

รายงานผลการจัดการความรู้ (KM) สำนักศิลปะและวัฒนธรรม  
ปีการศึกษา 2567

| ลำดับ | กิจกรรม<br>การจัดการความรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ระยะเวลา         | ตัวชี้วัด                                             | เป้าหมาย                         | กลุ่ม<br>เป้าหมาย                                      | ผู้รับ<br>ผิดชอบ                 | สถานะ                                                                                                                   |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | การบ่งชี้ความรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                  |                                                       |                                  |                                                        |                                  |                                                                                                                         |
| 1.1   | แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานการจัดการความรู้ (KM) ระดับสำนักศิลปะและวัฒนธรรม                                                                                                                                                                                                                                    | มิถุนายน<br>2567 | คำสั่งแต่งตั้ง<br>คณะกรรมการ<br>KM                    | 1 คำสั่ง                         | คณะกรรมการบริหาร<br>สำนักฯ และเจ้าหน้าที่<br>รับผิดชอบ | - ผอ.<br>- นส.สมจิต<br>โชติรัตน์ | - ดำเนินการเรียบร้อยแล้ว<br>- มีแต่งตั้งคณะกรรมการ<br>ดำเนินงานการจัดการ<br>ความรู้ (KM) ระดับสำนัก<br>ศิลปะและวัฒนธรรม |
| 2     | การสร้างและแสวงหาความรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |                                                       |                                  |                                                        |                                  |                                                                                                                         |
| 2.1   | ประชุมระดมความคิดเห็น และแสวงหาความรู้ จาก<br>กรอบองค์ความรู้การดำเนินงานการจัดการความรู้ (KM)<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และประเด็นยุทธศาสตร์<br>ของสำนัก โดยถอดองค์ความรู้ จากกิจกรรมแต่ละด้าน<br>ของสำนักฯ คณะกรรมการบริหารการจัดการความรู้<br>(KM) ระดับสำนักฯ พิจารณาองค์ความรู้ให้ครอบคลุม<br>ภายในองค์กร | มิถุนายน<br>2567 | จำนวนองค์<br>ความรู้ที่ได้จาก<br>การแสวงหา<br>ความรู้ | จำนวนองค์<br>ความรู้ 1<br>เรื่อง | คณะกรรมการบริหาร<br>สำนักฯ และเจ้าหน้าที่<br>รับผิดชอบ | - ผอ.<br>- นส.สมจิต<br>โชติรัตน์ | - ดำเนินการเรียบร้อยแล้ว<br>- มีองค์ความรู้ จำนวน 1<br>เรื่อง                                                           |

| ลำดับ | กิจกรรม<br>การจัดการความรู้                                                                          | ระยะเวลา         | ตัวชี้วัด                                                                                                                                     | เป้าหมาย                                                                                                  | กลุ่ม<br>เป้าหมาย                                                          | ผู้รับ<br>ผิดชอบ                              | สถานะ                                                                                                                                                                           |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3     | การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ                                                                          |                  |                                                                                                                                               |                                                                                                           |                                                                            |                                               |                                                                                                                                                                                 |
| 3.1   | ประชุมคณะกรรมการดำเนินงานการจัดการความรู้ (KM) ระดับสำนัก เพื่อจัดระบบและหมวดหมู่องค์ความรู้ที่กำหนด | มิถุนายน<br>2567 | - สื่อการเรียนรู้<br>วัฒนธรรมอัต<br>ลักษณ์สงขลา<br>สมัยใหม่<br>- บอร์ดเกมส์ที่ได้<br>ใช้เป็นแหล่ง<br>เรียนรู้รูปแบบ<br>เรียนรู้รูปแบบ<br>ใหม่ | ความรู้ การ<br>ออกแบบ<br>บอร์ดเกมส์<br>“ เ ล ่ น<br>เร ี ย น ร ู้<br>วัฒนธรรม อัต<br>ล ั ก ษ ณ์<br>สงขลา” | คณะกรรมการบริหารการ<br>จัดการความรู้ (KM)<br>สำนัก ศี ล ปะ และ<br>วัฒนธรรม | - ผอ.<br>- รอง ผอ.<br>- นส.สมจิต<br>โชติรัตน์ | - ดำเนินการเรียบร้อยแล้ว<br>- ประชุมคณะกรรมการ<br>บริหารการจัดการความรู้<br>(KM) สำนัก ศี ล ปะ และ<br>วัฒนธรรม เพื่อจัดระบบ<br>และหมวดหมู่องค์ความรู้ที่<br>กำหนด จำนวน 1 ครั้ง |
| 4     | การประมวลและกลั่นกรองความรู้                                                                         |                  |                                                                                                                                               |                                                                                                           |                                                                            |                                               |                                                                                                                                                                                 |
| 4.1   | ประชุมคณะกรรมการบริหารการจัดการความรู้ระดับ<br>สำนัก พิจารณากลั่นกรององค์ความรู้                     | มิถุนายน<br>2567 | - สื่อการเรียนรู้<br>วัฒนธรรมอัต<br>ลักษณ์สงขลา<br>- แหล่งเรียนรู้<br>เกี่ยวกับ<br>วัฒนธรรมอัต<br>ลักษณ์สงขลา ใน                              | สร้างบอร์ด<br>เกมส์ให้เป็น<br>แหล่งเรียนรู้<br>วัฒนธรรมอัต<br>ลักษณ์สงขลา                                 | คณะกรรมการบริหาร<br>การจัดการความรู้<br>(KM) ระดับสำนักฯ                   | - รอง ผอ.<br>- นส.สมจิต<br>โชติรัตน์          | ประชุมคณะกรรมการ<br>บริหารการจัดการความรู้<br>ระดับสำนัก พิจารณา<br>กลั่นกรององค์ความรู้                                                                                        |

