21st CENTURY

แผนดำเนินโครงการพัฒนานักศึกษา

สู่การเรียนรู้ศตวรรษที่ 21

ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ

ปีงบประมาณ 2565

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์

QR CODE
รูปเล่มฉบับสมบูรณ์

คำนำ

แผนการดำเนินโครงการพัฒนานักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการและวิชาชีพ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 จัดทำขึ้นเพื่อให้เป็นไปตามแผนปฏิบัติการมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ที่กำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาทักษะที่จำเป็นประกอบด้วย 3 ทักษะ คือ ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะด้านสารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม กำหนดเกณฑ์การประเมินผลโครงการ ตามเกณฑ์ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะทางวิชาการ และวิชาชีพ

แผนการดำเนินโครงการแสดงข้อมูลรายละเอียดกิจกรรม ทักษะการพัฒนานักศึกษา เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ งบประมาณ ระยะเวลาการดำเนินการ หน่วยงานผู้รับผิดชอบ เกณฑ์การประเมินผล และการติดตามประเมินผล กิจกรรมที่บรรจุในแผนการดำเนินโครงการนี้ ได้ผ่านกระบวนการจัดทำแผนปฏิบัติการของหน่วยงาน เป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยผู้จัดทำได้นำแผนการดำเนินโครงการพัฒนานักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการและวิชาชีพ ระดับหน่วยงานจาก 11 หน่วยงาน นำมารวบรวมเป็นระดับมหาวิทยาลัย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินกิจกรรม ง่ายต่อการกำกับติดตาม และประเมินผลการดำเนินการ

ในนามผู้จัดทำ ต้องขอขอบพระคุณทุกหน่วยงานที่สนับสนุนข้อมูล ได้แก่ กองพัฒนานักศึกษา คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะวิทยาการจัดการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะสาธารณสุขศาสตร์ วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว และงานวิชาศึกษาทั่วไป ผู้จัดทำหวังว่าแผนการดำเนินโครงการนี้จะนำไปสู่การพัฒนานักศึกษา และบรรลุวัตถุประสงค์ของแผนปฏิบัติการมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ 1 บทนำ	
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์ของการจัดทำแผน	1
ความสำคัญของการจัดทำแผน	1
ขั้นตอนในการจัดทำแผน	1
ประโยชน์ของแผนการดำเนินงาน	2
ทักษะการพัฒนานักศึกษา	2
กิจกรรมสำหรับนักศึกษา	2
ผลสำรวจลักษณะกิจกรรมที่นักศึกษาต้องการ	3
ส่วนที่ 2 รายละเอียดงบประมาณ และกิจรรม	
จำนวนกิจกรรมและงบประมาณ	9
ส่วนที่ 3 แผนการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565	
แผนการดำเนินกิจกรรม	10
ส่วนที่ 4 เกณฑ์การประเมิน และการติดตามประเมินผล	
เกณฑ์การประเมินโครงการ	43
การติดตามประเมินผล	43

ส่วนที่ 1
บทนำ

หลักการและเหตุผล

โครงการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ เป็นโครงการที่ 1.5.1 ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 1 การผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้รอบรู้ มีมาตรฐานทางวิชาการและวิชาชีพ มีสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ วิศวกรทางสังคม ของแผนปฏิบัติการมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ที่กำหนดแนวทางการดำเนินงานโครงการด้วยการจัดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาทักษะที่จำเป็นได้แก่ ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะด้านสารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม รวมทั้งการพัฒนาทักษะ Soft Skill เช่น การสื่อสาร การเจรจาต่อรอง การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหา และจิตอาสา เป็นต้น โดยมีตัวชี้วัดระดับความสำเร็จให้นักศึกษาผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผน ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน,ประกวด,นำเสนอ ในระดับชาติ นานาชาติ เป็นเป้าหมายของการดำเนินงานโครงการ

แผนการดำเนินงานจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการจัดกิจกรรมให้เป็นไปอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

วัตถุประสงค์ของการจัดทำแผน

1. เพื่อกำหนดทิศทางการดำเนินกิจกรรม และเป็นกรอบในการพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะที่จำเป็นทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และทักษะวิชาชีพ
2. เพื่อแสดงรายละเอียดของกิจกรรมการพัฒนาทักษะของนักศึกษา ได้แก่ เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ งบประมาณระยะเวลาการดำเนินงาน และผู้รับผิดชอบ
3. เพื่อเป็นเครื่องมือในการกำกับติดตามผลการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินกิจกรรม

ความสำคัญของการจัดทำแผน

1. ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาเรียนรู้อย่างมีความสุข เพื่อให้นักศึกษาสำเร็จการศึกษาเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ
2. เสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 การเป็นผู้ประกอบการทางสังคม และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยด้วยกิจกรรม ตามเป้าหมายการพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืน
3. สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษา ศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบัน

ขั้นตอนในการจัดทำแผน

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
2. การจัดทำร่างแผนการดำเนินงานกิจกรรม
3. การดำเนินงานตามแผน
4. ประเมินผลการดำเนินงานกิจกรรม

ประโยชน์ของแผนการดำเนินงาน

1. เพื่อให้มหาวิทยาลัยรับทราบผู้รับผิดชอบกิจกรรมภายใต้โครงการ เพื่อง่ายต่อการบริหารโครงการ
2. เพื่อให้การกำกับและติดตามเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

ทักษะการพัฒนานักศึกษา

1. ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (ที่มาข้อมูล: www.okmd.or.th) ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ
    1.1 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ คิดสร้างสรรค์ ใส่ใจนวัตกรรม มีวิจารณญาณ แก้ปัญหาเป็น สื่อสารดี เต็มใจร่วมมือ
    1.2 ทักษะสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ได้แก่ อัพเดตทุกข้อมูลข่าวสาร รู้เท่าทันสื่อ รอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ฉลาดสื่อสาร
    1.3 ทักษะชีวิตและอาชีพ ได้แก่ มีความยืดหยุ่น รู้จักปรับตัว ริเริ่มสิ่งใหม่ ใส่ใจดูแลตัวเอง รู้จักเข้าสังคม เรียนรู้วัฒนธรรม มีความเป็นผู้นำ รับผิดชอบหน้าที่ พัฒนาอาชีพ หมั่นหาความรู้รอบด้าน
2. ทักษะวิชาการ ได้แก่ การจัดอบรมให้ความรู้ด้านต่าง ๆ
3. ทักษะวิชาชีพ ได้แก่ ทักษะหลักในวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการงานโดยตรงที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

กิจกรรมสำหรับนักศึกษา

ตารางที่ 1 ประเภทนักศึกษาและลักษณะกิจกรรม

<table>
<tr><th>ประเภทนักศึกษา</th><th colspan="2">กิจกรรม</th></tr>
<tr><td>ชั้นปีที่ 1</td><td>- สร้างความศรัทธาความรักที่มีต่อมหาวิทยาลัย
- การปรับตัวเพื่อการเรียนในระดับอุดมศึกษา
- การเรียนรู้จากคนต้นแบบ
- เสริมสร้างบุคลิกภาพ/มารยาททางสังคม</td><td rowspan="2">- เสริมสร้างความเป็นจิตอาสา และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งภายในและภายนอกสถาบัน
- จัดหาทุนสนับสนุนการเรียนและการเสริมสร้างรายได้ระหว่างเรียน
- พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม สื่อ
- ส่งเสริมความรู้ด้านวิชาการ, ด้านกฎหมาย
- พัฒนาความเป็นไทย ความภูมิใจในสถาบันชาติ</td></tr>
<tr><td>ชั้นปีที่ 2</td><td>- สร้างจิตสำนึกเสียสละเพื่อส่วนรวมและชุมชน
- สร้างความศรัทธาในระบอบประชาธิปไตย
- ส่งเสริมการแสวงหาความรู้ ความถนัดของตนเอง</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>ประเภทนักศึกษา</th><th colspan="2">กิจกรรม</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="5">- อนุรักษ์ และส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมไทย
- ทำนุบำรุงศาสนา
- การบริหารจัดการศิลปวัฒนธรรมที่นำไปต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์
- เรียนรู้ศาสตร์พระราชาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- การเรียนรู้สู่การปฏิบัติร่วมกับชุมชน
- ฝึกความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมการคิดผลิตภัณฑ์บนพื้นฐานการพึ่งพาตนเอง
- กีฬาและนันทนาการ
- การเสริมสร้างรายได้
- จัดหาเครือข่ายจากหน่วยงานภายนอก
- กิจกรรมร่วมกับเครือข่ายหน่วยงานภายนอก
- สนับสนุนการประกวด/แข่งขัน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- สนับสนุนการสร้างผลงาน และแสดงผลงานของนักศึกษา
- ยกย่องคนดี คนเก่ง</td></tr>
<tr><td>ชั้นปีที่ 3</td><td>- เสริมสร้างบุคลิกภาพ
- มีความเชื่อมั่น
- ส่งเสริมความรู้
- ลักษณะความเป็นผู้นำ
- กล้าคิด กล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์</td></tr>
<tr><td>ชั้นปีที่ 4-5</td><td>- การเสริมสร้างความเป็นมืออาชีพ
- ฝึกปฏิบัติอย่างมืออาชีพ
- พัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ
- พัฒนาบุคลิกภาพและภาวะผู้นำเพื่อนำไปไปใช้ในชีวิตการทำงาน
- เตรียมความพร้อมสู่วิชาชีพหรือการศึกษาต่อ</td></tr>
<tr><td>ผู้นำนักศึกษา (องค์การ/สภา/ประธานคณะ/ประธานชมรม)</td><td>- พัฒนาความเป็นผู้นำ
- พัฒนาบุคลิกภาพ
- ส่งเสริมความรู้ วิชาการ</td></tr>
<tr><td>ศิษย์เก่า</td><td>- สร้างความผูกพันระหว่างศิษย์เก่ากับสถาบัน
- สร้างความผูกพันระหว่างศิษย์เก่ากับนักศึกษาปัจจุบัน</td></tr>
</table>

