



รายงานผลการดำเนินงานโครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

โครงการ สร้างทักษะการบริหารผ่านการละเล่นพื้นบ้านอีสาน

หัวหน้าโครงการ

นางสาวศุภกัญญา จันทรูกษา

คณะบริหารศาสตร์

มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ผู้ร่วมโครงการ

- | | |
|----------------------|---------------|
| 1. นางสาวบุษกร | คำโฮม |
| 2. ผศ. ศิริรัตน์ | เจนศิริศักดิ์ |
| 3. นายศรัณย์ | วิสเพ็ญ |
| 4. นายอุทัย | อันพิมพ์ |
| 5. นางกฤตยา | อุทไธ |
| 6. นางสาวสุมาลี | เงยวิจิตร |
| 7. นายธรรมวิมล | สุขเสริม |
| 8. นายฐิติ | ราศีกุล |
| 9. นายสุขวิทย์ | โสภาพล |
| 10. นางสาวเพ็ญภักตร์ | พินผา |
| 11. นายจักริน | วชิรเมธิน |
| 12. นายอนิรุช | สีบสิงห์ |
| 13. นางสาวภัทรจิตร | แสงสว่าง |
| 14. นายวิญญู | วีระนนทาเวทย์ |

ได้รับจัดสรรงบประมาณดำเนินโครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมจาก

มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2557

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงานโครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ที่คณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีได้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีจิตสำนึกที่ดี ต่อการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม อันส่งผลต่อการสืบสานวัฒนธรรมและประเพณีของไทยซึ่งได้จัดขึ้น ในวันที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2557

สรุปผลการดำเนินงานตามที่ปรากฏในรายงานฉบับนี้ รวบรวมผลการจัดโครงการตามแผนการดำเนินงาน ที่มุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้แสดงออกถึงการรักษาการเล่นพื้นบ้านอีสาน และตระหนักถึงความสำคัญของการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งรายงานผลการดำเนินงานดังกล่าวจะสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการดำเนินโครงการ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษา วางแผนการดำเนินงานในองค์กร ตลอดจนข้อเสนอแนะและแนวทางในการดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยต่อไป

นางสาวศุภกัญญา จันทรูกษา
หัวหน้าโครงการ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ 1 บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 กลุ่มเป้าหมาย	1
1.4 คุณสมบัติของผู้ร่วมโครงการ	1
1.5 จำนวนผู้ร่วมโครงการ	1
1.6 พื้นที่ / กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา	1
1.7 ผลผลิตของงานที่จะส่งมอบ	1
1.8 แผนการดำเนินงาน	2
1.9 กำหนดการจัดกิจกรรม	2
1.10 ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	3
1.11 ตัวชี้วัดตามเกณฑ์ประกันคุณภาพ	3
1.12 งบประมาณที่ได้รับจัดสรร	3
1.13 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	3
ส่วนที่ 2 ผลการดำเนินงาน	3
2.1 รายละเอียดของการจัดกิจกรรม	3
2.2 ผลสำเร็จของการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	7
2.3 ผลสำเร็จของการดำเนินงานตามตัวชี้วัดตามเกณฑ์ประกันคุณภาพ	7
ส่วนที่ 3 ผลการประเมินผลโครงการ	9
3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	9
3.2 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	10
ภาคผนวก	
ก. ประมวลภาพกิจกรรม	
ข. เอกสารคำสอนรายวิชาที่มีการบูรณาการและรายชื่อนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการหรือเข้าร่วมกิจกรรม	
ค. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการ	

ส่วนที่ 1 บทนำ

1. หลักการและเหตุผล

เด็กและวัยรุ่นไทยในปัจจุบันสนใจโทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ สื่อทางอินเทอร์เน็ตและ ของเล่นที่ถูกระดมความคิดกันขึ้นมาจำนวนมากตามยุคสมัย จนไม่ได้ให้ความสนใจกับการเล่นพื้นบ้าน ส่งผลให้การเล่นพื้นบ้านค่อยๆหายไป จะพบเห็นมีการเล่นบ้างในเทศกาลหรือโอกาสสำคัญเท่านั้น จนอดนึกไม่ได้ว่าในอนาคตการเล่นเหล่านี้อาจจะมีให้เห็นอีกแล้ว การเล่นสมัยใหม่ใช่ว่าจะไม่ดี แต่การอนุรักษ์และเรียนรู้การเล่นสมัยก่อนนั้นเป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่ควรให้ความสำคัญ เพราะนอกจากจะเป็นการสืบสานวัฒนธรรมอันดีแล้วเรายังได้ประโยชน์จากการเล่นหลายๆด้าน

