



สรุปผลการดำเนินโครงการ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

งบประมาณ 46,000 บาท
ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชื่อโครงการ VET RMUTTO GAMES
ดำเนินการวันที่ 26 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หน่วยงานกองพัฒนานักศึกษา (สโมสรนักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

คำนำ

รายงานสรุปผลการดำเนินโครงการ จัดทำขึ้นเพื่อสรุปรวบรวมผลการดำเนินโครงการของที่ผ่านมาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาและเป็นแนวทางการดำเนินโครงการในครั้งต่อไป ในนามของสโมสรนักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์ คณะสัตวแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่านักศึกษาที่ผ่านการเข้าร่วมโครงการจะสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปพัฒนาตนเองต่อไป และสร้างความสามัคคีและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในหมู่คณะในภายภาคหน้า

สโมสรนักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์ คณะสัตวแพทยศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สารบัญ

หน้า

ส่วนที่ 1	ส่วนนำ	
	หน่วยงาน.....	1
	ผู้รับผิดชอบโครงการ.....	1
	ความสอดคล้องกับภารกิจยุทธศาสตร์ของประเทศและมหาวิทยาลัย.....	1
	หลักการและเหตุผล.....	2
	วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัดผลผลิต.....	2
	ประเภทโครงการ.....	3
ส่วนที่ 2	วิธีดำเนินการ	
	รายงานงบประมาณโครงการ.....	4
	กลุ่มเป้าหมาย.....	4
	รายงานตัวชี้วัดผลการดำเนิน แผน/ผล.....	5-7
	รูปภาพกิจกรรม.....	8-21
	งบประมาณการดำเนินงาน.....	22-23
ส่วนที่ 3	รายงานผลการดำเนินงาน	
	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม.....	24-25
	ผลการวิเคราะห์การนำไปใช้ประโยชน์ของผู้เข้ารับการอบรม.....	25-26
ส่วนที่ 4	สรุปผลการดำเนินงาน.....	27-28
	ปัญหา อุปสรรค.....	28
	ข้อเสนอแนะ.....	28
ส่วนที่ 5	ภาคผนวก.....	29

ส่วนที่ 1

ส่วนนำ

หน่วยงาน : สโมสรนักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์ คณะสัตวแพทยศาสตร์

ผู้รับผิดชอบโครงการ : นายธนกฤต จันทรงค์ โทรศัพท์มือถือ : 089-1125510

ชื่อโครงการ : VET RMUTTO GAMES

ความสอดคล้องกับภารกิจ และยุทธศาสตร์ของประเทศและของมหาวิทยาลัย

ยุทธศาสตร์การ จัดสรรงบประมาณ : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

แผนงาน ☐ บูรณาการ (เรื่อง.....) :

☒ แผนงานพื้นฐาน : แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

☒ ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

☐ ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์

☐ ผลผลิตผลงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

☐ ผลผลิตผลงานการให้บริการวิชาการ

☐ แผนยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน

☐ โครงการพัฒนาและผลิตกำลังคนของประเทศเพื่อรองรับนโยบาย Thailand 4.0

☐ แผนงาน อื่น ๆ :

ยุทธศาสตร์กระทรวง : การพัฒนาการจัดการศึกษาให้ทันสมัย มีคุณภาพ และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

พันธกิจมหาวิทยาลัย : ด้านการผลิตบัณฑิตวิชาชีพ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาตรฐานระดับนานาชาติ

ประเด็นยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย : ยุทธศาสตร์ที่ 2 การสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ Hand on , Mind on และ Heart on

กลยุทธ์ที่ : S2.3 พัฒนานักศึกษาและกระบวนการจัดกิจกรรมให้ตอบสนองต่อการเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์

ตัวชี้วัดที่ : S2.3.1 ร้อยละของกิจกรรมพัฒนานักศึกษาที่ตอบสนองต่อการเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์

ประเด็นยุทธศาสตร์หน่วยงาน : 1.การจัดการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ทั้งในประเทศและกลุ่มอาเซียน

ทั้งในประเทศและกลุ่มอาเซียน

กลยุทธ์ที่ : 5.1 ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์
ของมหาวิทยาลัยตัวชี้วัดที่ : 5.1.2 ร้อยละของนักศึกษาที่ได้รับการพัฒนาตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