ผลสำรวจลักษณะกิจกรรมที่นักศึกษาต้องการ

กองพัฒนานักศึกษาได้ดำเนินการสำรวจลักษณะกิจกรรมที่นักศึกษาต้องการ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการดำเนินกิจกรรม โดยมีผลสรุปดังนี้

ตารางที่ 2 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานะ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	127	29.9
หญิง	298	70.1
รวม	**425**	**100.0**
ชั้นปี		
ปีที่ 1	154	36.2
ปีที่ 2	118	27.8
ปีที่ 3	85	20.0
ปีที่ 4	62	14.6
ปีที่ 5	6	1.4
รวม	**425**	**100.0**
คณะ		
ครุศาสตร์	52	12.2
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	17	4.0
เทคโนโลยีการเกษตร	26	6.1
เทคโนโลยีอุตสาหกรรม	169	39.8
วิทยาการจัดการ	60	14.1
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	19	4.5
สาธารณสุขศาสตร์	52	12.2
วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ	17	4.0
มรภ.สระแก้ว	13	3.0
รวม	**425**	**100.0**

ตารางที่ 3 ระดับความต้องการของนักศึกษาที่มีต่อลักษณะกิจกรรม

ลักษณะกิจกรรม	ระดับความต้องการ		
	น้อย	ปานกลาง	มาก
1. ด้านวิชาการ เช่น อบรมให้ความรู้ต่าง ๆ การจัดนิทรรศการ การแสดงผลงานด้านวิชาการ การให้ความรู้แก่ชุมชน	58	238	129
2. ด้านวิชาชีพ เช่น การฝึกอบรม การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์, การพัฒนาเป็นผู้ประกอบการ	27	184	214

ลักษณะกิจกรรม	ระดับความต้องการ		
	น้อย	ปานกลาง	มาก
การเสริมสร้างรายได้ การอบรมเตรียมความพร้อมสู่วิชาชีพ			
3. ด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อบรมการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ, การเป็น You tuber, การขายของออนไลน์	25	197	203
4. ด้านภาษา เช่น การอบรมภาษาต่าง ๆ	34	201	190
5. ด้านกีฬา เช่น การแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ การแข่งขัน E-sport การจัด Sport day การจัด Sport night การประกวดทีมเชียร์ลีดเดอร์ การคัดเลือกตัวแทนมหาวิทยาลัยด้านกีฬา	53	125	247
6. ด้านศิลปะ เช่น อบรมวาดรูป การแสดงดนตรี นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย การเต้น Cover dance	53	194	178
7. ด้านวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา เช่น พิธีไหว้ครู พิธีอัญเชิญตราพระราชลัญจกร ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ การเข้าร่วมกิจกรรมวันสำคัญทางศาสนา	60	193	172
8. ด้านนันทนาการ เช่น การแข่งขันเล่นเกม การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การออกกำลังกาย โยคะ	29	187	209
9. ด้านจิตอาสา เช่น การออกค่ายอาสาพัฒนาชุมชน บำเพ็ญประโยชน์	44	175	206
10.ด้านพัฒนาบุคลิกภาพ ความเป็นผู้นำ เช่น การอบรมพัฒนาบุคลิกภาพ การเข้าร่วมประชุม สัมมนาสร้างเครือข่าย	52	194	179
11.ด้านการประกวด/แข่งขันชิงรางวัล	46	201	178
12. ด้านอื่น ๆ			

ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นเพิ่มเติม

กิจกรรมที่ 1 ด้านวิชาการ เช่น อบรมให้ความรู้ต่าง ๆ การจัดนิทรรศการ การแสดงผลงานด้านวิชาการ การให้ความรู้แก่ชุมชน

(1) การไปเผยแพร่กิจกรรม
(2) ช่วยเหลือสังคม
(3) แข่งขันทักษะวิชาการ
(4) การประกวดแข่งขันแต่ละสาขา
(5) การร่วมมือกันทำผลงานแบบกลุ่ม การเล่นเกมเพื่อวัดทักษะความรู้
(6) เผยแพร่ช่องทางออนไลน์

(7) กิจกรรมที่มีความสนุก
(8) ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริง
(9) นิทรรศการความรู้รอบโลก
(10) จัดนิทรรศการให้ความรู้แก่ชุมชน
(11) จัดแบบออนไลน์ลดเสี่ยงโรค
(12) กฎหมาย

กิจกรรมที่ 2 ด้านวิชาชีพ เช่น การฝึกอบรม การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์, การพัฒนาเป็นผู้ประกอบการ การเสริมสร้างรายได้ การอบรมเตรียมความพร้อมสู่วิชาชีพ

(1) การเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
(2) ลงมือปฏิบัติจริง
(3) ทดลองสร้างผลงานด้วยฝีมือตนเอง การร่วมงานแบบทีมเวิร์ค
(4) เบเกอรี่ ทำขนมไทย ขนมอบ
(5) การทำเกษตร
(6) ถักหมวกไหมพรม
(7) ส่งเสริมการทำงานฝีมือ
(8) อาชีพเสริม เช่น กลุ่มสตรีแม่บ้านถักทอตระกร้าหรือทำงานเย็บผ้า และอื่น ๆ เพื่อให้สามารถนำความรู้และใช้ได้จริง
(9) กิจกรรมในรูปแบบที่สามารถใช้ในชีวิตจริงได้ 100%
(10) การเสริมสร้างรายได้
(11) ซ่อมมอเตอร์ไซด์

กิจกรรมที่ 3 ด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อบรมการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ, การเป็น You tuber, การขายของออนไลน์

(1) การตัดต่อรูป กราฟฟิก คลิปวิดีโอ
(2) การเป็นนักเกมส์เมอร์
(3) การทำ VLOG ตัดต่อต่าง ๆ
(4) การทำ effect
(5) การสร้างโปรแกรม
(6) การทำเพจโฆษณา
(7) การขายของออนไลน์
(8) อบรมเรื่อง Cryptocurrency (สินทรัพย์ดิจิทัล)
(9) การทำระบบซอฟต์แวร์ต่าง ๆ
(10) การใช้งานโปรแกรม Microsoft Office การใช้งาน โปรแกรม Word Excel
(11) การใช้งาน Platform

กิจกรรมที่ 4 ด้านภาษา เช่น การอบรมภาษาต่าง ๆ

(1) ค่ายภาษาอังกฤษ English Camp
(2) นิทรรศการเกี่ยวกับภาษา
(3) กิจกรรมแบบสนุก ระยะสั้น
(4) ภาษาอังกฤษ จีน ญี่ปุ่น เกาหลีฝรั่งเศส ฝึกสนทนากับชาวต่างชาติ
(5) การเตรียมสอบ TOEIC

กิจกรรมที่ 5 ด้านกีฬา เช่น การแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ การแข่งขัน E-sport การจัด Sport day การจัด Sport night การประกวดทีมเชียร์ลีดเดอร์ การคัดเลือกตัวแทนมหาวิทยาลัยด้านกีฬา

(1) E-sport ทั้งคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์
(2) Pubg - Rov - Fifa online 4
(3) จัดการแข่งขันแบบลีก ภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย ได้แก่ ฟุตบอล บาสเกตบอล ปิงปอง รวมถึงกีฬาทุกชนิด
(4) กีฬาสี
(5) เชียร์ลีดเดอร์ ดาวคณะ เดือนคณะ
(6) จัดทุกชนิดกีฬา และจัดบ่อย ๆ
(7) วอลเลย์บอล มีเฉพาะนักกีฬา หรือจำกัดผู้ชม

กิจกรรมที่ 6 ด้านศิลปะ เช่น อบรมวาดรูป การแสดงดนตรี นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย การเต้น Cover dance

(1) การแสดงคอนเสิร์ต ดนตรีต่าง ๆ วงประสานเสียง วงร็อค cover เพลง folk song
(2) วาดรูป ระบายสี จัดนิทรรศการ
(3) ประกวดร้องเพลงทุกประเภท
(4) การประกวดวงดนตรี
(5) จัดแข่งขัน cover dance และกิจกรรม random dance
(6) กิจกรรมที่ชนรุ่นหลังลืมไปแล้ว

กิจกรรมที่ 7 ด้านวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา เช่น พิธีไหว้ครู พิธีอัญเชิญตราพระราชลัญจกร ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ การเข้าร่วมกิจกรรมวันสำคัญทางศาสนา

(1) การละเล่นสมัยโบราณ
(2) ตักบาตรรับน้องใหม่ ชวนน้องสวดมนต์ นั่งสมาธิ
(3) สวดมนต์ ไหว้พระ ทำบุญ
(4) แข่งเรือ
(5) เข้าค่ายธรรมะ
(6) วันคริสต์มาส วันเด็ก วันปีใหม่ วันสงกรานต์

กิจกรรมที่ 8 ด้านนันทนาการ เช่น การแข่งขันเล่นเกม การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การออกกำลังกาย โยคะ

(1) ศิลปะการป้องกันตัว
(2) ปลูกต้นไม้
(3) บาสโลบ
(4) เกมจิ๊กซอว์
(5) การออกกำลังกายผาดโผน
(6) การนวดเพื่อสุขภาพ
(7) ออกกำลังกาย

