



รายงานผลการดำเนินโครงการ

โครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

โครงการหลักที่ 9

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power
บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ผู้รับผิดชอบโครงการ

อ.พิราภรณ์ พันธุ์มณี

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม





รายงานผลการดำเนินโครงการ

โครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

โครงการหลักที่ 9

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ผู้รับผิดชอบโครงการ

อ.พิราภรณ์ พันธุ์มณี

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทสรุปผู้บริหาร

รายงานสรุปประเมินผลโครงการ โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์ของโครงการ 1) เพื่อเพิ่มศักยภาพ Softpower ของชุมชน 2) เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านลายผ้าพิมพ์ 3) เพื่อสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน 4) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงแสงสีเสียง 5) เพื่อทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

สรุปผลการดำเนินงานและประเมินผลโครงการ ได้ดังนี้

1. จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Soft Power ซึ่งมีเป้าหมายไม่น้อยกว่า 1 ชุมชน ผลการดำเนินงานสามารถพัฒนาได้ถึง 4 ชุมชน หรือคิดเป็น 400% ของเป้าหมาย

2. ดัชนีความสุขมวลรวมของชุมชน เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30 ซึ่งสามารถบรรลุเป้าหมายนี้ได้สำเร็จ

โครงการนี้มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 325 คน ประกอบด้วยประชาชน 120 คน นักศึกษา 190 คน และบุคลากร 15 คน ดำเนินการใน 4 ชุมชน/หมู่บ้าน ในจังหวัดมหาสารคาม ภายใต้โครงการนี้มี 5 โครงการย่อยที่มุ่งเน้นการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยทุกโครงการได้รับผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

โครงการนี้มีผลลัพธ์เพิ่มเติม จากการพัฒนากำลังคนด้านศิลปะและวัฒนธรรมจำนวน 325 คน, การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ 2 ประเภท คือ การออกแบบลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมและการพิมพ์ผ้าบาติก, ต้นแบบผลิตภัณฑ์ลายผ้าอัตลักษณ์ 3 แบบ, วิดีโอชุดการแสดง 3 ชุด ,บทเพลงส่งเสริมการท่องเที่ยว 1 เพลง, เส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน 1 เส้นทาง พร้อมแผ่นพับประชาสัมพันธ์

ผลการดำเนินการในโครงการนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมดและประสบความสำเร็จตามตัวชี้วัดที่กำหนด ทั้งนี้ โครงการดังกล่าวมีศักยภาพในการส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชนและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในระยะยาว สำนักศิลปะและวัฒนธรรมเป็นผู้รับผิดชอบโครงการและได้จัดทำรายงานสรุปผลประเมิน เพื่อเป็นข้อมูลให้แก่หน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงาน “โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โครงการนี้มุ่งเน้นการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของชุมชนในหลายมิติ ด้วยวัตถุประสงค์หลัก ได้แก่ การเพิ่มศักยภาพ Soft Power ของชุมชน การสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวผ่านลวดลายผ้า การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวท้องถิ่น การสร้างสรรค์การแสดงแสงสีเสียง และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

รายงานฉบับนี้จะสรุปขั้นตอนการดำเนินงาน ผลลัพธ์ และประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาและขยายผลในอนาคต

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ	1
หลักการและเหตุผล	1
ผู้รับผิดชอบโครงการและหน่วยงาน	1
งบประมาณ	2
ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ ความเชื่อมโยงตาม พ.ร.บ. มรภ. และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	2
ความเชื่อมโยงพันธกิจตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 8 ในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรา 7 ให้กำหนด ภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัย	2
แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)	2
แผนปฏิบัติการเชิงยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2560-2579)	2
แผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม ประเด็นยุทธศาสตร์และตัวชี้วัด	2
เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)	3
วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมโครงการ	3
ระยะเวลาดำเนินการ/กิจกรรม	3
พื้นที่ ที่ดำเนินโครงการ	3
ภาคีเครือข่าย	4
ผลิตภัณฑ์/นวัตกรรม	4
กลุ่มวิสาหกิจชุมชน/ผู้ประกอบการ	4
อย./มผช.	5
นักศึกษา	5
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	5
กิจกรรมดำเนินงาน (Output) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายตามโครงการ ยุทธศาสตร์ฯ (หลักที่ 1-10)	6

	หน้า
ผลลัพธ์ (Outcome) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายตามโครงการยุทธศาสตร์ (หลักที่ 1-10)	7
ผลกระทบ/ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
การประเมิน SROI	7
ส่วนที่ 2 วิธีดำเนินการ	8
กลุ่มเป้าหมาย	8
ผู้เข้าร่วมโครงการ	8
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	9
วิธีการเก็บข้อมูล	10
การวิเคราะห์ข้อมูล	12
เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	23
ส่วนที่ 3 การบูรณาการโครงการ	25
ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ	25
การบูรณาการกับการเรียนการสอน	25
การบูรณาการกับการวิจัย	25
แนวทางการดำเนินงานในปีงบประมาณต่อไป	25
ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	26
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	26
ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดโครงการ	28
ส่วนที่ 5 สรุปผลการดำเนินโครงการ	32
ผลการประเมินโครงการ	32
สรุปผลการดำเนินการ	35
ภาคผนวก	37
ภาคผนวก ก โครงการ	38
ภาคผนวก ข กำหนดการ	61
ภาคผนวก ค หนังสือเชิญวิทยากร/แบบตอบรับ	62
ภาคผนวก ง ประวัติวิทยากร	63
ภาคผนวก จ คำสั่งเข้าร่วมโครงการ	64
ภาคผนวก ฉ สำเนารายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ	65
ภาคผนวก จ เครื่องมือใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	66
ภาคผนวก ฉ ภาพกิจกรรม	67

ส่วนที่ 1

ส่วนนำ

ชื่อโครงการ โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หลักการและเหตุผล

การเพิ่มศักยภาพของชุมชนในด้าน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างความเข้มแข็งและน่าสนใจของชุมชนในมิติทางวัฒนธรรมและศิลปวัฒนธรรม การเริ่มต้นที่การสนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสร้าง Soft Power ของชุมชน การสนับสนุนสามารถสร้างผลงานที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ซึ่งเสริม Soft Power ของชุมชนในมิติศิลปวัฒนธรรม

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีคุณภาพสูงและเป็นเอกลักษณ์เป็นวิธีที่ชุมชนสามารถเพิ่มศักยภาพ Soft Power ได้ ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสามารถเป็นตัวแทนที่ดีที่สามารถเน้นให้คนอื่นรู้จักและติดต่อกับชุมชน ท่องเที่ยวท้องถิ่นที่น่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์มีบทบาทสำคัญในการเพิ่ม Soft Power ของชุมชน ประสบการณ์ท่องเที่ยวท้องถิ่นที่มีคุณค่าสามารถสร้างความทรงจำและน่าสนใจให้กับผู้ที่เข้าพัก รวมไปถึงการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการสร้าง Soft Power ของชุมชน การสร้างนักท่องเที่ยวและนักลงทุนที่สนใจผ่านสื่อมวลชนและโซเชียลมีเดียช่วยให้ชุมชนสามารถเล่าเรื่องของตนเองไปยังโลก ทั้งนี้ การเพิ่มศักยภาพ Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เพียงแต่สร้างความยั่งยืนและความเข้มแข็งของชุมชนเองเท่านั้น แต่ยังมีผลต่อรายได้และความสุขของคนในชุมชนอีกด้วย

จังหวัดมหาสารคาม นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ที่มีความสำคัญทั้งทางประวัติศาสตร์ และทางวัฒนธรรม ตำบลนี้มีโบราณสถานที่สำคัญ มีประเพณีวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ และเป็นชุมชนที่ร่วมใจร่วมมือกันในกิจกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

การเพิ่มศักยภาพ Soft Power ของตำบลเขาวานันมีได้หลายช่องทาง แต่การนำเอาประวัติศาสตร์ของชุมชน มาสร้างเป็นอัตลักษณ์ในรูปแบบของลายผ้า และการประยุกต์ใช้เทคนิคการพิมพ์ผ้าบาติกของทางภาคใต้เพื่อสร้างความแตกต่างและโดดเด่นให้กับชุมชน นอกจากนั้นแล้วการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการนำเสนอเส้นทางท่องเที่ยวของชุมชนและบริเวณใกล้เคียง เพื่อเป็นการส่งเสริมให้มีนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชม ประเพณีวัฒนธรรมของชุมชนมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น สำนักศิลปะและวัฒนธรรม และทีมงาน จึงจัดโครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผู้รับผิดชอบโครงการ อ.พิราภรณ์ พันธุ์มณี

หน่วยงาน สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

งบประมาณ 1,000,000 บาท

งบประมาณที่หน่วยงานภายนอกสนับสนุนในลักษณะ matching fund (ถ้ามี) บาท

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ ความเชื่อมโยงตาม พ.ร.บ. มรภ. และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)

ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

แผนแม่บทภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580)

ด้านการท่องเที่ยว

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมาย ที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

ยุทธศาสตร์กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

แพลตฟอร์ม ที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้

ความเชื่อมโยงพันธกิจตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 8 ในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรา 7 ให้กำหนดภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัย

ข้อที่ 3. เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่าความสำคัญและความภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของชาติ

แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น

แผนปฏิบัติการเชิงยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น

แผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ประเด็นยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดที่ 3 ระดับความสำเร็จในการบูรณาการศิลปะและวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอน หรือบริการวิชาการ เพื่อสร้างมูลค่า สืบสาน ต่อยอด การพัฒนาองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)

เป้าหมายที่ 11 ให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีความครอบคลุม ปลอดภัย มีภูมิต้านทาน และยั่งยืน (Sustainable Cities and Communities)

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเพิ่มศักยภาพ Softpower ของชุมชน
2. เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านลายผ้าพิมพ์
3. เพื่อสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน
4. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงแสงสีเสียง
5. เพื่อทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมโครงการ

ปริมาณกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งสิ้นจำนวน 325 คน ประกอบด้วย

1. ประชาชน จำนวน 120 คน
2. นักศึกษา จำนวน 190 คน
3. บุคลากร จำนวน 15 คน

ระยะเวลาในการดำเนินการ/กิจกรรม 7 เดือน เริ่มต้น กุมภาพันธ์ 2567 สิ้นสุด สิงหาคม 2567

สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

หมู่บ้าน/ชุมชน/โรงเรียน (ถ้ามี) ที่มหาวิทยาลัยเข้าดำเนินโครงการ จำนวน 4 หมู่บ้าน/ชุมชน/โรงเรียน ได้แก่