การเล่นพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เป็นการสะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อของคนในท้องถิ่นนั้นๆในอดีต การเล่นพื้นบ้านนั้นให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็น ทำให้ร่างกายแข็งแรง ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกไหวพริบและเชาวน์ปัญญา ได้พัฒนาบุคลิกภาพทางอารมณ์ รู้จักแพ้ชนะ สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ มีทักษะในด้านการบริหารจัดการมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การรู้จักวางแผน การทำงานเป็นทีม และเสริมสร้างภาวะผู้นำ ซึ่งทักษะด้านการบริหารจัดการนี้เป็นทักษะที่นักศึกษาพึงมี เนื่องจากเป็นทักษะที่ส่งเสริมให้การทำงานประสบความสำเร็จในอนาคต

คณะผู้จัดทำมีแนวคิดจัดโครงการ “สร้างทักษะการบริหารผ่านการเล่นพื้นบ้านอีสาน” ขึ้นมา โดยหวังว่าการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอีสาน จะทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะด้านการบริหารจัดการ อีกทั้งยังได้ร่วมซึมซับและสืบสานวัฒนธรรมที่ดีงามของท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1. นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะการบริหารจัดการผ่านการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน
2. นักศึกษาได้ร่วมสืบสานการเล่นพื้นบ้าน

3. กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาคณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

4. คุณสมบัติของผู้ร่วมโครงการ

นักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 สาขาการจัดการธุรกิจ

5. จำนวนผู้ร่วมโครงการ

120 คน

6. พื้นที่ / กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา

คณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

7. ผลผลิตของงานที่จะส่งมอบ

แผ่นซีดี ภาพการจัดกิจกรรม

8. แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	2556			2557								
	ไตรมาสที่ 1			ไตรมาสที่ 2			ไตรมาสที่ 3			ไตรมาสที่ 4		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
<u>กิจกรรม/วิธีการ</u>												
1 .ป ร ะ ชุ ม คณะกรรมการ								↔				
2.ประชาสัมพันธ์ โครงการ									↔			
5.รับสมัครผู้เข้า โครงการ									↔			
6 . เ ต ร ี ย ม การละเล่น									↔			
7.ดำเนินการ(จัด ให้มีการละเล่น)										↔		
8.สรุปโครงการฯ											↔	

9. กำหนดการจัดกิจกรรม

- เลือกการละเล่นพื้นบ้าน 3 ชนิด ได้แก่ แมวกินปลาอย่าง บักอี่ และ หลบลูกอีฮุน
- รับสมัครนักศึกษาชั้นปีที่ 2 – 4 จำนวน 20 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม เพื่อบริหารจัดการกิจกรรม ดังนี้
 - ศึกษาเกี่ยวกับการละเล่น วางแผนกิจกรรมการละเล่น
 - เตรียมอุปกรณ์และฝึกซ้อม
 - สาธิตวิธีการเล่นให้กับผู้ร่วมกิจกรรม
 - ดูแลผู้ร่วมกิจกรรมระหว่างการละเล่นและกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการละเล่น
- แบ่งนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการธุรกิจ จำนวน 100 คน ออกเป็น 6 ทีม โดยให้แต่ละทีมทำกิจกรรมต่อไปนี้
 - เลือกหัวหน้าทีม
 - เลือกตัวแทนของทีมเพื่อเข้าแข่งขัน การละเล่นทั้ง 3 ชนิด
 - สรุปข้อดีที่ได้จากร่วมเล่นการละเล่นพื้นบ้าน
- มอบรางวัลแก่ทีมที่ชนะ
- สรุปผลการดำเนินโครงการ
- จัดแสดงนิทรรศการ ที่คณะบริหารศาสตร์

10. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วย	ค่าเป้าหมาย
จำนวนผู้ร่วมโครงการ	คน	120
ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ	ร้อยละ	80
ระยะเวลาในการดำเนินงาน	เดือน	6
ความคุ้มค่าของงบประมาณต่อผู้ร่วมโครงการ		

11. ตัวชี้วัดตามเกณฑ์ประกันคุณภาพ

แผนการบูรณาการกับการเรียนการสอน	ลักษณะการบูรณาการ	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
วิชา มีการบูรณาการกับการเรียนการสอนรายวิชา.การจัดการธุรกิจสมัยใหม่ หลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการธุรกิจ นักศึกษาชั้นปีที่ 1	นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน และได้เรียนรู้การวางแผน การทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้นำและความสามัคคีจากกิจกรรม	นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 80

12. งบประมาณที่ได้รับจัดสรร จำนวนเงิน 70,000 บาท (เจ็ดหมื่นบาทถ้วน)

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการเข้าใจวิธีการเล่น และประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้าน
2. นักศึกษามีทักษะการบริหารจัดการมากขึ้น
3. เกิดความสามัคคีในกลุ่มนักศึกษา
4. นักศึกษาได้รู้จักกันมากขึ้น เกิดความรักใคร่กลมเกลียวระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง

ส่วนที่ 2 ผลการดำเนินงาน

1. รายละเอียดของการจัดกิจกรรม

1. ผลการดำเนินงาน

❖ รายละเอียดของการจัดกิจกรรม

1. จัดให้มีกิจกรรมการเล่นทั้งหมด 6 ชนิด ได้แก่ วิ่งห้าขา วอลเลย์บอลน้ำ ชักกะเย่อ บักอี แมวกินปลาอย่าง และหลบลูกอิฐน ซึ่งมิกติกาการเล่น ดังนี้

1.1 หลบลูกอิฐน (หลบลูกระเบิด)

วิธีการเล่น

ให้แบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายหรือเล่น 2 ทีมโดยให้ทีม 1 เป็นฝ่ายขว้าง และให้อีกทีมเป็นฝ่ายหลบโดยฝ่ายหลบจะต้องอยู่ภายในอาณาเขต

การเตรียมสถานที่

ใช้พื้นที่โดยการกระหรืออาจทำสัญลักษณ์ให้เป็นลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า

จำนวนผู้เล่น

6 คนขึ้นไป

อุปกรณ์ที่ต้องใช้

เศษผ้าขาวม้าฉีกเป็นเส้นๆแล้วมัดต่อกันแล้วพันมัดม้วนเป็นก้อนกลมๆ

1.2 แมวกินปลาอย่าง

วิธีการเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ตามจำนวนเท่าๆกัน จากนั้น ให้แบ่งฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเป็นแมว และอีกฝ่ายเป็นปลาอย่าง แล้วให้ตัวแทนแต่ละทีม เลือกตัวแทนฝ่ายละ 1 คน เพื่อนมาเป็นแมวและเป็นปลาอย่าง ให้ผู้เล่นที่เหลือนั่งล้อมเป็นวงกลม โดยไม่ต้องนั่งติดกันก็ได้ และให้ตัวแทนที่เลือกไว้แต่ละฝ่าย ผูกผ้าปิดตาเพื่อไม่ให้สามารถมองเห็นได้ โดยคนที่เป้นแมวต้องตามจับ คนที่เป็นปลาอย่าง แล้วให้คนที่เป้นปลาอย่างวิ่งหนีคนที่เป้นแมว โดยสามารถให้บุคคลที่นั่งล้อมวง สามารถบอกทิศทางให้ทีมของตัวเองได้ ถ้าเกิดแมวสามารถจับปลาอย่างได้เป็นอันว่าจบเกม ให้สลับกันเป้นแมวและปลาอย่าง ทีมไหนที่สามารถจับปลาอย่างในเวลาที้น้อยกว่า เป้นฝ่ายชนะ

กติกา

ให้ปิดตาทั้งสองฝ่าย และให้ฝ่ายที่เป็นแมวจับปลาอย่าง ให้ฝ่ายที่เป็นปลาอย่างวิ่งหนีแมว โดยอาศัยเสียงรอบข้างจากเพื่อนๆ ที่นั่งล้อมวง ถ้าแมวจับปลาได้เป้นอันสิ้นสุดเกม