กิจกรรมที่ 9 ด้านจิตอาสา เช่น การออกค่ายอาสาพัฒนาชุมชน บำเพ็ญประโยชน์

(1) บริจาคเลือด
(2) ลงพื้นที่บำบัดน้ำเสีย
(3) สร้างโรงเรียนชนบท
(4) สอนหนังสือเด็กโรงเรียนวัด
(5) เก็บขยะตามชุมชน
(6) ช่วยมูลนิธิ แจกของน้ำท่วม
(7) จิตอาสาเด็กบนดอย
(8) ควรจัดให้มาก เพื่อสนับสนุนนักศึกษาที่กู้ กยศ.นำไปนับชั่วโมง

กิจกรรมที่ 10 ด้านพัฒนาบุคลิกภาพ ความเป็นผู้นำ เช่น การอบรมพัฒนาบุคลิกภาพ การเข้าร่วมประชุม สัมมนาสร้างเครือข่าย

(1) การเข้าสังคม
(2) การทดสอบบุคลิกภาพ
(3) อบรมการเป็นผู้นำ
(4) อบรมเรื่องการเดิน การพูด
(5) การเป็นวิทยากร

กิจกรรมที่ 11 ด้านการประกวด,แข่งขันชิงรางวัล

(1) แข่งเรือ
(2) แข่งขันทักษะของแต่ละสาขา
(3) ประกวดความสามารถต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะกิจกรรมด้านอื่น ๆ

(1) การแสดงความสามารถ Talent เพื่อนำไปเขียน Resume
(2) การแสดงร้องเพลงลูกทุ่ง ลูกกรุง สตริง สากล
(3) การท่องเที่ยวจังหวัดศึกษา

ส่วนที่ 2
รายละเอียดงบประมาณ และกิจรรม

จำนวนกิจกรรมและงบประมาณ

ตารางที่ 4 บัญชีสรุปจำนวนกิจกรรมและงบประมาณ

หน่วยงาน/ทักษะที่พัฒนา	ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21		ทักษะวิชาการ		ทักษะวิชาชีพ		รวมกิจกรรม	รวม งบประมาณ (บาท)
	จำนวนกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	จำนวนกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	จำนวน กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)		
กองพัฒนานักศึกษา	18	2,307,555	8	609,680	1	10,000	27	**2,927,235**
คณะครุศาสตร์	14	572,040	6	143,000	5	103,300	25	**818,340**
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	13	236,106	4	110,740	8	160,045	25	**506,891**
คณะเทคโนโลยีการเกษตร	4	37,090	3	93,560	1	5,250	8	**135,900**
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	3	380,000	1	13,000	4	89,000	8	**482,000**
คณะวิทยาการจัดการ	15	802,575	3	40,300	9	819,120	27	**1,661,995**
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	8	231,000	-	-	2	27,000	10	**258,000**
คณะสาธารณสุขศาสตร์	5	237,264	1	13,080	7	198,830	13	**449,174**
วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ	2	45,000	2	450,000	7	881,100	11	**1,376,100**
มรภ.สระแก้ว	10	99,160	-	-	3	20,230	13	**119,390**
งานวิชาศึกษาทั่วไป	11	191,800	1	112,200	1	17,350	13	**321,350**
รวม	**103**	**5,139,590**	**29**	**1,585,560**	**48**	**2,331,225**	**180**	**9,056,375**

ส่วนที่ 3
แผนการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

แผนการดำเนินกิจกรรม

ตารางที่ 5 รายละเอียดแผนการดำเนินกิจกรรม

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
1	สนับสนุนนักศึกษาสร้างชื่อเสียงให้แก่มหาวิทยาลัย		✓		1. จำนวนผลงานเชิงประจักษ์ 120 ผลงาน 2. จำนวนผลงานเชิงพาณิชย์ 30 ผลงาน 3. จำนวนผลงานวิชาการ 250 ผลงาน	500,000	✓	✓	✓	✓	กพน.
2	ส่งเสริมนักศึกษาที่มีความสามารถด้านกีฬา	✓			1. สนับสนุนค่าลงทะเบียนให้นักศึกษา จำนวน 7 คน 2. จำนวนผลงานของนักศึกษา ระดับชาติ จำนวน 2 รางวัล	150,000	✓	✓	✓	✓	กพน.
3	ชมรมนักศึกษา	✓			1. การเบิกจ่ายงบประมาณ ร้อยละ 85 2. การเผยแพร่ผลงานอย่างน้อยชมรมละ 1 กิจกรรม 3. เข้าร่วมกิจกรรมร้อยละ 80	200,000	✓	✓	✓	✓	กพน.
4	กิจกรรมองค์การนักศึกษาและสภานักศึกษา	✓			1. ผู้นำนักศึกษามีบุคลิกภาพและภาวะผู้นำที่สามารถนำไปใช้ในการทำงาน 2. ผู้นำนักศึกษาสามารถวางแผนและดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับมหาวิทยาลัย 3. ผู้นำนักศึกษามีเครือข่ายและบทบาทในการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน	150,000	✓	✓	✓	✓	กพน.
5	พัฒนาศักยภาพนักศึกษาสู่การทำงาน ฯ			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 802. มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 803. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ ร้อยละ 80	25,000	✓	✓	✓	✓	ครุศาสตร์

