

รายงานผลการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่สังคม

โครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริม
สมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี

หัวหน้าโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี สังกัด สำนักทะเบียนและวัดผล

ผู้ร่วมโครงการ

รองศาสตราจารย์ ดร.นลินี ณ นคร	สังกัด สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติวัฒน์ สุวดีพิงศ์	สังกัด สำนักเทคโนโลยีการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญสินี เล่าสัณ	สังกัด สำนักทะเบียนและวัดผล
อาจารย์ปิยนฎ สิทธิฤทธิ์	สังกัด สำนักทะเบียนและวัดผล
นางสาวศรัณย์ภัทร์ สุดวิไล	สังกัด สำนักทะเบียนและวัดผล

ได้รับจัดสรรงบประมาณเงินรายได้

ในการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่สังคม

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

คำนำ

ประเทศไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการเพิ่มขึ้นของสัดส่วนผู้สูงอายุ ซึ่งนำมาซึ่งความท้าทายด้านสมรรถภาพทางร่างกาย และจิตใจ รวมทั้งภาระต่อระบบสาธารณสุขโดยรวม มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ตระหนักถึงบทบาทของตนในฐานะสถาบันที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและบริการวิชาการแก่สังคม จึงได้เลือกพื้นที่จังหวัดนนทบุรีซึ่งมีผู้สูงอายุจำนวนมากเป็นพื้นที่ดำเนินงาน

โครงการบริการวิชาการเรื่อง “เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี” ได้ดำเนินการขึ้นโดยอาศัยผลจากงานวิจัยที่พัฒนามาเป็นบอร์ดเกมสำหรับผู้สูงอายุมาปรับใช้ในรูปแบบดิจิทัล เป้าหมายคือส่งเสริมความจำ ความใส่ใจ และการคิดเชิงเหตุผลควบคู่กับการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ ตลอดจนเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์และความรู้สึกร่วมในชุมชน เพื่อให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมกับสังคมอย่างมั่นใจ

รายงานฉบับนี้สรุปผลการดำเนินงานได้แก่ การจัดกิจกรรม การประเมินผล และบทเรียนที่ได้รับจากผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดนนทบุรี พร้อมข้อเสนอแนะเพื่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ชุมชน และผู้สนใจ เพื่อให้โครงการเป็นต้นแบบในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุไทยอย่างต่อเนื่อง และเสริมบทบาทของมหาวิทยาลัยในฐานะผู้ขับเคลื่อนการเรียนรู้และพัฒนาชุมชนในยุคดิจิทัล

คณะผู้จัดโครงการฯ

สารบัญ

	หน้า
หลักการและเหตุผล	4
วัตถุประสงค์	5
กลุ่มเป้าหมาย	5
กำหนดการดำเนินโครงการ	6
ผลการดำเนินโครงการฯ / ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดโครงการ	8
สรุปผลการดำเนินโครงการฯและข้อเสนอแนะ	13
ปัญหาและอุปสรรค	14
 ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	16
ภาคผนวก ข	22
ภาคผนวก ค	41
ภาคผนวก ง	56
ภาคผนวก จ	58
ภาคผนวก ฉ	60

รายละเอียดโครงการ

หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรอย่างรวดเร็ว โดยมีสัดส่วนของผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และคาดการณ์ว่าภายในปี 2573 ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุระดับสุดยอด (Super-Aged Society) ปัญหาสำคัญที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สังคมสูงวัยคือ ความเสื่อมถอยทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยเฉพาะภาวะสมองเสื่อม ซึ่งเป็นภัยเงียบที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ครอบครัว และก่อให้เกิดภาระต่อระบบสุขภาพโดยรวม การส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดและการเรียนรู้ตลอดชีวิตในกลุ่มผู้สูงอายุจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยเตรียมความพร้อมให้สังคมไทยสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (มสธ.) ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาทางไกลที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีพันธกิจด้านบริการวิชาการแก่สังคมควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนและการวิจัย โดยมหาวิทยาลัยตั้งอยู่ในจังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีประชากรผู้สูงอายุจำนวนมาก โดยเฉพาะในเขตเมืองและชานเมือง จากรายงานสถานการณ์ทางสังคมจังหวัดนนทบุรี ปี 2567 พบว่า จังหวัดมีสัดส่วนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 18.89 ในปี 2563 เป็นร้อยละ 20.68 ในปี 2566 อีกทั้งมีผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ตามลำพังสูงถึงร้อยละ 12.52 สะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางในด้านความสัมพันธ์ทางสังคมและภาวะพึ่งพิง

โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัลได้นำผลผลิตจากงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ” ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กองทุน ววน.) ประเภท Fundamental Fund ประจำปีงบประมาณ 2567 มาประยุกต์ใช้ในเชิงบริการวิชาการ โดยนำแอปพลิเคชันเกมกระดานดิจิทัลไปใช้กับกลุ่มผู้สูงอายุในจังหวัดนนทบุรี เพื่อขยายผลองค์ความรู้จากงานวิจัยสู่การใช้จริงในชุมชน สะท้อนบทบาทของมหาวิทยาลัยในฐานะแหล่งผลิตองค์ความรู้และกลไกขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ลดภาระภาครัฐ และเสริมสร้างภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในฐานะหน่วยสนับสนุนการพัฒนาท้องถิ่นและภูมิภาค

โครงการฯ มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 3 (Good Health and Well-being) ซึ่งมุ่งเน้นการส่งเสริมสุขภาพและคุณภาพชีวิตที่ดีในทุกช่วงวัย โครงการได้นำเสนอแอปพลิเคชันเกมกระดานที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ โดยเฉพาะในมิติของการคิดเชิงเหตุผล (Deductive Reasoning) ความจำ (Memory) และความใส่ใจจดจ่อ (Focused Attention) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการลดความเสี่ยงของภาวะสมองเสื่อม จากงานวิจัยของ Zhang & Kaufman (2015) พบว่า

เกมดิจิทัลส่งผลเชิงบวกต่อสมรรถภาพการรู้คิด เช่นเดียวกับ Kaufman et al. (2016) ที่พบว่า เกมช่วยลดความเครียด เพิ่มความมั่นใจ และส่งเสริมสุขภาพจิตของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ โครงการยังสอดคล้องกับเป้าหมายที่ 4 (Quality Education) ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยผู้สูงอายุในโครงการจะได้รับการสนับสนุนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเอง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการที่ออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทและความสามารถ ตอบสนองแนวคิด lifelong learning ได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะสำหรับผู้สูงอายุที่มักถูกมองว่าอยู่ห่างไกลจากเทคโนโลยี ผลการศึกษาของ Kang et al. (2023) ชี้ให้เห็นว่าการเพิ่มพูนทักษะดิจิทัลในผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างอิสระและการมีส่วนร่วมในสังคม ในอีกด้านหนึ่ง โครงการยังสอดคล้องกับเป้าหมายที่ 10 (Reduced Inequalities) โดยเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุเข้าถึงเทคโนโลยีและองค์ความรู้ที่มักถูกจำกัดด้วยข้อจำกัดทางกายภาพหรือโอกาสทางสังคม ตลอดจนเสริมสร้างความร่วมมือกับภาคีในพื้นที่ตามเป้าหมายที่ 17 (Partnerships for the Goals) ผ่านกิจกรรมเชิงบูรณาการร่วมกับชุมชน หน่วยงานท้องถิ่น และภาคประชาสังคม เพื่อสร้างความยั่งยืนในการส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุในระยะยาว ขณะเดียวกัน การดำเนินโครงการยังสอดคล้องกับแนวทางของ UI Green Metric World University Rankings โดยให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ลดการใช้กระดาษและทรัพยากรสิ้นเปลือง และส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืนผ่านแอปพลิเคชันเกมกระดานในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งสะท้อนแนวคิดมหาวิทยาลัยสีเขียวและสังคมฐานความรู้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ โดยเฉพาะด้านความจำ ความใส่ใจ และการคิดเชิงเหตุผล ผ่านกิจกรรมเกมดิจิทัล
2. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้สูงอายุ ให้สามารถใช้แอปพลิเคชันบนมือถือได้อย่างมั่นใจและปลอดภัย
3. เพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความรู้สึกร่วมในชุมชน ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการเล่นร่วมกัน
4. เพื่อส่งเสริมบทบาทและภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ในฐานะสถาบันที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาชุมชนผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางปัญญาของผู้สูงอายุอย่างเป็นรูปธรรม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้สูงอายุ จำนวน 60 คน

กำหนดการดำเนินโครงการ

กำหนดการ การจัดโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี ในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30 – 12.00 น. ณ ห้องประชุมชั้น 4 ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ เทศบาลนครเมืองนนทบุรี

เวลา 08.30–09.00 น. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมและจัดกลุ่มย่อย

เวลา 09.00–10.00 น.

- ☐ ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมและจัดกลุ่มย่อย
 - แจกอุปกรณ์ / ป้ายชื่อ / ใบฝึกกิจกรรม
 - แบ่งกลุ่ม 15 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
- ☐ กิจกรรมให้ความรู้: “ฝึกสมอง...มีดีอย่างไร”
 - บรรยายย่อโดยวิทยากร พร้อมกิจกรรม “คุณเคยลืมหรือไม่” แบบ Yes/No
 - สรุปความสำคัญของการฝึกสมรรถภาพการรู้คิดในผู้สูงอายุ
 - กิจกรรม warm-up
 - เกมโยคะนิ้ว + เกมจับคู่ความจำจากคำ 3 คำ
 - เตรียมความพร้อมทั้งด้านร่างกายและการรับรู้

(ฝึกปฏิบัติโดย ผศ.ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี ผศ.ดร.ธัญสินี เล่าสั้ม และอาจารย์ ปิยนาง สิริฤทธิ์)

เวลา 10.00–12.00 น.

- ☐ ฝึกซ้อมมินิเกมทั้ง 3 แบบ (หมุนเวียนกลุ่ม/ตามฐานหรือใช้ในเครื่องเดียวกัน)
 1. เกมจับคู่ความจำ (Memory Match)
 2. เกมไซมอน (Simon Game)
 3. เกมค้นหากฎลับ (Rule Discovery)
- ☐ ใช้โหมดฝึกซ้อมในเกม พร้อมมีเจ้าหน้าที่แนะนำ
- ☐ แข่งขันเกม Snake & Ladder (เกมหลัก)
 - กลุ่มละ 2–4 คน เล่นพร้อมกัน 2 รอบ
 - ระบบจะสุ่มเจอมินิเกม และบันทึกคะแนนอัตโนมัติ
 - มอบรางวัล ของที่ระลึกสำหรับทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ทีม

□ สะท้อนผลจากการเข้าร่วมกิจกรรม และพิธีปิด

- เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโครงการแชร์ประสบการณ์ และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เช่น “การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากเข้าร่วมโครงการ” และประเด็นอื่นๆระบบ จะสู่เมเจมินิเกม และบันทึกคะแนนอัตโนมัติ
- ส่งต่อกิจกรรมให้กับการเรียนรู้ให้กับเทศบาลนครนนทบุรี เพื่อนำไปใช้กับผู้สูงอายุที่สนใจ
- กล่าวปิดโครงการ

(ฝึกปฏิบัติโดย ผศ.ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี ผศ.ดร.ธัญสินี เล่าสั้ม และอาจารย์ ปิยนานู สิทธิฤทธิ์)

**ผลการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริม
สมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี**

การสรุปผลการสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จากผู้ตอบแบบสอบถาม
ทั้งหมด 25 คน ผลการประเมินสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ข้อมูลประชากรของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีรายละเอียดดังนี้

- ☐ **ด้านเพศ** พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 21 คน (84.0%) และเป็น
เพศชายจำนวน 4 คน (16.0%)
- ☐ **ด้านอายุ** ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีช่วงอายุระหว่าง 58 ถึง 80 ปี ⁴โดยมีผู้เข้าร่วมอายุ 72 ปีมาก
ที่สุดจำนวน 3 คน (12.5%)
- ☐ **ด้านการศึกษา** ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษาจำนวน 21 คน (84.0%)
- ☐ **ด้านประสบการณ์การใช้สมาร์ทโฟน** พบว่าผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนเป็นประจำ
จำนวน 19 คน (76.0%) ⁷รองลงมาคือใช้บ้างเป็นครั้งคราวจำนวน 5 คน (20.0%)