| ลำดับ | กิจกรรม<br>การจัดการความรู้                                                                                                                            | ระยะเวลา       | ตัวชี้วัด                                                                                                                                   | เป้าหมาย                                                                                                                  | กลุ่ม<br>เป้าหมาย                                                                           | ผู้รับ<br>ผิดชอบ                                                           | สถานะ                                                                                                                                                          |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       |                                                                                                                                                        |                | รูปแบบของบอร์ด<br>เกมส์                                                                                                                     |                                                                                                                           |                                                                                             |                                                                            |                                                                                                                                                                |
| 5     | การเข้าถึงความรู้                                                                                                                                      |                |                                                                                                                                             |                                                                                                                           |                                                                                             |                                                                            |                                                                                                                                                                |
| 5.1   | จัดอบรมเชิงปฏิบัติการและจัดประกวดออกแบบบอร์ด<br>เกมส์ “เล่น เรียนรู้ วัฒนธรรม อัตลักษณ์สงขลา”<br>จำนวน 1 ครั้ง                                         | ตุลาคม 2567    | - สื่อการเรียนรู้<br>วัฒนธรรมอัต<br>ลักษณ์สงขลา<br>- แหล่งเรียนรู้<br>เกี่ยวกับ<br>วัฒนธรรมอัต<br>ลักษณ์สงขลา ใน<br>รูปแบบของบอร์ด<br>เกมส์ | - เกิดบอร์ด<br>เกมส์ที่สื่อถึง<br>วัฒนธรรม<br>อัตลักษณ์<br>สงขลา<br>- มีบอร์ดเกมส์<br>เป็นแหล่ง<br>เรียนรู้รูปแบบ<br>ใหม่ | นักศึกษาที่ลงทะเบียน<br>เรียนรายวิชาวัฒนธรรม<br>กับอัตลักษณ์ท้องถิ่น<br>สมัยใหม่ และผู้สนใจ | - รอง ผอ.<br>- นายอัคร<br>วิษณุ<br>ขวัญ<br>ปลอด<br>- นส.สมจิต<br>โชติรัตน์ | สำนักศิลปะและวัฒนธรรม<br>จัดกิจกรรมอบรมเชิง<br>ปฏิบัติการและจัดประกวด<br>ออกแบบบอร์ดเกมส์ “เล่น<br>เรียนรู้ วัฒนธรรม อัตลักษณ์<br>สงขลา”                       |
| 6     | การแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้                                                                                                                         |                |                                                                                                                                             |                                                                                                                           |                                                                                             |                                                                            |                                                                                                                                                                |
| 6.1   | เข้าร่วมกิจกรรมวันราชภัฏวิชาการ โดยสำนักศิลปะ<br>และวัฒนธรรม ออกบูธให้นักศึกษาร่วมกิจกรรมได้เล่น<br>บอร์ดเกมส์ “เล่น เรียนรู้ วัฒนธรรม อัตลักษณ์สงขลา” | มกราคม<br>2568 | - เผยแพร่บอร์ด<br>เกมส์ในกิจกรรม<br>งานราชภัฏสงขลา<br>วิชาการ ประจำปี<br>การศึกษา 2567                                                      | บอร์ดเกมส์ที่<br>ได้รับรางวัล<br>จำนวน 1<br>เกมส์                                                                         | นักเรียน นักศึกษา<br>บุคลากร และประชาชน<br>ทั่วไป                                           | - รอง ผอ.<br>- บุคลากร<br>ของ<br>สำนักฯ                                    | สำนักศิลปะและวัฒนธรรม<br>เข้าร่วมกิจกรรมวันราชภัฏ<br>วิชาการ ภายในงานมีการจัด<br>แสดงบอร์ดเกมส์ “เล่น<br>เรียนรู้ วัฒนธรรม อัตลักษณ์<br>สงขลา” เพื่อแลกเปลี่ยน |