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
6	ส่งเสริมการทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีนฯ		✓		1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 2. มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 3. จำนวนนักศึกษาที่มีผลสอบ KSK เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 80	36,000	✓	✓	✓	✓	ครุศาสตร์
7	ไหว้ครูคณะมนุษยศาสตร์ฯ	✓			1. นักศึกษาและศิษย์เก่า ที่เข้าร่วมโครงการมีรู้ความเข้าใจในด้านต่างๆ ประกอบด้วยความรู้ ด้านคุณธรรม จริยธรรม และขนมธรรมเนียมการไหว้ครูเฉลี่ยในระดับดี อย่างน้อยร้อยละ 80	19,900	✓	✓	✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ
8	การพัฒนานักศึกษาฯ	✓			1.มีผลการดำเนินงานโครงการตามแผนที่ดำเนินการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในโครงการทั้งหมด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2.มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์ และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ 3.มีนักศึกษาผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผนฯ ได้เข้าร่วมนำเสนอผลงานวิชาการในระดับชาติ/นานาชาติ จำนวน 18 ผลงาน4.มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ	93,000	✓	✓	✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ
9	เรียนรู้ภาคปฏิบัติด้านการจัดการฯ			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการ 55 คน มีทักษะเพิ่มเติม มีประสบการณ์และพัฒนาวิชาชีพ 2. นักศึกษาร่วมโครงการได้เรียนรู้ถึงสภาพปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหา มีเจตน-คติที่ดีในการทำงาน 3. นักศึกษา มีผลการประเมินปรึกษาภาคปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ดี	90,000	✓	✓	✓	✓	นวัตกรรมฯ
10	พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตฯ	✓			1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะ 2. ร้อยละ 80 ของนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ แบบ ABCD	21,040	✓	✓	✓		ครุศาสตร์
11	HUSO Sport	✓			1. นักศึกษาได้รับการพัฒนาทางด้านบุคลิกภาพ ความเป็นผู้นำ การคิดและกล้า	25,000	✓	✓	✓		มนุษยศาสตร์ฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	Challenge 2022				ตัดสินใจ ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีมและใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ ร้อยละ 80						
12	การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาฯ	✓			1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้เกี่ยวกับการเป็นนักรัฐศาสตร์ที่ดี 2. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ในทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้ 3. มีผลงานของนักศึกษาที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ และมีการนำเสนอในระดับชาติ จำนวน 2 ผลงาน	18,900	✓	✓			มนุษยศาสตร์ฯ
13	พัฒนาศักยภาพทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนฯ (สาขาวิชาคณิตศาสตร์)			✓	1. นักศึกษาสาขาวิชาการคณิตศาสตร์เข้าร่วมโครงการ 75 คน 2. โรงเรียนในจังหวัดสระแก้วที่ใช้ในการดำเนินโครงการ จำนวน 1 โรงเรียน	32,000	✓	✓			ครุศาสตร์
14	Career Preparation			✓	1. มีแผนพัฒนาทักษะทางวิชาชีพ จำนวน 1 แผน 2. นักศึกษาร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเพิ่มขึ้น	8,835	✓	✓			มนุษยศาสตร์ฯ
15	การพัฒนา soft skill	✓			ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	3,000	✓	✓			เทคโนฯ การเกษตร
16	GE Day		✓		1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 80สร้างผลงานการเรียนรู้เชิงผลิตภาพของนักศึกษาวิชาศึกษาทั่วไป 2. มีสื่อกลางให้อาจารย์และนักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การนำเสนอผลงานเชิง	112,200	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					ผลิตภาพ (Productive Learning)						
17	รักนะ VRU	✓			1. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับประวัติของมหาวิทยาลัย เห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้และการให้บริการของมหาวิทยาลัยได้ 2. นักศึกษาใช้สถานที่ ภายในมหาวิทยาลัยเป็นแหล่งเรียนรู้ ประกอบกิจกรรมและประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยได้ มีส่วนร่วมในการพัฒนามหาวิทยาลัย 3. นักศึกษารู้และเข้าใจความหมาย ประเภทของสิ่งแวดล้อม ปัญหาสิ่งแวดล้อมและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยตามนโยบาย Green University	20,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
18	พัฒนาศักยภาพนักศึกษาฯ	✓			1. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการและทักษะทางวิชาชีพ 2. มีผลการดำเนินงานโครงการตามแผนที่ดำเนินการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในโครงการ ทั้งหมด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อ ออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ 4. มีนักศึกษาผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผนฯ ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน/ประกวด/นำเสนอในระดับชาติ/นานาชาติ 5. มีการประเมินผล และถอดบทเรียนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ 6. มีความร่วมมือกับเครือข่ายพันธมิตรหน่วยงานภาครัฐ เอกชน มหาวิทยาลัยในประเทศและต่างประเทศ	5,136	✓	✓			มนุษยศาสตร์ฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
19	เทิดไท้องค์ราชัน	✓			นักศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 เกิดความสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ และมีความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์	19,200	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
20	จัดสรรแบ่งปัน และแชร์ความสุข	✓			1.นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน ความสามารถเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูลให้สอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ 2.นักศึกษาสามารถสังเคราะห์ และประเมินค่าข้อมูล เพื่อนำไปสู่การจัดทำโครงการ 3.นักศึกษาเกิดการเรียนรู้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อแบ่งปันและแชร์ความสุขร่วมกับชุมชนได้	20,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
21	ปรับอีกนิด เปลี่ยนชีวิตให้ปัง	✓			1. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาพฤติกรรมการสร้างเสริมสุขภาพกายและการออกกำลังกายที่เหมาะสมกับเพศและวัย การรับประทานอาหารตามหลัก โภชนาการ 2. นักศึกษามีความรู ความเขาใจในการดูแลและ สงเสริมสุขภาพจิตของตนเองและผู้อื่น สามารถรู้เท่าทันโรคซึมเศร้า และจัดการกับความเครียดได้อย่างเหมาะสม 3. นักศึกษาสามารถแต่งกายได้อย่างเหมาะสมกับรูปร่าง ตามโอกาสและกาลเทศะเสริมสร้างบุคลิกภาพของตนเอง 4. เพื่อให้นักศึกษาสามารถ รับรู้ความงาม ความรู้สึก สุนทรียภาพในงานศิลปะร่วมสมัย 5. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเกิดอุบัติภัย ภัยพิบัติรวมถึงวิธีการป้องกันอย่างถูกต้อง	11,400	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
22	กิน อยู่ อย่างพอเพียง	✓			นักศึกษาสามารถน้อมนำพระบรมราโชวาท พระราชดำรัส พระราชกรณียกิจ และหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาเป็นแรงบันดาลใจนำสู่การปฏิบัติ และ	20,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน						
23	VRU GOT TALENT	✓			1. นักศึกษาได้ศึกษาความแตกต่างในโลก และผลของโลกาภิวัตน์ ที่ทำให้เกิดความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน 2. มีสื่อกลางในการถ่ายทอดสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรม VRU Got Talent	20,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
24	แบกเป้เที่ยว	✓			1. นักศึกษาได้ความรู้เกี่ยวกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม 2. นักศึกษาสามารถปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกัน และสามารถปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ 3. นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์ให้เป็นประโยชน์ต่อการปรับตัวได้	20,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
25	ลับ ลวง พราง และเจาะลึก	✓			1. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญ และประเภทของสารสนเทศได้ สามารถกำหนดภาระงาน ระบุประเด็นปัญหาได้ (Task Definition) 2. นักศึกษาสามารถกำหนดกลยุทธ์การสืบค้นได้ (Information Seeking Strategies)กำหนดแหล่งสารสนเทศได้ (Location and Access) 3. นักศึกษาสามารถใช้สารสนเทศได้อย่างมีจริยธรรม (Use of Information) และสามารถนำเสนอสารสนเทศได้ (Present the information)	13,200	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
26	อาชีพที่ใช่ ไม่ไกลเกินเอื้อม			✓	1. นักศึกษามีทักษะการสื่อสารที่จำเป็นต่อวิชาชีพ 2.นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นและนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	17,350	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
27	Let's have a movie night!	✓			1. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจภาษาอังกฤษที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันผ่านการดูภาพยนตร์	10,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					2. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และยอมรับความแตกต่างของการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมได้ 3. นักศึกษาสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสนทนาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
28	Creating Bilingual Menus and Signs for Local Restaurants Project	✓			1. นักศึกษารู้จักการใช้งานพจนานุกรมออนไลน์เพื่อการแปล 2. นักศึกษารู้จักออกแบบเมนูอาหารหรือเครื่องดื่มสองภาษา 3. นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างความเป็นนานาชาติให้แก่ร้านค้าในชุมชน	18,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
29	Corruption in Digital sruption Era	✓			1.นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายกลุ่มเพื่อสะท้อนพฤติกรรม 2. นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ ระหว่างประโยชน์ส่วนตน ประโยชน์ส่วนรวม 3.นักศึกษาสามารถวิเคราะห์สาเหตุ และผลกระทบของการ ทุจริต คอรัปชั่น ต่อตนเองและสังคมได้	20,000	✓	✓			งานวิชาศึกษาทั่วไป
30	ค่าย Fun Math		✓		ร้อยละ 80 ของนักศึกษาได้ฝึกทักษะการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์	19,500	✓				ครุศาสตร์
31	พัฒนาบุคลิกภาพเพื่อมืออาชีพ	✓			นักศึกษาได้รับการพัฒนาตนเอง ด้านทักษะการเข้าสังคม และอารมณ์ (Social & Emotional Skills) มีบุคลิกภาพดีขึ้น กล้าคิด กล้าแสดงออก และมีภาวะผู้นำ	22,000	✓				กพน.
32	พิธีอัญเชิญตราพระราชลัญจกร	✓			1. นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตและการทำงาน (รู้จักการเข้าสังคม เรียนรู้วัฒนธรรม) 2. นักศึกษาน้อมรำลึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9	169,750	✓				กพน.
33	เข้าร่วมการแข่งขัน	✓			ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน อย่างน้อย 2 รางวัล	407,590	✓				กพน.

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย										
34	อบรม เรื่อง หน้าที่ลูกผู้ชายในวัย 21		✓		นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 และได้รับการผ่อนผันการตรวจเลือกฯ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80	6,400	✓				กพน.
35	พัฒนาคุณธรรมจริยธรรมนักศึกษา	✓			1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม 2. มีความพึงพอใจกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	354,400	✓				ครุศาสตร์
36	การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21ฯ	✓			1. เกิดแผนพัฒนาทักษะนักศึกษา แผนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 2.การดำเนินการตามแผนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3.การเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนสู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ 4. เกิดแนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนานักศึกษาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21"	10,100	✓				มนุษยศาสตร์ฯ
37	การนำเสนอบทความวิชาการฯ		✓		1. นักศึกษามีจำนวนผลงานทางวิชาการที่ลงทะเบียนและนำเสนอ 50 ผลงาน 2.นักศึกษาสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านการนำเสนอผลงานทางวิชาการ	33,000	✓				มนุษยศาสตร์ฯ
38	บุคลิกภาพสร้างเสริมชีวิตฯ	✓			1. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจด้านบุคลิกภาพไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. ร้อยละ 50 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนวัดบัวแก้วเกษร (วรพงศ์อนุกูล) มีคะแนนสอบ O-NET เพิ่มขึ้น 3. ร้อยละ 90 ของนักศึกษาผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและทักษะการเรียนรู้ในห้องเรียนสู่ชุมชน	3,620	✓				มนุษยศาสตร์ฯ
39	การพัฒนาศักยภาพ			✓	1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นและนำ	26,595	✓				มนุษยศาสตร์ฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	นักศึกษาฯ				ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนอย่างเหมาะสม 2. มีผลงานของนักศึกษาที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงผลิตภาพด้านกฎหมาย (Productive Learning) จำนวน 1 ผลงาน						
40	นักดนตรีสู่มืออาชีพฯ		✓		1. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ 2. มีผลการดำเนินงานโครงการตามแผนที่ดำเนินการได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในโครงการทั้งหมด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ 4. มีนักศึกษาผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผนฯ ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน/ประกวด/นำเสนอในระดับชาติ/นานาชาติ จำนวน 5 ผลงาน	60,300	✓				มนุษยศาสตร์ฯ
41	สร้างเสริมประสบการณ์ด้านการเงินการธนาคาร			✓	1. นักศึกษาแขนงวิชาการเงินและการธนาคาร ชั้นปีที่ 4 เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	3,720	✓				วิทยาการจัดการ
42	เกษตรสัมพันธ์ต้านภัยยาเสพติด	✓			ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	6,600	✓				เทคโนฯ การเกษตร
43	การพัฒนาบุคลิกภาพและการสื่อสารแบบไม่ตกเทรนด์	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. ความรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสมกับสถานการณ์ เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 65 3. ความรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการเกี่ยวกับการสร้างเทคนิคการสื่อสารและการพูดในที่สาธารณะ เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 65	13,600	✓				วิทยาการจัดการ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					4. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 80						
44	ศึกษาดูงานเสริมสร้างทักษะฯ			✓	1. ร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการปฏิบัติการทางกายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์เพิ่มขึ้น 2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้เกี่ยวกับกลไกการทำงานของร่างกายมนุษย์เพิ่มขึ้น	26,400	✓				สาธารณสุขฯ
45	ส่งเสริมความรู้ทัศนคติฯ		✓		1. นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการสถานพยาบาล เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีศักยภาพองค์ความรอบรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานพยาบาล	13,080	✓				สาธารณสุขฯ
46	พัฒนาบุคลิกภาพเพื่ออุตสาหกรรมบริการ	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 เรียนรู้พัฒนาบุคลิกภาพมารยาทในการสมาคมและการเข้าสังคม 2. นักศึกษาเตรียมความพร้อมเรื่องบุคลิกภาพการเป็นผู้ให้บริการที่ดี ปลูกจิตสำนึกในการทำสิ่งที่มีประโยชน์ต่อสังคม 3. นักศึกษาได้รับใบประกาศนียบัตรผ่านการอบรมการปรับบุคลิกภาพและมารยาทสากล	33,500	✓				นวัตกรรมฯ
47	แสดงความยินดีบัณฑิตใหม่	✓			1. นักศึกษาและศิษย์เก่า (บัณฑิต) เกิดความพึงพอใจในกิจกรรมที่จัด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	10,000		✓	✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ
48	อบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาพื้นฐาน		✓		1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษามีความเข้าใจพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จากการทดสอบความรู้พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ 2. ร้อยละ 80 ของนักศึกษา มีความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้	16,500		✓	✓	✓	ครุศาสตร์