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมในแต่ละประเด็น พบว่าผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในระดับ
มากถึงมากที่สุดในทุกหัวข้อ โดยมีรายละเอียดจำแนกตามประเด็นการประเมินดังนี้

1. **ด้านความสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรม** ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความพึงพอใจ โดย
แบ่งเป็นระดับมากที่สุด 80.0% และระดับมาก 20.0%
2. **ด้านความเข้าใจง่ายของการอบรมการใช้แอปพลิเคชัน** ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความพึง
พอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 64.0% และระดับมาก 36.0%
3. **ด้านความมั่นใจในการใช้งานแอปพลิเคชันหลังการอบรม** ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความ
พึงพอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 76.0% และระดับมาก 24.0%
4. **ด้านการพัฒนาความจำ ความใส่ใจ และการคิดเชิงเหตุผล** ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100%
มีความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 84.0% และระดับมาก 16.0%
5. **ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นเกม** ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความพึงพอใจ
โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 84.0% และระดับมาก 16.0%
6. **ด้านการมีปฏิสัมพันธ์และทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน** ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความ
พึงพอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 68.0%, ระดับมาก 28.0% และระดับปานกลาง 4.0%

7. ด้านความรู้สึกว่าตนเองสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 60.0% และระดับมาก 40.0%
8. ด้านประโยชน์ของกิจกรรมต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิต ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 88.0% และระดับมาก 12.0%
9. ด้านระยะเวลาและสถานที่ในการจัดกิจกรรม ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 80.0%, ระดับมาก 16.0% และระดับปานกลาง 4.0%
10. ด้านความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรม ผู้เข้าร่วมทั้งหมด 100% มีความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็นระดับมากที่สุด 88.0% และระดับมาก 12.0%

Frequencies

Frequencies of gender

gender	Counts	% of Total	Cumulative %
f	21	84.0%	84.0%
m	4	16.0%	100.0%

Frequencies of age

age	Counts	% of Total	Cumulative %
58	1	4.2%	4.2%
59	1	4.2%	8.3%
60	1	4.2%	12.5%
62	2	8.3%	20.8%
63	1	4.2%	25.0%
64	1	4.2%	29.2%
65	2	8.3%	37.5%
66	1	4.2%	41.7%
67	2	8.3%	50.0%
68	2	8.3%	58.3%
69	2	8.3%	66.7%
71	1	4.2%	70.8%
72	3	12.5%	83.3%

Frequencies of age

age	Counts	% of Total	Cumulative %
76	1	4.2%	87.5%
77	1	4.2%	91.7%
79	1	4.2%	95.8%
80	1	4.2%	100.0%

Frequencies of edu

edu	Counts	% of Total	Cumulative %
3	2	8.0%	8.0%
4	21	84.0%	92.0%
5	2	8.0%	100.0%

Frequencies of exp

exp	Counts	% of Total	Cumulative %
2	5	20.0%	20.0%
3	19	76.0%	96.0%
5	1	4.0%	100.0%

Frequencies of satis1

satis1	Counts	% of Total	Cumulative %
4	5	20.0%	20.0%
5	20	80.0%	100.0%

Frequencies of satis2

satis2	Counts	% of Total	Cumulative %
4	9	36.0%	36.0%

Frequencies of satis2

satis2	Counts	% of Total	Cumulative %
5	16	64.0%	100.0%

Frequencies of satis3

satis3	Counts	% of Total	Cumulative %
4	6	24.0%	24.0%
5	19	76.0%	100.0%

Frequencies of satis4

satis4	Counts	% of Total	Cumulative %
4	4	16.0%	16.0%
5	21	84.0%	100.0%

Frequencies of satis5

satis5	Counts	% of Total	Cumulative %
4	4	16.0%	16.0%
5	21	84.0%	100.0%

Frequencies of satis6

satis6	Counts	% of Total	Cumulative %
3	1	4.0%	4.0%
4	7	28.0%	32.0%
5	17	68.0%	100.0%

Frequencies of satis7

satis7	Counts	% of Total	Cumulative %
4	10	40.0%	40.0%
5	15	60.0%	100.0%

Frequencies of satis8

satis8	Counts	% of Total	Cumulative %
4	3	12.0%	12.0%
5	22	88.0%	100.0%

Frequencies of satis9

satis9	Counts	% of Total	Cumulative %
3	1	4.0%	4.0%
4	4	16.0%	20.0%
5	20	80.0%	100.0%

Frequencies of satis10

satis10	Counts	% of Total	Cumulative %
4	3	12.0%	12.0%
5	22	88.0%	100.0%

สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานโครงการฯ (แยกตามหมวดค่าใช้จ่าย)

งบประมาณที่ได้รับการจัดสรร จำนวนทั้งสิ้น 7,900 บาท

1.1 ค่าตอบแทน.....2,700.....บาท

1.2 ค่าใช้สอย.....1,972.....บาท

1.3 ค่าวัสดุ.....-.....บาท

รวมงบประมาณที่ใช้จริง.....4,672.....บาท

สรุปผลการดำเนินโครงการฯและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการประเมินในภาพรวม

กิจกรรม “ฝึกคิด ฝึกคลิก ฝึกสมอง” ประสบความสำเร็จในการสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นอย่างยิ่ง ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในทุกมิติของการจัดกิจกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นด้านประโยชน์ต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิต รวมถึง ความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรมที่ได้รับคะแนนในระดับมากที่สุดสูงถึง 88.0% ผลการประเมินสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านสมอง สร้างความสนุกสนาน และทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้สูงอายุและมีความสนใจในการดูแลสุขภาพสมอง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาโครงการ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจ สามารถสรุปข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาโครงการในอนาคต โดยมุ่งเน้นการต่อยอดจากจุดแข็งและปรับปรุงในส่วนที่ยังมีโอกาสดีต่อไปได้ จุดแข็งที่โดดเด่นที่สุดของโครงการคือการสร้างความพึงพอใจในด้านประโยชน์ต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิต ซึ่งผู้เข้าร่วมกว่า 88.0% ให้คะแนนในระดับ "มากที่สุด" ควรนำจุดแข็งนี้มาเป็นแกนหลักในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ โดยเน้นย้ำถึงคุณค่าที่ผู้สูงอายุจะได้รับ พร้อมทั้งรวบรวมเรื่องราวความสำเร็จจากผู้ใช้งานจริงเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ขณะเดียวกัน ควรพัฒนาในประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจในระดับสูงสุดในสัดส่วนที่น้อยกว่าส่วนอื่น ได้แก่ "ความรู้สึกว่าตนเองเข้าถึงเทคโนโลยีได้" (60.0%) และ "ความเข้าใจง่ายของการอบรม" (64.0%) โดยอาจปรับปรุงกิจกรรมให้มีการเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันมากขึ้นและปรับเทคนิคการอบรมให้มีปฏิสัมพันธ์และรองรับผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในการใช้งานแอปพลิเคชันและรักษฐานผู้ใช้งานเดิมไว้ ควรดำเนินการสร้างชุมชนผู้ใช้งานให้เข้มแข็ง โดยต่อยอดจากความสำเร็จด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมการจัดตั้งกลุ่มออนไลน์ เช่น กลุ่ม LINE จะเป็นช่องทางให้ผู้เข้าร่วมได้พูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยสร้างความผูกพันกับโครงการในระยะยาว นอกจากนี้ เพื่อรักษาความสนุกสนานอันเป็นปัจจัยสำคัญของความสำเร็จ ควรทำให้แอปพลิเคชันมีความสดใหม่อยู่เสมอผ่านการอัปเดตเกมหรือกิจกรรมท้าทายใหม่ๆ ควบคู่ไปกับการเพิ่มฟีเจอร์ที่

ช่วยต่อยอดคุณค่าด้านสุขภาพ เช่น การสรุปความก้าวหน้ารายสัปดาห์ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการใช้งานอย่างสม่ำเสมอ

สำหรับเป้าหมายการขยายผลสู่ผู้สูงอายุกลุ่มใหม่ในวงกว้าง ควรใช้กลยุทธ์ที่หลากหลายและเข้าถึงง่าย เริ่มจากการใช้กลยุทธ์ "เพื่อนชวนเพื่อน" เพื่อให้ผู้ใช้งานกลุ่มแรกที่มีความพึงพอใจสูงเป็นผู้บอกต่อและเชิญชวนคนรู้จักมาร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นวิธีที่สร้างความน่าเชื่อถือได้ดีที่สุด พร้อมกันนี้ ควรขยายความร่วมมือกับหน่วยงานในชุมชนที่ทำงานใกล้ชิดกับผู้สูงอายุ เช่น ชมรมผู้สูงอายุ หรือ ศูนย์บริการสาธารณสุข เพื่อจัดกิจกรรมในพื้นที่ที่ผู้สูงอายุคุ้นเคยและเข้าถึงสะดวก สิ่งสำคัญคือการปรับวิธีการสื่อสารและรูปแบบการสอนให้ยืดหยุ่น โดยเน้นการสื่อสารที่เรียบง่าย ชูประโยชน์เรื่อง "ความสนุกควบคู่สุขภาพ" และออกแบบการอบรมที่สามารถรองรับผู้ที่มีประสบการณ์ทางเทคโนโลยีแตกต่างกันได้ เพื่อลดกำแพงและทำให้ผู้สูงอายุทุกคนรู้สึกว่ายเทคโนโลยีเป็นเรื่องใกล้ตัว

ปัญหาและอุปสรรค

ในระหว่างการดำเนินโครงการบริการวิชาการเรื่อง “โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้ คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี” พบว่ามีปัญหาและอุปสรรคหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและการเข้าถึงของผู้สูงอายุ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ทักษะดิจิทัลและการใช้งานอุปกรณ์

ผู้สูงอายุบางท่านยังขาดความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับเกมกระดานดิจิทัล ส่งผลให้ต้องใช้เวลาในการแนะนำและฝึกซ้อมมากขึ้น รวมถึงเกิดความไม่มั่นใจในการใช้งาน ซึ่งส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่

2. ข้อจำกัดด้านสุขภาพและสมรรถภาพของผู้สูงอายุ

แม้ว่าโครงการมุ่งเน้นพัฒนาสมรรถภาพการรู้ คิด แต่ผู้สูงอายุบางคนมีปัญหาสายตา / การได้ยิน / ความจำ หรือความใส่ใจลดลง ซึ่งทำให้การเล่นเกมดิจิทัลอาจเป็นเรื่องยากหากไม่ได้ออกแบบให้เหมาะสมกับสภาพร่างกายและความสามารถของแต่ละบุคคล

3. ทรัพยากรและการสนับสนุนในระดับชุมชน

ในการจัดกิจกรรมจำเป็นต้องมีสถานที่ที่เหมาะสม บุคลากรดูแลผู้สูงอายุ และการประสานงานกับชุมชน ซึ่งบางครั้งมีข้อจำกัดด้านเวลาหรือสถานที่ที่ไม่เอื้อต่อผู้เข้าร่วม นอกจากนี้ ผู้สูงอายุที่อาศัยตามลำพังอาจมีแรงจูงใจน้อยหรือขาดการสนับสนุนจากครอบครัวและสังคมรอบข้าง

4. ความต่อเนื่องของกิจกรรมและการวัดผล

เพื่อให้ผู้สูงอายุได้ผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจนการเล่นควรเป็นกิจกรรมที่มีความต่อเนื่องและมีเวลาฝึกอย่างเหมาะสม แต่การจัดกิจกรรมแบบสั้นหรือไม่เป็นระบบ อาจทำให้ผลลัพธ์ไม่ชัดเจน นอกจากนี้ การติดตามและประเมินผลอาจขาดเครื่องมือหรือพลังคนเพียงพอ

5. ทักษะจิตและความพร้อมของผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุมักมีความกังวลเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีใหม่ บางคนอาจรู้สึกว่ “แก่เกินไปแล้ว” หรือ “ไม่ถนัดเทคโนโลยี” ซึ่งเป็นอุปสรรคทางจิตใจที่ลดโอกาสการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ การออกแบบโปรแกรมจึงจำเป็นต้องเป็นมิตร เข้าใจง่าย และกระตุ้นให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม

ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก : แบบสรุปรายงานผลการดำเนินโครงการ
- ภาคผนวก ข : บันทึกข้อความและคำสั่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานโครงการฯ
- ภาคผนวก ค : เนื้อหาหรือเอกสารประกอบการบรรยาย
- ภาคผนวก ง : ภาพกิจกรรมการดำเนินงานโครงการฯ
- ภาคผนวก จ : ตัวอย่างแบบประเมินโครงการฯ
- ภาคผนวก ฉ : รายชื่อ/ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ของผู้เข้ารับบริการวิชาการโครงการ...