หลักการและเหตุผล

การออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาส่งเสริมสมรรถภาพทางด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ตลอดจนทำให้เกิดความสามัคคี มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ รวมไปถึงการเสริมสร้างสัมพันธ์ไมตรี ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในหมู่คณะ พร้อมทั้งเพิ่มพูนทักษะศักยภาพทางด้านกีฬาของนักศึกษา

ดังนั้นทางสโมสรนักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์จึงมีความประสงค์ในการจัดโครงการ VET RMUTTO GAMES เพื่อสร้างความสามัคคีและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในหมู่คณะ ได้มีการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม อีกทั้งรู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และห่างไกลจากสิ่งเสพติด

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้นักศึกษาสร้างความสามัคคีและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในหมู่คณะ

ความสอดคล้องกับตัวชี้วัดผลผลิต

- ☒ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ☐ ด้านสังคมศาสตร์ ☐ ด้านบริการวิชาการ
- ☐ ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ☐ อื่น ๆ (.....)

ประเภทโครงการ

☒ โครงการใหม่ (โครงการเดิมที่ทำซ้ำ ๆ ทำเหมือนกันทุกปี เช่น โครงการปฐมนิเทศ (แต่นักศึกษาใหม่ รุ่นใหม่ คนใหม่)

☐ โครงการต่อเนื่อง (โครงการที่ดำเนินการในปีเดียวไม่สำเร็จต้องใช้ระยะเวลาหลายปีและต้องมีแผนรองรับ)

(ระบุปีที่เริ่มดำเนินการครั้งแรกพร้อมงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน)

ปีที่ 1 ดำเนินการเมื่อ (วัน/เดือน/ปี) งบประมาณที่ใช้.....บาท

ปีที่ 2 ดำเนินการเมื่อ (วัน/เดือน/ปี) งบประมาณที่ใช้.....บาท

ปีที่ 3 ดำเนินการเมื่อ (วัน/เดือน/ปี) งบประมาณที่ใช้.....บาท

ปีที่ 4 ดำเนินการเมื่อ (วัน/เดือน/ปี) งบประมาณที่ใช้.....บาท

ปีที่ 5 ดำเนินการเมื่อ (วัน/เดือน/ปี) งบประมาณที่ใช้.....บาท

ส่วนที่ 2

วิธีดำเนินการ

รายงานงบประมาณโครงการ

☒ แผ่นดิน ☐ เงินรายได้ ☐ งบกลาง ☐ รายได้อื่น ๆ (เงินเหลือจ่าย)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

หน่วยงานกองนโยบายและแผน

☐ ไตรมาส 1 วันที่ 1 ตุลาคม - 31 ธันวาคม

☐ ไตรมาส 2 วันที่ 1 มกราคม - 31 มีนาคม

☐ ไตรมาส 3 วันที่ 1 เมษายน - 30 มิถุนายน

☐ ไตรมาส 4 วันที่ 1 กรกฎาคม - 30 กันยายน

ผลผลิต

☒ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ☐ ด้านสังคมศาสตร์ ☐ ด้านบริการวิชาการ
☐ ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ☐ อื่น ๆ (.....)

กลุ่มเป้าหมายและผู้เข้าร่วมโครงการ รวมทั้งสิ้น 190 คน

- ผู้เข้าร่วมโครงการ/ผู้เข้ารับบริการ จำนวน 165 คน
- คณะผู้ดำเนินการโครงการ จำนวน 25 คน

ประเภท	บุคคลภายนอกมหาวิทยาลัย (คน)		บุคคลภายในมหาวิทยาลัย (คน)	
	ผู้เข้าร่วมโครงการ	คณะกรรมการ	ผู้เข้าร่วมโครงการ	คณะกรรมการ
ผู้บริหาร				
อาจารย์				
เจ้าหน้าที่				
นักศึกษาชั้นปีที่ 1-4			165	25
ชุมชน/องค์กร				
ผู้พิการ/ผู้ด้อยโอกาส				
บุคคลทั่วไป				
วิทยากร				
อื่น ๆ (ระบุ.....)				
รวมทั้งสิ้น				