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					3. ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ระดับ มากกว่า 4.51						
49	การเตรียมความพร้อมของนักศึกษา			✓	1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะ 2. มีความพึงพอใจกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	25,400		✓	✓		ครุศาสตร์
50	การพัฒนาสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ฯ		✓		ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการผ่านเกณฑ์การประเมินการสอบสมรรถนะทางคณิตศาสตร์	19,600		✓	✓		ครุศาสตร์
51	เตรียมความพร้อมก่อนการทำงานฯ			✓	1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาต่อ การสมัครงาน ทักษะการทำงาน ร้อยละ 90 2. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ร้อยละ 90 3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดทักษะการทำงาน พัฒนาบุคลิกภาพและเกิดภาวะผู้นำระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม ร้อยละ 80	31,100		✓	✓		มนุษยศาสตร์ฯ
52	พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษฯ			✓	1. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการและทักษะวิชาชีพ 2. ผลการประเมินจากอาจารย์ชาวต่างชาติ 3. ผลสอบ TOEIC ที่ระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า 550 คะแนน อย่างน้อย 1 คน	59,271		✓	✓		มนุษยศาสตร์ฯ
53	ศึกษาดูงานสนามบินภายในประเทศฯ			✓	1. นักศึกษาเรียนรู้ถึงขั้นตอนในการดำเนินการด้านการจัดการธุรกิจการบิน 2. นักศึกษาจัดทำเล่มรายงาน จำนวน 12 เล่ม	84,000		✓	✓		นวัตกรรมฯ
54	การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาฯ			✓	1. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ 2. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์ และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ	9,000		✓	✓		มนุษยศาสตร์ฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					3. มีนักศึกษาผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผนฯ ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน/ประกวด/นำเสนอในระดับชาติ/นานาชาติ จำนวน 6 ผลงาน						
55	อบรมเชิงปฏิบัติการโลจิสติกส์แขะซัพพลายเชน			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับด้านการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบทเรียน 2. ระดับความพึงพอใจและการนำไปใช้ประโยชน์ มากกว่า 3.52	31,160		✓	✓		นวัตกรรมฯ
56	โครงการ Airport Management			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 รับรู้ถึงการเป็นผู้โดยสารสามารถนำมาไปปรับปรุงและพัฒนา เพื่อให้เป็นผู้ให้บริการที่มีความชำนาญการสูง 2. เล่มรายงานของนักศึกษา 22 เล่ม และใบประกาศนีบัตร จำนวน 22 ใบ	545,500		✓			นวัตกรรมฯ
57	การประกวดนิทานและสื่อนวัตกรรมฯ		✓		นักศึกษาเข้าร่วมการประกวด จำนวน 50 คน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความพึงพอใจร้อยละ 90	43,750		✓			ครุศาสตร์
58	การแข่งขันกีฬาภายในมหาวิทยาลัยครั้งที่ 18 "เจ้าฟ้าเกมส์"	✓			นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	200,000		✓			กพน.
59	การแข่งขันกีฬาวไลยอลงกรณ์สัมพันธ์ ครั้งที่ 17	✓			นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	156,500		✓			กพน.
60	คัดเลือกนักศึกษาเพื่อเข้ารับรางวัลพระราชทาน	✓			ตัวแทนมหาวิทยาลัยเข้าร่วมประกวด จำนวน 1 คน	13,960		✓			กพน.
61		✓			นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการพัฒนาตนเอง ด้านทักษะการเข้าสังคม และ	32,430		✓			กพน.

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	ศิลปะบำบัดใจ				อารมณ์ (Social & Emotional Skills) ให้แก่นักศึกษา ไม่น้อยกว่า 30 คน						
62	ปัจฉิมนิเทศนักศึกษา		✓		1. นักศึกษาที่กำลังจะสำเร็จการศึกษามีแนวทางในการเลือกอาชีพได้อย่างเหมาะสม 2. นักศึกษาได้รับการพัฒนาด้านทักษะชีวิตและการทำงาน และมีความพร้อมในการเข้าสู่อาชีพ	10,000		✓			กพน.
63	แค่ทำตามหน้าที่ โอกาสนี้ส่งต่อถึงน้อง			✓	นักศึกษากู้ กยศ. ที่จะสำเร็จการศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีความเข้าใจและรับผิดชอบในการชำระหนี้คืน	15,120		✓			กพน.
64	เข้าร่วมการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยราชภัฏเขตภูมิศาสตร์ภาคกลาง	✓			มหาวิทยาลัยได้รับรางวัลจากการแข่งขัน อย่างน้อย 3 รางวัล	440,650		✓			กพน.
65	แข่งขันกีฬาภายในมหาวิทยาลัย	✓			นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม และได้รับการพัฒนาทักษะไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	30,000		✓			ครุศาสตร์
66	เลือกตั้งคณะกรรมการฝ่ายกิจการนักศึกษาฯ	✓			นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และได้รับการพัฒนาทักษะไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	4,000		✓			ครุศาสตร์
67	Chinese New Year 2022	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม ร้อยละ 90	22,250		✓			ครุศาสตร์
68	การแสดงผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา		✓		1. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ 2. มีนักศึกษาผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผนฯ ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน/ประกวด/นำเสนอในระดับชาติ/นานาชาติ	2,000		✓			มนุษยศาสตร์ฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					3. จัดโครงการแสดงนิทรรศการผลงานของนักศึกษาศิลปกรรม						
69	ศึกษาดูงานศิลปะร่วมสมัย			✓	1. นักศึกษาสาขาวิชาทัศนศิลป์จำนวน 20 คน ส่งรายงานศึกษาการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน จำนวน 1 ชุด 2. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ 3. มีการประเมินผล และถอดบทเรียนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ 4. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณเชิงคุณภาพ	5,444		✓			มนุษยศาสตร์ฯ
70	เจ้าฟ้าเกมส์	✓			ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	15,000		✓			เทคโนฯ การเกษตร
71	แข่งขันทักษะวิชาการฯ		✓		ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	77,150		✓			เทคโนฯ การเกษตร
72	ปัจฉิมนิเทศ			✓	จำนวนนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายในปีการศึกษา 2564 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50	7,000		✓			เทคโนฯ อุตสาหกรรม
73	เพิ่มศักยภาพผู้เรียนฯ (MS office)		✓		ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	7,800		✓			เทคโนฯ การเกษตร
74	การแข่งขันกีฬาของนักศึกษา	✓			จำนวนนักศึกษาและบุคลากรที่เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50	120,000		✓			เทคโนฯ อุตสาหกรรม
75	สร้างเสริมประสบการณ์ศึกษาดู			✓	1. นักศึกษาแขนงวิชาการตลาด ชั้นปีที่ 3 เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80			✓			วิทยาการจัดการ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	งานด้านกระบวนการผลิตและกลยุทธ์การตลาด				3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	4,500					
76	วิถีชาวพุทธ Cool Cool ตามสไตล์เด็ก FMS	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51 3. ความเข้าใจของการเป็นจิตอาสาของนักศึกษาเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 65	100,000		✓			วิทยาการจัดการ
77	ธรรมะรักษา	✓			1. นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการเข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. อาจารย์และบุคลากรเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. อาจารย์ บุคลากร และนักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	40,000		✓			วิทยาการจัดการ
78	กีฬามหาวิทยาลัย "เจ้าฟ้าเกมส์" (ภาคปกติ)	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาภาคปกติคณะวิทยาการจัดการ เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	72,000		✓			วิทยาการจัดการ
79	กีฬามหาวิทยาลัย "เจ้าฟ้าเกมส์" (ภาคพิเศษ)	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี (เสาร์ – อาทิตย์) คณะวิทยาการจัดการ เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	16,000		✓			วิทยาการจัดการ
80	Boost สมองประลองปัญญาผ่าน Container Board Games	✓			1. จำนวนนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชนชั้นปีที่ 3 เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษามีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	56,800		✓			วิทยาการจัดการ
81				✓	1. ผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของกลุ่มเป้าหมาย			✓			วิทยาการ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	ขายออนไลน์อย่างไรให้ปังด้วยเทคนิคง่ายนิดเดียว				2. นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 และ 3 มีความรู้ด้านการขายของออนไลน์เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 3. นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 และ 3 ได้เข้าอบรมความรู้เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	9,600					จัดการ
82	วิทยาการจัดการแฟร์			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาสามารถจัดกิจกรรมได้ร้อยละ 100 3. นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	98,500		✓			วิทยาการจัดการ
83	อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะทางวิชาชีพการท่องเที่ยวนานาชาติ			✓	1. นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยว ชั้นปีที่ 4 เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 95 2. นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการวางแผนการระหว่างประเทศรูปแบบ Outbound Tourism เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถให้ปฏิบัติงานจริงในกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเที่ยวระหว่างประเทศ และมีทักษะทางวิชาชีพในการให้บริการรูปแบบวิถีใหม่ (New Normal) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 4. นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยวที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51	680,000		✓			วิทยาการจัดการ
84	อบรมเชิงปฏิบัติการบริหารทรัพยากรมนุษย์ในยุค New Normal		✓		1. นักศึกษาในรายวิชา MHR210 เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังเข้ารับการอบรมเพิ่มขึ้นไม่น้อยร้อยละ 80	4,800		✓			วิทยาการจัดการ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
85	สร้างเสริมประสบการณ์ด้านการจัดการคุณภาพชีวิตในการทำงาน	✓			1. นักศึกษาแขนงวิชาการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ชั้นปีที่ 3 เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังเข้ารับการอบรม ไม่น้อยร้อยละ 80	6,000		✓			วิทยาการจัดการ
86	FMS CO-Operative Education Preliminary		✓		1. จำนวนนักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสมัครงานและการใช้ชีวิตเพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	30,700		✓			วิทยาการจัดการ
87	พัฒนาศักยภาพผู้นำนักศึกษา	✓			1. ตัวแทนนักศึกษาแต่ละสาขาวิชา คณะวิทยาการจัดการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษามีภาวะความเป็นผู้นำเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 (วัดความสำเร็จโดยการสังเกตพฤติกรรม การแสดงออกและการทำงานเป็นทีม โดยเก็บข้อมูลวิธีสัมภาษณ์หรือแบบสอบถาม 3. นักศึกษามีระดับความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	194,075		✓			วิทยาการจัดการ
88	ปัจฉิมนิเทศนักศึกษาชั้นปีที่ 4 เพื่อเตรียมความพร้อมประกอบวิชาชีพ			✓	1. นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจและความพร้อมในการประกอบวิชาชีพ สามารถเขียนใบสมัครงานได้อย่างสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	5,600		✓			วิทยาการจัดการ
89	พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตฯ	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	52,000		✓			สระแก้ว