(ภาคผนวก ก.)

แบบฟอร์มสรุปการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่สังคม ของ มสธ.

ชื่อโครงการ โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกม

กระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี

ผู้รับผิดชอบโครงการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี

1. ความสำคัญของโครงการ

ประเทศไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรอย่างรวดเร็ว โดยมีสัดส่วนของผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และคาดการณ์ว่าภายในปี 2573 ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุระดับสุดยอด (Super-Aged Society) ปัญหาสำคัญที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สังคมสูงวัยคือ ความเสื่อมถอยทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยเฉพาะภาวะสมองเสื่อม ซึ่งเป็นภัยเงียบที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ครอบครัว และก่อให้เกิดภาระต่อระบบสุขภาพโดยรวม การส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดและการเรียนรู้ตลอดชีวิตในกลุ่มผู้สูงอายุจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยเตรียมความพร้อมให้สังคมไทยสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (มสธ.) ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาทางไกลที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีพันธกิจด้านบริการวิชาการแก่สังคมควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนและการวิจัย โดยมหาวิทยาลัยตั้งอยู่ในจังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีประชากรผู้สูงอายุจำนวนมาก โดยเฉพาะในเขตเมืองและชานเมือง จากรายงานสถานการณ์ทางสังคมจังหวัดนนทบุรี ปี 2567 พบว่า จังหวัด มีสัดส่วนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 18.89 ในปี 2563 เป็นร้อยละ 20.68 ในปี 2566 อีกทั้งมีผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ตามลำพังสูงถึงร้อยละ 12.52 สะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางในด้านความสัมพันธ์ทางสังคมและภาวะพึ่งพิง

โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล ได้นำผลผลิตจากงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ” ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กองทุน ววน.) ประเภท Fundamental Fund ประจำปีงบประมาณ 2567 มาประยุกต์ใช้ในเชิงบริการวิชาการ โดยนำแอปพลิเคชันเกมกระดานดิจิทัลไปใช้กับกลุ่มผู้สูงอายุในจังหวัดนนทบุรี เพื่อขยายผลองค์ความรู้จากงานวิจัยสู่การใช้จริงในชุมชน สะท้อนบทบาทของมหาวิทยาลัยในฐานะแหล่งผลิตองค์ความรู้และกลไกขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนลดภาระภาครัฐ และเสริมสร้างภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในฐานะหน่วยสนับสนุนการพัฒนาท้องถิ่นและภูมิภาค

โครงการฯ มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 3 (Good Health and Well-being) ซึ่งมุ่งเน้นการส่งเสริมสุขภาพและคุณภาพชีวิตที่ดีในทุกช่วงวัย โครงการได้นำเสนอแอปพลิเคชันเกมกระดานที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ โดยเฉพาะในมิติของการคิดเชิงเหตุผล (Deductive Reasoning) ความจำ (Memory) และความใส่ใจจดจ่อ (Focused Attention) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการลดความเสี่ยงของภาวะสมองเสื่อม จากงานวิจัยของ Zhang & Kaufman (2015) พบว่า เกมดิจิทัลส่งผลเชิงบวกต่อสมรรถภาพการรู้คิด เช่นเดียวกับ Kaufman et al. (2016) ที่พบว่า เกมช่วยลดความเครียด เพิ่มความมั่นใจ และส่งเสริมสุขภาพจิตของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ โครงการยังสอดคล้องกับเป้าหมายที่ 4 (Quality Education) ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยผู้สูงอายุในโครงการจะได้รับการสนับสนุนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเอง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการที่ออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทและความสามารถ ตอบสนองแนวคิด lifelong learning ได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะสำหรับผู้สูงอายุที่มักถูกมองว่าอยู่ห่างไกลจากเทคโนโลยี ผลการศึกษาของ Kang et al. (2023) ชี้ให้เห็นว่าการเพิ่มพูนทักษะดิจิทัลในผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างอิสระและการมีส่วนร่วมในสังคม ในอีกด้านหนึ่ง โครงการยังสอดคล้องกับเป้าหมายที่ 10 (Reduced Inequalities) โดยเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุเข้าถึงเทคโนโลยีและองค์ความรู้ที่มักถูกจำกัดด้วยข้อจำกัดทางกายภาพหรือโอกาสทางสังคม ตลอดจนเสริมสร้างความร่วมมือกับภาคีในพื้นที่ตามเป้าหมายที่ 17 (Partnerships for the Goals) ผ่านกิจกรรมเชิงบูรณาการร่วมกับชุมชน หน่วยงานท้องถิ่น และภาคประชาสังคม เพื่อสร้างความยั่งยืนในการส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุในระยะยาว ขณะเดียวกัน การดำเนินโครงการยังสอดคล้องกับแนวทางของ UI Green Metric World University Rankings โดยให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ลดการใช้กระดาษและทรัพยากรสิ้นเปลือง และส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืนผ่านแอปพลิเคชันเกมกระดานในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งสะท้อนแนวคิดมหาวิทยาลัยสีเขียวและสังคมฐานความรู้ในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ โดยเฉพาะด้านความจำ ความใส่ใจ และการคิดเชิงเหตุผล ผ่านกิจกรรมเกมดิจิทัล

2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้สูงอายุ ให้สามารถใช้แอปพลิเคชันบนมือถือได้อย่างมั่นใจและปลอดภัย

2.3 เพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความรู้สึกร่วมในชุมชน ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการเล่นร่วมกัน

2.4 เพื่อส่งเสริมบทบาทและภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ในฐานะสถาบันที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาชุมชนผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางปัญญาของผู้สูงอายุอย่างเป็นรูปธรรม

3. กลุ่มเป้าหมาย (คุณสมบัติของผู้รับบริการเช่น ผู้สูงอายุ,ครู,นักศึกษา.....)

กลุ่มเป้าหมาย ผู้สูงอายุ

ปริมาณกลุ่มเป้าหมาย: จำนวน 60 คน

พื้นที่กลุ่มเป้าหมาย: จังหวัดนนทบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร

อื่นๆ ระบุ -

4. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

4.1 ประชาสัมพันธ์โครงการการจัด

4.2 จัดทำเอกสารประกอบการอบรม

4.3 จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่บุคลากรที่สนใจ

4.4 จัดทำรายงานผลการดำเนินโครงการ

5. ผลการดำเนินงาน (ให้เขียนผลการดำเนินงานตามผลผลิตของโครงการ/เนื้อหาวิชาการ/ความรู้พร้อมภาพประกอบที่ใช้ในการจัดอบรม/กิจกรรมโดยสังเขป)

5.1 สารเนื้อหาวิชาการ/ความรู้(โดยสังเขป)

1. ความรู้พื้นฐานด้านสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ

เริ่มจากการให้ความรู้แก่ผู้สูงอายุเกี่ยวกับกระบวนการเสื่อมของสมรรถภาพทางด้านความจำ ความใส่ใจ (attention) และการคิดเชิงเหตุผล (reasoning) ที่มาพร้อมกับวัย การรับรู้ถึงความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจว่าเหตุใดจึงมีความจำลดลง ใส่ใจได้น้อยลง หรืออาจรู้สึกกว่าตัวเอง “ช้า” กว่าที่เคย และยังเชื่อมโยงกับความเสี่ยงของภาวะสมองเสื่อม จึงช่วยปลูกฝังทัศนคติที่ถูกต้องว่า “สามารถพัฒนาได้” ไม่ใช่ยอมรับว่าหมดโอกาสแล้ว

2. การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อเสริมสมรรถภาพ

จากนั้นจัดความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเบื้องต้น เช่น วิธีเปิด-ปิดสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ต เข้า-ออกแอปพลิเคชัน การตั้งค่าความปลอดภัยเบื้องต้น รวมถึงแนวทางการเล่นเกมกระดานในรูปแบบดิจิทัล โดยเน้นให้ผู้สูงอายุเข้าใจว่าเกมดิจิทัลไม่ใช่เพียงความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือทางวิชาการที่สามารถกระตุ้นสมรรถภาพการรู้คิด ได้แก่ ความจำ (Memory) ความใส่ใจจดจ่อ (Focused Attention) และการคิดเชิงเหตุผล (Deductive Reasoning)

3. การเล่นเกมกระดานดิจิทัลเป็นกิจกรรมประจำกลุ่ม

ในส่วนของเนื้อหากิจกรรม ได้ออกแบบเกมดิจิทัลที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุเป็นกลุ่ม โดยแบ่งเป็นช่วงต่างๆ เช่น

- ☐ ช่วงความจำ: เกมให้ผู้เล่นจำภาพ/สัญลักษณ์ แล้วย้อนกลับมาเลือกซ้ำ
- ☐ ช่วงความใส่ใจ จดจ่อ: เกมที่ผู้เล่นต้องตอบสนองต่อสัญญาณเสียง-ภาพภายในเวลาจำกัด
- ☐ ช่วงการคิดเชิงเหตุผล: เกมที่มีสถานการณ์ให้เลือกทางเลือก หรือแก้ปัญหาขั้นตอนต่อเนื่อง
- ☐ ช่วงสังคมและปฏิสัมพันธ์: เล่นร่วมเป็นทีม/คู่ เพื่อสร้างการพูดคุย แลกเปลี่ยน และเสริมสร้างบรรยากาศทางสังคม

4. การประยุกต์ใช้ในบริบทชุมชน และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ มีส่วนของเนื้อหาที่เน้นให้ผู้สูงอายุเข้าใจบทบาทของตนในชุมชนและการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้เกมดิจิทัลเป็นเครื่องมือ “สะพาน” ระหว่างเทคโนโลยีและการมีส่วนร่วมในสังคม เช่น การใช้แอปในการเล่นร่วมกับเพื่อนบ้าน/ครอบครัว การแชร์ประสบการณ์การเล่น และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผลจากกิจกรรมไม่หมดไปเมื่อสิ้นช่วงเวลาอบรม

5.2 ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด

1. จำนวนผู้เข้ารับบริการวิชาการ

โครงการบริการวิชาการ “เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี” มีผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 60 คน โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมครบตามกำหนด 61 คน (จากการรวมผู้ลงทะเบียนเพิ่มเติมหน้างาน) แบ่งเป็น เพศหญิง 49 คน และเพศชาย 12 คน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสนใจของกลุ่มผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดนนทบุรีที่ต้องการเรียนรู้และพัฒนาสมรรถภาพการรู้คิดผ่านกิจกรรมรูปแบบใหม่

2. ลักษณะทั่วไปของผู้เข้ารับบริการวิชาการ

ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 58–80 ปี โดยกลุ่มอายุที่พบมากที่สุด คือ ช่วงอายุ 65–72 ปี ซึ่งเป็นวัยที่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางสมรรถภาพด้านร่างกายและจิตใจอย่างชัดเจน กลุ่มผู้เข้าร่วมมีความพร้อมและความตั้งใจที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพื่อส่งเสริมสุขภาพสมองและพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง

3. ระดับการศึกษา

จากรายชื่อผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ พบว่าผู้เข้าร่วมจำนวนมากสำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษา มีพื้นฐานการเรียนรู้ดี และสามารถรับข้อมูลเชิงวิชาการได้อย่างเข้าใจรวดเร็ว โดยจำแนกได้ดังนี้

- สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 50 คน (ประมาณ 82%)
- สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จำนวน 8 คน (ประมาณ 13%)
- สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา จำนวน 3 คน (ประมาณ 5%)

ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มผู้สูงอายุที่เข้าร่วมโครงการมีศักยภาพสูงและเปิดรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

4. อาชีพของผู้เข้ารับบริการวิชาการ

ผู้เข้าร่วมโครงการส่วนใหญ่เป็น ข้าราชการบำนาญ ครู และบุคลากรทางการศึกษา ซึ่งมีความสนใจในการพัฒนาทักษะสมองและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน โดยสามารถจำแนกอาชีพได้ดังนี้

- ข้าราชการบำนาญ/ครูเกษียณ จำนวน 37 คน (ประมาณ 60.7%)
- บุคลากรทางการศึกษา/อาจารย์ จำนวน 15 คน (ประมาณ 24.6%)
- พ่อบ้าน-แม่บ้าน หรือผู้สูงอายุทั่วไป จำนวน 9 คน (ประมาณ 14.7%)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น	
		เป้าหมาย	ผลการดำเนินการ
ผลผลิต (Output)			
1. เชิงปริมาณ : จำนวนผู้เข้ารับบริการ	คน	60	61
2. เชิงคุณภาพ : ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้ารับบริการในกระบวนการให้บริการ	ร้อยละ	80	100
3. เชิงเวลา : ร้อยละของโครงการ/กิจกรรมที่แล้วเสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด	ร้อยละ	100	100
4. เชิงต้นทุน : ต้นทุน/ค่าใช้จ่ายของการให้บริการวิชาการแก่สังคมตามงบประมาณ	บาท	7,900	130 (บาทต่อคน)
ผลลัพธ์ (Outcome)			
เชิงปริมาณ : ร้อยละของผู้เข้ารับบริการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์	ร้อยละ	80	88

6. ผู้รับบริการ/หน่วยงาน ได้รับความรู้/ประโยชน์ ดังนี้

6.1 ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้เกี่ยวกับสมรรถภาพการรู้คิด ได้แก่ ความจำ ความใส่ใจจดจ่อ และการคิดเชิงเหตุผล ผ่านกิจกรรมเกมกระดานดิจิทัล ทำให้เกิดการตระหนักว่าเป็นทักษะที่พัฒนาได้ไม่ใช่เรื่องที่ถูกยอมรับว่าเสื่อมตัวโดยปริยาย

6.2 ผู้เข้าร่วมได้รับการฝึกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมั่นใจมากขึ้น โดยผ่านการใช้งานแอปพลิเคชันเกมกระดานดิจิทัล ทำให้ลดอุปสรรคด้านทัศนคติต่อเทคโนโลยี และเพิ่มศักยภาพในการใช้งานสมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตสำหรับกิจกรรมเรียนรู้ของตนเอง

6.3 ผู้เข้าร่วมเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมภายในชุมชน ผ่านการเล่นเกมนในกลุ่ม/ทีม รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกิจกรรมร่วมกับเพื่อนผู้สูงอายุ ทำให้ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวและเพิ่มความรู้สึกร่วมในสังคมผู้สูงอายุ

6.4 หน่วยงานที่จัดโครงการและชุมชนได้รับข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับความพึงพอใจและประสิทธิผลของกิจกรรมบริการวิชาการแก่ผู้สูงอายุ ทำให้สามารถใช้เป็นต้นแบบหรือแนวทางปรับแผนการพัฒนาโครงการในอนาคตได้

7. สรุปโดยภาพรวม และความคิดเห็นของผู้รับบริการ

กิจกรรม “ฝึกคิด ฝึกคลิก ฝึกสมอง” ประสบความสำเร็จเป็นอย่างยิ่งในการสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าร่วมโครงการ ผู้เข้าร่วมทุกคน (100 เปอร์เซนต์) มีความพึงพอใจในทุกมิติตามการประเมิน โดยเฉพาะด้านประโยชน์ต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิต ซึ่งได้รับคะแนน “มากที่สุด” สูงถึง 88.0 % ผลการประเมินสะท้อนให้เห็นว่าโครงการสามารถบรรลุวัตถุประสงค์หลัก ได้แก่ การส่งเสริมทักษะด้านสมอง สร้างความสนุกสนาน และทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากขึ้น

จากข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 25 คน พบว่า ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (84.0 %) อายุอยู่ในช่วง 58 ถึง 80 ปี การศึกษาส่วนใหญ่ระดับอุดมศึกษา (84.0 %) และ 76.0 % ใช้สมาร์ทโฟนเป็นประจำ ผลระดับความพึงพอใจในแต่ละประเด็น เช่น ความสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ระดับ “มากที่สุด” ถึง 80.0 % ความเข้าใจง่ายของการใช้แอปฯ อยู่ที่ “มากที่สุด” 64.0 % และระดับมาก 36.0 % ความมั่นใจในการใช้งานแอปฯ หลังอบรม “มากที่สุด” 76.0 % เป็นต้น

โดยรวมแล้ว ผู้รับบริการเห็นว่าโครงการมีคุณค่าและเหมาะสมกับบริบทผู้สูงอายุอย่างชัดเจน ทั้งในด้านการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี และความร่วมมือในชุมชน ซึ่งถือเป็นข้อเสนอแนะที่สำคัญให้โครงการสามารถต่อยอดและปรับรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้นในอนาคต

.....

หมายเหตุ แบบฟอร์มสรุปฯ ข้อ 1-7 จัดทำประมาณ 3-5 หน้า (พร้อมไฟล์แนบ) เพื่อนำขึ้นเว็บไซต์ต่อไป

ภาคผนวก ข

สำเนาบันทึกรื้อข้อมูลเกี่ยวกับตัวบุคคล หนังสือเชิญ และคำสั่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน
โครงการฯ สำเนา แบบฟอร์ม รด.บส 1 และ รด.บส. 2
บันทึกใบจัดซื้อจัดจ้าง ใบเสร็จรับเงิน ใบสำคัญรับเงิน หรือบันทึกเกี่ยวกับการบริหารการเงินและ
พัสดุ (บันทึกเกี่ยวกับการขออนุมัติด้านการเงิน พัสดุ)



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักการศึกษาต่อเนื่อง ฝ่ายบริการเผยแพร่ทางไกล โทร. 7726

ที่ อว 0602.08(01)/ 1447 วันที่ 8 กรกฎาคม 2568

เรื่อง แจ้งสัญญาโครงการบริการวิชาการแก่สังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 (รอบ 2)

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี (สำนักทะเบียนและวัดผล)

ตามที่ท่านได้รับจัดสรรงบประมาณโครงการบริการวิชาการแก่สังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 (รอบ 2) และท่านอธิการบดีได้ลงนามตามแบบสัญญารับทุนโครงการบริการวิชาการแก่สังคม งบประมาณเงินรายได้ มหาวิทยาลัย เรียบร้อยแล้ว ดังนี้

เลขที่สัญญา	ชื่อโครงการ	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ (บาท)
39/2568	โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี	ผศ.ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี	7,900

ในการนี้ สำนักการศึกษาต่อเนื่องขอส่งรายละเอียดโครงการและแบบสัญญารับทุน (ฉบับจริง) โครงการบริการวิชาการแก่สังคม งบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 และชี้แจงเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ท่านได้ใช้เป็นเอกสารประกอบในการดำเนินงาน ดังนี้

1. เอกสารชี้แจงการยืมเงินที่เกี่ยวข้อง แบบฟอร์มการยืมเงิน รด.บส.4, รด.บส. 6, ตัวอย่างการยืมเงินงวดที่ 1 และตัวอย่างการเบิกจ่ายเงินงวดที่ 2

2. แบบฟอร์ม รด.บส.5 (รูปเล่มรายงานฉบับสมบูรณ์) , แบบฟอร์ม รด.บส.7 (สรุปบทคัดย่อโครงการ) พร้อมจัดทำคลิป VDO การจัดกิจกรรมโครงการ ความยาวไม่เกิน 3 นาที จัดส่งเป็นไฟล์วีรด์ไปที่อีเมล sspd.stou@gmail.com เพื่อนำข้อมูลโครงการบริการวิชาการแก่สังคมเผยแพร่ขึ้นเว็บไซต์ต่อไป

อนึ่ง ขอให้ท่านดำเนินงานตามแผนที่กำหนดไว้ โดยศึกษาหลักเกณฑ์การรายงานความก้าวหน้าผลการดำเนินงาน โครงการบริการวิชาการแก่สังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ซึ่งท่านสามารถดาวน์โหลดแบบฟอร์มข้อมูล และการเบิกจ่ายงบประมาณเงินรายได้ต่าง ๆ ได้ที่ QR Code ด้านล่าง ทั้งนี้ ในการดำเนินการยืมเงินทดรองจ่ายหรือเบิกจ่ายเงิน สำนักการศึกษาต่อเนื่องจะดำเนินการจองงบประมาณในระบบ 3 มิติ สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่นายอภิภู อนุการอรณสิน และนางสาวศุภลักษณ์ ชื่นนาค โทร. 7726

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไปด้วย จะขอบคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวิวัฒนะกุล)

ผู้อำนวยการสำนักการศึกษาต่อเนื่อง

<https://www.stou.ac.th/link/u0vSF>



สแกน QR Code
โครงการบริการวิชาการแก่สังคม

รค.บส.2

สัญญารับทุน โครงการบริการวิชาการแก่สังคม งบประมาณเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย
โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี

ประจำปีงบประมาณ 2568

สัญญาเลขที่ ...๕๑... / 2568

หนังสือสัญญานี้ได้ทำเมื่อวันที่ ...2... กรกฎาคม 2568 ณ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ระหว่าง
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมพัทธ์ สมิตานนท์ กรรมการสภามหาวิทยาลัย
รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า "ผู้ให้ทุน" ฝ่ายหนึ่ง กับผู้ดำเนินการ
โครงการบริการวิชาการแก่สังคมโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อายุ 42 ปี
เลขประจำตัวประชาชน 3 - 6 1 0 4 - 0 0 3 5 1 - 8 0 - 2

สังกัด สำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ
นวัตกรรม อยู่บ้านเลขที่ 11/2 หมู่ 1 ตำบลอุทัยเก่า อำเภอหนองฉาง จังหวัดอุทัยธานี ตามหนังสือมอบอำนาจ
(ถ้ามี) ลงวันที่ ต่อไปนี้ในสัญญานี้เรียกว่า "ผู้รับทุน" อีกฝ่ายหนึ่ง ทั้งสองฝ่ายได้ตกลงทำสัญญาดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ผู้ให้ทุนตกลงให้ทุนโครงการบริการวิชาการแก่สังคม ให้แก่ผู้รับทุน ตามระเบียบ ประกาศมหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช งบประมาณเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย จำนวน 7,900 บาท (เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน) เพื่อดำเนิน
โครงการบริการวิชาการแก่สังคม งบประมาณเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 โดยมี
ระยะเวลาดำเนินการของโครงการ 3 เดือน นับตั้งแต่วันที่2... กรกฎาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568
ตามรายละเอียดต่อท้ายสัญญานี้ และให้ถือรายละเอียดต่อท้ายสัญญานี้เป็นส่วนหนึ่งของสัญญานี้ด้วย

ข้อ 2 ผู้รับทุนยินยอมปฏิบัติตามข้อบังคับ ระเบียบ มติ คำสั่ง หลักเกณฑ์ หรือแนวปฏิบัติใด ๆ ของผู้ให้ทุน
ซึ่งมีอยู่ ณ วันทำสัญญานี้ และที่จะมีขึ้นในอนาคต โดยให้ถือว่าข้อบังคับ ระเบียบ มติ คำสั่ง หลักเกณฑ์ หรือแนวปฏิบัติ
ดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของข้อตกลงทำสัญญานี้