รายการตัวชี้วัด		หน่วย	แผน/ผลการดำเนินงาน		ผลการดำเนินงานของโครงการ		หมายเหตุ
			แผน	ผล	บรรลุ	ไม่บรรลุ	
ตัวชี้วัดวัตถุประสงค์ผลผลิต							
1.	จำนวนกิจกรรมพัฒนานักศึกษา	กิจกรรม	1	1	✓		
2.	จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ VET RMUTTO GAMES	ร้อยละ	80	100	✓		
ตัวชี้วัดวัตถุประสงค์ผลลัพธ์							
1.	นักศึกษาได้มีการออกกำลังกายทำให้มีสุขภาพที่แข็งแรง และได้มีการสร้างความสามัคคีกันในกลุ่มคณะ						
เป้าหมายตัวชี้วัดงบประมาณผลผลิต เชิงปริมาณ							
1.	จำนวนกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด	คน	190	190	✓		
2.	จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ	คน	190	190	✓		
3.	จำนวนครั้งที่ดำเนินโครงการ	ครั้ง	1	1	✓		
4.	ผู้เข้าร่วมโครงการอยู่ในกระบวนการของการจัดกิจกรรมครบถ้วนอย่างน้อย	ร้อยละ	80	100	✓		
เป้าหมายตัวชี้วัดงบประมาณผลผลิต เชิงคุณภาพ							
1.	ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในกระบวนการจัดการโครงการอย่างน้อย (ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ และผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์)	ร้อยละ	80	89.7	✓		
2.	ความพึงพอใจของผู้รับบริการในกระบวนการให้บริการ (ผลผลิตการให้บริการวิชาการ)	ร้อยละ	80				

3.	โครงการที่บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการ (ผลผลิตทำนุศิลปวัฒนธรรม)	ร้อยละ	80				
เป้าหมายตัวชี้วัดงบประมาณผลผลิต เชิงเวลา							
1.	โครงการแล้วเสร็จตามระยะเวลาที่กำหนดอย่างน้อย (ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ และผลผลิต ผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์)	ร้อยละ	90	100	✓		
2.	งานบริการวิชาการแล้วเสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด อย่างน้อย (ผลผลิตการให้บริการวิชาการ)	ร้อยละ	90				
3.	โครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมแล้วเสร็จตาม ระยะเวลาที่กำหนดอย่างน้อย (ผลผลิตทำนุ ศิลปวัฒนธรรม)	ร้อยละ	90				
4.	ดำเนินการวันที่ 26 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563				✓		
เป้าหมายตัวชี้วัดงบประมาณผลผลิต เชิงต้นทุน							
1.	ค่าใช้จ่ายของโครงการที่ได้รับจัดสรร (ไม่รวมงบลงทุน)	บาท	46,000	46,000	✓		
เป้าหมายตัวชี้วัดงบประมาณผลลัพธ์ เชิงปริมาณ							
1.	ผู้เข้าร่วมโครงการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์อย่างน้อย (ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ และผลผลิต ผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์)	ร้อยละ	80	100	✓		
2.	ผู้เข้ารับบริการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์อย่างน้อย (ผลผลิตการให้บริการวิชาการ)	ร้อยละ	80				
3.	เข้ารับบริการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์อย่างน้อย (ผลผลิตทำนุศิลปวัฒนธรรม)	ร้อยละ	80				
เป้าหมายตัวชี้วัดงบประมาณผลลัพธ์ เชิงคุณภาพ							
1.	ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ อย่างน้อย (ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์	ร้อยละ	80	91.6	✓		

	และผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์)						
2.	ความพึงพอใจของผู้รับบริการวิชาการและวิชาชีพต่อ ประโยชน์จากการบริการอย่างน้อย (ผลผลิตการ ให้บริการวิชาการ)	ร้อยละ	80				
3.	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการต่อประโยชน์ของ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมอย่างน้อย (ผลผลิตทำนุ ศิลปวัฒนธรรม)	ร้อยละ	80				



