

สรุปโครงการ ๐๙.๑๕ น.

กลุ่มงานบริหารงานทั่วไป : ฝ่ายบริหาร

**“การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาด้านการสร้างเสริมสุขภาพ
(บ้านชื่นเกมส์ ๒๕๖๐)”**

กิจกรรม บ้านชื่นเกมส์ ๒๕๖๐

วันที่ ๓ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๐

**กลุ่มงานวิชาการ
วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครสุพรรณบุรี
สถาบันพระบรมราชชนก สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข
กระทรวงสาธารณสุข**

สรุปโครงการ

“การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาด้านการสร้างเสริมสุขภาพ
(บานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐)”

กิจกรรม บานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐

วันที่ ๓ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๐

กลุ่มงานวิชาการ

วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี อุตรดิตถ์

สถาบันพระบรมราชชนก สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข

กระทรวงสาธารณสุข

คำนำ

โครงการการโครงการ การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาด้านการสร้างเสริมสุขภาพ : บานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐ กิจกรรมบานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐ มีวัตถุประสงค์ เพื่อ ส่งเสริมให้อาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาของ วิทยาลัยได้รับการสร้างเสริมสุขภาพร่างกายและจิตใจ, เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและความ รับผิดชอบ และเพื่อพัฒนาทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การปรับตัว ความรักและความสามัคคี

เอกสารสรุปโครงการ/กิจกรรม เล่มนี้ ได้รวบรวมผลการดำเนินงานการจัดทำโครงการ ปัญหาอุปสรรค ข้อสรุปและข้อเสนอแนะต่างๆ ที่พบในการปฏิบัติกิจกรรม/โครงการ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการ ดำเนินกิจกรรมอื่นๆ ของกลุ่มงานวิชาการ และกลุ่มงานอื่นๆ ต่อไป

นายสีบตระกูล ตันตลานุกูล

ผู้รับผิดชอบโครงการ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาด้านการสร้างเสริมสุขภาพ : บานชื่นเกมส์	
- ชื่อโครงการ	๑
- กิจกรรมลำดับที่	๑
- ความสำเร็จของกิจกรรมโครงการ	๑
- ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจ	๒-๓
- การบรรลุตัวชี้วัดตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม /โครงการ	๔
- สรุปการเบิกจ่ายงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม/โครงการทั้งหมด	๕
- ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรม/โครงการ	๕
- ปัญหาอุปสรรคต่อการดำเนินกิจกรรม/โครงการ	๕
- ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข หรือดำเนินการในครั้งต่อไป	๕
- องค์ความรู้/ประสบการณ์/สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม/โครงการ	๖
ภาคผนวก ก	
ภาคผนวก ข	



๑. ชื่อโครงการ การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาด้านการสร้างเสริมสุขภาพ : บานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐

๑.๑ ความสำคัญของโครงการ : Highlight

๒. กิจกรรมโครงการที่ ๒๐ กิจกรรม บานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐

๒.๑. วัน เดือน ปี ที่ดำเนินกิจกรรม/โครงการ วันที่ ๓ มกราคม ๒๕๖๑

๒.๒. ผู้รับผิดชอบโครงการ นายสีปตระกุล ตันตลานุกุล พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ

๒.๓. ฝ่าย/ภาควิชา กลุ่มวิชาการพยาบาล ๑

๓. ความสำเร็จของกิจกรรม/โครงการ

๓.๑ ผลการดำเนินงาน/ผลงาน/ผลผลิตของกิจกรรม/โครงการ

โครงการ การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาด้านการสร้างเสริมสุขภาพ : บานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐

ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ

ส่วนที่ ๑ ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ/กิจกรรม: ข้อมูลเชิงปริมาณ

ได้จากการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรมโครงการ ดังนี้

๑.) จำนวนและร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการ (ตารางที่ ๑)

ตารางที่ ๑ แสดงจำนวนและร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการ (n = ๔๘๑)

ตัวชี้วัดโครงการ/กิจกรรม	จำนวนเป้าหมาย (คน)	จำนวนคนที่ เข้าร่วมจริง (คน)	ร้อยละของผู้เข้าร่วม โครงการ
อาจารย์/เจ้าหน้าที่	๔๕	๔๕	๑๐๐
นักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปีที่ ๑	๙๕	๙๕	๑๐๐
นักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปีที่ ๒	๑๐๒	๑๐๒	๑๐๐
นักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปีที่ ๓	๑๑๔	๑๐๗	๒๒.๒๔
นักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปีที่ ๔	๑๒๕	๘๐	๑๖.๖๓
รวม	๔๘๑	๔๒๙	๘๙.๑๘

จากตารางที่ ๑ แสดงจำนวนของผู้เข้าร่วมโครงการ ซึ่งผลการดำเนินโครงการพบว่าผู้เข้าร่วมโครงการจริงมีจำนวน ๔๒๙ คน จากเป้าหมายที่ตั้งไว้จำนวน ๔๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๑๘ และผลจากการประเมินความพึงพอใจในภาพรวมพบว่าผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ที่ ๔.๔๓ ในระดับดีเยี่ยม