หมู่บ้าน/ชุมชน

ชื่อหมู่บ้าน/ชุมชน	ที่อยู่ (ระบุสถานที่ตั้ง เลขที่ /ถนน/ตำบล/อำเภอ/จังหวัด/รหัสไปรษณีย์)
1. บ้านเขวา	บ้านเขวา ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม 44000
2. บ้านโคกล่าม	บ้านโคกล่าม ต.บรบือ อ.บรบือ จ.มหาสารคาม 44130
3. ต.โกสุมพิสัย	ต.โกสุมพิสัย อ.โกสุมพิสัย จ.มหาสารคาม 44140
4. ต.ตลาด	ต.ตลาด อ.เมือง จ.มหาสารคาม

ภาคีเครือข่ายที่ร่วมดำเนินการ (ถ้ามี)

ภาคีเครือข่าย8.... เครือข่าย

ที่	ชื่อภาคีเครือข่าย	ที่อยู่ (ระบุสถานที่ตั้ง เลขที่ /ถนน/ตำบล/อำเภอ/จังหวัด/ รหัสไปรษณีย์)
ภาคีเครือข่ายภายนอก		
1.	เทศบาลตำบลเขวา	เทศบาลตำบลเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
2.	เทศบาลตำบลโกสุมพิสัย	เทศบาลตำบลโกสุมพิสัย อ.โกสุมพิสัย จ.มหาสารคาม
ภาคีเครือข่ายภายใน		
3.	สำนักบริการวิชาการ	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
4.	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
5.	คณะนิติศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
6.	คณะวิศวกรรมศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
7.	คณะวิทยาการจัดการ	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
8.	คณะครุศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ผลิตภัณฑ์/นวัตกรรม

ชื่อจำนวนผลิตภัณฑ์/นวัตกรรม		ที่อยู่ (ระบุสถานที่ตั้ง เลขที่ /ถนน/ตำบล/ อำเภอ/จังหวัด/รหัสไปรษณีย์)
ที่	ผลิตภัณฑ์	นวัตกรรม
1.		
2.		

กลุ่มวิสาหกิจชุมชน/ผู้ประกอบการ

ชื่อจำนวนกลุ่มวิสาหกิจชุมชน/ผู้ประกอบการ		ที่อยู่ (ระบุสถานที่ตั้ง เลขที่ /ถนน/ตำบล/ อำเภอ/จังหวัด/รหัสไปรษณีย์)
ที่	กลุ่มวิสาหกิจชุมชน	ผู้ประกอบการ
1.		
2.		

ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการจดทะเบียน อย./ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการรับรอง มผช.

ชื่อจำนวน อย./มผช.		ที่อยู่ (ระบุสถานที่ตั้ง เลขที่ /ถนน/ตำบล/ อำเภอ/จังหวัด/รหัสไปรษณีย์)
ที่	อย.	มผช.
1.		
2.		

นักศึกษา

จำนวนผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้รับการบ่มเพาะเป็นวิทยากรวิศวกรสังคม

.....

.....

ร้อยละของนักศึกษาที่สอบผ่านเกณฑ์มาตรฐาน CEFR หรือมาตรฐานสากลอื่นๆ

.....

.....

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

จำนวนผลงานของนักศึกษา/อาจารย์ที่ได้รับการตีพิมพ์ในระดับชาติหรือนานาชาติ

.....

.....

ชื่อผลงาน

.....

.....

กิจกรรมดำเนินงาน

Output (ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายตามโครงการยุทธศาสตร์ฯ หลักที่ 9)

กิจกรรม	ผลผลิต (Output)	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน
<p>ต้นน้ำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมประชุมเตรียมงาน - กิจกรรมอบรมพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก และลงพื้นที่ เก็บข้อมูลเพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรม และประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) ของชุมชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม - กิจกรรมส่งเสริมเสียงส่งเสริม softpower ชุมชนบ้านเขวา <p>กลางน้ำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามสู่ การบูรณาการ งานวิจัย การเรียนการสอน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา ผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม - โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย - โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม - โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล <p>ปลายน้ำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมการคัดเลือกอัตลักษณ์ของชุมชน และออกแบบลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ และกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ การพิมพ์ผ้าบาติกสู่ชุมชน และการประยุกต์ใช้ - กิจกรรมอบรมพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว และเชื่อมโยงพื้นที่/กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชน และกิจกรรมถอดองค์ความรู้ และประเมินความสุขมวลรวม 	จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Soft Power	ชุมชน	ไม่น้อยกว่า 1 ชุมชน	4
	จำนวนชุมชนที่มีดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30	ร้อยละ	ร้อยละ 30	>ร้อยละ 30
	จำนวนบุคลากรต้ององค์ความรู้ด้านการพิมพ์ผ้าโดยเทคนิคผ้าบาติก	คน	15	15
	จำนวนนักศึกษาต้ององค์ความรู้ด้านการพิมพ์ผ้าโดยเทคนิคผ้าบาติก	คน	30	30
	จำนวนประชาชนในชุมชนได้เรียนรู้การพิมพ์ผ้าโดยเทคนิคผ้าบาติกและการประยุกต์ใช้	คน	50	50
	องค์ความรู้	องค์ความรู้	1	2
	บทเพลง	บทเพลง	1	1
	ต้นแบบผลิตภัณฑ์	แบบ	1	3
	ลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ชุมชน	ลาย	2	2
	วิดีโอชุดการแสดง	ชุด	2	3
ชุมชนได้ชุดการแสดงส่งเสริมการท่องเที่ยว	ชุด	1	1	
ชุมชนได้เส้นทางการท่องเที่ยว	เส้นทาง	1	1	
ชุมชนได้สื่อประชาสัมพันธ์เส้นทางการท่องเที่ยว	ประเภท	1	1	

*ตัวชี้วัดตามบริบท (มร.ม.)

***หมายเหตุ แนบเอกสารประกอบโครงการย่อยผลผลิตที่ได้แต่ละตัวชี้วัด

ผลลัพธ์ Outcome (ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายตามโครงการยุทธศาสตร์ฯ หลักที่ 9)

รายการ	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน
โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Soft Power	ชุมชน	ไม่น้อยกว่า 1 ชุมชน	4
	จำนวนชุมชนที่มีดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30	ร้อยละ	ร้อยละ 30	>ร้อยละ 30

***หมายเหตุ แนบเอกสารประกอบโครงการย่อยผลลัพธ์ที่ได้แต่ละตัวชี้วัด

ผลกระทบ (impact)/ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ด้านเศรษฐกิจ

โครงการนี้มีผลผลิตที่ส่งผลกระทบด้านเศรษฐกิจที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนากำลังคนของชุมชนที่สามารถนำเอาความรู้ไปต่อยอดสร้างอาชีพได้ ผลผลิตด้านอัตลักษณ์ของชุมชนที่ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน เช่น ลวดลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ชุดการแสดงที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชน บทเพลงของชุมชน และเส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน เป็นต้น ซึ่งผลลัพธ์ที่กล่าวมานั้นล้วนเป็นสิ่งที่ส่งเสริมเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้เป็นอย่างดี

- ด้านสังคม

โครงการนี้มีการดำเนินงานที่มีส่วนร่วมกับชุมชน ทำให้ชุมชนเองได้มีความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเอง รวมไปถึงการประชาสัมพันธ์ให้กับประชาชนทั่วไปได้เห็นถึงความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมประเพณี แหล่งท่องเที่ยว หรืออัตลักษณ์ของชุมชนในด้านต่างๆ ส่งผลให้ประชาชน เยาวชนในท้องถิ่นมีความภาคภูมิใจ อยากที่จะอนุรักษ์และสืบทอดต่อไป

- ด้านสิ่งแวดล้อม.....

- ด้านการศึกษา.....

การประเมิน SROI

.....

.....

ส่วนที่ 2

วิธีดำเนินการ

กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมโครงการ

ปริมาณกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งสิ้นจำนวน 325 คน ประกอบด้วย

1. ประชาชน จำนวน 120 คน
2. นักศึกษา จำนวน 190 คน
3. บุคลากร จำนวน 15 คน

ผู้เข้าร่วมโครงการ

ปริมาณเข้าร่วม รวมทั้งสิ้นจำนวน 325 คน ประกอบด้วย

1. ประชาชน จำนวน 120 คน
2. นักศึกษา จำนวน 190 คน
3. บุคลากร จำนวน 15 คน

ผู้เข้าร่วมแต่ละโครงการย่อยดังนี้

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.

มหาสารคาม

ผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 115 คน ประกอบด้วย

1. ประชาชน จำนวน 50 คน
2. นักศึกษา จำนวน 30 คน
3. บุคลากร จำนวน 15 คน

- โครงการการออกแบบลดตายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัด

มหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 50 คน ประกอบด้วย

- ประชาชน จำนวน 50 คน

- โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย

ผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 80 คน ประกอบด้วย

- นักศึกษา จำนวน 80 คน

- โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการการเรียนการสอนการศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม
ผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 80 คน ประกอบด้วย
นักศึกษา จำนวน 80 คน
- โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
ผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 20 คน ประกอบด้วย
ประชาชน จำนวน 20 คน

จากข้อมูลปริมาณกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 325 คน เมื่อเทียบกับจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการจำนวนทั้งสิ้น 325 คน คิดเป็นร้อยละ 100 นั่นคือผู้เข้าร่วมโครงการเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดจำนวน 325 คน คิดเป็นร้อยละ 100

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบไปด้วย 5 โครงการย่อย โดยแต่ละโครงการย่อยมี เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลของแต่ละโครงการย่อยตามตัวชี้วัดของแต่ละโครงการ ดังนี้

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 - 1) จำนวนผู้ที่ได้รับองค์ความรู้
 - 2) จำนวนลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน
 - 3) จำนวนชุดการแสดงส่งเสริมการท่องเที่ยว
 - 4) จำนวนเส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน
 - 5) จำนวนสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว
 - 6) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม
 - 7) การวัดดัชนีความสุขมวลรวม (GVH)
- โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
 - 1) จำนวนองค์ความรู้
 - 2) จำนวนลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน
 - 3) ต้นแบบผลิตภัณฑ์

- 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม
- 5) การวัดดัชนีความสุขมวลรวม (GVH)

- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย
 - 1) จำนวนวีดีโอชุดการแสดง
- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการการเรียนการสอนการศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม
 - 1) จำนวนวีดีโอชุดการแสดง
- โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
 - 1) จำนวนบทเพลง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบไปด้วย 5 โครงการย่อย โดยแต่ละโครงการย่อยมีขั้นตอนการดำเนินงานเป็นกิจกรรมเพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 - 1) ประชุมเตรียมงาน
 - 2) กิจกรรมอบรมพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก
 - 3) ลงพื้นที่ เก็บข้อมูลเพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรม และประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) ของชุมชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 - 4) การคัดเลือกอัตลักษณ์ของชุมชน และออกแบบลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์
 - 5) ถ่ายทอดองค์ความรู้การพิมพ์ผ้าบาติกสู่ชุมชน และการประยุกต์ใช้
 - 6) ถอดอัตลักษณ์ของชุมชนสู่การสร้างสรรค์การแสดงตำนานแสงสีเสียง
 - 7) ถ่ายทอดชุดการแสดงตำนานแสงสีเสียงของชุมชนสู่นักศึกษา
 - 8) การซ้อมและแสดงตำนานแสงสีเสียง ส่งเสริม Soft power ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 - 9) กิจกรรมอบรมพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว และเชื่อมโยงพื้นที่/กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชน
 - 10) ถอดองค์ความรู้ และประเมินความสุขมวลรวม

- โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
 - 1) ออกแบบลวดลายผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นร่วมกับชุมชน แปรรูปและส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์
 - 2) กำกับติดตามผลการดำเนินโครงการและร่วมถอดบทเรียนกับชุมชน
- โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย
 - 1) อบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา
- โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ศูนย์บูรณาการการเรียนรู้ การสอนการศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม
 - 1) อบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา
- โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
 - 1) กิจกรรมการเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่โครงการ เพื่อจัดประชุมปรึกษาหารือผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวกรอบและขั้นตอนการดำเนินงาน
 - 2) สัมภาษณ์เชิงลึกข้อมูล ข้อมูลอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานศึกษาอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานอันเป็นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
 - 3) กิจกรรมการสร้างสรรค์บทประพันธ์เพลงและดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
 - 4) กิจกรรมการสรุปผลและถอดบทเรียนโครงการเพื่อทบทวนการปฏิบัติงานตามแผนปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม

การวิเคราะห์ข้อมูล

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบไปด้วย 5 โครงการย่อย โดยแต่ละโครงการย่อยมีผลการดำเนินงานเป็นกิจกรรมเพื่อเป็นการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม

กิจกรรม ประชุมเตรียมงาน

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้ทำการประชุมคณะกรรมการดำเนินงาน และนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ เพื่ออธิบายถึงเป้าหมายของโครงการ ขั้นตอนการดำเนินงานของโครงการ ตัวชี้วัดของโครงการ และแผนงานของโครงการ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมคณะกรรมการดำเนินงาน และนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ



ภาพที่ 1 ภาพการประชุมเตรียมงาน

กิจกรรม ลงพื้นที่ เก็บข้อมูลเพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรม และประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) ของชุมชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้ทำการลงพื้นที่โดยนำบุคลากร และนักศึกษาลงชุมชนเพื่อทำการเก็บข้อมูล และนำมาศึกษาทุนทางวัฒนธรรม รวมไปถึงการประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GHV) ของชุมชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม ก่อนที่ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมจะลงพื้นที่บริการวิชาการ



ภาพที่ 2 ภาพการลงพื้นที่ และประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) ของชุมชน

กิจกรรม อบรมพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้เชิญวิทยากรที่มีความชำนาญด้านการพิมพ์ผ้าบาติก และการย้อมผ้า มาถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับบุคลากร และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยจะเป็นอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับเทคนิคการย้อมผ้า เทคนิคการเขียนผ้าบาติก และเทคนิคการพิมพ์ผ้าบาติก เพื่อต่อยอดให้นักศึกษา และบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้เหล่านี้ในการพัฒนาชุมชน รวมไปถึงการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับชุมชนในกิจกรรมต่อไป



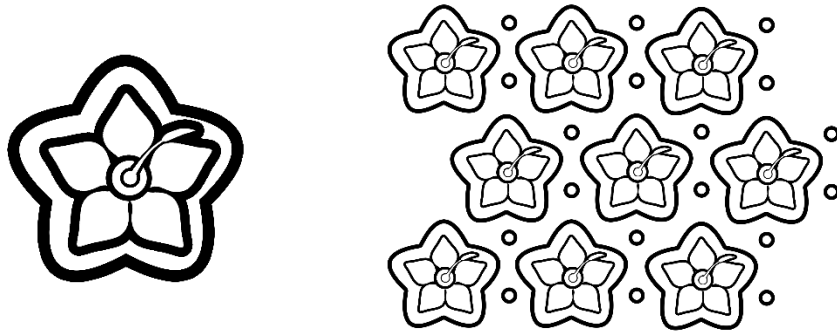
ภาพที่ 3 ภาพการอบรมเทคนิคการย้อมผ้า



ภาพที่ 4 ภาพการอบรมเทคนิคการพิมพ์ผ้าบาติก

กิจกรรม การคัดเลือกอัตลักษณ์ของชุมชน และออกแบบลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้ให้ทางชุมชนได้มีการระดมความคิดเพื่อหาความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน และจากการระดมความคิดก็พบว่าความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน มีปราสาทบ้านเขวา โบราณสถานของชุมชน และประวัติความเป็นมาชุมชน ที่มาของชื่อชุมชน มาจากในพื้นที่ของชุมชนมีต้นเขวา เป็นจำนวนมาก จนเรียกขานกันว่า “บ้านเขวา” และจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างชุมชนและวิทยากร ได้มีความเห็นตรงกันในการออกแบบลายผ้า ที่เป็นดอกเขวา เนื่องจากชื่อตรงกับชื่อชุมชน ถ้าจะออกแบบลายเป็นปราสาทบ้านเขวาซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคู่เมือง อาจจะทำให้พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สวมใส่ได้จำกัด



ภาพที่ 5 ภาพการออกแบบลาย “ดอกเขวา” และการจัดวางลาย

กิจกรรม ถ่ายทอดองค์ความรู้การพิมพ์ผ้าบาติกสู่ชุมชน และการประยุกต์ใช้

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้เชิญวิทยากรที่ชำนาญด้านการพิมพ์ผ้าบาติก รวมไปถึงบุคลากรและนักศึกษาที่ได้เข้าอบรม มาเป็นผู้ช่วยวิทยากร ในถ่ายทอดองค์ความรู้ในการพิมพ์ผ้าบาติก และการประยุกต์ใช้ให้กับชุมชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม การอบรมเป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ และผู้เข้าร่วมอบรมทุกคนจะได้ลงมือทำเทคนิคต่างๆของผ้าบาติก รวมไปถึงการทดลองพิมพ์ผ้าบาติกลายดอกเขวา ซึ่งเป็นลายอัตลักษณ์ของชุมชน จากนั้นมีนำเสนอตัวอย่างการประยุกต์ใช้ลายอัตลักษณ์ของชุมชนไปสู่การสร้างรายได้ต่อไป เช่นการทำเป็นเสื้อ เป็นผ้าคลุมไหล่ เป็นต้น



ภาพที่ 6 ภาพการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก



ภาพที่ 7 ภาพการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก ลายดอกเขวา

กิจกรรม ถอดอัตลักษณ์ของชุมชนสู่การสร้างสรรค์การแสดงตำนานแสงสีเสียง

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้เชิญวิทยากรที่ชำนาญลงชุมชนเพื่อทำการถอดอัตลักษณ์ของชุมชนจากการพูดคุยสอบถามตำนานความเป็นมาของชุมชน รวมไปถึงที่มา ความสำคัญของโบราณสถานที่เป็นสิ่งสักสิทธิ์ของชุมชน จนต่อยอดเป็นบทละครแสงสีเสียง ที่เน้นเล่าประวัติของ ปรากฏ์กู๋บ้านเขวา จากความเชื่อของคนในชุมชน และทำการเตรียมประชาสัมพันธ์กิจกรรม โดยตั้งชื่อชุดการแสดงแสงสีเสียง “สืบเส้นทางราชมรรคา สู่โรคาयाศาลา สรงสักการะ กู๋บ้านเขวา”



ภาพที่ 8 ภาพการถอดอัตลักษณ์ของชุมชนสู่การสร้างสรรค์การแสดงตำนานแสงสีเสียง

กิจกรรม ถ่ายทอดชุดการแสดงตำนานแสงสีเสียงของชุมชนสู่นักศึกษา

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้ทำการอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับนักศึกษา โดยได้เล่าประวัติความสำคัญของ ปรากฏ์กู๋บ้านเขวา และความเชื่อของคนในชุมชน เพื่อให้วิทยากรและนักศึกษา ร่วมกันระดมความคิด ในการออกแบบชุดการแสดง ให้สอดคล้องกับประวัติและเรื่องราวของชุมชน



ภาพที่ 9 ภาพการถ่ายทอดชุดการแสดงตำนานแสงสีเสียงของชุมชนสู่นักศึกษา

กิจกรรม การซ้อมและแสดงตำนานแสงสีเสียง ส่งเสริม Soft power ต.เขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ได้นำนักศึกษา บุคลากร และประชาชน ที่ร่วมการแสดง ซ้อมชุดการแสดงแสงสีเสียง “สืบเส้นทางราชมรรคา สู่อโรคายาศาลา สรงสักการะ กุ๋บ้านเขาว”

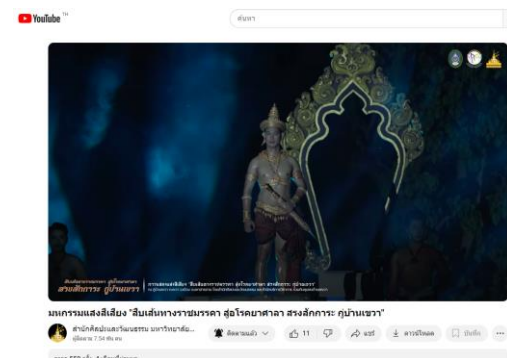
ณ ปรากฏ์บ้านเขาว ต.เขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม โดยมีกำหนดการแสดงในวันที่ 21 เมษายน 2567 ซึ่งภายในงานมีแขกผู้มีเกียรติ คนในชุมชนและประชาชนทั่วไป มาร่วมชมการแสดงแสงสีเสียง “สืบเส้นทางราชมรรคา สู่อโรคายาศาลา สรงสักการะ กุ๋บ้านเขาว” เป็นจำนวนมาก รวมทั้งมีการถ่ายทอดสดการแสดงแสงสีเสียงผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีผู้เข้าชม 3,482 คนในขณะที่ทำการถ่ายทอดสด และมียอดรับชมในช่องทาง Youtube อีก 550 ครั้ง