1.3 บักอี

วิธีการเล่น

เป็นการดึงลากคนของฝ่ายตรงข้ามที่ออกมาล่อ ซึ่งกลั่นหาใจอยู่ ให้เลยเส้นตาย หรือ จับไว้ จนใจขาด (หาใจ หรือเสียงอีขาดหาย)

จำนวนผู้เล่น

4 คนขึ้นไป

สถานที่และการเตรียม

ขีดเส้นเป็นเส้นแบ่งเขต ซึ่งเส้นนี้คือเส้นช่วยชีวิต จากนั้น ระยะเวลาก้าวนับจากเส้นกลางนั้นออกไปทั้งสองฟาก ฟากละประมาณ 10 ก้าว (หรือระยะที่เห็นว่าพอเหมาะ) แล้วขีดเส้นแนวนาน ขึ้นมาอีก ซึ่งเส้นนี้คือเส้นตายนั่นเอง



วิธีการเล่น

- การ “อี” คือการกลั่นหายใจ โดยการร้องออกเสียงว่า “อี” หรือ “อือ” หรือ “อึม”
- ผู้ “อี” ขณะอยู่ในเขตของฝ่ายตรงข้าม ต้องไม่ให้เสียงขาด ไม่เช่นนั้น “ตาย”
- ผู้ “อี” ต้องไม่เลยเส้นตาย ที่อยู่ในเขตฝ่ายตรงข้าม ไม่เช่นนั้น “ตาย”
- ผู้ที่ถูกผู้ “อี” แตะได้ โดยที่ผู้ “อี” สามารถกลับไปแตะเส้นช่วยชีวิตได้ทัน ก่อนใจจะขาดต้อง “ตาย”
- ผู้ใดถูกผู้ “อี” แตะได้ แต่ว่าผู้ “อี” ใจขาดก่อนจะแตะเส้นช่วยชีวิต ผู้นั้นยังไม่ “ตาย” ยังมีสิทธิ์เล่นต่อได้ (ผู้ตาย ก็คือ ผู้ “อี”)
- การจับผู้ “อี” สามารถช่วยกันจับหลายๆ คนก็ได้ ช่วยกันก็คนก็ได้
- ผู้ที่ “ตาย” ถือว่าหมดสิทธิ์ในการเล่น
- ฝ่ายที่ “ตาย” หมดก่อน ถือว่าแพ้

1.4 วึ่ง 5 ขา

จำนวนผู้เล่น

ใช้ผู้เล่นชาย 2 คน หญิง 2 คน

วิธีการเล่น

1. ผู้วึ่งต้องเป็นผู้ผูกผ้ามัดขาติดกันด้วยตนเอง
2. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นทุกคนคู่วิ่งไปที่เส้นชัย
3. ผู้เล่นคูใดถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

กติกา

1. ผู้วึ่งต้องไม่ทำให้ผ้าผูกขาหลุด ถ้าผ้าผูกขาหลุดให้ถือเป็นผู้แพ้
2. ผู้วึ่งต้องวิ่งตรงไปข้างหน้าไม่วิ่งตัดหน้าคู่วิ่งคนอื่นๆ
3. ผู้วึ่งถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะและหากมีการฝ่าฝืนจะถือว่าแพ้

1.5 วอลเลย์บอลน้ำ

อุปกรณ์

1. ลูกโป่งใส่น้ำ
2. ตาข่ายแบ่งแดน
3. ผ้าสีเหลืองสำหรับรับลูกโป่งน้ำ

วิธีการเล่น

1. แต่ละ ทีมประกอบด้วยผู้เล่นทีมละ 6 คน
2. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่นให้ทีมที่มีลูกโป่งน้ำโยนลูกโป่งน้ำให้ข้ามไปยังอีกฝ่าย
3. ให้โยนไปมาจนกว่าอีกฝ่ายรับไม่ได้ (ลูกโป่งแตก)
4. ฝ่ายที่รับไม่ได้ถือว่าเป็นฝ่ายแพ้