ข้อ 3 ผู้รับทุนจะดำเนินโครงการตามระยะเวลาที่ได้รับอนุมัติจากผู้ให้ทุน และผู้ให้ทุนสงวนสิทธิที่จะเปลี่ยนแปลง
ได้ตามที่เห็นสมควร

ข้อ 4 ผู้รับทุนจะต้องส่งรายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ของโครงการเสนอต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องตาม
ระยะเวลาที่กำหนดต่อท้ายสัญญานี้ หรือภายในระยะเวลาที่ผู้ให้ทุนกำหนด

ข้อ 5 ในกรณีที่ผู้รับทุนประพฤติผิดสัญญาข้อ 1 หรือข้อ 2 หรือข้อ 3 หรือกรณีที่ผู้ให้ทุนพิจารณาเห็นว่ามีความ
จำเป็นในทางราชการที่จะให้ผู้รับทุนยกเลิกโครงการ ผู้รับทุนจะต้องยุติโครงการทันที

-2-

ความเสียหายใดๆ อันเนื่องมาจากการที่ผู้รับทุนไม่ปฏิบัติตามวรรคก่อน ผู้รับทุนยินยอมรับผิดชอบใช้เงินคืนภายในระยะเวลาที่ผู้ให้ทุนกำหนด เว้นแต่กรณีเกิดจากฝ่ายผู้ให้ทุน

ข้อ 6 ในกรณีที่ผู้รับทุนต้องขอใช้เงินคืนให้แก่ผู้ให้ทุน แต่มิได้ขอใช้เงินภายในระยะเวลาที่ผู้ให้ทุนกำหนด ผู้รับทุนยินยอมให้ผู้ให้ทุนหักเงินเดือนหรือเงินได้อื่น ๆ ที่ได้รับจากทางราชการ เพื่อขอใช้เงินคืนให้แก่ผู้รับทุนตามจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ให้ทุนหรือตามจำนวนเงินที่ผู้ให้ทุนกำหนด

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้น 2 ฉบับ คู่สัญญาทั้ง 2 ฝ่ายได้อ่าน และเข้าใจข้อความในสัญญาโดยตลอดแล้วเห็นว่าถูกต้องตรงตามความประสงค์ทุกประการ

จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐาน ผู้ให้ทุนถือไว้ 1 ฉบับโดยเก็บไว้ที่กองคลัง และผู้รับทุนถือไว้ 1 ฉบับ

(ลงนาม)  ผู้ให้ทุน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมพัทธ์ สมิตานนท์)

กรรมการสภามหาวิทยาลัย

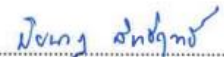
รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

(ลงนาม)  ผู้รับทุน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี)

(ลงนาม)  พยาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญสินี เล่าสั้ม)

(ลงนาม)  พยาน

(อาจารย์ปียนา สุทธิฤทธิ)

กิจกรรมฝึกคิด ฝึกคลิกสมอง

วันที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30–12.00 น.

สถานที่จัดกิจกรรม ห้องประชุมชั้น 4 ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ เทศบาลนครเมืองนนทบุรี

08.30–09.00 น. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมและจัดกลุ่มย่อย

09.00–10.00 น.

- ☐ ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมและจัดกลุ่มย่อย
 - o แจกอุปกรณ์ / ป้ายชื่อ / ใบฝึกกิจกรรม
 - o แบ่งกลุ่ม 15 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
- ☐ กิจกรรมให้ความรู้: “ฝึกสมอง...มีดีอย่างไร”
 - o บรรยายโดยวิทยากร พร้อมกิจกรรม “คุณเคยลืมหรือไม่” แบบ Yes/No
 - o สรุปความสำคัญของการฝึกสมรรถภาพการรู้คิดในผู้สูงอายุ
 - o กิจกรรม warm-up
 - o เกมโยคะนิ้ว + เกมจับคู่ความจำจากคำ 3 คำ
 - o เตรียมความพร้อมทั้งด้านร่างกายและการรับรู้

(ฝึกปฏิบัติโดย ผศ.ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี ผศ.ดร.ธัญสินี เส้าสั้ม และอาจารย์ ปิยนาง สิริฤทธิ์)

10.00–12.00 น.

- ☐ ฝึกซ้อมมินิเกมทั้ง 3 แบบ (หมุนเวียนกลุ่ม/ตามฐานหรือใช้ในเครื่องเดียวกัน)
 1. เกมจับคู่ความจำ (Memory Match)
 2. เกมไซมอน (Simon Game)
 3. เกมค้นหากฎลับ (Rule Discovery)
- ☐ ใช้โหมดฝึกซ้อมในเกม พร้อมมีเจ้าหน้าที่แนะนำ
- ☐ แข่งขันเกม Snake & Ladder (เกมหลัก)
 - o กลุ่มละ 2–4 คน เล่นพร้อมกัน 2 รอบ
 - o ระบบจะสุ่มเจอมินิเกม และบันทึกคะแนนอัตโนมัติ
 - o มอบรางวัล ของที่ระลึกสำหรับทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 ทีม
- ☐ สะท้อนผลจากการเข้าร่วมกิจกรรม และพิธีปิด
 - o เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโครงการแชร์ประสบการณ์ และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เช่น “การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากเข้าร่วมโครงการ” และประเด็นอื่นๆระบบจะสุ่มเจอมินิเกม และบันทึกคะแนนอัตโนมัติ
 - o ส่งต่อกิจกรรมให้กับการเรียนรู้ให้กับเทศบาลนครนนทบุรี เพื่อนำไปใช้กับผู้สูงอายุที่สนใจ
 - o กล่าวปิดโครงการ

(ฝึกปฏิบัติโดย ผศ.ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี ผศ.ดร.ธัญสินี เส้าสั้ม และอาจารย์ ปิยนาง สิริฤทธิ์)

ประมาณค่าใช้จ่ายโครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกม

กระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี

ในวันที่ 19 สิงหาคม 2568

ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

ได้รับงบประมาณจำนวนทั้งสิ้น 7,900 บาท ตามสัญญาเลขที่ 39/2568

ทำเรื่อง ขอยืมเงินทดรองจ่ายเพื่อจัดทำโครงการฯ จำนวน 7,900 บาท มีรายละเอียดการเบิกจ่าย ดังนี้

- ค่าตอบแทน 4,300 บาท
- ค่าใช้สอย 1,800 บาท
- ค่าวัสดุ 2,000 บาท

รวมจำนวนเงินทั้งสิ้น 7,900 บาท (ถ้วนเสียทุกรายการ)

รายจ่าย / รายการ	จำนวนเงิน	หมายเหตุ
1. ค่าตอบแทน	3,600	ยืมเงินทดรองจ่าย
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรฝึกปฏิบัติ (300 บาท x 3 คน x 3 ชั่วโมง)	3,600	
2. ค่าใช้สอย	1,800	ยืมเงินทดรองจ่าย เนื่องจากจัดโครงการนอก มสธ.
2.1 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (30 บาท x 1 มื้อ x 60 คน x 1 วัน)	1,800	
3. ค่าวัสดุ	2,500	ยืมเงินทดรองจ่าย
3.1 ค่าพิมพ์ใบงาน แบบประเมิน และเอกสารโครงการ (ค่าสำเนาเอกสารประกอบการอบรม)	2,500	
รวมทั้งสิ้น	7,900	

หมายเหตุ : ผศ.ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี เป็นหัวหน้าโครงการ

แบบ รต.ปส. 4

แบบฟอร์มการเบิกจ่ายงบประมาณโครงการบริการวิชาการแก่สังคม งบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อโครงการ : ...โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี.....

ผู้รับผิดชอบโครงการ :ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี..... โทรศัพท์ / โทรสาร:7262..... e-Mail: Anusorn.Koe@Stou.ac.th

งบประมาณที่ได้รับจัดสรร รวมทั้งหมด7,900... บาท

งวดการเบิกจ่ายที่	กิจกรรมที่ต้องดำเนินการ	เงินสำรองเบิกจ่าย (บาท)	จำนวนเงินที่เบิกจ่ายจริงแล้ว (บาท)	จำนวนเงินที่เหลือทั้งหมดจากที่ได้รับจัดสรร (บาท)	แผนการดำเนินงาน / หลักฐานประกอบ	ผลการตรวจสอบ
1	โครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี	7,900	-	0	แผน : - วันที่อังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30 - 12.00 น. ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี	(....) อนุมัติการเบิกจ่ายงวดที่ 1 (....) ไม่อนุมัติการเบิกจ่าย เพราะ....

หมายเหตุ : กรณีที่มีการปรับลดและหรืองานที่ทำในงวดต่างจากเอกสารแนบท้ายในสัญญาให้ระบุไว้ในหมายเหตุด้วย ว่าขอปรับแก้ไข พร้อมระบุปัญหาโดยสังเขป

(ลงชื่อ)

(นายอริฏ ธารการอรณสิน)

ผู้ตรวจสอบข้อมูล

วันที่ 24 ก.ค. 2568

(ลงชื่อ)

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวิเศษกุล)

ผู้อำนวยการสำนักการศึกษาต่อเนื่อง

วันที่ 24 ก.ค. 2568



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการประเมินผล สำนักทะเบียนและวัดผล โทร 7261-3
 ที่ อว 0602.02(ศว)/ 580 วันที่ 15 กรกฎาคม 2568
 เรื่อง ขออนุมัติโครงการและอนุมัติค่าใช้จ่ายในโครงการบริการวิชาการแก่สังคม

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย

ตามที่สำนักทะเบียนและวัดผล ได้รับอนุมัติให้จัดโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี ในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี แล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินการจัดโครงการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ สำนักทะเบียนและวัดผล จึงขออนุมัติโครงการและอนุมัติค่าใช้จ่ายโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี จำนวนเงิน 7,900 บาท โดยมีค่าใช้จ่าย ดังนี้

- | | |
|---|---------------------|
| 1. ค่าตอบแทนวิทยากรฝึกปฏิบัติ รวม 3 ชั่วโมง
(ค่าตอบแทน 300 บาท x 3 คน x 3 ชั่วโมง) | จำนวนเงิน 3,600 บาท |
| 2. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม
(30 บาท x 1 มื้อ x 60 คน x 1 วัน) | จำนวนเงิน 1,800 บาท |
| 3. ค่าพิมพ์ใบงาน แบบประเมิน และเอกสารโครงการ
(คนละ 40 คน x 50 บาท) | จำนวนเงิน 2,500 บาท |

รวมเป็นเงิน 7,900 บาท (เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน) ถ้วนเสียทุกรายการ

ทั้งนี้ เบิกจ่ายตามระเบียบมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เรื่อง การเบิกจ่ายเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย (ฉบับที่ 10) พ.ศ.2545 และประกาศมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เรื่อง หลักเกณฑ์และอัตราการเบิกจ่ายเงินตอบแทนการปฏิบัติงานนอกเวลาราชการ พ.ศ.2555

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ จะขอบคุณยิ่ง

อนุมัติ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นวลปัทม์ ทวีวัฒน์)

รักษาการแทนรองอธิการบดี

ฝ่ายการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย

15 ก.ค. 2568

(อาจารย์ ดร.เดชศรีฐสินป์ เพี้ยชัย)

ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล



บันทึกข้อความ

ที่	๑๖๔
ที่	๒๓ ก.ค. ๒๕๖๘
ที่	๑.๕๒๖

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการประเมินผล สำนักทะเบียนและวัดผล โทร. ๗๒๖๑-๓

ที่ อว(ท)๐๖๐๒.๐๒(ศว)/ ๕๘๐ วันที่ ๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุมัติยืมเงินทดรองจ่ายโครงการบริการวิชาการแก่สังคม

เรียน ผู้อำนวยการกองคลัง (ผ่านผู้อำนวยการสำนักการศึกษาต่อเนื่อง)

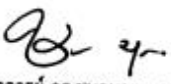
ตามที่มหาวิทยาลัยได้อนุมัติงบประมาณเงินอุดหนุนโครงการบริการวิชาการแก่สังคมประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘ โครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี สัญญาเลขที่ ๓๙/๒๕๖๘ จำนวนเงิน ๗,๙๐๐ บาท (เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน) โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี เป็นผู้รับผิดชอบโครงการ นั้น

