

ผลการปฏิบัติงานวิทยาลัยการศึกษาลอตชีวิต ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2565

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ				ผลตัวชี้วัด	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ	ปัญหา/อุปสรรค
		จัดสรร	เบิกจ่ายปีงบ 65 (ต.ค.64-ก.ย.65)	เบิกจ่ายปีงบ 66 (ต.ค.65-ธ.ค 65)	เบิกจ่ายปีงบ 66 (ม.ค.66-มี.ค 66)				
<b>SO1: ส่งต่อคุณค่าให้แก่ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน</b>									
1	Business Transformation สนับสนุนส่วนงานพัฒนาหลักสูตรตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย	578,000	97,500	190,750	117,750	1. อบรมสร้างแนวคิดเชิงธุรกิจ 5 ครั้ง 2. จำนวนผู้เข้าร่วม 111 คน	ฝ่ายการตลาด	*	การจัดอบรมจัดขึ้นในเวลาทำการ ทำให้บางคณะหรือบางหน่วยงานไม่สามารถสรรงจัดเวลาเข้าร่วมได้
<b>SO2: ยกระดับการเข้าถึงและประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล</b>									
2	โครงการบริหารการตลาดและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก	2,646,000	895,943.13	722,708	161,490.12	1. สื่อประชาสัมพันธ์ 488 รายการ 2. การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในสื่อออนไลน์ - Reach 5,000,000 - Engagement 300,000 - Follower 15,000 3. กิจกรรมการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (Event) 6 ครั้ง	ฝ่ายการตลาด	✓✓	-
<b>SO3: สร้างหลักสูตรที่มีคุณภาพและตอบโจทย์คนในสังคม</b>									
3	Skills 4 Life: แพลตฟอร์มการเรียนรู้ใหม่เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคตสำหรับคนทุกช่วงวัย	3,120,000	725,361	509,750	80,250	1. หลักสูตรเสริมทักษะชีวิต 20 หลักสูตร 2. Workshop Onsite 4 ครั้ง 3. Webinar 2 ครั้ง 4. งานวิจัยกลุ่มผู้เรียนทุกช่วงวัยเพื่อวิเคราะห์และพัฒนาผลการดำเนินการหลักสูตรการส่งเสริมทักษะชีวิตแห่งอนาคต 1 เรื่อง	ฝ่ายนวัตกรรมการศึกษา	*	การถ่ายทำหลักสูตรไม่สามารถควบคุมระยะเวลาการถ่ายทำตามกรอบแผนการดำเนินงานได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับตารางอาจารย์ผู้สอน ทำให้กระทบแผนการดำเนินโครงการที่ตั้งไว้
4	EdSociate : การพัฒนาที่ยั่งยืนด้านการจัดการศึกษาสำหรับครู-อาจารย์ไทย	839,900	176,804.33	186,920.11	316,337.40	1. หลักสูตรส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครู-อาจารย์ไทย 4 หลักสูตร 2. webinar เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ 8 ครั้ง ผู้เข้าร่วม 10,029 คน	ฝ่ายนวัตกรรมการศึกษา	*	การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ส่งผลให้คณะทำงานไม่สามารถจัดกิจกรรม on-site หรือเดินทางไปถ่ายทำ

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ				ผลตัวชี้วัด	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ	ปัญหา/อุปสรรค
		จัดสรร	เบิกจ่ายปีงบ 65 (ต.ค.64-ก.ย.65)	เบิกจ่ายปีงบ 66 (ต.ค.65-ธ.ค 65)	เบิกจ่ายปีงบ 66 (ม.ค.66-มี.ค 66)				
						3. วัตถุประสงค์ สร้างแรงบันดาลใจและการมีส่วนร่วมของผู้ร่วมโครงการ (Best Practice and Inspirations) 6 เรื่อง 4. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม/workshop/webinar ร้อยละ 90.2			วัตถุประสงค์เพื่อจัดทำ content ต่าง ๆ ของโครงการ EdSociate เนื่องจากโรงเรียนในบางพื้นที่มีความเสี่ยงในการระบาด ทำให้ไม่สามารถดำเนินโครงการได้ตามแผนที่วางไว้ตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด
5	มีติ : แพลตฟอร์มการเรียนรู้ใหม่จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การสร้างผู้ประกอบการต่างวัย	2,302,000	355,506	734,730	658,704.88	1. ครูอาสาสมัคร / ครูแกนนำ / วิทยากร / ที่เข้าร่วมกิจกรรม ได้รับการเป็น MEDEE Certified Trainer จำนวน 15 คน 2. เครือข่ายชุมชนโรงเรียนผู้สูงอายุในเขตภาคเหนือ 18 แห่ง 3. ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตร “เกษียณมีติ” 2,000 คน 4. หลักสูตรออนไลน์ (MOOC) 4 หลักสูตร	ฝ่ายนวัตกรรมการศึกษา	*	ผู้สูงอายุไม่สามารถเรียนรู้ผ่านระบบ MOOC ได้ เนื่องจากมีระบบการใช้งานที่ซับซ้อน หลายขั้นตอน ส่งผลให้มีจำนวนผู้เรียนจากกลุ่มเป้าหมาย (ผู้สูงอายุอายุตั้งแต่ 55 ปีขึ้นไป) เข้าเรียนในระบบ MOOC ไม่มากนัก จึงแก้ปัญหาด้วยการจัดทำระบบการเรียนรู้ทางเลือกสำหรับผู้สูงอายุ ที่มีการมองเห็นและเข้าถึงได้ง่าย ไม่กี่ขั้นตอน และสามารถใช้เป็นแหล่งความรู้เพื่อเสริมหรือต่อยอดการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติได้ (Onsite Training) อย่างหลากหลาย
กลยุทธ์ที่ 4 SO4: บริหารจัดการองค์กรสู่ความเป็นเลิศ									
6	โครงการสัมมนาเพื่อพัฒนาองค์กร	120,000	120,000			1. บุคลากรเข้าร่วมอบรมร้อยละ 100 2. วัฒนธรรมองค์กรวิทยาลัยการศึกษาดลอดชีวิต		✓✓	-

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ			ผลตัวชี้วัด	ผู้รับผิดชอบ	สถานะ	ปัญหา/อุปสรรค
		จัดสรร	เบิกจ่ายปีงบ 65 (ต.ค.64-ก.ย.65)	เบิกจ่ายปีงบ 66 (ต.ค.65-ธ.ค 65)				
7	โครงการอุดหนุนเพื่อพัฒนาบุคลากร	91,000	88,491			1. บุคลากรเข้าร่วมอบรมร้อยละ 100 2. มีการนำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปใช้งานจริง อย่างน้อย 1 กิจกรรม	✓✓	-

✓✓ หมายถึง ดำเนินงานแล้วเสร็จ

✓ หมายถึง อยู่ระหว่างดำเนินงาน

✗ หมายถึง ยังไม่ได้ดำเนินงาน

\* เป็นโครงการที่ได้กั้นเงินเหลือในปีและจะดำเนินงานแล้วเสร็จภายในเดือนมิถุนายน 2566