กติกา

1. ให้ใช้ผ้าสีเหลืองในการรับลูกโป่ง และโยนลูกโป่ง
2. ขนาดผ้าที่ใช้รับลูกโป่งต้องมีขนาดเท่ากัน
3. ให้เล่นภายในพื้นที่ที่กำหนด ถ้าโยนลูกโป่งตกนอกเขตถือว่าแพ้
4. ผู้เข้าแข่งขันฝ่าฝืนกติกาจะถือว่าแพ้

1.6 ชักคะเย่อ

จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน แต่ทั้ง 2 ฝ่ายต้องมีจำนวนเท่ากัน

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย แล้วให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจับสลากหรือจับไม้สั้นไม้ยาวเลือกแดน ผู้เล่นจะไปยังประจำที่ข้างเชือกที่วางกระยะให้ห่างกัน พอให้ไม่ชนกันได้ขณะเอนตัวดึงเชือก เมื่อวางระยะดีแล้ว ผู้เล่นจะดึงเชือกให้สูงพอเอว ผู้ตัดสิน จะไปยืนตรงเส้นศูนย์กลาง เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณ ทั้งสองฝ่ายจะลงมือดึงเชือก พยายามให้อีกฝ่ายหนึ่งไปทิศทางของตน แต่ละฝ่ายมีผู้ให้สัญญาณเพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียงกัน ผู้ที่อยู่ต้นเชือกและหางเชือกเป็นคนสำคัญยิ่งในระหว่างดิ่งนั้น ถ้าผู้ใดเสียหลักยันพื้นไม่อยู่ก็จะเสียกำลัง ความสนุกอยู่ที่ผู้ให้สัญญาณและผู้เล่นที่มีสีหน้าต่างๆ กัน ถ้าฝ่ายใดดึงให้อีกฝ่ายหนึ่งให้หลุดตามไปจนถึงเส้นชัยจะเป็นฝ่ายชนะ

อุปกรณ์

เชือกเส้นใหญ่ที่มีความเหนียวพอจะทานกำลังของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายได้

2. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 – 4 แบ่งเป็น 6 กลุ่ม เพื่อบริหารจัดการกิจกรรม ดังนี้

- ศึกษาเกี่ยวกับการละเล่น วางแผนกิจกรรมการละเล่น
- เตรียมอุปกรณ์และฝึกซ้อม
- สาธิตวิธีการเล่นให้กับผู้ร่วมกิจกรรม
- ดูแลผู้ร่วมกิจกรรมระหว่างการละเล่นและกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการเล่น

3. แบ่งนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการธุรกิจ ออกเป็น 12 ทีม โดยให้แต่ละทีมทำกิจกรรมต่อไปนี้
- เลือกหัวหน้าทีม
 - เลือกตัวแทนของทีมเพื่อเข้าแข่งขัน การละเล่นทั้ง 6 ชนิด
 - สรุปข้อดีที่ได้จากร่วมเล่นการละเล่นพื้นบ้าน
4. มอบรางวัลแก่ทีมที่ชนะ

❖ คุณสมบัติและจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

ผู้เข้าร่วมโครงการทั้งสิ้น 246 คน ประกอบด้วย

- นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 136 คน
- นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 50 คน
- นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 47 คน
- นักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 13 คน

งบประมาณที่ใช้จริง

1. หมวดค่าตอบแทน รวม 23,620 บาท

- ค่าอาหารทำการนอกเวลาคณะกรรมการ วันจันทร์ - ศุกร์
(อัตรา 200 บาท/วัน x 5 คน x 5 วัน) รวม 5,000 บาท
- (อัตรา 200 บาท/วัน x 3 คน x 5 วัน) รวม 3,000 บาท
- ค่าอาหารทำการนอกเวลาคณะกรรมการ วันเสาร์ - อาทิตย์
(อัตรา 420 บาท/วัน x 5 คน x 1 วัน) รวม 2,100 บาท
- (อัตรา 420 บาท/วัน x 3 คน x 2 วัน) รวม 2,520 บาท
- รางวัล สำหรับทีมที่ชนะ รวม 3,000 บาท
(อันดับ 1 : 1,500 บาท อันดับ 2: 1,000 อันดับ 3: 500 บาท)
- ค่าตอบแทนนักศึกษาช่วยปฏิบัติราชการ รวม 8,000 บาท