- ๒.) ข้อมูลด้านความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ (ตารางที่ ๒)
 การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจ ดังนี้
 คะแนน ๑.๐๐ - ๑.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับต้องปรับปรุง
 คะแนน ๑.๐๑ - ๒.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับควรปรับปรุง
 คะแนน ๒.๐๑ - ๓.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง
 คะแนน ๓.๐๑ - ๔.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ
 คะแนน ๔.๐๑ - ๕.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับดีเยี่ยม

ตารางที่ ๒ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจ ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมโครงการ ของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๓๔๘ คน (n = ๔๓๖)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
โดยรวม	๔.๔๓	๐.๗๑	ดีเยี่ยม
๑. เป็นการเสริมสร้างสุขภาพทั้งทางกายและทางใจ	๔.๔๕	๐.๕๗	ดีเยี่ยม
๒. เป็นการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบ	๔.๕๖	๐.๕๕	ดีเยี่ยม
๓. เป็นการเสริมสร้างความรักความผูกพันระหว่างครูกับศิษย์และระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง	๔.๕๔	๐.๖๖	ดีเยี่ยม
๔. เป็นการส่งเสริมและธำรงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมศิลปวัฒนธรรมอันดีงามและทำนุบำรุงพุทธศาสนา	๔.๓๐	๐.๘๗	ดีเยี่ยม
๕. สถานที่และรูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	๔.๔๐	๐.๗๑	ดีเยี่ยม
๖. การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ภายในงานมีความเหมาะสม	๔.๓๑	๐.๘๒	ดีเยี่ยม
๗. ระยะเวลาของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	๔.๓๓	๐.๘๔	ดีเยี่ยม
๘. อาหารว่างและเครื่องดื่มมีความเหมาะสม	๔.๖๐	๐.๖๗	ดีเยี่ยม

จากตารางที่ ๒ แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมโครงการ ของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม ($\bar{x} = ๔.๔๓$, SD. = ๐.๗๑) เมื่อพิจารณารายข้อแล้ว พบว่าข้อที่ค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อที่ ๘ อาหารว่างและเครื่องดื่มมีความเหมาะสม ($\bar{x} = ๔.๖๐$, SD. = ๐.๖๗) รองลงมา เป็น ข้อที่ ๒ เป็นการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบ ($\bar{x} = ๔.๕๖$, SD. = ๐.๕๕) และน้อยที่สุด คือ ข้อที่ ๔ ด้านเป็นการส่งเสริมและธำรงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมศิลปวัฒนธรรมอันดีงามและทำนุบำรุงพุทธศาสนา ($\bar{x} = ๔.๓๐$, SD. = ๐.๘๗) ตามลำดับ

ตารางที่ ๓ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจ ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมโครงการ ของอาจารย์และเจ้าหน้าที่ ที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๔๕ คน (n = ๔๕)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
โดยรวม	๔.๖๐	๐.๕๐	ดีเยี่ยม
๑. เป็นการเสริมสร้างสุขภาพทั้งทางกายและทางใจ	๔.๕๘	๐.๕๐	ดีเยี่ยม
๒. เป็นการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบ	๔.๗๕	๐.๔๔	ดีเยี่ยม
๓. เป็นการเสริมสร้างความรักความผูกพันระหว่างครูกับศิษย์และระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง	๔.๗๕	๐.๔๔	ดีเยี่ยม
๔. เป็นการส่งเสริมและธำรงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมศิลปวัฒนธรรมอันดีงามและทำนุบำรุงพุทธศาสนา	๔.๕๐	๐.๕๑	ดีเยี่ยม
๕. สถานที่และรูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	๔.๕๐	๐.๕๑	ดีเยี่ยม
๖. การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ภายในงานมีความเหมาะสม	๔.๔๗	๐.๖๕	ดีเยี่ยม
๗. ระยะเวลาของการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	๔.๕๓	๐.๕๑	ดีเยี่ยม
๘. อาหารว่างและเครื่องดื่มมีความเหมาะสม	๔.๗๕	๐.๔๔	ดีเยี่ยม

จากตารางที่ ๒ แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมโครงการ ของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม ($\bar{x} = ๔.๖๐$, $SD. = ๐.๕๐$) เมื่อพิจารณารายข้อแล้ว พบว่าข้อที่ค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อที่ ๒ เป็นการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบ, ข้อที่ ๓ เป็นการเสริมสร้างความรักความผูกพันระหว่างครูกับศิษย์และระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง และข้อที่ ๘ อาหารว่างและเครื่องดื่มมีความเหมาะสม ($\bar{x} = ๔.๗๕$, $SD. = ๐.๔๔$) รองลงมา เป็น ข้อที่ ๑ เป็นการเสริมสร้างสุขภาพทั้งทางกายและทางใจ ($\bar{x} = ๔.๕๘$, $SD. = ๐.๕๐$) และน้อยที่สุดคือ ข้อที่ ๔ ด้านเป็นการส่งเสริมและธำรงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมศิลปวัฒนธรรมอันดีงามและทำนุบำรุงพุทธศาสนา และข้อที่ ๕ สถานที่และรูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ($\bar{x} = ๔.๓๐$, $SD. = ๐.๘๗$) ตามลำดับ