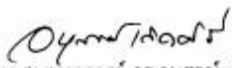
สำนักทะเบียนและวัดผล จึงขออนุมัติยืมเงินทดรองจ่ายงวดที่ ๑ เพื่อดำเนินงานตามโครงการโครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี ในวันที่ ๑๙ สิงหาคม พ.ศ.๒๕๖๘ ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี จำนวนเงิน ๗,๙๐๐ บาท (เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน) จากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ งบเงินรายได้อื่นโครงการบริการวิชาการแก่สังคม ผลผลิตการบริการเผยแพร่วิชาการแก่สังคม โดยมอบให้ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี เป็นผู้รับเงิน เลขบัญชี ๑๔๗-๐-๒๒๙๘๕-๔ ขอให้โอนเงินในวันที่ ๗ สิงหาคม ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
๑.งบประมาณที่ได้รับทั้งโครงการ	๗,๙๐๐ บาท
๒.รายจ่ายสะสม	- บาท
๓.รายจ่ายงวดที่ ๑	๗,๙๐๐ บาท
๓.๑ ค่าตอบแทน	๓,๖๐๐ บาท
๓.๒ ค่าใช้สอย	๑,๘๐๐ บาท
๓.๓ ค่าวัสดุ	๒,๕๐๐ บาท
๔. คงเหลือ (๑) - (๒+๓)	๐ บาท

พร้อมนี้ ได้แนบบแบบ ผด.บส.๑ , ผด.บส.๒ ,ผด.บส.๔ ,ใบมอบฉันทะ(ถ้ามี) ,เอกสารการจัดซื้อจัดจ้าง (ถ้ามี) และตารางการจัดกิจกรรม เพื่อประกอบการเบิกจ่ายงบประมาณดังกล่าวแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติด้วย จะขอบคุณยิ่ง


 (รองศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวัฒน์กุล)
 ผู้อำนวยการสำนักการศึกษาต่อเนื่อง


 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี)
 หัวหน้าโครงการบริการวิชาการแก่สังคม



บันทึกข้อความ

กองคลัง
รับที่ 15783
วันที่ 1 ส.ค. 2568
เวลา 10.10

ส่วนราชการ.....สำนักงานเลขาธิการ.....สำนักทะเบียนและวัดผล โทร.7203
 ที่.....อว.0602.02(01)/ 1A04.....วันที่.....1 ส.ค. 2568
 เรื่อง.....ขออนุมัติยืมเงินทดรองจ่ายโครงการบริการวิชาการแก่สังคม.....

เรียน ผู้อำนวยการกองคลัง

ตามบันทึกที่ อว(พ)0602.02(ศว)/580 ลงวันที่ 22 กรกฎาคม 2568 สำนักทะเบียนและวัดผลได้รับอนุมัติให้ยืมเงินทดรองจ่ายโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี ในวันที่ 19 สิงหาคม 2568 จำนวนเงิน 7,900.00 บาท (เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน) รายละเอียดตามเอกสารดังแนบ

ในการนี้ สำนักทะเบียนและวัดผล ขอยืมเงินจำนวนดังกล่าวตามระเบียบมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เรื่อง การเบิกจ่ายเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย(ฉบับที่ 10) พ.ศ. 2545 และประกาศมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เรื่อง หลักเกณฑ์และอัตราการเบิกจ่ายเงินตอบแทนการปฏิบัติงานนอกเวลาราชการ พ.ศ.2555 จากกิจกรรม ข 1.2.1(0) ผลผลิตการบริการเผยแพร่วิชาการแก่สังคม กิจกรรมหลัก ข1.2.1(0)-1/15021 บริการทางวิชาการแก่สังคม อนุมัติให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี เป็นผู้ยืมเงิน พร้อมนี้ได้แนบสัญญายืมเงินมาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป จะขอบคุณยิ่ง

Dr. Anon

(อาจารย์ ดร.เดชรัฐสินป์ เพี้ยชัย)
 ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล

1 ส.ค. 2568

ขอ ผู้อำนวยการกองคลัง

1. เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติให้ยืมเงิน

จำนวนเงิน 4900 บาท จากเงินรายได้

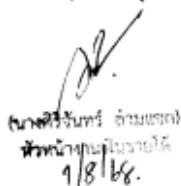
ของวิทยาลัย

2. โปรดลงนามใน KTBCorporate Online (STOU)

3. โปรดลงนามในใบสัญญาการยืมเงิน



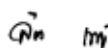
นางสาวจิริรัตน์ สุนานวินกร



(นางสาวจิริรัตน์ สุนานวินกร)
หัวหน้างานเงินรายได้
1/8/68.

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายการเงินและคลัง

เพื่อโปรดลงนามในระบบ KTBCorporate Online (STOU)



(นางสดดา ทัพประบู)

ผู้อำนวยการกองคลัง

อนุมัติและลงนาม

KTBCorporate Online (STOU)



(รองศาสตราจารย์ ดร.สatharajorn ธีระธีวชัย)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการเงินและคลัง
วิทยาลัยการเกษตรและเทคโนโลยีสุพรรณบุรี

0 1 ส.ค. 2568

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช		เลขที่ขอยืมเงิน : 2018R68100022	
สัญญาการยืมเงิน		เลขที่สัญญา : 21169132224	
ยื่นต่อ : ผู้อำนวยการกองคลัง		วันที่ครบกำหนด : 6/9/68	
ข้าพเจ้า : 6000091 อาจารย์ ดร. อนุสรณ์ เกิดศรี	ตำแหน่ง : อาจารย์		
สังกัด : สำนักทะเบียนและวัดผล	จังหวัด : นนทบุรี		

มีความประสงค์จะขอยืมเงินจาก กองคลัง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
เพื่อเป็นค่าใช้จ่าย ขออนุมัติยืมเงินทดรองจ่ายโครงการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการวัดผลของผู้เรียน

ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เลขที่ใบจอง	ปีงบประมาณ	หน่วยงานควบคุม	กิจกรรม	กิจกรรมหลัก	รายการ	จำนวนเงินที่ขอยืม
2012FRW68100091	2568	สำนักการศึกษาต่อเนื่อง/สำนักทะเบียนและวัดผล	ข1.2.1(0)-1/15021 บริการทางวิชาการแก่สังคม	ข1.2.1(0)-1/15021 บริการทางวิชาการแก่สังคม	ค่าใช้จ่ายสำหรับรายชื่อน	7,900.00
(ตัวอักษร) = เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน =						รวมเงิน(บาท) 7,900.00

ข้าพเจ้าสัญญาว่าจะปฏิบัติตามระเบียบของทางราชการทุกประการ และจะนำใบสำคัญยืมที่ถูกต้อง พร้อมทั้งเงินเหลือจ่าย (ถ้ามี) ส่งภายในกำหนดไว้ในระเบียบการเบิกจ่ายเงินจากคลัง คือ ภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ได้รับเงิน นี้ ถ้าข้าพเจ้าไม่ส่งตามกำหนด ข้าพเจ้ายินยอมให้ปรับในอัตรา 0.00 และหักเงินเดือน ค่าจ้าง เบี้ยหวัด ปานานู หรือเงินอื่นใดที่ข้าพเจ้าพึงได้รับจากทางราชการ ชดเชยจำนวนเงินที่ยืมไปจนครบถ้วนได้ทันที

ลายมือชื่อ..... *อนุสรณ์* ผู้ยืม วันที่ 22.09.68

เสนอ รองอธิการบดี

ได้ตรวจสอบแล้ว เห็นสมควรอนุมัติให้ยืมตามใบยืมฉบับนี้ได้ จำนวน 7,900.00 บาท

(.....) = เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน =

ลงชื่อ..... *นางสาวสุวิวิธน์ สุธนโณ* วันที่ - 1 ส.ค. 2568

นางสาวสุวิวิธน์ สุธนโณ ค่านุมัติ

อนุมัติให้ยืมตามเงื่อนไขข้างต้นได้ เป็นเงิน 7,900.00 บาท

(.....) = เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน =

ลงชื่อผู้อนุมัติ..... *นางสาวสุวิวิธน์ สุธนโณ* วันที่

หัวหน้างานการเงินได้ ใบรับเงิน

ได้รับเงินยืมจำนวน 7,900.00 บาท (.....) = เจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน =

ไปเป็นการถูกต้อง ชำระเงินผ่านระบบ

ลงชื่อ KTB Corporate Online (STOU) ผู้รับเงิน วันที่ - 7 ส.ค. 2568

บัตร.....
สังกัด.....
โทร.....

เลขที่ขอยืมเงิน : 2018R68100022
เลขที่ใบจองงบประมาณ : 2012FRW68100091

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ใบขอจองงบประมาณ

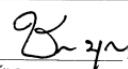
เลขที่ใบจอง/เพิ่มเติม : 2012FRW68100091
วันที่ใบจอง/เพิ่มเติม : 24/07/2568
อ้างอิงเลขที่ใบจอง :

เรื่อง : ขออนุมัติเงินอุดหนุนโครงการเพื่อส่ง หน่วยงานที่ใช้งบประมาณ : 201000 สำนักทะเบียนและวัดผล
เสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ

ประเภทเรื่องย่อย : เบิกใบสำคัญรายจ่ายอื่น ผู้ทำรายการขอจอง : นางสาวบุษกร ศุภขันธ์ อ้างอิงวันที่ใบจอง :
ผู้ใช้งบ/ลูกหนี้ : นายอนุสรณ์ นาคศิริ

ปีงบประมาณ	หน่วยงานควบคุมการใช้งบ	กองทุน	แหล่งเงิน	ผลผลิต	กิจกรรม/โครงการ	กิจกรรมหลัก	หมวดรายจ่าย	จำนวนเงินขอจอง
2568	207 สำนักการศึกษาต่อเนื่อง	150-2101 กองทุนบริการวิชาการ รวมแก่งัด - เงินรายได้	2100 เงินรายได้	II การบริการวิชาการ แก่สังคม	ข1.2.1(0) ผลผลิตการบริการ เผยแพร่วิชาการแก่ สังคม	ข1.2.1(0)-1/15021 บริการทางวิชาการแก่ สังคม	550348 ค่าใช้จ่ายสำหรับ รายจ่ายอื่น	7,900.00
รวม								7,900.00

()
ผู้ตรวจสอบงบประมาณ
(24/07/2568)

()
ผู้รับผิดชอบงบประมาณ
(24/07/2568)
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวิวัฒนะกุล)
ผู้อำนวยการสำนักการศึกษาต่อเนื่อง



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการประเมินผล สำนักทะเบียนและวัดผล โทร 7261-3

ที่ อว 0602.02(ศว)/149

วันที่ 13 สิงหาคม 2568

เรื่อง ขออนุมัติให้บุคลากรเดินทางไปปฏิบัติราชการ

เรียน อธิการบดี

ด้วยสำนักทะเบียนและวัดผลได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำสำนักการศึกษาต่อเนื่องในการประชุมครั้งที่ 3/2568 เมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2568 ให้ดำเนินการจัดทำโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณี จังหวัดนนทบุรี ซึ่งมีกำหนดการจัดโครงการในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี นั้น

เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สำนักทะเบียนและวัดผล จึงขออนุมัติให้บุคลากรเดินทางไปปฏิบัติราชการในโครงการดังกล่าว ในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30 – 12.00 น. ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี จำนวน 4 ราย ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญสินี เส้าส้ม
3. อาจารย์ปิยนฎ สีทธิฤทธิ์
4. นางสาวศรัณย์ภัทร์ สุตวิไล

ทั้งนี้ การเดินทางไปราชการภายในประเทศเป็นอำนาจอนุมัติของอธิการบดี ตามระเบียบกระทรวงการคลัง ว่าด้วยการการเบิกจ่ายในการเดินทางไปราชการ พ.ศ.2550 (แก้ไขเพิ่มเติมถึงฉบับที่ 2 พ.ศ.2554) ข้อ 5 วรรคหนึ่ง ประกอบกับระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการอนุมัติให้เดินทางไปปฏิบัติราชการและการจัดประชุมของทางราชการ พ.ศ.2524 ข้อที่ 11 (4)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ จะขอบคุณยิ่ง