2. ค่าใช้สอย รวม 34,600 บาท

- ค่าอาหารกลางวัน (80 บาท 120 คน 1 วัน) รวม 9,600 บาท
- ค่าอาหารว่างเครื่องดื่ม (25 บาท 120 คน 2 มื้อ) รวม 6,000 บาท
- ค่าจ้างเหมาจัดซุ้มการละเล่น (3 ซุ้ม x 2,500 บาท) รวม 7,500 บาท
- ค่าจ้างเหมาถ่ายภาพและบันทึกแผ่น CD รวม 3,000 บาท
- ค่าจ้างเหมาพิมพ์งานและจัดทำรูปเล่มรายงาน รวม 2,500 บาท
- ค่าจ้างเหมาจัดซุมนิทรรศการ รวม 6,000 บาท
(แผ่นป้ายนิทรรศการพร้อมขาตั้งแบบเคลื่อนที่ 3 ป้าย x 2,000 บาท)

3. ค่าวัสดุ รวม 8,569 บาท

- ค่าวัสดุสำนักงาน รวม 6,709 บาท
- ค่าวัสดุโฆษณา แผ่นป้ายไวนิล รวม 1,860 บาท

รวมงบประมาณ **66,789 บาท**

(หกหมื่นหกพันเจ็ดร้อยแปดสิบเก้าบาทถ้วน)

2. ผลสำเร็จของการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

2.1 ด้านปริมาณ

จำนวนผู้ร่วมโครงการทั้งสิ้น 246 คน คิดเป็น 205 % ของค่าเป้าหมาย

2.2 ด้านคุณภาพ

การบริหารโครงการเป็นไปตามแผนงานที่กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ คือ นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะการบริหารจัดการผ่านการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน และร่วมสืบสานการเล่นพื้นบ้าน

ซึ่งผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ย 4.17 คิดเป็นร้อยละ 83.40 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมโครงการส่วนใหญ่เห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมไทย

2.3 ด้านเวลา

ดำเนินการกิจกรรมแล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด แต่เนื่องจากติดปัญหาเรื่องเอกสารและการสรุปโครงการจึงทำให้ต้องขยายเวลาการดำเนินการโครงการฯ ส่งรายงานการเงินและรายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์

2.4 ด้านความคุ้มค่า

โครงการค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 66,789 บาท มีผู้ร่วมโครงการทั้งสิ้น 246 คน ดังนั้น ความคุ้มค่าในการจัดกิจกรรมอยู่ที่ 271.50 บาทต่อคน

3. ผลสำเร็จของการดำเนินงานตามตัวชี้วัดตามเกณฑ์ประกันคุณภาพ

3.1 ความสำเร็จของการบูรณาการกับการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมในโครงการนี้นักศึกษาสามารถใช้ความรู้ในรายวิชาหลักการจัดการ มาใช้ในการวางแผนการเล่นในแต่ละฐาน ซึ่งในเบื้องต้นได้ระบุไว้ว่าจะบูรณาการกับรายวิชาการจัดการสมัยใหม่ แต่ในปีการศึกษา 2/2556 และ 1/2557 ซึ่งเป็นช่วงเวลาการจัดกิจกรรม รายวิชาดังกล่าวไม่เปิดสอน จึงได้เปลี่ยนการบูรณาการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอนเป็นวิชาหลักการจัดการ

3.2 ความสำเร็จของการบูรณาการกับกิจกรรมนักศึกษา การจัดกิจกรรมในโครงการนี้นักศึกษาชั้นปีที่ 2, 3 และ 4 สาขาการจัดการธุรกิจ ได้มีส่วนร่วมรับผิดชอบในการจัดกิจกรรมด้วย โดยนักศึกษาได้นำความรู้ด้านการจัดการมาใช้ในการจัดกิจกรรม ทั้งการแบ่งการเล่นทั้งหมด 6 การเล่น ได้แก่ บักอี แมวกินปลาอย่าง หลบลูกอีฮุน วิ่งห้าขา วอลเลย์บอลน้ำ และชักกะเย่อ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มสวัสดิการและพยาบาล