ภาพที่ 10 ภาพการซ้อมการแสดงตำนานแสงสีเสียง



ภาพที่ 11 ภาพการแสดงจริงตำนานแสงสีเสียง



ภาพที่ 12 ภาพวิดีโอบันทึกการแสดงในช่องทางออนไลน์

กิจกรรม กิจกรรมอบรมพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว และเชื่อมโยงพื้นที่/กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ภายในชุมชน

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ได้ให้ทางชุมชนได้ระดมความคิด ให้หาสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชน หรือผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่นของชุมชน จากนั้นให้ทางชุมชนได้นำเสนอ เพื่อให้ทางวิทยากรได้เชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวให้กับชุมชน เพื่อจัดทำเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชน



ภาพที่ 13 ภาพการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชน



ภาพที่ 14 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์เส้นการท่องเที่ยวของชุมชน

กิจกรรม ถอดองค์ความรู้ และประเมินความสุ่มวลรวม

กิจกรรมนี้ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ได้สรุปองค์ความรู้ที่ได้ถ่ายทอดให้ชุมชน ไม่ว่าจะเป็น ชุดการแสดงแสงสีเสียง ที่เล่าถึงประวัติความเป็นมาของชุมชนและโบราณสถาน และองค์ความรู้เทคนิคการพิมพ์ผ้าบาติก เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ให้กับผู้เข้าร่วมอบรม จนได้เป็นภาพรวมของโครงการ อีกทั้งยังมีการประเมินความสุ่มวลรวม หลังจากที่ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้ทำการบริการวิชาการชุมชนแล้วเสร็จ



ภาพที่ 15 ภาพองค์ความรู้ที่ถอดได้

ผลจากการถอดบทเรียน พบว่า กิจกรรมโครงการที่จัดขึ้นนั้นมีประโยชน์เป็นอย่างยิ่ง ประชาชนในพื้นที่ที่มีความต้องการให้จัดงานแสงสีเสียงให้เป็นงานประจำปี ในงานประเพณีสงกรานต์ที่ภูบ้านเขาว และมีแนวทางในการนำเอา ผ้าพิมพ์ลายดอกเขาว นำมาเป็นผ้าสบ ในงานรำบวงสรวงประเพณีที่ภูบ้านเขาว และอยากให้มีการต่อยอดเป็นผ้าทอ และการแปรรูปให้เป็นผลิตภัณฑ์อื่น รวมไปถึงการทำตราของชุมชนในผลิตภัณฑ์อื่นๆของชุมชน สุดท้ายการส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชนตามเส้นทางท่องเที่ยว อยากให้มีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เสริมสร้างรายได้ให้ได้ตลอดทั้งปี

- โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

กิจกรรม ออกแบบลวดลายผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นร่วมกับชุมชน แปรรูปและส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์ และ กำกับติดตามผลการดำเนินโครงการและร่วมถอดบทเรียนกับชุมชน

คณะกรรมการดำเนินงานของโครงการได้ทำการลงพื้นที่ ชุมชนบ้านโคกล่าม ต.บรบือ อ.บรบือ จ.มหาสารคาม เพื่อทำการออกแบบลวดลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์โดยได้ลายผ้าเป็น “ลายมันแกว” พร้อมทั้งพูดคุยถึงแนวทางในการต่อยอดสู่การสร้างรายได้ของชุมชน โดยการทดลองออกแบบในผลิตภัณฑ์ต่างๆให้ชุมชนได้เห็นภาพของการต่อยอดลายอัตลักษณ์ของชุมชน





ภาพที่ 16 ภาพดำเนินกิจกรรมการออกแบบลวดลายผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นร่วมกับชุมชน แปรรูป และส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์



ภาพที่ 17 ลวดลายผ้าพิมพ์ “มันแกว” ออกแบบโดย อาจารย์สรารุช สุโทวา



ภาพที่ 18 ภาพกิจกรรมถอดบทเรียน

ผลจากการถอดบทเรียน พบว่า กิจกรรมโครงการที่จัดขึ้นนั้นมีประโยชน์เป็นอย่างยิ่ง และคนในพื้นที่ยังต้องการองค์ความรู้ในการแปรรูปผ้าจากลวดลายที่ออกแบบเพื่อให้สามารถสร้างรายได้ได้จริง และยังต้องการลวดลายผ้าอื่นๆ ที่สามารถผลักดันให้เกิดอัตลักษณ์ที่เป็นประโยชน์แก่คนในชุมชน นอกเหนือนี้ทางองค์การบริหารสวนตำบลบรบือ ยังได้เข้ามารับแนวทางในการต่อยอดจากโครงการฯ เพื่อให้ลวดลายผ้าอันเป็นอัตลักษณ์สามารถดำเนินการสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชนได้ต่อไป จากถอดบทเรียนจะเห็นได้ว่าคนในชุมชนเกิดพลังและมองเห็นแนวทางในการนำทุนวัฒนธรรมมาเรื่อยๆ เพื่อสร้างช่องทางในการสร้างรายได้ สร้างงานสร้างอาชีพให้แก่สมาชิกและคนในชุมชน ดังที่ ชุมชนโคกกลางต้องการนำลวดลายผ้า “มันแกว” ไปผลิตเป็นกางเกงลายมันแกว ดังภาพ



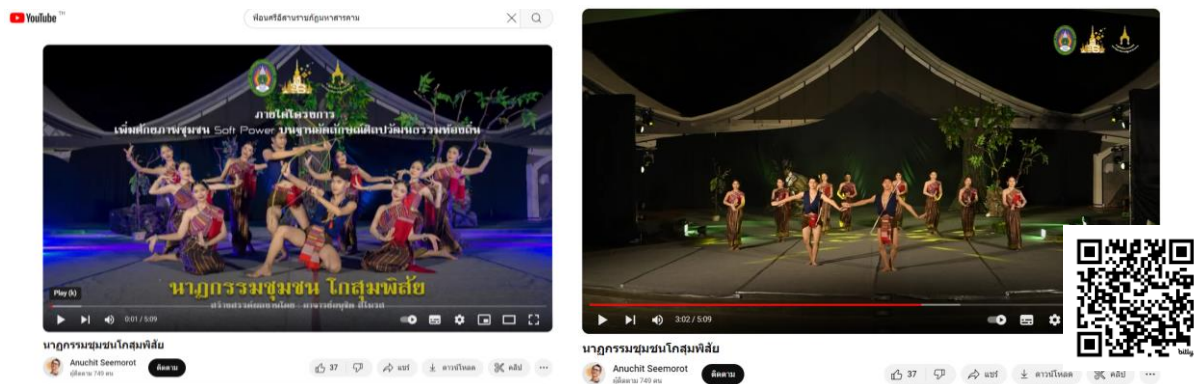
ภาพที่ 19 ภาพการนำลายมันแกวทดลองออกแบบกางเกงลายมันแกว

ที่มา : ออกแบบโดย ผศ.พจนศิรินทร ลิมปนนันท์

- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ นวัตกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย

กิจกรรม อบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา

ผู้รับผิดชอบโครงการได้จัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา ของอำเภอโกสุมพิสัย จากนั้นทำการสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมชุมชน จนเป็นชุดการแสดง และทำการเผยแพร่วิดีโอชุดการแสดงในช่องทางออนไลน์ ผ่านช่อง Youtube ของผู้รับผิดชอบโครงการ มีผู้เข้าชมแล้ว 2,100 ครั้ง

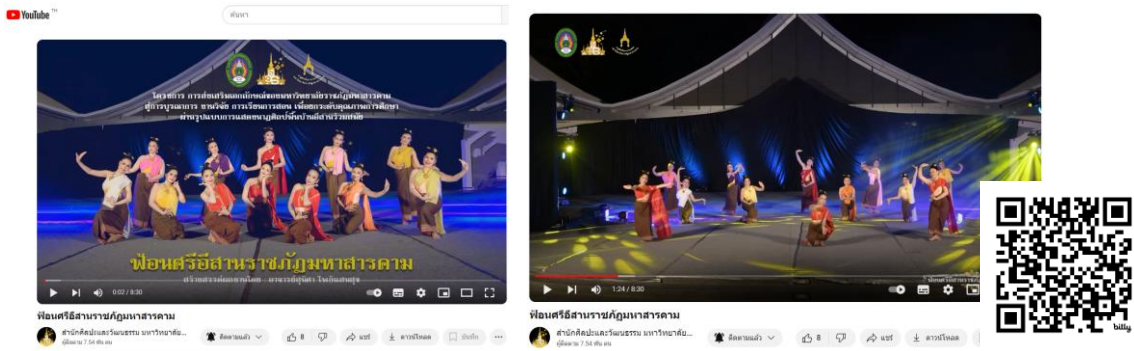


ภาพที่ 20 ภาพวิดีโอการแสดง

- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการการเรียนการสอนการศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม

กิจกรรม อบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา

ผู้รับผิดชอบโครงการได้จัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จากนั้นทำการสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย จนเป็นชุดการแสดง และทำการเผยแพร่วิดีโอชุดการแสดงในช่องทางออนไลน์ ผ่านช่อง Youtube ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีผู้เข้าชมแล้ว 828 ครั้ง



ภาพที่ 20 ภาพวิดีโอการแสดง

- โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม

กิจกรรม ลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกข้อมูล หาทุนทางวัฒนธรรม และประพันธ์เพลงและดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม

ผู้รับผิดชอบโครงการ ได้ดำเนินการตามกิจกรรมโดยได้มีการระดมความคิดกับชุมชน เพื่อหาอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม



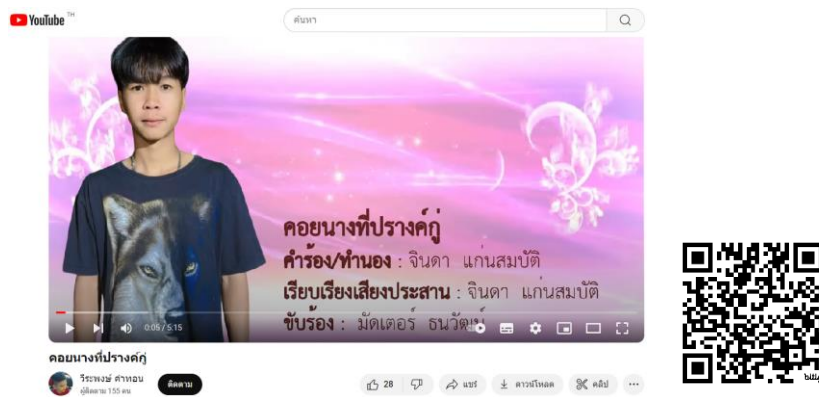
ภาพที่ 21 ภาพกิจกรรมระดมความคิดร่วมกับชุมชน