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
90	อบรมการใช้ Microsoft Excel			✓	ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	8,230		✓			สระแก้ว
91	แลกเปลี่ยนเรียนรู้เส้นทางสู่การเป็นนักบัญชีฯ			✓	ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	3,000		✓			สระแก้ว
92	กิจกรรมการแข่งขันกีฬาภายในคณะ "Sci-Tech Games"	✓			1. จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	50,000		✓			วิทยาศาสตร์ฯ
93	กิจกรรมการแข่งงขันกีฬาเครือข่าย 9 มหาวิทยาลัย	✓			1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	60,000		✓			วิทยาศาสตร์ฯ
94	กิจกรรมการแข่งขันกีฬาภายในมหาวิทยาลัย "เจ้าฟ้าเกมส์"	✓			1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	40,000		✓			วิทยาศาสตร์ฯ
95	กิจกรรมการแข่งขันกีฬาวไลยอลงกรณ์สัมพันธ์ (ภาคพิเศษ)	✓			1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	25,000		✓			วิทยาศาสตร์ฯ
96	กิจกรรมปัจฉิมนิเทศนักศึกษา			✓	1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	12,000		✓			วิทยาศาสตร์ฯ

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
97	กิจกรรมจัดทำคลิป วิดีโอสื่อออนไลน์			✓	1.จัดทำสื่อออนไลน์ อย่างน้อย 1 คลิป 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00) 3. นักศึกษามีความรู้ใหม่ ๆ มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	15,000		✓			วิทยาศาสตร์ฯ
98	ศึกษาดูงานด้านสาธารณสุข			✓	นักศึกษา อาจารย์และหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องด้านการบริหารจัดการเงินกองทุนหลักประกันสุขภาพแห่งชาติได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็น	45,870		✓			สาธารณสุขฯ
99	ศึกษาดูงานนอกสถานที่ฯ			✓	1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และ 2 สาขาวิชาอนามัยสิ่งแวดล้อม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 เข้าร่วมกิจกรรม 2. ความพึงพอใจภาพรวมของกิจกรรมในระดับมาก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาสามารถสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาดูงานนอกสถานที่	34,280		✓			สาธารณสุขฯ
100	กิจกรรม	✓			1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	1,000		✓			วิทยาศาสตร์ฯ
101	การส่งเสริมจิตอาสาฯ	✓			1. ร้อยละ 90 ของกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม ได้รับการพัฒนาด้านจิตอาสาโดยการจัดทำกิจกรรมบริการวิชาด้านสุขภาพและการพัฒนาสิ่งแวดล้อม 2. ร้อยละ 90 ของกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับดี	18,600		✓			สาธารณสุขฯ
102	แข่งกีฬาภายในครั้งที่ 18 ฯ	✓			1. นักศึกษาเสริมสร้างสภาวะสุขภาพที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญา 2. นักศึกษาแสดงศักยภาพและความสามารถด้านกีฬา การแสดง ขบวนพาเหรด และแสตนเชียร์	56,000		✓			สาธารณสุขฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจกฎ กติกา มารยาท ในการเล่นกีฬา เกิดความรักสามัคคีในหมู่คณะ คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก						
103	ปัจฉิมนิเทศฯ			✓	1. นักศึกษามีความรอบรู้ด้านสุขภาพในระดับดี 2. นักศึกษาทราบแนวทางในการประกอบอาชีพทางด้านสาธารณสุขศาสตร์	40,000		✓			สาธารณสุขฯ
104	สัมมนาหลังฝึกงานฯ			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และร่วมนำเสนอหัวข้องาน Problem Based 2. นักศึกษาสามารถถ่ายทอดประสบการณ์การทำงาน ปัญหาที่พบ เพื่อเป็นแนวทางให้แก่นักศึกษารุ่นต่อไป	3,880		✓			นวัตกรรมฯ
105	พัฒนาศักยภาพในศตวรรษที่ 21ฯ	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	2,000		✓			สระแก้ว
106	กีฬาเชื่อมความสัมพันธ์ฯ	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	12,000		✓			สระแก้ว
107	เรียนปรับพื้นฐานความรู้ภาษาจีนฯ		✓		1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะ 2. มีความพึงพอใจกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. ร้อยละ 80 ของนักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ	7,650			✓	✓	ครุศาสตร์
108	วางพวงมาลาเนื่องในวันรพี	✓			1. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ 2. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัมนานักศึกษาจากโครงการตามแผนสู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งในปีงบประมาณ 3. มีนักศึกษาผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผนได้รับรางวัลจากการแข่งขัน/ประกวด/นำเสนอผลงานระดับชาติ จำนวน 1 ผลงาน	25,800			✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
109	ภูมิปัญญาประดิษฐ์	✓			1. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน คือ ด้านทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะด้านวิชาการ และทักษะด้านวิชาชีพ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ในแต่ละด้านไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 2. มีการเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมในทุกสื่อรวมกันมากกว่า 500 ครั้ง 3. มีการนำเสนอโครงการต่อสาธารณะ	10,000			✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ
110	การเตรียมความพร้อมทักษะฯ	✓			1. นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 90 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการเรียนการสอน รวมทั้งประกาศ ระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยที่จำเป็นต้องรู้ 2. นักศึกษามีทักษะการปรับตัวอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้ ร้อยละ 90	2,250			✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ
111	ปฐมนิเทศนักศึกษา				1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ระเบียบ ข้อบังคับ และแนวปฏิบัติ และนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ ร้อยละ 90	4,000			✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ
112	พัฒนาศักยภาพนักศึกษาฯ	✓			1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษามีความรู้ทักษะศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ 2. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้ง ภายในปีงบประมาณเชิงคุณภาพ 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถผลิตชิ้นงานจากการเรียนรู้ได้จำนวน 5 ผลงาน	8,400			✓	✓	มนุษยศาสตร์ฯ
113	เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา 6 สถาบัน	✓			มหาวิทยาลัยได้รับรางวัลจากการแข่งขัน อย่างน้อย 3 รางวัล	118,595			✓		กพน.

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
114	ทักษะชีวิตพิชิตความสำเร็จ	✓			1. มหาวิทยาลัยมีช่องทางบริการด้านสุขภาพจิตแก่นักศึกษา 2. นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการคิด การปรับตัว และการสื่อสาร 3. นักศึกษาได้รับความรู้ ข่าวสารทางด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัวและสังคม	20,000			✓		กพน.
115	ปฐมนิเทศนักศึกษา	✓			1. นักศึกษามีความพร้อมด้านข้อมูลต่างๆ ของมหาวิทยาลัย 2. นำข้อมูลผลการสำรวจนักศึกษาด้านจิตวิทยา นำมาจัดระบบดูแลช่วยเหลือนักศึกษาด้านจิตวิทยาที่มีประสิทธิภาพ	92,430			✓		กพน.
116	อบรมการใช้งานระบบกองทุนแบบดิจิทัล (DSL)			✓	1. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถใช้งานระบบกองทุนแบบดิจิตัล (DSL) ร้อยละ 80 2. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Media and Technology Skills)	11,620			✓		กพน.
117	ปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่	✓			ร้อยละ 80 ของนักศึกษาได้รับทราบความรู้ กฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ การแต่งกาย การพัฒนาความเป็นครู รวมถึงการรณรงค์ค่าติยมต่าง ๆ และจิตอาสาพัฒนาท้องถิ่น	20,000			✓		ครุศาสตร์
118	พัฒนาศิษย์เก่าคณะครุศาสตร์	✓			มีกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบัน และเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	32,350			✓		ครุศาสตร์
119	จัดซุ้มบัณฑิต	✓			1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะ 2. มีความพึงพอใจกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	15,000			✓		ครุศาสตร์
120	การส่งเสริมและพัฒนาการรู้ฯ	✓			นักศึกษามีเจตนคติทางบวกต่อการสอน มีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	17,200			✓		ครุศาสตร์
121	Empowering and			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า ร้อยละ 90	15,400			✓		ครุศาสตร์