ขอนุมัติ

ทวฉฉฉ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมพัทธ์ สมิตานนท์)

กรรมการสภามหาวิทยาลัย

วิชาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

13 ส.ค. 2568

โท.พัน

(อาจารย์ ดร.เดชรัฐสินธ์ เพี้ยชัย)

ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล

รชชชช

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีรวม)

วิชาการแทนรองอธิการบดี

สภามหาวิทยาลัย สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย

13 ส.ค. 2568



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการประเมินผล สำนักทะเบียนและวัดผล โทร 7261-3
 ที่ อว 0602.02(ศว)/ ๒39 วันที่ 5 สิงหาคม 2568
 เรื่อง ขออนุมัติแต่งตั้งวิทยากรบรรยายและวิทยากรฝึกปฏิบัติ

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย

ด้วยสำนักทะเบียนและวัดผลได้รับอนุมัติให้ดำเนินการจัดทำโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณี จังหวัดนนทบุรี ในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี นั้น

เพื่อให้การดำเนินงานตามโครงการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สำนักทะเบียนและวัดผล จึงขออนุมัติแต่งตั้งวิทยากรบรรยายและวิทยากรฝึกปฏิบัติ จำนวน 5 ราย ดังนี้

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.นลินี ณ นคร | วิทยากรบรรยายและวิทยากรฝึกปฏิบัติ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี | วิทยากรบรรยายและวิทยากรฝึกปฏิบัติ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญสินี เล่าลัม | วิทยากรบรรยายและวิทยากรฝึกปฏิบัติ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติวัฒน์ สุวดีพิพงศ์ | วิทยากรบรรยายและวิทยากรฝึกปฏิบัติ |
| 5. อาจารย์ปิยนฎา สิทธิฤทธิ์ | วิทยากรบรรยายและวิทยากรฝึกปฏิบัติ |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ จะขอบคุณยิ่ง

(อาจารย์ ดร.เดชศรีฐสินป์ เพี้ยซ้าย)

ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล

อนุมัติ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีรวม)

วิชาการแทนรองอธิการบดี

ฝ่ายการศึกษา สนับสนุนการเรียนรู้ และวิจัย

05 ส.ค. 2568



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการประเมินผล สำนักทะเบียนและวัดผล โทร.7261-3
 ที่ อว 0602.02(ศว)/ว ๖๖๐ วันที่ 19 สิงหาคม 2568
 เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี

ด้วยสำนักทะเบียนและวัดผล ได้กำหนดจัดโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี ในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี นั้น

สำนักทะเบียนและวัดผล จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการเป็นวิทยากรฝึกปฏิบัติ ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(อาจารย์ ดร.เดชรัฐสินป์ เพี้ยชัย)

ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล

แบบตอบรับเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติ

โครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของ

ผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี

ในวันที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30-16.30 น.

ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

ชื่อ-นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี อาจารย์ประจำสำนักทะเบียนและวัดผล

โทรศัพท์ 02-5047261-3

การตอบรับ

- ☒ ยินดีเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติได้
- ☐ ไม่สามารถเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติได้ เนื่องจาก.....

ลงนาม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี)



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการประเมินผล สำนักทะเบียนและวัดผล โทร.7261-3
 ที่ อว 0602.02(ศว)/ว ๗๐ วันที่ 19 สิงหาคม 2568
 เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญสินี เลาห์สัน

ด้วยสำนักทะเบียนและวัดผล ได้กำหนดจัดโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี ในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี นั้น

สำนักทะเบียนและวัดผล จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการเป็นวิทยากรฝึกปฏิบัติ ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(อาจารย์ ดร.เดชรัฐสินปิ เพี้ยชัย)

ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล

แบบตอบรับเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติ

โครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของ
 ผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี
 ในวันที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30-16.30 น.
 ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

ชื่อ-นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญสินี เลาห์สัน อาจารย์ประจำสำนักทะเบียนและวัดผล

โทรศัพท์ 02-5047261-3

การตอบรับ

- ☒ ยินดีเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติได้
☐ ไม่สามารถเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติได้ เนื่องจาก.....

ลงนาม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญสินี เลาห์สัน)



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการประเมินผล สำนักทะเบียนและวัดผล โทร.7261-3

ที่ อว 0602.02(ศว)/ว ๖๖0

วันที่ 18

สิงหาคม 2568

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน อาจารย์ปิยนาง สิริฤทธิ์

ด้วยสำนักทะเบียนและวัดผล ได้กำหนดจัดโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี ในวันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี นั้น

สำนักทะเบียนและวัดผล จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการเป็นวิทยากรฝึกปฏิบัติ ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(อาจารย์ ดร.เดชรัฐสินปี เพี้ยชัย)

ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล

แบบตอบรับเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติ

โครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของ

ผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี

ในวันที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30-16.30 น.

ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

ชื่อ-นามสกุล อาจารย์ปิยนาง สิริฤทธิ์ อาจารย์ประจำสำนักทะเบียนและวัดผล

โทรศัพท์ 02-5047261-3

การตอบรับ

☒ ยินดีเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติได้

☐ ไม่สามารถเป็นวิทยากร/วิทยากรฝึกปฏิบัติได้ เนื่องจาก.....

ลงนาม

(อาจารย์ปิยนาง สิริฤทธิ์)

ที่ อว0602.02(ทว)/ว ๒๒5



สำนักทะเบียนและวัดผล
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

18 สิงหาคม 2568

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมโครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกม
กระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี

เรียน ผู้เข้าร่วมอบรม

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. กำหนดการโครงการ

ด้วยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กำหนดจัดโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการ
บริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี
ซึ่งมีกำหนดการจัดอบรมในอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30 – 12.00 น. ณ ห้องประชุม
เทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี โดยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุ
โดยเฉพาะด้านความจำ ความใส่ใจ และการคิดเชิงเหตุผล ผ่านกิจกรรมเกมดิจิทัล (2) เพื่อพัฒนาทักษะ
การเรียนรู้ดิจิทัลของผู้สูงอายุ ให้สามารถใช้แอปพลิเคชันบนมือถือได้อย่างมั่นใจและปลอดภัย
(3) เพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความรู้สึกร่วมในชุมชน ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการเล่นร่วมกัน
(4) เพื่อส่งเสริมบทบาทและภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ในฐานะสถาบันที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต
และการพัฒนาชุมชนผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางปัญญาของผู้สูงอายุอย่างเป็นรูปธรรม
ดังกำหนดการที่ แนบมาพร้อมนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช มีความยินดีขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมอบรมตามวัน เวลาและ
สถานที่ดังกล่าวข้างต้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.เตชศรีสินป์ เพี้ยชัย)

ผู้อำนวยการสำนักทะเบียนและวัดผล

สำนักทะเบียนและวัดผล

โทร. 0-2504-7261-3

โทรสาร. 0-2982-9607

ภาคผนวก ค

เนื้อหาหรือเอกสารประกอบการบรรยาย

แบบสำรวจความจำ

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

1 1.หาของใช้ในบ้านไม่พบ *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

2 2.จำสถานที่ที่เคยไปบ่อย ๆ ไม่ได้ *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

3. ต้องกลับไปทบทวนงานที่แม้จะตั้งใจทำซ้ำถึง 2 ครั้ง *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

4. สิ่งของที่ตั้งใจจะนำไปด้วย *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

5 5.ลืมเรื่องที่ได้ฟังหรือเพิ่งอ่านมา เมื่อ 2-3 วันก่อน *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

6 6.ลืมเรื่องที่ได้คุย หรือญาติ หรือบุคคลคุ้นเคย *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

7 7.ไม่สามารถเก็บรายละเอียดเรื่องราวของหนังสือที่อ่าน *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

8 8.ลืมเหตุการณ์สำคัญที่ตนเคยทำในช่วงเวลาที่ผ่านมา *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

9. สิ่งที่ไม่ดี เช่น วันเกิด ที่อยู่ *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

10. ลิสรายละเอียดของเรื่องที่ได้รับฟังมา *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

11 11.ลืมที่ที่เคยวางสิ่งของนั้นเป็นประจำ *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน' ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

12 12.มักหลงทิศ หรือหลงทาง ในสถานที่ที่เคยไปบ่อย ๆ *



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4

นาน' ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

- 13 บ่อยครั้งไหมที่ลืมว่าทำอะไรไปแล้ว เช่น ลืมว่าใส่น้ำตาลในกาแฟหรือยัง



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4
 นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

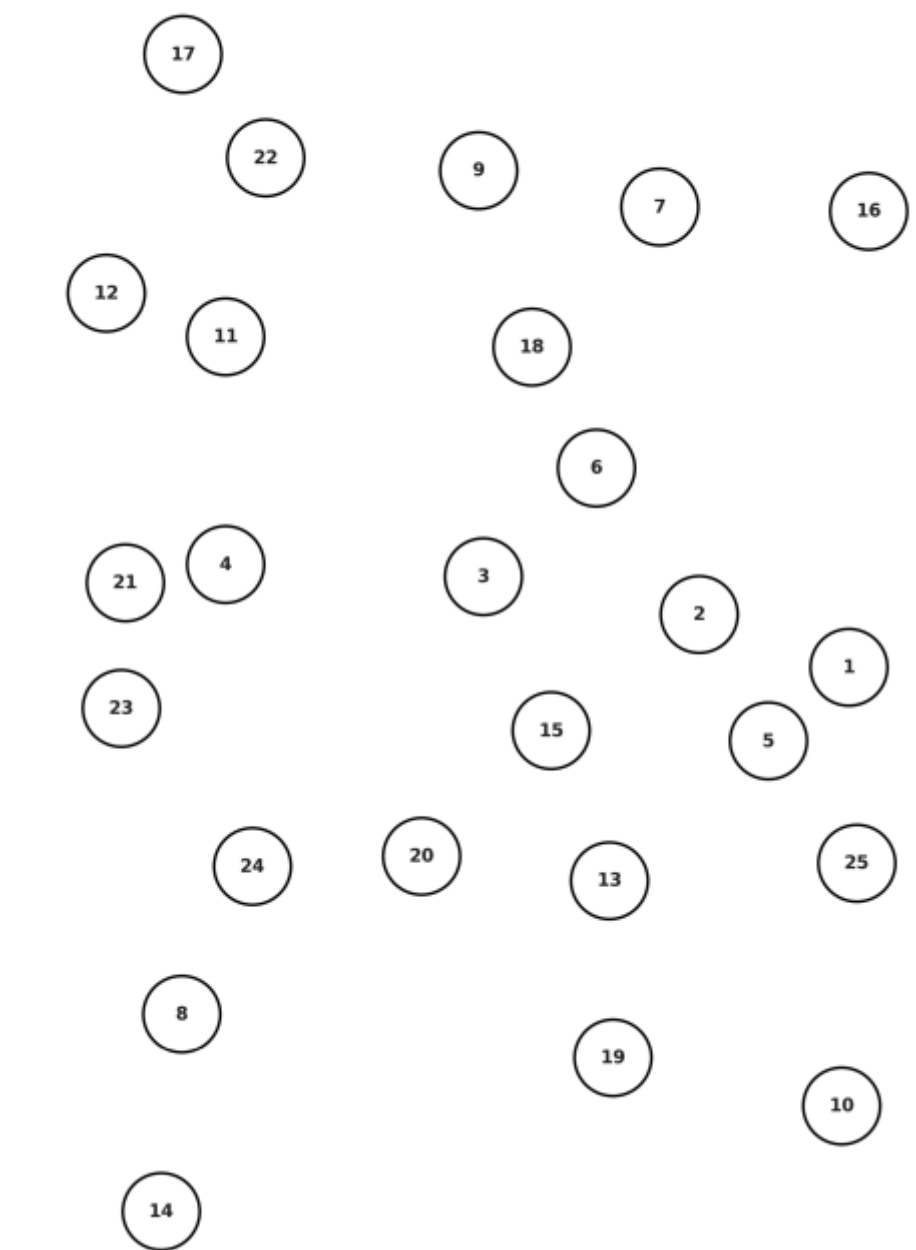
- 14 เล่าเรื่องเดิมซ้ำ แม้เมื่อสักครู่นี้เล่าไปแล้ว *