จากนั้นผู้รับผิดชอบโครงการ ได้ดำเนินการประพันธ์บทเพลงเป็นเพลงแห่งความรัก ความเหงา คอยเฝ้ารอหญิงอันเป็นที่รัก ในคืนวันเพ็ญเดือนห้าของทุกปี ที่จะมาสร่งกู่บ้านเขวา และได้ทำการเรียบเรียงและบันทึกเสียง



ภาพที่ 22 ภาพกิจกรรมเรียบเรียง และบันทึกเสียง

เมื่อได้ทำการบันทึกเป็นบทเพลงแล้วเสร็จ ได้เป็นบทเพลง ชื่อ “คอยนางที่ปรางค์กู” โดยได้เผยแพร่ในช่อง Youtube ของทีมงานของผู้รับผิดชอบโครงการ และมีผู้ร่วมรับชมเป็นจำนวน 1,800 ครั้ง



ภาพที่ 23 ภาพบทเพลงที่ช่องทาง Youtube

เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น มีตัวชี้วัดของแต่ละโครงการย่อยเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- 1) มีชุมชนได้รับการพัฒนา Soft Power จำนวนไม่น้อยกว่า 1 ชุมชน
- 2) ชุมชนมีดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30

และแต่ละโครงการย่อยมีตัวชี้วัดของแต่ละโครงการย่อยเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 - 1) จำนวนผู้ได้รับองค์ความรู้ด้านการพิมพ์ผ้าโดยเทคนิคผ้าบาติก
 - บุคลากร จำนวน 15 คน
 - นักศึกษา จำนวน 30 คน
 - ประชาชนในชุมชน จำนวน 50 คน
 - 2) ชุมชนได้ลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน 1 ลาย
 - 3) ชุมชนได้ชุดการแสดงส่งเสริมการท่องเที่ยว 1 ชุดการแสดง
 - 4) ชุมชนได้เส้นทางการท่องเที่ยว 1 เส้นทาง
 - 5) ชุมชนได้สื่อประชาสัมพันธ์เส้นทางการท่องเที่ยว 1 ประเภท
 - 6) ชุมชนมีดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30
 - 7) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม
- โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
 - 1) มีองค์ความรู้ 1 องค์ความรู้
 - 2) ชุมชนได้ลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน 1 ลาย
 - 3) ต้นแบบผลิตภัณฑ์ 1 ต้นแบบ
 - 4) ชุมชนมีดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30
 - 5) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม
- โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย
 - 1) มีวีดิโอชุดการแสดง 1 ชุดการแสดง

- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการการเรียนการสอนการศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม
 - 1) มีวีดีโอชุดการแสดง 1 ชุดการแสดง
- โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
 - 1) มีบทเพลงส่งเสริมการท่องเที่ยว 1 บท

ส่วนที่ 3

การบูรณาการโครงการ

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ (รายละเอียดประโยชน์ที่ได้รับที่มีความสอดคล้องตาม
วัตถุประสงค์โครงการ)

ประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมโครงการ

1. ได้รับองค์ความรู้ด้านเทคนิคการพิมพ์ผ้าบาติก
2. ได้รับองค์ความรู้ด้านการออกแบบลายผ้า

ประโยชน์ต่อหน่วยงาน/มหาวิทยาลัย

1. มีองค์ความรู้ที่นำไปใช้ประโยชน์ให้กับชุมชน
2. ประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยให้เป็นที่รู้จัก
- 3.....

ประโยชน์ต่อชุมชน/สังคม

1. ชุมชนได้ลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ชุมชน.
2. ชุมชนได้ชุดการแสดงที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว
- 3.....

การบูรณาการกับการเรียนการสอน (ระบุรายวิชา และวิธีการใช้ประโยชน์)

รายวิชา.....

วิธีการใช้ประโยชน์.....

การบูรณาการกับการวิจัย (อธิบาย)

.....

.....

แนวทางการดำเนินงานในปีงบประมาณต่อไป

- 1 การต่อยอดลายดอกเขวา เป็นลายผ้าทอ
- 2 การอบรมการทอผ้า ลายดอกเขวา
- 3 การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากลายดอกเขวา
- 4.....
- 5.....

ส่วนที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบสอบถาม/แบบประเมินโครงการ)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบไปด้วย
 โครงย่อย 5 โครงการ โดยกำหนดการให้คะแนนคำตอบของแบบประเมินดังนี้

ความพึงพอใจมากที่สุด	กำหนด	5	คะแนน
ความพึงพอใจมาก	กำหนด	4	คะแนน
ความพึงพอใจปานกลาง	กำหนด	3	คะแนน
ความพึงพอใจน้อย	กำหนด	2	คะแนน
ความพึงพอใจน้อยที่สุด	กำหนด	1	คะแนน

แล้วหาค่าเฉลี่ยของคำตอบในแต่ละประเด็น โดยใช้เกณฑ์ในการประเมินผลดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึงความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึงความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึงความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึงความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึงความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ซึ่งแต่ละโครงการย่อยได้มีข้อมูลทั่วไปของผลการประเมินโครงการดังนี้

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 โครงการนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ จำนวน 90 คน โดยเป็นแบ่งเป็น
 ประชาชนทั่วไป 50 คน นักศึกษา 27 คน และบุคลากร 13 คน
- โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
 สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
 โครงการนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจต่อโครงการจากประชาชนที่เข้าอบรม จำนวน
 50 คน

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม		จำนวน	ร้อยละ
1	เพศ		
	1.1 ชาย	10	20.00
	1.2 หญิง	40	80.00
	รวม	50	100
2	อายุ		
	2.1 ต่ำกว่า 25 ปี	13	26.00
	2.2 25 - 35 ปี	5	10.00
	2.3 36 - 45 ปี	15	30.00
	2.4 มากกว่า 45 ปี	17	34.00
	รวม	50	100
3	ระดับการศึกษา		
	3.1 ระดับประถมศึกษา	18	36.00
	3.2 ระดับมัธยมศึกษา	28	56.00
	3.3 ระดับปริญญาตรี	4	8.00
	3.4 ระดับปริญญาโท	-	-
	3.5 สูงกว่าระดับปริญญาโท	-	-
	รวม	50	100

- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย
โครงการนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจต่อผลงานของโครงการ โดยได้ทำการสอบถามจำนวน 80 คน
- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการการเรียนการสอนการศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม
โครงการนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจต่อผลงานของโครงการ โดยได้ทำการสอบถามจำนวน 80 คน
- โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
โครงการนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจต่อผลงานของโครงการ โดยได้ทำการสอบถามจำนวน 80 คน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโครงการ

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบไปด้วย
 โครงการย่อยอยู่ 5 โครงการ ซึ่งแต่ละโครงการมีผลการประเมินโครงการตามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโครงการ
 ดังนี้

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านวิทยากร			
1.1 การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน	4.91	0.19	มากที่สุด
1.2 สามารถอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น	4.85	0.26	มากที่สุด
1.3 การเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.88	0.23	มากที่สุด
1.4 การตอบคำถามของวิทยากร	4.91	0.17	มากที่สุด
1.5 เอกสารประกอบการอบรม	4.86	0.22	มากที่สุด
2. ด้านความรู้ความเข้าใจ			
2.1 ความรู้ความเข้าใจเรื่องนี้ก่อนการอบรม	1.09	0.15	น้อยที่สุด
2.2 ความรู้ความเข้าใจเรื่องนี้หลังการอบรม	4.95	0.12	มากที่สุด
2.3 สามารถอธิบายรายละเอียดได้	4.78	0.27	มากที่สุด
2.4 สามารถบอกประโยชน์และข้อดีได้	4.88	0.18	มากที่สุด
3. ด้านการนำความรู้ไปใช้			
3.1 สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้	4.95	0.12	มากที่สุด
3.2 สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดแก่เพื่อนร่วมงานได้	4.94	0.13	มากที่สุด
3.3 สามารถให้คำปรึกษาแก่เพื่อนร่วมงานได้	4.89	0.21	มากที่สุด
3.4 มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้	4.89	0.21	มากที่สุด
4. ด้านการดำเนินงานโครงการ			
4.1 ความเหมาะสมรูปแบบ/สถานที่การจัดโครงการ	4.76	0.28	มากที่สุด
4.2 เอกสารและสื่อประกอบการจัดโครงการ	4.96	0.10	มากที่สุด
4.3 ความพร้อมของอุปกรณ์ในการจัดโครงการ	4.95	0.12	มากที่สุด

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
4.4 ระยะเวลาในการจัดโครงการ	4.94	0.13	มากที่สุด
4.5 การประสานงาน	4.98	0.08	มากที่สุด
4.6 การให้บริการและอำนวยความสะดวก	4.96	0.10	มากที่สุด
โดยรวม	4.98	0.08	มากที่สุด

- โครงการการออกแบบลดรอยผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอศรีบึง จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านกระบวนการขั้นตอนการให้บริการ			
1.1 การดำเนินงาน มีขั้นตอนการปฏิบัติชัดเจน	4.52	0.64	มากที่สุด
1.2 การจัดกิจกรรม มีการดำเนินการเป็นไปอย่างเหมาะสม	4.21	0.52	มาก
1.3 ระยะเวลาในการจัดการดำเนินงาน มีความเหมาะสม	4.33	0.46	มาก
2. ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ			
2.1 ให้บริการด้วยความยิ้มแย้มสุภาพ	4.58	0.61	มากที่สุด
2.2 ให้บริการตอบข้อซักถามปัญหาในแต่ละกิจกรรม	4.54	0.73	มากที่สุด
3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก			
3.1 สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.36	0.77	มาก
3.2 มีอุปกรณ์และเครื่องมือที่ทันสมัยในการให้บริการ	4.72	0.65	มากที่สุด
4. ด้านวิทยากร			
4.1 การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน	4.87	0.45	มากที่สุด
4.2 การเชื่อมโยงเนื้อหาในการบรรยายของวิทยากร	4.68	0.36	มากที่สุด
4.3 ความครบถ้วนของเนื้อหาในการบรรยาย	4.54	0.66	มากที่สุด
4.4 การตอบข้อซักถามในการบรรยาย	4.75	0.68	มากที่สุด
5. ด้านความรู้ความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้			
5.1 ความรู้/ความเข้าใจในหลักสูตรอบรมฯ ก่อน เข้าร่วมโครงการฯ ครั้งนี้	2.19	0.56	น้อย
5.2 ความรู้/ความเข้าใจในหลักสูตรอบรมฯ หลัง เข้าร่วมโครงการฯ ครั้งนี้	4.52	0.87	มากที่สุด
5.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ สามารถนำสิ่งที่ได้จากการจัดโครงการฯ ไปใช้ประโยชน์ได้	4.64	0.64	มากที่สุด
5.4 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ สามารถนำสิ่งที่ได้จากการจัดโครงการฯ ไปประยุกต์ใช้ให้กับงานของท่านได้	4.66	0.89	มากที่สุด
5.5 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดได้	4.53	0.59	มากที่สุด
โดยรวม	4.41	0.63	มาก

- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของผลงาน

ประเด็น	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ระดับความพึงพอใจต่อ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย	5	0.0	มากที่สุด

- โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการการเรียนการสอนการศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของผลงาน

ประเด็น	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ระดับความพึงพอใจต่อการสร้างนวัตกรรมการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม	5	0.0	มากที่สุด

- โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของผลงาน

ประเด็น	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ระดับความพึงพอใจต่อการเพลง “คอยนางที่ปรางค์กู๋”	5	0.0	มากที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 - อยากให้มีการจัดการแสดงแสงสีเสียงทุกปี
 - อยากให้ต่อยอดตลาดดอกเขวาให้เป็นการท่องเที่ยว
 - อยากให้ส่งเสริมการท่องเที่ยว
 - จัดได้ดี
 - มาช่วงที่ไม่ทำนา
 - มาพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชน

- โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
 - ทีมงานน่ารักเป็นกันเอง
 - วิทยากรเก่งและสอนให้คนในชุมชนเข้าใจได้เป็นอย่างดี
 - อยากได้รับความรู้เรื่องการแปรรูปผ้าเพิ่มเติม
 - ลายมันสวยมาก และอยากให้มียลายนๆ เพิ่มอีก

ส่วนที่ 5

สรุปผลการดำเนินการ

ผลการประเมินโครงการ

1. ชื่อโครงการ โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. หน่วยงาน เจ้าของโครงการ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
3. ผู้รับผิดชอบโครงการ อ.พิราภรณ์ พันธุ์มณี
4. ระยะเวลาในการดำเนินการ 7 เดือน เริ่มต้น กุมภาพันธ์ 2567 สิ้นสุด สิงหาคม 2567
5. สถานที่ในการดำเนินงาน ต.เขวาสี อ.เมือง จ.มหาสารคาม , อ.บรบือ จ.มหาสารคาม , อ.โกสุมพิสัย จ.มหาสารคาม , มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
6. แหล่งงบประมาณ โครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567
จำนวนงบประมาณ1,000,000..... บาท
7. ความสอดคล้องกับแผนปฏิบัติการ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570)
 - 7.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น
 - 7.2 เป้าหมายที่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสามารถนำองค์ความรู้ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยสู่การปฏิบัติให้ชุมชน ท้องถิ่นเกิดการพัฒนาย่างยั่งยืนโดยเน้น ด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และสิ่งแวดล้อม
 - 7.3 กลยุทธ์ที่
 - 7.4 ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายตามโครงการยุทธศาสตร์ฯ (หลักที่ 9)

ลำดับ	ชื่อตัวชี้วัด	หน่วยนับ	เป้าหมาย	ผลที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
1.	จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Soft Power	ชุมชน	ไม่น้อยกว่า 1 ชุมชน	4	400	ผ่าน
2.	จำนวนชุมชนที่มีดัชนีความสุภาพรวม (GVH) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30	ร้อยละ	ร้อยละ 30	>ร้อยละ 30	100	ผ่าน

8. สถานภาพของโครงการ

8.1 ลักษณะของโครงการ

[] ยังไม่ได้ดำเนินงาน [] อยู่ระหว่างการดำเนินงาน [] ดำเนินงานแล้วเสร็จ

8.2 ความก้าวหน้าในการดำเนินโครงการ

ผลการดำเนินงาน

[]	ตั้งคณะทำงาน
[]	ขออนุมัติโครงการ
[]	ดำเนินงานโครงการ
[]	ประเมินผลโครงการ
[<input checked="" type="checkbox"/>]	รายงานผลโครงการ

[] ต่ำกว่าเป้าหมาย [] ตามเป้าหมาย [] สูงกว่าเป้าหมาย

สรุปผลการใช้จ่ายงบประมาณ

เดือน	แผนการ ใช้จ่าย	ผลการเบิกจ่าย	คงเหลือ	คิดเป็นร้อยละ ของการเบิกจ่าย
ตุลาคม				
พฤศจิกายน				
ธันวาคม				
มกราคม				
กุมภาพันธ์	40,000	40,000	0	100
มีนาคม				
เมษายน	400,000	400,000	0	100
พฤษภาคม	160,000	160,000	0	100
มิถุนายน	100,000	100,000	0	100
กรกฎาคม	100,000	100,000	0	100
สิงหาคม	200,000	200,000	0	100
กันยายน				

[] ต่ำกว่าแผน [] ตามแผน [] มากกว่าแผน

8.3 ผลผลิต (Output) ที่ได้จากโครงการ

ลำดับ	ชื่อตัวชี้วัด	หน่วยนับ	เป้าหมาย	ผลที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
1.	จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Soft Power	ชุมชน	ไม่น้อยกว่า 1 ชุมชน	4	400	ดีมาก
2.	จำนวนชุมชนที่มีดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30	ร้อยละ	ร้อยละ 30	>ร้อยละ 30	100	ดีมาก

เกณฑ์การผ่านของแต่ละตัวชี้วัด

น้อยกว่าร้อยละ 60.00 = ควรปรับปรุง

ร้อยละ 60.00 - 69.00 = พอใช้

ร้อยละ 70.00 - 79.00 = ปานกลาง

ร้อยละ 80.00 - 89.00 = ดี

ร้อยละ 90.00 - 100.00 = ดีมาก

9. สภาพปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นของโครงการ

- การจัดสรรงบประมาณล่าช้า
- รูปแบบการเบิกจ่ายมีการปรับเปลี่ยน และมีข้อจำกัดในการยืมเงินในกรณีที่มีบุคลากรน้อย

10. แนวทางการแก้ไขปัญหา

- วางแผนการจัดสรรงบประมาณให้เร็วขึ้น
- มีการซักซ้อมการเบิกจ่ายให้กับผู้รับผิดชอบโครงการ และปรับข้อจำกัดของการยืมเงิน

11. ผู้รายงานข้อมูล

ชื่อ-สกุล นางสาวภัทราวดี คัมภีร์... ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

เบอร์โทรศัพท์ 062-3514945... E-mail pattarawan.coe@rmu.ac.th

12. เอกสารหลักฐานในการดำเนินโครงการ (เช่น โครงการ, กำหนดการ, คำสั่ง, บันทึกข้อความ, แบบสอบถาม, สำเนาใบรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ, ภาพกิจกรรม ฯลฯ)

1. โครงการฯ
2. ภาพกิจกรรม

สรุปผลการดำเนินการ

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเพิ่มศักยภาพ Softpower ของชุมชน 2) เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านลายผ้าพิมพ์ 3) เพื่อสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน 4) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงแสงสีเสียง 5) เพื่อทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม และมีตัวชี้วัดของโครงการ 2 ตัวชี้วัด คือ

1. จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Softpower เป้าหมาย ไม่น้อยกว่า 1 ชุมชน ซึ่งผลการดำเนินการ ได้ 4 ชุมชน คิดเป็นร้อยละ 400
2. ชุมชนมีดัชนีความสุขมวลรวมเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 30 ซึ่งผลการดำเนินการ สามารถเพิ่มดัชนีความสุขมวลรวมได้มากกว่าร้อยละ 30

ภายใต้โครงการนี้มี 5 โครงการย่อย ได้แก่ 1) โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม 2) โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 3) โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอกุสุมาลย์ 4) โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่อุทยานการเรียนรู้การศึกษารูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม 5) โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งแต่ละโครงการมีการประเมินความพึงพอใจต่อโครงการหรือต่อผลงานของโครงการ ซึ่งทุกโครงการมีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนั้นยังได้ผลลัพธ์เพิ่มเติมจากตัวชี้วัดดังนี้

- 1) มีการพัฒนากำลังคนด้านศิลปะและวัฒนธรรม จำนวน 325 คน
- 2) มีองค์ความรู้ 2 องค์ความรู้ คือ การออกแบบลายผ้าจากทุนวัฒนธรรม และการพิมพ์ผ้าโดยเทคนิคผ้าบาติก
- 3) มีต้นแบบผลิตภัณฑ์ 3 แบบ คือ ต้นแบบลายมันแกว 1 แบบ และ ต้นแบบลายดอกเขาว 2 แบบ
- 4) มีลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน 2 ลาย คือ ลายมันแกว และลายดอกเขาว
- 5) มีวิถีโอชุตการแสดง 3 ชุด คือ นาฏกรรมชุมชน อำเภอกุสุมาลย์ , ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม และมหกรรมแสงสีเสียง "สืบเส้นทางราชมรรคา สู่อโรคยาศาลา สรวงสักการะ กุ๋บ้านเขาว"
- 6) มีบทเพลงส่งเสริมการท่องเที่ยว 1 บทเพลง คือ คอยนางที่ปรางค์กู๋
- 7) มีชุดการแสดงที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว 1 ชุด คือ มหกรรมแสงสีเสียง "สืบเส้นทางราชมรรคา สู่อโรคยาศาลา สรวงสักการะ กุ๋บ้านเขาว"

- 8) มีเส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน 1 เส้นทาง คือ เส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชนตำบล
เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
- 9) มีสื่อประชาสัมพันธ์เส้นทางการท่องเที่ยว 1 ประเภท คือ แผ่นพับเส้นทางการท่องเที่ยว

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จึงเป็นโครงการที่มีผลการดำเนินการได้เป็นตามวัตถุประสงค์ และผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดได้ครบทุกตัวชี้วัด

ปัญหาและอุปสรรค

โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น มีปัญหาในเรื่องการจัดสรรงบประมาณที่ล่าช้า ทำให้การดำเนินงานจะกระจุกในบางช่วง และการเบิกจ่ายโครงการมีการปรับเปลี่ยนและไม่อำนวยความสะดวกการดำเนิน ในกรณีที่บุคลากรน้อย

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการชักจูงการเบิกจ่าย และปรับข้อจำกัดของการยืมเงิน และวางแผนจัดสรรงบประมาณให้เร็วที่สุด

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

โครงการ

กนฝ.