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	Preparing English				2. ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมระดับ 3						
122	เตรียมความพร้อมนักศึกษาฯ			✓	1. มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ 2. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาสาขาวิชาทัศนศิลป์ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีแนวทางในการศึกษาเรียนรู้พื้นฐานด้านทัศนศิลป์ 3. มีแผนพัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ 4. มีการประเมินผล และถอดบทเรียนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ	0			✓		มนุษยศาสตร์ฯ
123	ปัจฉิมนิเทศนักศึกษา			✓	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	5,250			✓		เทคโนฯ การเกษตร
124	ปฐมนิเทศนักศึกษาฯ	✓			ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	12,490			✓		เทคโนฯ การเกษตร
125	การแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการฯ		✓		ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมาย	8,610			✓		เทคโนฯ การเกษตร
126	เตรียมความพร้อมของนักศึกษาก่อนเข้าเรียน			✓	จำนวนนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50	45,000			✓		เทคโนฯ อุตสาหกรรม
127	เตรียมความพร้อมด้านจิตสำนึกทางวิชาชีพฯ			✓	จำนวนนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50	20,000			✓		เทคโนฯ อุตสาหกรรม
128	ค่ายภาวะผู้นำฯ	✓			จำนวนนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50	230,000			✓		เทคโนฯ อุตสาหกรรม

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
129	เตรียมความพร้อมนักศึกษาก่อนฝึกประสบการณ์			✓	จำนวนนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50	17,000			✓		เทคโนฯ อุตสาหกรรม
130	แสดงความยินดีกับบัณฑิตใหม่	✓			1. บัณฑิตคณะวิทยาการจัดการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. บัณฑิตมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	60,000			✓		วิทยาการจัดการ
131	Welcome to FMS "Orientation 65"	✓			1. จำนวนนักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	55,000			✓		วิทยาการจัดการ
132	พัฒนาทักษะพื้นฐานนิเทศศาสตร์เพื่อเตรียมความพร้อมนักศึกษาชั้นปีที่ 1	✓			1. นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว้าร้อยละ 80 2. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการใช้เทคโนโลยีนิเทศศาสตร์ระดับพื้นฐานเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	39,200			✓		วิทยาการจัดการ
133	พัฒนาศักยภาพความเป็นผู้นำนักศึกษา	✓			1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	30,000			✓		วิทยาศาสตร์ฯ
134	กิจกรรมเตรียมความพร้อมของนักศึกษาก่อนเข้าเรียนคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	✓			1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	20,000			✓		วิทยาศาสตร์ฯ
135	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทาง			✓	1. ร้อยละ 90 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ในขอบเขตของการปฏิบัติงานด้านสาธารณสุขพื้นฐานเพิ่มมากขึ้น	22,940			✓		สาธารณสุขฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
	สาธารณสุขฯ				2. ร้อยละ 90 ของนักศึกษามีทักษะในการรักษาพยาบาลเบื้องต้น (หัตถการ)						
136	การเตรียมความพร้อมในการสอบใบประกอบฯ			✓	1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษามีความพึงพอใจในระดับดีมาก 2. ร้อยละ 60 ของนักศึกษามีระดับความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพการสาธารณสุขชุมชนอยู่ในระดับมาก	21,240			✓		สาธารณสุขฯ
137	ปฐมนิเทศฯ	✓			1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีความรู้ ความเข้าใจกฎระเบียบของคณะ 2. นักศึกษามีความพร้อมในการเรียน และการใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย 3. สร้างความสัมพันธ์ดีระหว่างนักศึกษาใหม่ รุ่นพี่ คณาจารย์และบุคลากรคณะ	42,150			✓		สาธารณสุขฯ
138	เตรียมความพร้อมและปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ ปีการศึกษา 2564	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	6,800			✓		สระแก้ว
139	พัฒนาศักยภาพในศตวรรษที่ 21ฯ	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	4,560			✓		สระแก้ว
140	อบรมเชิงปฏิบัติการด้านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวิชาการและศิลปวัฒนธรรม (ไทย-จีน)		✓		1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ได้แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านวิชาการและศิลปวัฒนธรรมไทย และจีน และได้ประสบการณ์ตรง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 2. ระดับความพึงพอใจและการนำไปใช้ประโยชน์มากกว่า 3.52	450,000			✓		นวัตกรรมฯ
141	สืบสานประเพณีสงกรานต์	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	6,000			✓		สระแก้ว

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
142	ปัจฉิมนิเทศ			✓	ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	9,000			✓		สระแก้ว
143	สถานศึกษาปลอดยาเสพติด	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	1,000			✓		สระแก้ว
144	ทำบุญฟาร์ม สาขาวิชาเกษตรศาสตร์	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	10,000			✓		สระแก้ว
145	มาเรียนมาเล่นมาเฟ้นหาทักษะกับกอง-พัฒนานักศึกษา			✓	เพื่อให้นักศึกษาสามารถผลิตผลงานที่ตอบสนองความต้องการของสังคมในศตวรรษที่ 21 และในอนาคต อย่างน้อย 5 ผลงาน	30,000				✓	กพน.
146	อบรมเรื่องเขียนโครงการอย่างไรให้มีประสิทธิภาพ			✓	นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 50 คน และสามารถเขียนโครงการเพื่อขออนุมัติได้อย่างถูกต้อง	6,810				✓	กพน.
147	ไหว้ครู		✓		นักศึกษามีส่วนร่วมทำนุบำรุงขนบธรรมเนียมประเพณีการไหว้ครู และนักศึกษาได้แสดงความกตัญญูกตเวทีต่อครูอาจารย์ ตามขนบประเพณีอันดีของไทย	34,100				✓	กพน.
148	เปิดโลกชมรม		✓		1. นักศึกษาได้ฝึกกระบวนการทำงานมีความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมชมรม 2. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับงานกิจกรรมชมรม และสมัครเป็นสมาชิกชมรมตามความต้องการและความถนัด	23,500				✓	กพน.
149	ประชุมผู้ปกครองนักศึกษากยศ.			✓	1.ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจขั้นตอนการกู้ยืมเงิน และจัดทำสัญญาการกู้ยืมเงินมีระดับความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าระดับ 4.51 2. ร้อยละ 80 ของผู้ปกครองนักศึกษากู้ยืมเงิน สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง	18,880				✓	กพน.

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					3. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่						
150	สถานศึกษาปลอดภัย			✓	1.เพื่อสร้างความความตระหนักด้านความปลอดภัย รณรงค์ให้เกิดความปลอดภัยในสถานศึกษา ก่อให้เกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) 2.เพื่อให้นักศึกษาเกิดภาวะผู้นำ เป็นต้นแบบในการดำเนินการความปลอดภัยในสถานศึกษา	20,850				✓	กพน.
151	การแข่งขัน VRU E-Sport	✓			ร้อยละ 80 ของนักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ และด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	51,550				✓	กพน.
152	ค่ายอาสา	✓			เพื่อให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสา และสามารถพัฒนาตนเอง ด้านทักษะการเข้าสังคม และอารมณ์ (Social & Emotional Skills)	24,500				✓	กพน.
153	Freshly Day	✓			ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่ได้รับการพัฒนา เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษารุ่นพี่และรุ่นน้อง	20,000				✓	ครุศาสตร์
154	ทำความดีด้วยหัวใจ	✓			1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะ 2. มีความพึงพอใจกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	1,000				✓	ครุศาสตร์
155	การจัดประสบการณ์สำหรับนักศึกษาปฐมวัยฯ			✓	1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะ 2. มีความพึงพอใจกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	15,000				✓	ครุศาสตร์
156	ปฐมวัยทำความดีด้วยหัวใจ	✓			1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทักษะ 2. มีความพึงพอใจกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	1,000				✓	ครุศาสตร์

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
157	เตรียมความพร้อมนักศึกษาใหม่	✓			1. ร้อยละ 90 ของนักศึกษามีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับหลักภาษา วรรณคดีไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. ร้อยละ 90 ของนักศึกษามีทักษะชีวิตและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	18,400				✓	ครุศาสตร์
158	อบรมเชิงปฏิบัติการการเสริมบุคลิกภาพ	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า ร้อยละ 95 2. ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม มากกว่า 4.51	5,900				✓	ครุศาสตร์
159	การเตรียมความพร้อมนักศึกษาฯ			✓	1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการโดยวัดจากกลุ่มเป้าหมาย 50 คน สามารถเขียนแสดงความคิดเห็นทางกฎหมายในรูปแบบงานวิชาการได้ 2 บทความ (เค้าโครงบทความ) 2. ร้อยละ 90 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจในวิธีการศึกษาวิชากฎหมายและการวิพากษ์การใช้กฎหมายเพิ่มขึ้น หรือสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นทางกฎหมายในรูปแบบงานวิชาการระดับชาติได้ 2 บทความเมื่อสิ้นปีการศึกษา	19,800				✓	มนุษยศาสตร์ฯ
160	ส่งเสริมทักษะทางวิชาการเฉพาะฯ		✓		1. ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนอย่างเหมาะสม 2. นักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการด้านกฎหมายอย่างน้อย 1 รายการแข่งขัน	15,440				✓	มนุษยศาสตร์ฯ
161	ไหว้ครูช่าง	✓			จำนวนนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50	30,000				✓	เทคโนฯ อุตสาหกรรม
162	พัฒนานักวิจัยรุ่นจิ๋ว		✓		จำนวนเค้าโครงการวิจัย/งานสร้างสรรค์ไม่น้อยกว่า 6 เรื่อง ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3.50 ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะทางวิชาการ และวิชาชีพ อยู่ในระดับ	13,000				✓	เทคโนฯ อุตสาหกรรม