3.3 รายงานผลการประเมินความสำเร็จของการบูรณาการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน/กิจกรรมนักศึกษา

3.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 111 คน

โครงการสร้างทักษะการบริหารผ่านการเล่นพื้นบ้านอีสานครั้งนี้ มีผู้ตอบแบบประเมินความสำเร็จของการบูรณาการฯ จำนวน 111 คน เป็นเพศชาย 20 คน (ร้อยละ 18.01) และเพศหญิง 91 คน (ร้อยละ 81.99) ทั้งหมดเป็นนักศึกษาคณะบริหารศาสตร์ หลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาการจัดการธุรกิจชั้นปีที่ 1

3.3.2 ความคิดเห็นต่อผลสำเร็จของการบูรณาการในด้านความรู้ ประสบการณ์และประโยชน์ที่ได้รับ

การวิเคราะห์ผลลัพธ์นำคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่มจากอันตรภาคชั้น (Class interval) ของบุญเรียง ขจรศิลป์ (2536: 12-13) ซึ่งคำนวณตามสูตร

พิสัย	=	ค่าสูงสุด-ค่าต่ำสุด
อันตรภาคชั้น	=	พิสัย/จำนวนอันตรภาคชั้น
อันตรภาคชั้น	=	$(5-1)/5 = 0.8$
ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00		หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20		หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40		หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60		หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80		หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ด้านความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น
โครงการ/กิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	3.93	มาก
การร่วมโครงการ/กิจกรรม ทำให้มีความรู้/เข้าใจวิชาที่เรียนมากขึ้น	3.93	มาก
ได้นำความรู้ที่ได้จากชั้นเรียนไปฝึกปฏิบัติจริง	3.96	มาก
เรียนรู้การทำงานที่เป็นระบบ มีการวางแผนงานดีขึ้น	4.09	มาก
สามารถประยุกต์ใช้ความรู้มาแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ได้	4.13	มาก
สามารถเชื่อมโยงหรือประยุกต์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในชั้นเรียนและตำรา กับประสบการณ์ที่ได้รับ	4.05	มาก
รวม (เฉลี่ย)	4.01	มาก

ประโยชน์ที่ได้รับ	จำนวนผู้เลือกตอบ	ร้อยละ
สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้	80	72.07
สามารถสร้างความสามัคคี ในหมู่เพื่อน และ ครอบครัว	102	91.89
สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้	77	69.36
การร่วมกิจกรรมทำให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม	101	90.99
การร่วมกิจกรรมช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นเป็น ตอน	80	72.07
การร่วมกิจกรรม/โครงการทำให้ตระหนักถึงคุณค่า ของศิลปวัฒนธรรม	67	60.36
การร่วมกิจกรรม/โครงการทำให้เกิดความสนใจใน ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น	77	69.36
การร่วมกิจกรรม/โครงการช่วยสร้างจิตสำนึกในการ อนุรักษ์ ประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม	72	64.86

นักศึกษา มีความคิดเห็นที่สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากโครงการฯ มาประยุกต์ใช้ความรู้มาแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ได้ มีค่าคะแนนสูงสุดคือ 4.13 อันดับที่ 2 คือมีการเรียนรู้การทำงานที่เป็นระบบ มีการวางแผนงานดีขึ้น มีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.09 อีกทั้ง โครงการฯ ยังมีประโยชน์สามารถเชื่อมโยงหรือประยุกต์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในชั้นเรียนและตำรา กับประสบการณ์ที่ได้รับได้นำความรู้ที่ได้จากชั้นเรียนไปฝึกปฏิบัติจริง มีความรู้/เข้าใจวิชาที่เรียนมากขึ้น และมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน มีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.05, 3.96, 3.93 และ 3.93 ตามลำดับ

นอกจากนี้ นักศึกษามีความเห็นว่าได้รับประโยชน์จากโครงการนี้ในการสร้างความสามัคคี ในหมู่เพื่อน และครอบครัว เลือกตอบร้อยละ 91.89 อันดับที่ 2 การร่วมกิจกรรมทำให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม คิดเป็นร้อยละ 90.99 อีกทั้ง การร่วมกิจกรรมช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นเป็นตอน และสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้