ภาพที่ 1 : การตรวจคัดกรองนักศึกษา ก่อนเข้าร่วมงานกีฬาโครงการ VET RMUTTO GAMES



ภาพที่ 2 : การตรวจคัดกรองอาจารย์ ก่อนเข้าร่วมงานกีฬาโครงการ VET RMUTTO GAMES



ภาพที่ 3 : โครงการ VET RMUTTO GAMES ได้รับการสนับสนุนจากแบรนด์กรีนเมท บริษัท ไท شانฟู๊ดส์ จำกัด เป็นเครื่องดื่มวินเทอร์เมลอน จำนวน 12 ลัง



ภาพที่ 4 : ประธานภายในพิธีผู้กล่าวเปิดงาน คือ นายสัตวแพทย์ธนกฤต จันทรงค์



ภาพที่ 5 : นักพากย์กีฬาบาสเกตบอล ฟุตซอล และวอลเลย์บอล



ภาพที่ 6 : นักกีฬาหญิงประเภทบาสเกตบอลกำลังแข่งขันให้ช่วงควอเตอร์แรก โดยฝ่ายสีฟ้าได้เป็นฝ่ายบุก



ภาพที่ 7 : นักกีฬาชายประเภทบาสเกตบอลกำลังแข่งขันให้ช่วงควอเตอร์ที่สอง โดยฝ่ายสีส้มได้เป็นฝ่ายบุก



ภาพที่ 8 : นักกีฬาชายประเภทบาสเกตบอลกำลังแข่งขันให้ช่วงควอเตอร์ที่สอง โดยฝ่ายสีส้มได้เป็นฝ่ายบุก



ภาพที่ 9 : นักกีฬาชายประเภทบาสเกตบอลกำลังแข่งขันให้ช่วงควอเตอร์ที่สอง โดยฝ่ายสีฟ้าได้เป็นฝ่ายบุก



ภาพที่ 10 : นักกีฬาชายประเภทบาสเกตบอลกำลังแข่งขันให้ช่วงควอเตอร์ที่สี่ โดยฝ่ายสีส้มได้เป็นฝ่ายบุก



ภาพที่ 11 : นักกีฬาหญิงประเภทฟุตซอลกำลังแข่งขันในช่วงควอเตอร์แรก โดยสีฟ้าเป็นฝ่ายบุก



ภาพที่ 12 : นักกีฬาหญิงประเภทฟุตซอลกำลังแข่งขันในช่วงควอเตอร์แรก โดยสีส้มเป็นฝ่ายบุก



ภาพที่ 13 : นักกีฬาชายประเภทฟุตซอลกำลังแข่งขันในช่วงควอเตอร์ที่ 2 โดยสีส้มได้เปิดบอลข้างสนาม



ภาพที่ 14 : นักกีฬาชายและหญิงประเภทวอลเลย์บอลกำลังแข่งขัน



ภาพที่ 15 : กองเชียร์สีฟ้า



ภาพที่ 16 : กองเชียร์สีฟ้า



ภาพที่ 17 : กับข้าวมือเที่ยง



ภาพที่ 18 : กับข้าวมือเที่ยง



ภาพที่ 19 : กับข้าวมือเที่ยง



ภาพที่ 20 : นักกีฬาสี่สั้มก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเกมช่วงบ่าย



ภาพที่ 21 : นักกีฬาทั้งสี่สั้มและสี่ฟ้าเข้าร่วมกิจกรรมเกมช่วงบ่าย



ภาพที่ 22 : นักกีฬาทั้งสี่สั้มและสี่ฟ้าเต้นก่อนเริ่มกิจกรรมเกมช่วงบ่าย



ภาพที่ 23 : นักกีฬาสีฟ้า ขณะรอผลัดเล่นเกมลากเครื่องตีวินเทอร์เมลอน



ภาพที่ 24 : นักกีฬาสีฟ้ากำลังเล่นเกมแต่งตัววิ่งผลัด



ภาพที่ 25 : นักกีฬาทั้งสี่สัสมและสี่ฟากำลังแข่งขันเกมแต่งตัววิ่งผลัด



ภาพที่ 26 : กองเชียร์ทั้งสี่สัสมและสี่ฟ้า



ภาพที่ 27 : กองเชียร์เชียร์รางวัลจากกิจกรรมเกม



ภาพที่ 28 : นักศึกษาและอาจารย์ร่วมถ่ายรูปกันหลังการปิดพิธีกีฬาและกิจกรรมเกมทั้งหมด