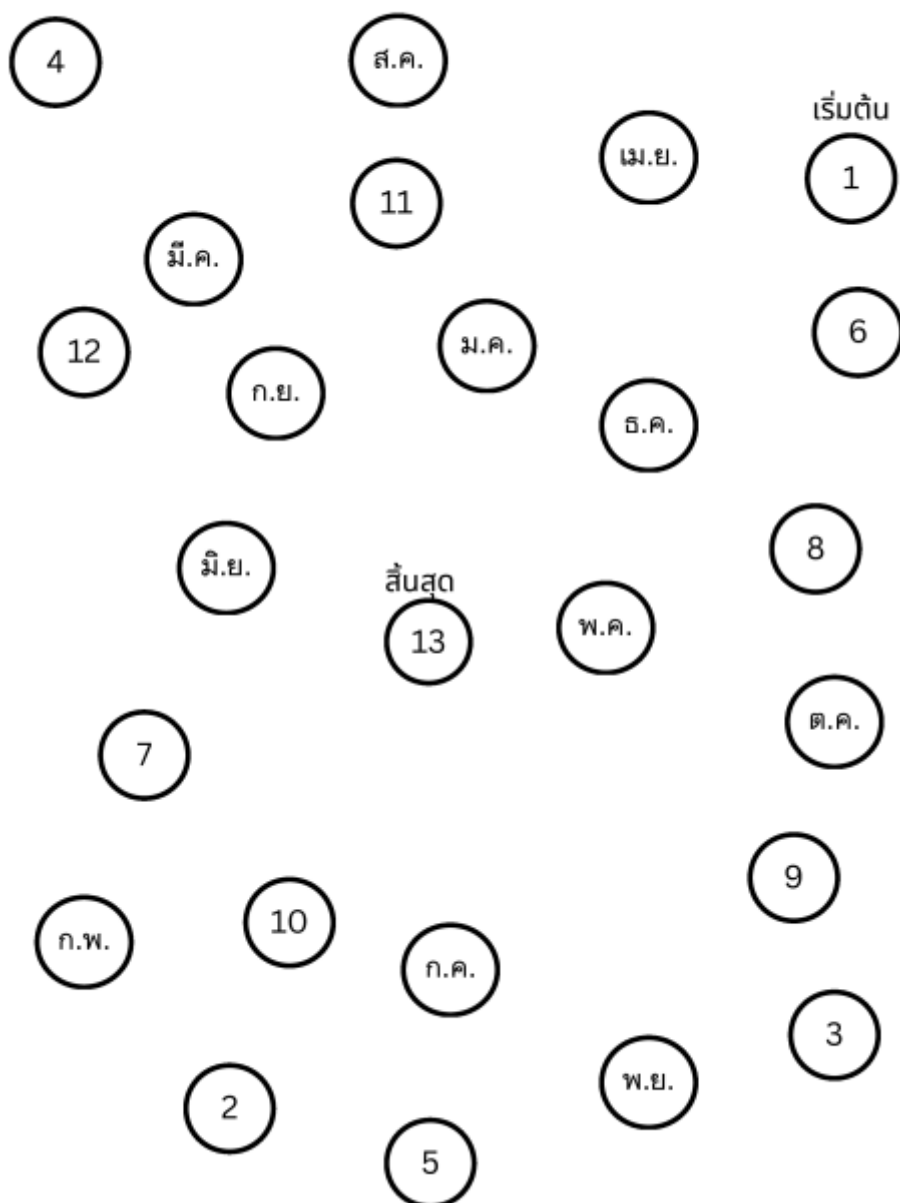
ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4
 นาน ☐ ☐ ☐ ☐ เกือบทุกวัน

เกมต่อเส้นฝึกสมอง ชุด A
ID..... เวลา.....วินาที



เกมต่อเส้นฝึกสมอง ชุด B
ID..... เวลา.....วินาที



Bingo Caller's Card

Use your Bingo Caller's Card to call the bingo and keep track of which numbers you have already called.

Print two copies of the caller's card. Cut one copy up, fold the squares in half, and put them in a hat. To call the bingo, pull a square out of the hat, unfold it and read it out.

When you have called a word/number, tick it off on the second copy of the caller's card. You can use the second copy of the caller's card to check if a player has a winning card during a game.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25			

Bingo Card ID 001

1-25 BINGO				
19	3	13	6	16
11	17	20	15	5
21	7	FREE SPACE	23	2
24	9	1	12	25
10	8	4	18	14

myfreebingocards.com

Bingo Card ID 002

1-25 BINGO				
20	14	17	19	9
11	7	18	21	6
24	10	FREE SPACE	4	2
12	5	3	23	1
13	16	8	22	15

myfreebingocards.com

Bingo Card ID 003

1-25 BINGO				
18	15	20	10	12
22	6	25	3	23
7	14	FREE SPACE	19	2
17	8	21	1	9
24	16	13	11	5

myfreebingocards.com

Bingo Card ID 004

1-25 BINGO

23	13	21	5	14
2	15	16	24	20
19	18	FREE SPACE	25	7
4	10	9	6	22
11	17	3	12	1

myfreebingocards.com

Bingo Card ID 005

1-25 BINGO

13	5	23	7	1
9	20	17	2	22
25	3	FREE SPACE	24	11
12	6	4	15	10
19	8	21	18	14

myfreebingocards.com

Bingo Card ID 006



Bingo Card ID 007



Bingo Card ID 008



Bingo Card ID 009



ภาคผนวก ง

ภาพกิจกรรมการดำเนินงานโครงการฯ มีลำดับ ภาพที่...

ภาพกิจกรรม



ภาคผนวก จ

ตัวอย่างแบบประเมินโครงการฯ (แบบสอบถาม)

**แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการ
บริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล :
กรณีจังหวัดนนทบุรี**

คำชี้แจง: แบบประเมินจัดทำขึ้นเพื่อสะท้อนความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โปรดทำเครื่องหมาย

☐ ในระดับความคิดเห็นที่ตรงกับท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

เพศ: ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่นๆ อายุ: ปี

การศึกษา: ☐ ไม่ได้เรียนหนังสือ ☐ ประถม

☐ มัธยม ☐ อุดมศึกษา ☐ อื่นๆ

ประสบการณ์การใช้สมาร์ทโฟน: ☐ ไม่เคยใช้ ☐ ใช้บ้าง ☐ ใช้เป็นประจำ

ส่วนที่ 2: ความพึงพอใจต่อกิจกรรม

(ใช้มาตราส่วน 5 ระดับ: 5 = พึงพอใจมากที่สุด, 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด)

ประเด็นการประเมิน	5	4	3	2	1
1. ความสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรม	☐	☐	☐	☐	☐
2. ความเข้าใจง่ายของการอบรมการใช้แอป	☐	☐	☐	☐	☐
3. ความมั่นใจในการใช้งานแอปหลังอบรม	☐	☐	☐	☐	☐
4. การพัฒนาความจำ ความใส่ใจ และการคิดเชิงเหตุผล	☐	☐	☐	☐	☐
5. ความสนุก เพลิดเพลินในการเล่นเกม	☐	☐	☐	☐	☐
6. การได้มีปฏิสัมพันธ์/ทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน	☐	☐	☐	☐	☐
7. ความรู้สึกที่ตนเองเข้าถึงเทคโนโลยีได้	☐	☐	☐	☐	☐
8. กิจกรรมมีประโยชน์ต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิต	☐	☐	☐	☐	☐
9. ระยะเวลาและสถานที่จัดกิจกรรม	☐	☐	☐	☐	☐
10. ความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรม	☐	☐	☐	☐	☐

ส่วนที่ 3: ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ภาคผนวก ฉ

รายชื่อ / ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ของผู้เข้ารับบริการวิชาการโครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง
โครงการบริการวิชาการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณี
จังหวัดนนทบุรี

รายชื่อผู้เข้ารับการอบรม “โครงการบริการวิชาการแก่สังคม เรื่อง โครงการบริการวิชาการเพื่อ
ส่งเสริมสมรรถภาพการรู้คิดของผู้สูงอายุด้วยเกมกระดานดิจิทัล: กรณีจังหวัดนนทบุรี”

วันอังคารที่ 19 สิงหาคม 2568

เวลา 09.00 – 12.00 น. ณ ห้องประชุมเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

หน้า 1 (1-20) /

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล
1	นางดาวรุ่ง สุกิจชาญยุทธ
2	นางปราณี ฉัตรไพศาลสุข
3	ณัฐชา รังสีเสนีย์พินิจ
4	นางสาววรรณุช รุ่งจิรธนานนท์
5	นางสาวอิติรัตน์ สุวรรณปราโมทย์
6	นางนาฏยา วิงวอน
7	นางภัทรวดี กสิพัฒน์วุฒิ
8	นายจิตรกร สุกิจชาญยุทธ
9	นายอภิมุข หงษ์ศิริรัตน์
10	ณัฐพร อัจฉริยวิฑิต
11	นายพนัส ศิริอาภรณ์ธรรม
12	ณัฏฐ์ ศรีสวัสดิ์
13	นางพรศิริ ธรรมจำรัส
14	ชุติมา สกฤตศรีชัย
15	สุชาดา วิจารณ์สุนทร
16	นายมานพ เลิศมหวงศ์
17	นางสาวเพลินใจ แด่เกษม
18	นางสาวสุวินา โชติช่วง
19	นางยุวดี สีลาศ
20	นางอรทัย เทพขจร
21	นางกมลลักษณ์ ทองมา
22	นางดารณี เบญจวรรณ
23	นางอรุณี จิโรโสภณ
24	นายวินัย คณิตกุล
25	นางสุธารัตน์ นาคสมวงศ์กุล
26	ไอลา ตีมานพ
27	นางพัศกรพิลาศ ขวัญมงคล
28	นางสุวรรณี อัดชู

หน้า 2 (21-40) /

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล
29	นางสาวกนกพัชร แห่นจินดารัตน์
30	นางอัญญณัฏฐ์ แสงสุวรรณ
31	นางสุวรรณี ตามทรัพย์เสริฐกุล
32	นางวิมลวรรณ วิทย์พิบูลย์
33	อารีรัตน์ กมลรัตน์
34	รวิวรรณ ครอบงำ
35	นางกฤษณา เกษโกวิท
36	นางอิชณีย์ บัวสด
37	นางวาริน ปรีชาเวชกุล
38	นางสาวเมธิณี คุปพิทยานันท์
39	นางสาวณัฐวรรณ คุปพิทยานันท์
40	นางสาวกนกพร ดุลยอนุกิจ
41	นางบุศรา ชนะรัตน์
42	นางประไพร์ เวณะนุช
43	นางทิพย์วรรณ อุตสาหะศิริ
44	นายบุญถม สกุนศรีชัย
45	นางสาวชนิศา กิจศิริ
46	นางดวงดาว จันทร์หอม
47	นางเพชรรัตน์ ทำสวน
48	นางเดือนเพ็ญ สิมปกาญจน์เวช
49	นางสาวหัตถพันธ์ วานิดเลิศพิบูลย์
50	นางเยาวลักษณ์ ดันจันทรวงศ์
51	นางสมถวิล นพมีชัย (สุขสวัสดิ์)
52	ชุติมา สมบูรณ์
53	นางสาวจิตมา จันทร์เที่ยง
54	นางวิสุทธิศรี สุขชัย
55	สายน้ำผึ้ง นาคากาวา
56	นางสาวนันทิยา ยุทธะนันทร
57	นางสาวจันทิพย์
58	นางสาร์ตน์ นาคสมวงศ์กุล
59	นางอัญญรัตน์ กฤตธีจิราศิริ
60	นางนภัสวรรณ ตั้งธีระยา
61	นางสาวชฎา นาคทิพวรรณ

หน้า 3 (41-61) ✓

