



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ องค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง

ที่ อวท.๐๙๗/๒๕๖๗

วันที่ ๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง รายงานสรุปผลการดำเนินงานตามโครงการ แข่งขันกีฬาภายใน “ห้วยผึ้งเกมส์”

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง

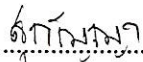
ตามที่ องค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการ แข่งขันกีฬาภายใน “ห้วยผึ้งเกมส์” วันที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง ตำบลนิคมห้วยผึ้ง อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดกาฬสินธุ์ นั้น

บัดนี้ โครงการดังกล่าว ได้ดำเนินการเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงขอสรุปผลการดำเนินการตามรายละเอียด ดังนี้

๑. ชื่อโครงการ : แข่งขันกีฬาภายใน “ห้วยผึ้งเกมส์”
๒. โครงการตามเป้าหมาย : เป้าหมายที่ ๑ พัฒนาคนดี และมีความสุข
แผนการจัดกิจกรรม : แผนเสริมสร้างบุคลิกภาพสุขภาพกีฬาและนันทนาการ
ระยะเวลาดำเนินการ : วันที่ ๒๕ - ๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๖
๓. สถานที่ดำเนินการ : วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง
๔. งบประมาณ : ๒๐,๐๐๐ บาท
๕. จำนวนสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม : เป้าหมาย ๖๗๘ คน เข้าร่วม ๖๕๘ คน คิดเป็น ๙๗.๐๕%
๖. ผลการประเมินโครงการ : ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๓๓)
๗. ข้อเสนอแนะการดำเนินงาน : ควรจัดให้แต่ละชมรมวิชาชีพทุกชมรม

ที่	ชมรมวิชาชีพ	จำนวน คน ทั้งหมด	จำนวนคน ที่เข้าร่วม กิจกรรม	ร้อยละ	จำนวนคน ที่ไม่เข้าร่วม กิจกรรม	ร้อยละ
๑	ช่างยนต์	๑๑๒	๑๑๐	๙๘.๒	๒	๑.๗
๒	ช่างกลโรงงาน	๑๒๕	๑๒๒	๙๗.๖	๓	๒.๔
๓	ช่างไฟฟ้ากำลัง	๑๒๑	๑๑๗	๙๖.๗	๔	๓.๓
๔	ช่างอิเล็กทรอนิกส์	๔๓	๔๒	๙๗.๗	๑	๒.๓
๕	ช่างก่อสร้าง	๔๒	๓๙	๙๒.๙	๓	๗.๑
๖	การโรงแรม	๑๖	๑๔	๘๗.๕	๒	๑๒.๕
๗	เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	๑๐๗	๑๐๕	๙๘.๑	๒	๑.๙
๘	การบัญชี	๑๑๒	๑๐๙	๙๗.๓๒	๓	๒.๗
	รวม	๖๗๘	๖๕๘	๙๗.๐๕	๒๐	๒.๙๕

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ.....

(นางสาวสุกัญญา พันธสำอาง)

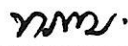
นายกองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย

ความเห็น.....

ว่าที่ร้อยตรี.....

(เอกชัย เรืองจันทร์)

หัวหน้างานกิจกรรมนักเรียน นักศึกษา

ความเห็น.....

ลงชื่อ.....

(นายจักรกฤษณ์ พุนต์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง

ประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย

วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง

...../...../.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวทิพวัฒน์ ทิพย์ราชา)

ครูที่ปรึกษาองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย

ความเห็น.....

ว่าที่ร้อยตรี.....

(ณรงค์ ยอดวงศ์)

รองผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา

รองประธานกรรมการบริหารองค์การฯ วท.ห้วยผึ้ง

...../...../.....

แบบสอบถาม
โครงการ แข่งขันกีฬภายใน “ห้วยผึ่งเกมส์”
วันที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ่ง

โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นและความพึงพอใจของท่าน

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

๑. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
 ๒. ระดับชั้น ☐ ปวช. ☐ ปวส.
 ๓. แผนกวิชา ☐ ช่างยนต์ ☐ ช่างไฟฟ้ากำลัง ☐ ช่างกลโรงงาน
 ☐ ช่างก่อสร้าง ☐ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ☐ ช่างอิเล็กทรอนิกส์
 ☐ การบัญชี ☐ การโรงแรม

ส่วนที่ ๒ รายการประเมิน กรุณาทำเครื่องหมาย / หน้าช่องที่ท่านคิดว่าเหมาะสม ตามระดับความพึงพอใจดังนี้