งบประมาณ

2.1 งบประมาณที่ได้รับอนุมัติ 46,000 บาท

2.2 งบประมาณที่จ่ายจริง 46,000 บาท

2.3 งบประมาณเหลือจ่าย 0 บาท

ประเภท/หมวดเงิน	งบประมาณที่ได้รับอนุมัติ			
	งบแผ่นดิน	งบรายได้	งบอื่น ๆ (ลงทะเบียน)	รวม
ค่าใช้จ่าย				
1. ค่าอาหาร (190 คน x 80 บาท x 1 วัน)	15,200 บาท			24,700 บาท
2. ค่าอาหารว่าง(190 คน x 25 บาท x 2 มื้อ)	9,500 บาท			
ค่าวัสดุ				
1. ค่าอุปกรณ์กีฬา	5,000 บาท			21,300 บาท
2. ค่าอุปกรณ์ปฐมพยาบาล	2,500 บาท			
3. ค่าอุปกรณ์เชียร์	3,000 บาท			
4. ค่าเสื้อกีฬานักศึกษาชั้นปีที่ 1 (54 คน x 200 บาท)	10,800 บาท			
รวมทั้งสิ้น	46,000 บาท			46,000 บาท

ผลการใช้จ่ายงบประมาณในการดำเนินงาน (แจกแจงการใช้จ่ายจริง)

ประเภท/หมวดเงิน	งบประมาณที่จ่ายจริง			
	งบแผ่นดิน	งบรายได้	งบอื่น ๆ (ลงทะเบียน)	รวม
ค่าใช้จ่าย				
1. ค่าอาหาร (190 คน x 80 บาท x 1 วัน)	15,200 บาท			24,700 บาท
2. ค่าอาหารว่าง(190 คน x 25 บาท x 2 มื้อ)	9,500 บาท			
ค่าวัสดุ				
1. ค่าอุปกรณ์กีฬา	5,000 บาท			21,300 บาท
2. ค่าอุปกรณ์ปฐมพยาบาล	2,500 บาท			
3. ค่าอุปกรณ์เชียร์	3,000 บาท			
4. ค่าเสื้อกีฬานักศึกษาชั้นปีที่ 1 (54 คน x 200 บาท)	10,800 บาท			
รวมทั้งสิ้น	46,000 บาท			46,000 บาท

หมายเหตุ : เบิกจ่ายจริงทุกประการ

ส่วนที่ 3

ประเมินผลการดำเนินงาน

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ

1 : วิเคราะห์สรุปคะแนนความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

จากการวิเคราะห์ พบว่า

วิธีการแปลผลประเมินโครงการ VET TO TOWN ใช้ค่าเฉลี่ยตามหลักเกณฑ์การนับคะแนน ดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{5-1}{5} = 0.8$$

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

ระดับดีมาก คือช่วงคะแนนตั้งแต่ 4.21 – 5.00

ระดับดี คือช่วงคะแนนตั้งแต่ 3.41 – 4.20

ระดับปานกลาง คือช่วงคะแนนตั้งแต่ 2.61 – 3.40

ระดับน้อย คือช่วงคะแนนตั้งแต่ 1.81 – 2.60

ระดับน้อยที่สุด คือช่วงคะแนนตั้งแต่ 1.00 – 1.80

ภาพรวมโดยทั่วไปมีความพอใจในระดับดีมาก (ระดับความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 คิดเป็นร้อยละ

89.7) ซึ่งแสดงผลรายละเอียด ดังตาราง

☒ บรรลุเป้าหมาย

☐ ไม่บรรลุเป้าหมาย

รายการ	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด		
ด้านรูปแบบการจัดงาน							
1. สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	56.32	33.68	7.90	2.10	-	4.55	ดีมาก
2. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	50.53	31.05	15.78	2.64	-	4.44	ดีมาก

1. มีความสามัคคีเป็น อันหนึ่งอันเดียวกัน	54.21	33.16	11.05	1.58	-	4.52	ดีมาก
2. เสริมสร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่ และรุ่นน้อง	52.63	32.11	11.05	3.16	1.05	4.68	ดีมาก
3. รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	58.95	34.21	6.31	0.53	-	4.61	ดีมาก
4. ได้ใช้เวลาว่างให้เกิด ประโยชน์	54.21	35.26	8.95	1.58	-	4.54	ดีมาก
5. สุขภาพกายและ สุขภาพจิตสมบูรณ์ แข็งแรง	54.74	35.26	9.47	0.53	-	4.55	ดีมาก
ร้อยละโดยภาพรวม						4.58 91.6%	ดีมาก

