุนทั่วไป  |                |
| ค่าตอบแทน  | -              |
| - .....  | -              |
| - .....  | -              |
| ค่าใช้จ่าย   |                |
| - ค่าจ้างพัฒนาระบบ 9 ระบบ ๆ ละ 10,000 บาท                            | 90,000         |
| ค่าวัสดุ   |                |
| - วัสดุสำนักงาน (แฟ้มเอกสาร กระดาษ หมึกปรีน ปากกา ค่าถ่ายเอกสาร ฯลฯ) | 15,200         |
| กิจกรรมที่ 2 อบรมหลักสูตรพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา         |                |

| หมวดงบประมาณจ่าย   | งบประมาณ (บาท) |
|--|----------------|
| งบเงินอุดหนุนทั่วไป  |                |
| ค่าตอบแทน  |                |
| - ค่าตอบแทนวิทยากร 2 คน* 3 ชม. *600บาท* 6 ครั้ง                          | 21,600         |
| ค่าใช้สอย  | -              |
| - .....  | -              |
| ค่าวัสดุ   |                |
| - วัสดุสำนักงาน (แฟ้มใส่เอกสาร กระดาษ หมึกปรี้น ปากกา ค่าถ่ายเอกสาร ฯลฯ) | 13,200         |
| กิจกรรมที่ 3 ดำเนินการสอบเพื่อประเมินผลโครงการ                           |                |
| งบเงินอุดหนุนทั่วไป  |                |
| ค่าตอบแทน  | -              |
| - .....  | -              |
| - .....  | -              |
| ค่าใช้สอย  | -              |
| - .....  | -              |
| - .....  | -              |
| ค่าวัสดุ   |                |
| - วัสดุสำนักงาน (แฟ้มใส่เอกสาร กระดาษ หมึกปรี้น ปากกา ค่าถ่ายเอกสาร ฯลฯ) | 10,000         |
| - .....  |                |
| รวมงบประมาณทั้งโครงการ   | 150,000        |

#### 14. ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ (Impact)

- 1) นักศึกษา ได้รับการรับรองสมรรถนะความสามารถด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy)
- 2) ตอบสนองการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทการเรียนรู้สมัยใหม่



( นายเอนก มหาสมุทร )

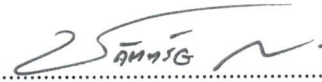
ผู้รับผิดชอบโครงการ



ผู้เห็นชอบโครงการ.....

( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐกรณ์ คิดการ )

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ การวิจัย และนวัตกรรม



ผู้เห็นชอบโครงการ.....

( รองศาสตราจารย์ ดร.ชิตตริย รัชสวัสดิ์ )

รองอธิการบดีฝ่ายบริการวิชาการ และพัฒนาท้องถิ่น



ผู้อนุมัติโครงการ.....

( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร เนาวนนท์ )

อธิการบดี