บันทึกข้อความ



ส่วนราชการ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โทร. ๓๒๔
ที่ อว ๐๖๑๙.๐๘/ ๐๑๓ วันที่ ๒๙ มกราคม ๒๕๖๗
เรื่อง ขออนุมัติโครงการและงบประมาณ



เรียน อธิการบดี

ด้วยสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำหนดจัดโครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ ต.เขาวอ เมือง จ.มหาสารคาม ในระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึงเดือนกรกฎาคม ๒๕๖๗ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มศักยภาพ Softpower ของชุมชน สร้างอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านลายผ้าพิมพ์ และเพื่อสร้างเส้นทางท่องเที่ยวของชุมชน ดังนั้น สำนักศิลปะและวัฒนธรรม จึงขออนุเคราะห์ ดังนี้

๑. ขออนุมัติโครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ ต.เขาวอ เมือง จ.มหาสารคาม (รายละเอียดตามเอกสารแนบ)

๒. เพื่อให้สอดคล้องกับแผนระดับต่างๆ ความเชื่อมโยงตาม พ.ร.บ. มรภ. และเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ มาตรา ๘ ข้อ ๓ เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่าความสำคัญและความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของชาติ จึงขออนุมัติงบประมาณ จากมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน ~~๕๐๐,๐๐๐ บาท (สี่แสนบาทถ้วน)~~ ๑,๐๐๐,๐๐๐ บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน) เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

เรียน อธิการบดี

เพื่อโปรดพิจารณา

31 ม.ค. 2567

31.1.67

(นางพิราภรณ์ พันธุ์มณี)

ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

เรียน อธิการบดี

- เห็นควรอนุมัติโครงการชุดค่าตัดผ้าฯ

เบิกจ่ายตามเงินงบประมาณ

เพื่อโปรดพิจารณา

รศ. นอ. กอนนโยบายฯ

15 ก.พ. 67

อนุมัติ

ปฏิบัติตามระเบียบ

15 ก.พ. 2567

15 ก.พ. 67

RMU_2567 YUTT | 1

แบบเสนอขออนุมัติโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567
(งบประมาณแผ่นดิน โครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น)
หน่วยงาน สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

1. ชื่อโครงการ โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. สถานภาพของโครงการ โครงการใหม่ โครงการต่อเนื่อง
3. ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ ความเชื่อมโยงตาม พ.ร.บ. มรภ. และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)
 - 3.1 ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)
 3. ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
 - 3.2 แผนแม่บทภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580)
 5. ด้านการท่องเที่ยว
 - 3.3 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13
 หมุดหมายที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน
 - 3.4 ยุทธศาสตร์กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
 แพลตฟอร์มที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้
 - 3.5 ความเชื่อมโยงพันธกิจตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 8 ในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรา 7 ให้กำหนดภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัย ดังต่อไปนี้
 1. แสวงหาความจริงเพื่อสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ บนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล
 2. ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรมสำนึกในความเป็นไทย มีความรักและผูกพันต่อท้องถิ่น อีกทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชน เพื่อช่วยกันคนในท้องถิ่นรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง การผลิตบัณฑิตดังกล่าวจะต้องให้มีจำนวนและคุณภาพสอดคล้องกับแผนการผลิตบัณฑิตของประเทศ
 3. เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่าความสำคัญและความภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของชาติ
 4. เรียนรู้และเสริมสร้างความเข้มแข็งของผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนาและนักการเมืองท้องถิ่นให้มีจิตสำนึกประชาธิปไตย คุณธรรม จริยธรรม และความสามารถในการบริหารงานพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม
 5. เสริมสร้างความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เหมาะสมกับการเป็นวิชาชีพชั้นสูง
 6. ประสานความร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและองค์กรอื่นทั้งในและต่างประเทศเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
 7. ศึกษาและแสวงหาแนวทางพัฒนาเทคโนโลยีพื้นบ้านและเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เหมาะสมกับการดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น รวมถึงการแสวงหาแนวทาง เพื่อส่งเสริมให้เกิดการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน
 8. ศึกษาวิจัย ส่งเสริมและสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริในการปฏิบัติภารกิจของมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 2

3.6 แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น

3.7 แผนปฏิบัติการเชิงยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น

3.8 แผนปฏิบัติการราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ประเด็นยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดที่ 3 ระดับความสำเร็จในการบูรณาการศิลปะและวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอน หรือบริการวิชาการ เพื่อสร้างมูลค่า สืบสาน ต่อยอด การพัฒนาองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

3.9 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)

- เป้าหมายที่ 1 ขจัดความยากจน (No Poverty)
- เป้าหมายที่ 2 ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการสำหรับทุกคน ในทุกวัย (Zero Hunger)
- เป้าหมายที่ 3 สร้างหลักประกันว่าคนมีชีวิตที่มีสุขภาพดีและส่งเสริมสวัสดิภาพสำหรับทุกคนในทุกวัย (Good Health and Well Being)
- เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Quality Education)
- เป้าหมายที่ 5 บรรลุความเท่าเทียมระหว่างเพศ และเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่สตรีและเด็กหญิง (Gender Equality)
- เป้าหมายที่ 6 สร้างหลักประกันว่าจะมีการจัดให้มีน้ำและสุขอนามัยสำหรับทุกคนและมีการบริหารจัดการที่ยั่งยืน (Clean Water and Sanitation)
- เป้าหมายที่ 7 สร้างหลักประกันให้ทุกคนสามารถเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ที่ยั่งยืนในราคาที่ย่อมเยา (Affordable and Clean Energy)
- เป้าหมายที่ 8 ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่มีคุณภาพ และการมีงานที่เหมาะสมสำหรับทุกคน (Decent Work and Economic Growth)
- เป้าหมายที่ 9 สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความทนทาน ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุม และยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม (Industry, Innovation and Infrastructure)
- เป้าหมายที่ 10 ลดความไม่เสมอภาคภายในประเทศและระหว่างประเทศ (Reduced Inequality)
- เป้าหมายที่ 11 ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีความครอบคลุม ปลอดภัย มีภูมิคุ้มกัน และยั่งยืน (Sustainable Cities and Communities)
- เป้าหมายที่ 12 สร้างหลักประกันให้มีรูปแบบการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน (Responsible Consumption and Production)
- เป้าหมายที่ 13 เร่งต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น (Climate Action)

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 3

- เป้าหมายที่ 14 อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืน เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Life Below Water)
- เป้าหมายที่ 15 ปกป้อง ป่าไม้ และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน จัดการป่าไม้อย่างยั่งยืน ต่อสู้การกลายสภาพเป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและฟื้นสภาพกลับมา ใหม่ และหยุดการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (Life on Land)
- เป้าหมายที่ 16 ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรม และสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพรับผิดชอบและครอบคลุมในทุกระดับ (Peace Justice and Strong Institution)
- เป้าหมายที่ 17 เสริมความเข้มแข็งให้แก่กลไกการดำเนินงานและหุ้นส่วนสภาพหุ้นส่วนความร่วมมือระดับ โลกสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน (Partnerships for the Goals)

4. กลุ่มโครงการหลัก

- 1) โครงการยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนยั่งยืนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์
- 2) โครงการพัฒนาคุณภาพชีวิตและยกระดับเศรษฐกิจฐานราก
- 3) โครงการยกระดับคุณภาพการศึกษาโรงเรียนขนาดเล็ก
- 4) โครงการพัฒนาศูนย์เรียนรู้เพื่อการบริหารจัดการทรัพยากรชุมชนอย่างยั่งยืน
- 5) โครงการพัฒนาวัดการศึกษาศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นโดยใช้สมรรถนะเป็นฐาน
- 6) โครงการพัฒนาสมรรถนะภาษาอังกฤษเพื่อยกระดับชุมชนสู่สากล
- 7) โครงการยกระดับนวัตกรรมชุมชนด้วยกระบวนการวิศวกรรมสังคม
- 8) โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21
- 9) โครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 10) โครงการพัฒนาตามบริบท นโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนปฏิบัติราชการมหาวิทยาลัย

5. หลักการและเหตุผล

การเพิ่มศักยภาพของชุมชนในด้าน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างความเข้มแข็งและน่าสนใจของชุมชนในมิติทางวัฒนธรรมและศิลปวัฒนธรรม การเริ่มต้นที่การสนับสนุน ศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสร้าง Soft Power ของชุมชน การสนับสนุนสามารถสร้างผลงานที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ซึ่งเสริม Soft Power ของชุมชนในมิติศิลปวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีคุณภาพสูงและเป็นเอกลักษณ์เป็นวิธีที่ชุมชนสามารถเพิ่มศักยภาพ Soft Power ได้ ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสามารถเป็นตัวแทนที่ดีที่สามารถเน้นให้คนอื่นรู้จักและติดต่อกับชุมชน ท้องที่ ท้องถิ่นที่น่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์มีบทบาทสำคัญในการเพิ่ม Soft Power ของชุมชน ประสบการณ์ท่องเที่ยว ท้องถิ่นที่มีคุณค่าสามารถสร้างความทรงจำและน่าสนใจให้กับผู้ที่เข้าพัก รวมไปถึงการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการสร้าง Soft Power ของชุมชน การสร้างนักท่องเที่ยวและนักลงทุนที่สนใจผ่านสื่อมวลชนและโซเชียลมีเดียช่วยให้ชุมชนสามารถเล่าเรื่องของตนเองไปยังโลก ทั้งนี้ การเพิ่มศักยภาพ Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรม

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 4

ท้องถิ่นไม่เพียงแต่สร้างความยั่งยืนและความเข้มแข็งของชุมชนเองเท่านั้น แต่ยังมีผลต่อรายได้และความสุขของคนในชุมชนอีกด้วย

จังหวัดมหาสารคาม นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ที่มีความสำคัญทั้งทางประวัติศาสตร์ และทางวัฒนธรรม ตำบลนี้มีโบราณสถานที่สำคัญ มีประเพณีวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ และเป็นชุมชนที่ร่วมใจร่วมมือกันในกิจกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

การเพิ่มศักยภาพ Soft Power ของตำบลเขวานั้นมีได้หลายช่องทาง แต่การนำเอาประวัติศาสตร์ของชุมชนมาสร้างเป็นอัตลักษณ์ในรูปแบบของลายผ้า และการประยุกต์ใช้เทคนิคการพิมพ์ผ้าบาติกของทางภาคใต้เพื่อสร้างความแตกต่างและโดดเด่นให้กับชุมชน นอกจากนั้นแล้วการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการนำเสนอเส้นทางท่องเที่ยวของชุมชนและบริเวณใกล้เคียง เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชมประเพณีวัฒนธรรมของชุมชนมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น สำนักศิลปะและวัฒนธรรม และทีมงาน จึงจัดโครงการเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ขึ้นเพื่อเพิ่มศักยภาพ Softpower ของชุมชน

6. วัตถุประสงค์

- 6.1 เพื่อเพิ่มศักยภาพ Softpower ของชุมชน
- 6.2 เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านลายผ้าพิมพ์
- 6.3 เพื่อสร้างเส้นทางท่องเที่ยวของชุมชน
- 6.4 เพื่อสร้างสรรคการแสดงผลเชิงเสียง
- 6.5 เพื่อทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

7. กลุ่มเป้าหมาย

- 7.1 สถานะกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา 80 คน บุคลากร 15 คน ประชาชน 50 คน
- 7.2 ปริมาณกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา อาจารย์ และประชาชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม

8. ระยะเวลาในการดำเนินงาน (วัน) 6 เดือน เริ่มต้น กุมภาพันธ์ 2567 สิ้นสุด กรกฎาคม 2567

9. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม

10. หน่วยงานดำเนินการ.....สำนักศิลปะและวัฒนธรรม.....