ส่วนที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน

สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

นักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์ทั้ง 2 สาขา ได้แก่ สาขาสัตวแพทยศาสตร์กับสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพสัตว์ ตั้งแต่ชั้นปีที่ 1-4 ได้ร่วมกันออกกำลังกายและเล่นกีฬา ก่อให้เกิดความสามัคคีและการสร้างสัมพันธ์ไมตรีระหว่างนักศึกษารุ่นพี่-รุ่นน้อง การแข่งขันกีฬาและกิจกรรมเกมช่วยเพิ่มพูนทักษะศักยภาพทางด้านกีฬาของนักศึกษา

การโครงการ VET RMUTTO GAMES ครั้งนี้มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 190 คน และมีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 190 คน โดยผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็น สามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านความพึงพอใจ

1. ด้านความพึงพอใจต่อสถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.55 จากระดับคะแนนเต็ม 5
2. ด้านความพึงพอใจต่อระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.44 จากระดับคะแนนเต็ม 5
3. ด้านความพึงพอใจต่อมีความพร้อมด้านอุปกรณ์กีฬาและสิ่งอำนวยความสะดวก ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.45 จากระดับคะแนนเต็ม 5
4. ด้านความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนการแข่งขันกีฬา ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.50 จากระดับคะแนนเต็ม 5

ด้านการนำไปใช้ประโยชน์

1. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ต่อการมีความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.52 จากระดับคะแนนเต็ม 5
2. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ต่อการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.68 จากระดับคะแนนเต็ม 5
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ต่อการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.61 จากระดับคะแนนเต็ม 5

4. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ต่อการได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.54 จากระดับคะแนนเต็ม 5
5. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตสมบูรณ์แข็งแรง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.55 จากระดับคะแนนเต็ม 5

ปัญหา อุปสรรค

เนื่องจากมีสถานการณ์โควิด-19 หรือโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้เป็นช่วงเวลาที่ไมเหมาะแก่การจัดโครงการ VET RMUTTO GAMES จึงต้องจำกัดช่วงเวลาของกีฬาและกิจกรรมเกมต่าง ๆ และ ณ ภายในโรงยิม ชั้น 2 อาคารอเนกประสงค์และกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ จ.ชลบุรี มีอากาศถ่ายเทไม่พอและอากาศค่อนข้างร้อนอบอ้าว จึงต้องจัดหาพัดลม

ข้อเสนอแนะ

การจัดโครงการ VET RMUTTO GAMES ในครั้งต่อไป ถ้ายังพบสถานการณ์โควิด-19 หรือโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) หรือสถานการณ์โรคระบาดอื่น ๆ ควรเลื่อนช่วงเวลาการจัดออกไปเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดภายใน และเพื่อให้โครงการสามารถดำเนินกีฬาและกิจกรรมเกมต่าง ๆ เพิ่มขึ้นได้อย่างเต็มที่โดยไม่มีการจำกัดช่วงเวลา และถ้าจัดโครงการ VET RMUTTO GAMES ณ ภายในโรงยิม ชั้น 2 อาคารอเนกประสงค์และกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ จ.ชลบุรี ต้องจัดการเตรียมพัดลมเพื่อระบายอากาศ

ส่วนที่ 5

ภาคผนวก

1. หนังสือที่ได้รับอนุมัติให้ดำเนินโครงการ,ตารางดำเนินโครงการ
2. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการ
5. สำเนาใบเสร็จในการเบิกค่าใช้จ่ายโครงการ
6. รายละเอียดการลงทะเบียน
7. แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เข้าร่วมโครงการ
8. ประสงค์จะนำเสนอโครงการนี้ในรายงานประจำปีของมหาวิทยาลัย ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่ ☒

ผู้จัดทำรายงานโครงการ นางสาวหทัยรัตน์ งามดี

ตำแหน่งนักวิชาการศึกษา

เบอร์โทรศัพท์ 0853370092