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					3						
163	น้อมจิตวันทาบูชาครู	✓			1. อาจารย์และนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. อาจารย์และนักศึกษาภาคปกติ คณะวิทยาการจัดการมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	8,000				✓	วิทยาการจัดการ
164	เตรียมความพร้อมสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี (เรื่องเล่าจากพี่สู่น้อง)			✓	1. นักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาสาขาวิชาการบัญชีชั้นปีที่ 1 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพบัญชีเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 3. นักศึกษาสาขาวิชาการบัญชีชั้นปีที่ 1 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่า ค่าเฉลี่ย 3.51	3,600				✓	วิทยาการจัดการ
165	เตรียมความพร้อมสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 (รหัส 651233900)			✓	1. นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยว ชั้นปีที่ 1 รหัสหมู่เรียน 651233900 เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2. นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาตนเองที่เหมาะสมสำหรับการเตรียมตนเองเป็นผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยวและงานบริการในอนาคตเพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษามีคุณภาพทางอารมณ์ (E.Q.) และทัศนคติที่เหมาะสมต่อวิชาชีพในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 4. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	8,600				✓	วิทยาการจัดการ
166	Basic แน่น พร้อมท่องโลก Log & SCM			✓	1. จำนวนนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ทดสอบก่อนเรียนแล้วได้คะแนนน้อยกว่าร้อยละ 50 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการเตรียมความพร้อมความรู้พื้นฐานด้านคณิตศาสตร์สำหรับโลจิสติกส์ เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	5,000				✓	วิทยาการจัดการ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					3. นักศึกษาชั้นปีที่ 1ที่เข้าร่วมโครงการมีคะแนนการทดสอบมากขึ้นร้อยละ 80 4. ร้อยละของจำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ความเข้าใจในพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 5. นักศึกษาสาขาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51						
167	เตรียมความพร้อมและสร้างแรงบันดาลใจในธุรกิจบนโลกดิจิทัล		✓		1. นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบงานธุรกิจ เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษามีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มมากขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ 3. นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางเบื้องต้นในการทำธุรกิจออนไลน์ได้ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ 4. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดโครงการ ไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	4,800				✓	วิทยาการจัดการ
168	เตรียมความพร้อมสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการทั่วไป	✓			1. นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการทั่วไป ชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการทั่วไป ชั้นปีที่ 1 มีความรู้ด้านทักษะทางวิชาการมากขึ้น จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	12,400				✓	วิทยาการจัดการ
169	เตรียมความพร้อมนักศึกษาบริหารธุรกิจ รหัส 65	✓			1. นักศึกษาสาขาวิชาการบริหารธุรกิจชั้นปีที่ 1 รหัส 65 เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. นักศึกษาที่เข้าร่วมผู้โครงการมีความรู้ทางวิชาการเพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย 3.51	4,500				✓	วิทยาการจัดการ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
170	กีฬาสาขาวิชาเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ "ฅนแสดเกมส์" ครั้งที่ 12	✓			1. นักศึกษาภาคปกติ คณะวิทยาการจัดการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2. คณาจารย์ บุคลากรคณะวิทยาการจัดการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3. คณาจารย์ บุคลากรและนักศึกษาภาคปกติ คณะวิทยาการจัดการมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมไม่น้อยค่าเฉลี่ย 3.51	125,000				✓	วิทยาการจัดการ
171	กิจกรรมเด็กวิทย์จิตอาสา	✓			1.จำนวนของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 2.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ≥4.00)	5,000				✓	วิทยาศาสตร์ฯ
172	ศึกษาดูงานในสถานประกอบการเพื่อสุขภาพและความงาม			✓	1. ร้อยละ 80 ของกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรม มีความรู้เกี่ยวกับการบริหารสถานประกอบการเพื่อสุขภาพและความงาม 2. ร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในระดับดี	8,100				✓	สาธารณสุขฯ
173	สาธารณสุขสัมพันธ์ฯ	✓			1. เพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพพลามัยที่ดีจากการเล่นกีฬา 2. เพื่อเสริมสร้างความสามัคคีระหว่างนักศึกษา คณาจารย์ และบุคลากร 3. เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม	60,700				✓	สาธารณสุขฯ
174	แสดงความยินดีกับบัณฑิตสาธารณสุขฯ	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง 2. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทราบถึงวิธีการลงทะเบียนเรียน กฎระเบียบ การแต่งกาย และข้อมูลอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิต 3. นักศึกษาเตรียมความพร้อมก่อนการเข้าเรียน และเปิดโลกทัศน์สู่วิชาชีพสาธารณสุข	59,814				✓	สาธารณสุขฯ

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
175	อบรมศาสตร์ความรู้สมัยใหม่ด้านอาหารและเครื่องดื่ม			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีความรู้สมัยใหม่ด้านอาหารและเครื่องดื่มจากผู้มีประสบการณ์ตรง 2. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในแนวทางการดำเนินธุรกิจด้านร้านกาแฟและอาหาร (Cafe and Bistro)	8,400				✓	นวัตกรรมฯ
176	ปฐมนิเทศนักศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าฝึกงานฯ	✓			1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ได้ฝึกตนเองเกี่ยวกับการมีบุคลิกภาพที่ดีในการทำงาน 2. นักศึกษารับทราบแนวทางการปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมงานและการเตรียมความพร้อมในการฝึกประสบการณ์การ 3. นักศึกษาผ่านการฝึกงานและได้รับเกียรติบัตร	11,500				✓	นวัตกรรมฯ
177	สัมมนาการบริการและการโรงแรมฯ			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจในสาขาวิชาการการบริการและการโรงแรม 2. นักศึกษาผ่านการอบรมสัมมนาได้รับเกียรติบัตร 3. นักศึกษาสามารถนำความรูที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้การทำงานในอนาคตเกิดประสิทธิภาพ	10,800				✓	นวัตกรรมฯ
178	ศึกษาดูงานการจัดการงานโรงแรมฯ			✓	1. นักศึกษาเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ได้เรียนรู้ประสบารณ์การเป็นผู้ใช้บริการเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ นำไปปรับปรุงและพัฒนาในการเป็นผู้ให้บริการที่มีความชำนาญตามความต้องการของลูกค้ามากที่สุด 2. นักศึกษามีประสบการณ์การเป็นผู้ใช้บริการในธุรกิจการบริการและที่พัก	107,360				✓	นวัตกรรมฯ
179	ไหว้ครู มรภ.สระแก้ว	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะวิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3	3,800				✓	สระแก้ว
180	เฉลิมพระเกียรติวันเฉลิมพระชนมพรรษาฯ	✓			ระดับความสำเร็จของการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศวรรษที่ 21 ทักษะ	1,000				✓	สระแก้ว

ลำดับที่	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา			เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน				ผู้รับผิดชอบ
		ศ.21	วิชาการ	วิชาชีพ			ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	
					วิชาการ และวิชาชีพ ระดับ 3						
					รวม	9,056,375					

ส่วนที่ 4
เกณฑ์การประเมิน และการติดตามประเมินผล

เกณฑ์การประเมินโครงการ

แผนปฏิบัติการมหาวิทยาลัย กำหนดเกณฑ์การประเมินโครงการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ ค่าระดับความสำเร็จ

ระดับ 1 มีแผนการพัฒนาทักษะนักศึกษาใน 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะทางวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ

ระดับ 2 มีผลการดำเนินงานโครงการตามแผน ที่ดำเนินการได้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในโครงการทั้งหมด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของโครงการทั้งหมด

ระดับ 3 มีนักศึกษาที่ผ่านการพัฒนาจากโครงการตามแผนฯ ได้รับรางวัลจากการแข่งขัน/ประกวด/นำเสนอ ในระดับชาติ/นานาชาติ

ระดับ 4 มีการเผยแพร่ความสำเร็จของการพัฒนานักศึกษาจากโครงการตามแผนฯ สู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์ และมีผู้เข้าชมมากกว่า 500 ครั้งภายในปีงบประมาณ

ระดับ 5 มีการประเมินผล และถอดบทเรียนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการพัฒนาทักษะนักศึกษาสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะทางวิชาการ และทักษะทางวิชาชีพ

การติดตามประเมินผล

1. กรอบระยะเวลาการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

มหาวิทยาลัยกำหนดความถี่ของการรายงานผลการดำเนินโครงการ ในทุก ๆ ไตรมาส และให้รายงานผล ณ สิ้นไตรมาส สำหรับการรายงานผลการดำเนินกิจกรรม ผู้รับผิดชอบควรรายงานผลต่อหน่วยงานภายหลังกิจกรรมแล้วเสร็จ ภายใน 7 วัน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

การรายงานผลการดำเนินงานโครงการ ให้รายงานตามแบบฟอร์มของกองนโยบายและแผน สำหรับการรายงานผลการดำเนินกิจกรรม สามารถรายงานในระบบ Enterprise Resource Planning (ERP)

3. การกำกับติดตาม

มหาวิทยาลัยมอบหมายให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยะ สงวนสิน รองอธิการบดี เป็นผู้กำกับติดตามระดับมหาวิทยาลัย และกองพัฒนานักศึกษา เป็นผู้รับผิดชอบรายงานข้อมูล โดยประสานงานผลการดำเนินงานของคณะ และหน่วยงาน เพื่อรวบรวมนำเสนอต่อมหาวิทยาลัย