ระดับความพึงพอใจ: ๕=มากที่สุด ๔=มาก ๓=ปานกลาง ๒=น้อย ๑=น้อยที่สุด

ชื่อรายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. ด้านความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่ได้รับ					
๑.๑ เพื่อให้นักเรียน นักศึกษามีความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และห่างไกลสิ่งเสพติด					
๑.๒ เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างแผนกวิชา					
๑.๓ เพื่อพัฒนาศักยภาพนักเรียน นักศึกษาทางด้านการกีฬา ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์					
๒. ด้านการดำเนินงาน					
๒.๑ เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติ					
๒.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน					
๒.๓ การประชุมวางแผนงาน					
๒.๔ การดำเนินการตามแผนงาน					
๒.๕ สรุปและรายงานผล					
๓. ด้านความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมโครงการ					
๓.๑ เข้าใจและเห็นความสำคัญของโครงการ แข่งขันกีฬภายใน “ห้วยผึ่งเกมส์”					

ข้อเสนอแนะ (โปรดระบุในเชิงสร้างสรรค์)

.....

สรุปการประเมินผล โครงการ แข่งขันกีฬาภายใน “ห้วยผึ้งเกมส์”

กิจกรรมกีฬาเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างให้เยาวชนของชาติมีสุขภาพ พลานามัย ที่สมบูรณ์ แข็งแรง ทำให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และห่างไกลจากสิ่งเสพติด และเพื่อให้การจัดกิจกรรมกีฬา สามารถตอบสนองต่อการจัดการศึกษาในสถาบัน บรรลุวัตถุประสงค์ของการออกกำลังกาย การจัดการแข่งขันกีฬา ภายในสถานศึกษา จึงเป็นกิจกรรมที่นักเรียน นักศึกษาได้มีประสบการณ์ทั้งด้านวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะความรู้ ในด้านการเป็นผู้นำ กล้าคิด กล้าทำ กล้านำ กล้าแสดงออก กล้าเปลี่ยน กล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้องดีงามและมีความเป็นประชาธิปไตย สามารถใช้ชีวิตอยู่ได้ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ดังนั้น องค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง จึงได้จัดทำโครงการ แข่งขันกีฬาภายใน “ห้วยผึ้งเกมส์” ในระหว่างวันที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ให้นักเรียน นักศึกษา ได้ออกกำลังกายโดยการฝึกซ้อมกีฬาที่แข่งขัน ทำให้ร่างกายมีความแข็งแรงมีพลานามัยที่สมบูรณ์ มีจิตใจที่แจ่มใสเบิกบาน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ป้องกันการแพร่ระบาดของยาเสพติดในสถานศึกษา และเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างแผนกวิชา

กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้ที่เข้าร่วมโครงการ ๖๗๘ คน ขนาดของกลุ่มตัวอย่างสามารถคำนวณหาโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของเครจซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, ๑๙๗๐ อ้างถึงใน สุนธนุ ศรีไสย์ , ๒๕๕๑ , หน้า ๑๓๒ - ๑๓๓) ดังนี้

ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง
10	10	100	80	280	162	800	260	2,800	338
15	14	110	86	290	165	850	265	3,000	341
20	19	120	92	300	169	900	269	3,500	346
25	24	130	97	320	175	950	274	4,000	351
30	28	140	103	340	181	1,000	278	4,500	354
35	32	150	108	360	186	1,100	285	5,000	357
40	36	160	113	380	191	1,200	291	6,000	361
45	40	170	118	400	196	1,300	297	7,000	364
50	44	180	123	420	201	1,400	302	8,000	367
55	48	190	127	440	205	1,500	306	9,000	368
60	52	200	132	460	210	1,600	310	10,000	370
65	56	210	136	480	214	1,700	313	15,000	375
70	59	220	140	500	217	1,800	317	20,000	377
75	63	230	144	550	226	1,900	320	30,000	379
80	66	240	148	600	234	2,000	322	40,000	380
85	70	250	152	650	242	2,200	327	50,000	381
90	73	260	155	700	248	2,400	331	75,000	382
95	76	270	159	750	254	2,600	335	100,000	384

ดังนั้น ผู้เข้าร่วมโครงการ ๖๗๘ คน กลุ่มตัวอย่างที่จะแจกแบบสอบถาม คือ จำนวน ๒๔๘ คน

๑.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสร้างขึ้น มี ๓ ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจ (Check list

ตอนที่ ๒ เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นในการจัดโครงการ/กิจกรรม

ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี ๕ ระดับ

๕ หมายถึงมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

๔ หมายถึงมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก

๓ หมายถึงมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

๒ หมายถึงมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย

๑ หมายถึงมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ตอนที่ ๓ เป็นคำถามปลายเปิด (Open Ended Question) เกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆ

๑. การวิเคราะห์ข้อมูล

ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามตอนที่ ๑ เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ด้วยการหาค่าความถี่ และ ร้อยละ (%)

แบบสอบถามตอนที่ ๒ เป็นข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดโครงการ/กิจกรรม วิเคราะห์ด้วยการหาค่าความถี่ ร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เกณฑ์ในการพิจารณาระดับความคิดเห็นให้ตามเกณฑ์ดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย	๔.๒๑ - ๕.๐๐	มากที่สุด
ระดับคะแนนเฉลี่ย	๓.๔๑ - ๔.๒๐	มาก
ระดับคะแนนเฉลี่ย	๒.๖๑ - ๓.๔๐	ปานกลาง
ระดับคะแนนเฉลี่ย	๑.๘๑ - ๒.๖๐	น้อย
ระดับคะแนนเฉลี่ย	๑.๐๐ - ๑.๘๐	น้อยที่สุด

๒.๑ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๒.๑.๑ สูตรหาค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามตามส่วนที่ ๑ การนำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequency Table)

สูตร	P	=	$\frac{f \times 100}{n}$
เมื่อ	P	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	n	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

๒.๑.๒ สูตรค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic mean หรือ) เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้ในแบบสอบถามส่วนที่ ๒

สูตร	$\bar{X}$	=	$\frac{\sum x}{n}$
เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนข้อมูล

๒.๑.๓ สูตรความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation หรือ S.D.) เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้ในแบบสอบถามส่วนที่ ๒

สูตร	S.D.	=	$\frac{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$
เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละในกลุ่มตัวอย่าง
	$n-1$	แทน	จำนวนตัวแปรอิสระ
	n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

ตอนที่ ๒ ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดโครงการ / กิจกรรม

ระดับความเห็นเห็น ๕ : มากที่สุด, ๔ : มาก, ๓ : ปานกลาง, ๒ : น้อย, ๑ : น้อยที่สุด

ข้อรายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ค่าเบี่ยงเบน (S.D.)	ความพึง พอใจ
๑. ด้านความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่ได้รับ			
๑.๑ เพื่อให้นักเรียน นักศึกษามีความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และห่างไกลสิ่งเสพติด	๔.๓๑	๐.๘๕	มากที่สุด
๑.๒ เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างแผนกวิชา	๔.๒๗	๐.๘๓	มากที่สุด
๑.๓ เพื่อพัฒนาศักยภาพนักเรียน นักศึกษาทางด้านการกีฬา ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	๔.๔๑	๐.๗๘	มากที่สุด
๒. ด้านการดำเนินงาน			
๒.๑ เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติ	๔.๓๓	๐.๖๕	มากที่สุด
๒.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน	๔.๓๑	๐.๗๔	มากที่สุด
๒.๓ การประชุมวางแผนงาน	๔.๒๙	๐.๘๐	มากที่สุด
๒.๔ การดำเนินการตามแผนงาน	๔.๒๙	๐.๘๐	มากที่สุด
๒.๕ สรุปและรายงานผล	๔.๒๙	๐.๘๐	มากที่สุด
๓. ด้านความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมโครงการ			
๓.๑ เข้าใจและเห็นความสำคัญของโครงการ แข่งขันกีฬาภายใน“ห้วยผึ้งเกมส์”	๔.๔๐	๐.๘๒	มากที่สุด
สรุปผลภาพรวม	๔.๓๓	๐.๘๐	มากที่สุด

๓. สรุปผลการประเมิน

ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินต่อการเข้าร่วมโครงการ

ผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง ในการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ แข่งขันกีฬาภายใน“ห้วยผึ้งเกมส์” โดยแยกผลการประเมินครั้งนี้ภาพรวมทั้งหมดและภาพรวมรายด้าน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีรายละเอียดดังนี้

ด้านความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่ได้รับ

ข้อ ๑.๓ เพื่อพัฒนาศักยภาพนักเรียน นักศึกษาทางด้านการกีฬา ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๔๑)

ด้านการดำเนินงาน

ข้อ ๒.๑ เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๓๓)

ด้านความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมโครงการ

ข้อ ๓.๑ เข้าใจและเห็นความสำคัญของโครงการ แข่งขันกีฬาภายใน“ห้วยผึ้งเกมส์” อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๔๐)

จากตารางการประเมินผลพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินงานเข้าใจและเห็นความสำคัญของ๓.๑ เข้าใจและเห็นความสำคัญของโครงการ แข่งขันกีฬาภายใน“ห้วยผึ้งเกมส์” อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๓๓)

๕. สรุปข้อเสนอแนะ

๑. ควรจัดให้แต่ละชมรมวิชาชีพ ทุกชมรม