ส่วนที่ 3 ผลการประเมินผลโครงการ

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล - ผลประเมินการจัดกิจกรรม

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

โครงการสร้างทักษะการบริหารผ่านการละเล่นพื้นบ้านอีสานครั้งนี้ มีผู้ตอบแบบประเมินโครงการฯ จำนวน 70 คน เป็นเพศชาย 12 คน (ร้อยละ 17.14) และเพศหญิง 58 คน (ร้อยละ 82.85) ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 71.42 รองลงมาคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 4 มีจำนวนเท่ากัน (ร้อยละ 14.29)

- เพศ ชาย 12 คน หญิง 58 คน
- นักศึกษาคณะบริหารศาสตร์ หลักสูตรการจัดการธุรกิจ
 - ชั้นปีที่ 2 จำนวน 50 คน
 - ชั้นปีที่ 3 จำนวน 10 คน
 - ชั้นปีที่ 4 จำนวน 10 คน

1.2 ความคิดเห็นในประเด็นการรับรู้ถึงความสำคัญของกิจกรรมศิลปวัฒนธรรมและประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม โครงการศิลปวัฒนธรรม

ประเด็นการสอบถามข้อคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย ความ คิดเห็น	ระดับความ คิดเห็น
ประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม		
1. การเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ท่านรู้สึกภาคภูมิใจที่เป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม	4.37	มากที่สุด
2. การเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ท่านได้รับความรู้และเกิดความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมว่ามีประโยชน์และสร้างคุณค่าทางจิตใจได้	4.04	มาก
3. ท่านสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากการร่วมกิจกรรมโครงการศิลปวัฒนธรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.04	มาก
4. ท่านคาดว่าจะถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์จากการร่วมกิจกรรม/โครงการศิลปวัฒนธรรมสู่บุคคลที่ท่านรู้จักได้	4.11	มาก
5. การเข้าร่วมกิจกรรม/โครงการศิลปวัฒนธรรมทำให้ท่านเรียนรู้และเข้าใจที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสันติภายใต้ความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม	4.23	มากที่สุด
ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม		
1. กิจกรรมที่จัดขึ้นมีความน่าสนใจ	4.21	มากที่สุด
2. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.17	มาก
3. สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.20	มาก
รวม (เฉลี่ย)	4.17	มาก

2. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

ผู้เข้าร่วมโครงการมีความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม ซึ่งมีรับคะแนนสูงที่สุดว่าการเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้รู้สึกภาคภูมิใจที่เป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด (4.37) อันดับที่ 2 คือ การเข้าร่วมกิจกรรม/โครงการศิลปวัฒนธรรมทำให้เรียนรู้และเข้าใจที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสันติภายใต้ความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด (4.23) และนักศึกษาจะนำความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดต่อ อีกทั้งนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในกิจกรรมที่จัดขึ้นว่าน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด คิดเป็น 4.21 อีกทั้ง สถานที่และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด คิดเป็น 4.20 และ 4.17 ตามลำดับ

นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมโครงการข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าในคราวต่อไปในสำรวจวันในการจัดกิจกรรมล่วงหน้า เพื่อดึงดูดให้มีส่วนร่วมเยอะขึ้น

ภาคผนวก ก.
ประมวลภาพกิจกรรม

ภาคผนวก ข.

เอกสารคำสอนรายวิชาที่มีการบูรณาการและรายชื่อนักศึกษาที่
เข้าร่วมโครงการหรือเข้าร่วมกิจกรรม

ภาคผนวก ค.
เอกสารที่เกี่ยวข้องโครงการ



การจัดแบ่งกลุ่ม





ระดมสมอง





การละเล่น “บั๊กอี”



การละเล่น “แมวกินปลาย่าง”



การละเล่น “หลบลูกอีฮุน”



การละเล่น “ชักกะเย่อ”



การละเล่น “วอลเลย์บอลน้ำ”



การละเล่น “วิ่งห้าขา”



อาหารและเครื่องดื่ม