| ลำดับ | กิจกรรม<br>การจัดการความรู้                                                                                  | ระยะเวลา                      | ตัวชี้วัด                                                                                                                                                                 | เป้าหมาย                                                        | กลุ่ม<br>เป้าหมาย                                                        | ผู้รับ<br>ผิดชอบ                  | สถานะ                                                                                                                                                                                                       |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       |                                                                                                              |                               | - จัดกิจกรรมลาน<br>บ อ ร์ ด เ ก ม ส์<br>ว ัฒ น ธ ร ร ม<br>สัปดาห์ที่ 2 ของ<br>วันพฤหัสบดี<br>ระหว่างเวลา<br>13.00 – 15.00 น.<br>ณ ลานกิจกรรม<br>สำนักศิลปะและ<br>วัฒนธรรม |                                                                 |                                                                          |                                   | เรียนรู้การเล่นบอร์ดเกมส์<br>เล่น เรียนรู้ วัฒนธรรม<br>อัตลักษณ์ สงขลา กับ<br>นักเรียน นักศึกษาที่สนใจ<br>เพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้<br>ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์<br>สงขลา                                     |
| 7     | การเรียนรู้                                                                                                  |                               |                                                                                                                                                                           |                                                                 |                                                                          |                                   |                                                                                                                                                                                                             |
| 7.1   | นำเสนอบอร์ดเกมส์ที่สื่อถึงวัฒนธรรมอัตลักษณ์<br>สงขลา ในกิจกรรมประกวดแนวปฏิบัติที่ดี ประจำปี<br>การศึกษา 2567 | พฤษภาคม<br>2568 -<br>ปัจจุบัน | บ อ ร์ ด เ ก ม ส์<br>ต้นแบบที่ได้รับ<br>รางวัล                                                                                                                            | บอร์ดเกมส์<br>ต้นแบบ ที่ได้<br>เผยแพร่<br>จำนวน 1<br>บอร์ดเกมส์ | บุคลากรสายวิชาการ และ<br>สายสนับสนุน ภายใน<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏ<br>สงขลา | - รอง ผอ.<br>บุคลากร<br>ของสำนักฯ | สำนักศิลปะและวัฒนธรรม<br>นำโดย ผู้บริหาร เข้าร่วม<br>กิจกรรมการประกวดแนว<br>ปฏิบัติที่ดี ประจำปี<br>การศึกษา 2567 ทั้งนี้ ได้<br>มอบหมายให้นายอัครวิทย์<br>ขวัญปลอดนำเสนอแนว<br>ปฏิบัติที่ดีและได้รับรางวัล |

| ลำดับ | กิจกรรม<br>การจัดการความรู้ | ระยะเวลา | ตัวชี้วัด | เป้าหมาย | กลุ่ม<br>เป้าหมาย | ผู้รับ<br>ผิดชอบ | สถานะ                                                                                                                                |
|-------|-----------------------------|----------|-----------|----------|-------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       |                             |          |           |          |                   |                  | ชมเชย เรื่อง บอร์ดเกมส์<br>“เล่น เรียนรู้ วัฒนธรรม<br>อัตลักษณ์สงขลา” เมื่อวันที่<br>20 พฤษภาคม 2568<br>ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ<br>สงขลา |