๓.๒ การบรรลุตัวชี้วัดตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม/โครงการ

ลำดับ	ตัวชี้วัดกิจกรรม/โครงการ	ค่าเป้าหมาย	ผลลัพธ์	การบรรลุเป้าหมาย
๑.	ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้รับการสร้างเสริมสุขภาพกายและใจในระดับดีขึ้น	ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้รับการสร้างเสริมสุขภาพกายและใจในระดับดีขึ้น	ร้อยละ ๑๐๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้รับการสร้างเสริมสุขภาพกายและใจในระดับดีขึ้น	บรรลุเป้าหมาย
๒.	ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้รับทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบในระดับดีขึ้น	ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้รับทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบในระดับดีขึ้น	ร้อยละ ๑๐๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้รับทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบในระดับดีขึ้น	บรรลุเป้าหมาย
๓.	ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การปรับตัว ความรักและความสามัคคีในระดับดีขึ้น	ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การปรับตัว ความรักและความสามัคคีในระดับดีขึ้น	ร้อยละ ๑๐๐ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นได้ว่าได้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การปรับตัว ความรักและความสามัคคีในระดับดีขึ้น	บรรลุเป้าหมาย

๔. สรุปการเบิกจ่ายงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม/โครงการทั้งหมด

ลำดับ	งบประมาณ	
	รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
๑.	ค่าตอบแทนคณะกรรมการตัดสิน (๗ คน x ๔๐๐ บาท)	๒,๘๐๐
๒.	ค่าอาหารว่าง คณะกรรมการตัดสิน, อาจารย์และเจ้าหน้าที่ (๕๒ คน x ๒๕ บาท x ๑มื้อ)	๑,๓๐๐
๓.	ค่าอาหารว่างนักศึกษา (๓๖๓ คน x ๒๕ บาท x ๑มื้อ)	๙,๐๗๕
๔.	ค่าอาหารเย็น คณะกรรมการตัดสิน, อาจารย์และเจ้าหน้าที่ (๕๒ คน x ๘๕ บาท x ๑มื้อ)	๔,๔๒๐
๕.	ค่าอาหารเย็น นักศึกษา (๓๖๓ คน x ๕๐ บาท x ๑มื้อ)	๑๘,๑๕๐
๖.	ค่าวัสดุอุปกรณ์	
	- ขนมปังสำหรับ (เป็นของรางวัลการแข่งขันกีฬา)	๕,๔๗๕
	- ลูกโป่งสวรรค์	๘๕๐
	- ป้ายไว้นิลเปิดงาน	๑,๐๐๐
	- ผ้าแพรร	๔๓๐
	- ผ้าเมตรสีต่างๆ	๒,๐๐๐
รวมงบประมาณทั้งหมด		๔๕,๕๐๐

๕. ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรม/โครงการ

ความร่วมมือของผู้จัดทำโครงการและผู้เข้าร่วม ในการดำเนินกิจกรรมจัดทำโครงการ การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาด้านการสร้างเสริมสุขภาพ : บ้านชื่นเกมส์ ๒๕๖๐

๖. ปัญหาอุปสรรคต่อการดำเนินกิจกรรม/โครงการ

๑. การติดต่อสื่อสารกับฝ่ายต่างๆยังมีความขัดข้องเนื่องจาก ต้องติดต่อกับบุคคลภายนอก
๒. สถานที่ในการจัดโครงการจำเป็นต้องจัดในพื้นที่เดียวกัน จึงอาจควบคุมระยะเวลาเวลาในการดำเนินกิจกรรมได้ยาก

๗. ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข หรือดำเนินการในครั้งต่อไป

๑. ในการจัดครั้งต่อไปควรมีการวางแผนงานให้รอบครอบมากกว่านี้
๒. หากเป็นไปได้น่าจะจัดกิจกรรมที่สนามบาสเกตบอล และลานเอนกประสงค์ตึก ๑๑ ชั้น พื้นที่จะได้เพียงพอ

๘. องค์ความรู้/ประสบการณ์/สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม/โครงการ

ได้เรียนรู้ แนวคิด หลักการ วิธีการจัดดำเนินกิจกรรมโครงการ การพัฒนาสมรรถนะนักศึกษา ด้าน การสร้างเสริมสุขภาพ : บานชื่นเกมส์ ๒๕๖๐ เพื่อเป็นแนวทางให้นักศึกษาและผู้สนใจได้นำความรู้และ กระบวนการต่างๆ ในการดำเนินงาน ให้บรรลุวัตถุประสงค์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาคผนวก ก

- ภาพกิจกรรม



ประชุมวางแผนการจัดเตรียมความพร้อมการจัดงาน



แจกแจงหน้าที่ ให้แต่ละฝ่ายในการประสานงานและดำเนินงาน



ประชุมเพื่อติดตามความก้าวหน้าของงานที่แต่ละฝ่ายรับผิดชอบไป



กิจกรรมในช่วงพิธีเปิดงาน





กิจกรรมการแข่งขันกีฬาสี่ ของแต่ละสีทั้งอาจารย์และนักศึกษา