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
หัวหน้าโครงการ อ.พิราภรณ์ พันธุ์มณี เบอร์โทรติดต่อ 0922363888
ผู้ร่วมโครงการ
ผู้บริหารและบุคลากร สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
- โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอกระบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
หัวหน้าโครงการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์พจนศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนันทน์ เบอร์โทรติดต่อ : 089-943-8007
ผู้ร่วมโครงการ

1. อาจารย์ ดร.วิรุณ โมนะตระกูล	สำนักบริการวิชาการ โทร.094-054-8321
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสันต์ ปินะเต	สำนักบริการวิชาการ โทร.084-363-5654
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีทรัพย์ ไชยรักษ์	สำนักบริการวิชาการ โทร.081-3465-396

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 5

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ภูมิเหล่าแจ้ง	สำนักบริการวิชาการ	โทร.089-889-8454
5. อาจารย์ ดร.จารุวรรณ เอกสะพัง	สำนักบริการวิชาการ	โทร.089-713-4435
6. นายมาตรา ยุกบลชู	สำนักบริการวิชาการ	โทร.096-417-6606
7. นางสาววรรณภา ชันอาษา	สำนักบริการวิชาการ	โทร.096-417-6606
8. นางสาวสุนิสา เทพาคักดี	สำนักบริการวิชาการ	โทร.096-417-6606
9. นางสาวสิริยาพร เกษโรสง	สำนักบริการวิชาการ	โทร.096-417-6606

- โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย
หัวหน้าโครงการ : อาจารย์อนุชิต สีโมรส
- โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามสู่การบูรณาการ การเรียนการสอน ผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม
หัวหน้าโครงการ : อาจารย์สุนิสา โทธิแสนสุข
- โครงการ การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม
หัวหน้าโครงการ : ผศ.ดร.จินดา แก่นสมบัติ

11. หน่วยงานภาคีเครือข่าย

- 11.1 หน่วยงานภายใน หน่วยงานภายใน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- 11.2 หน่วยงานภายนอก อบต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม

12. การติดตามและประเมินผล

- 12.1 แบบประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH)
- 12.2 แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ

13. งบประมาณ.....1,000,000.....บาท

- โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม
งบประมาณ 800,000 บาท
- โครงการการออกแบบลดรอยผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับ
สร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล งบประมาณ 80,000 บาท
- โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย งบประมาณ 40,000 บาท
- โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามสู่การบูรณาการ การเรียนการสอน ผ่าน
รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม
งบประมาณ 40,000 บาท
- โครงการ การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน
บ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม งบประมาณ 40,000 บาท

งบประมาณที่หน่วยงานภายนอกสนับสนุนในลักษณะ matching fund (ถ้ามี).....บาท

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 6

14. กิจกรรมดำเนินงาน

กิจกรรม	ผลผลิต (Output)	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม			
ต้นน้ำ			
กิจกรรมประชุมเตรียมงาน กิจกรรมอบรมพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก และลงพื้นที่ เก็บข้อมูลเพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรม และประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) ของชุมชน ต.เขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม	-บุคลากร นักศึกษา ได้องค์ความรู้ด้านการพิมพ์ผ้าโดยเทคนิคผ้าบาติก -ผลประเมินดัชนีความสุขมวลรวมของชุมชน(GVH)ของชุมชน ต.เขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม	คน ผล	นักศึกษา 30 บุคลากร 15 ผลประเมิน GVH
กลางน้ำ			
กิจกรรมการคัดเลือกอัตลักษณ์ของชุมชน และออกแบบลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ และกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้การพิมพ์ผ้าบาติกสู่ชุมชน และการประยุกต์ใช้	- ชุมชนได้ลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ - ชุมชนได้เรียนรู้การพิมพ์ผ้าโดยเทคนิคผ้าบาติกและการประยุกต์ใช้	ลาย คน	1 ประชาชน 50
โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่อุตสาหกรรม งานวิจัย การเรียนการสอน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา ผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม	- วิดีโอชุดการแสดง	ชุด	1
โครงการการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย	- วิดีโอชุดการแสดง	ชุด	1
โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม	- บทเพลง	บทเพลง	1
โครงการการออกแบบสวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	- องค์ความรู้ - สวดลายผ้า - ต้นแบบผลิตภัณฑ์	องค์ความรู้ ลาย แบบ	1 1 1
ปลายน้ำ			


 ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 7

กิจกรรมส่งเสริมเสียงส่งเสริม softpower ชุมชนบ้านเขาว	- ชุมชนได้ชุดการแสดงส่งเสริมการท่องเที่ยว	ชุด	1
กิจกรรมอบรมพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวและเชื่อมโยงพื้นที่/กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชน และกิจกรรมถอดองค์ความรู้ และประเมินความสุขมวลรวม	- ชุมชนได้เส้นทางท่องเที่ยว - ชุมชนได้สื่อประชาสัมพันธ์เส้นทางท่องเที่ยว	เส้นทาง ประเภท	เส้นทางท่องเที่ยว 1 สื่อ 1
โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล			
กิจกรรมออกแบบลวดลายผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นร่วมกับชุมชน แปรรูปและส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์ และกำกับติดตามผลการดำเนินโครงการและร่วมถอดบทเรียนกับชุมชน	1) จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนาด้าน Soft Power 2) ลวดลายผ้า (Soft power : แฟชั่น) 3) ต้นแบบผลิตภัณฑ์	1) องค์ความรู้ 2) ลวดลายผ้า 3) ผลิตภัณฑ์	1 1 1
โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย			
กิจกรรมอบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา	- วิดีโอชุดการแสดง	ชุด	1
โครงการส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้การบูรณาการการเรียนการสอน การศึกษาผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด พิณศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม			
กิจกรรมอบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา	- วิดีโอชุดการแสดง	ชุด	1
โครงการการประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม			
ต้นน้ำ			
-กิจกรรมการเตรียมความพร้อมก่อนลง เพื่อจัดประชุมปรึกษาหารือผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวกรอบและขั้นตอนการดำเนินงาน	ได้แนวทางและกรอบในการดำเนินงาน	จำนวน	1
-กิจกรรม สัมภาษณ์เชิงลึกข้อมูล ข้อมูลอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานศึกษาอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานอันเป็นทุนทางวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม	ได้ข้อมูลอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานศึกษาอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานอันเป็นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม	จำนวน	1
กลางน้ำ			

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 8

-กิจกรรมการสร้างสรรค์บทประพันธ์เพลงและดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม	บทประพันธ์เพลงและดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม	ผลงาน	1
ปลายน้ำ			
-กิจกรรมการสรุปผลและถอดผลงาน	สรุปและถอดผลงานแก่ประชาคม	กิจกรรม	1

15. แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	แผนการใช้จ่ายในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567			
		ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค.66)	ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มิ.ค.67)	ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย.67)	ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย.67)
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม					
กิจกรรมประชุมเตรียมงานกิจกรรมอบรมพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก และลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรม และประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) ของชุมชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม	74,925		74,925		
กิจกรรมการคัดเลือกอัตลักษณ์ของชุมชน และออกแบบลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ และกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้การพิมพ์ผ้าบาติกสู่ชุมชน และการประยุกต์ใช้	174,475			174,475	
กิจกรรมส่งเสริมเสียงส่งเสริม softpower ชุมชนบ้านเขวา	400,000		200,000	200,000	
กิจกรรมอบรมพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวและเชื่อมโยงพื้นที่/กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชน และกิจกรรม	150,600			150,600	

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 9

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	แผนการใช้จ่ายในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567			
		ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค.66)	ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มี.ค.67)	ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย.67)	ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย.67)
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม					
ถอดองค์ความรู้ และประเมิน ความสุขมวลรวม					
โครงการออกแบบสวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับ สร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล					
กิจกรรมที่ 1 ออกแบบ สวดลายผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ ประจำท้องถิ่นร่วมกับชุมชน แปรรูปและส่งเสริมการขาย ผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์	60,000		60,000		
กิจกรรมที่ 2 กำกับติดตาม ผลการดำเนินโครงการและ ร่วมถอดบทเรียนกับชุมชน	20,000		20,000		
โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการ การเรียนการสอน ผ่าน รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด พ็อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม					
กิจกรรมที่ 1 อบรมให้ความรู้ ด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา	40,000		40,000		
โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย					
กิจกรรมที่ 1 อบรมให้ความรู้ ด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา	40,000		40,000		
การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม					
กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการ เตรียมความพร้อมก่อนลง พื้นที่โครงการ เพื่อจัดประชุม ปรึกษาหารือผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อ กำหนดแนวกรอบและ ขั้นตอนการดำเนินงาน	4,600		4,600		
กิจกรรมที่ 2 สัมภาษณ์เชิง ลึกข้อมูล ข้อมูลอัตลักษณ์ และภูมิปัญญาอีสานศึกษาอัต	23,600		23,600		

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 10

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	แผนการใช้จ่ายในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567			
		ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค.66)	ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มี.ค.67)	ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย.67)	ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย.67)
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม					
ลักษณะและภูมิปัญญาอีสาน อันเป็นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน บ้านเขาว จังหวัด มหาสารคาม					
กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการ สร้างสรรค์บทประพันธ์เพลง และดนตรีจากอัตลักษณ์และ ภูมิปัญญาอีสานเพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม	8,400		8,400		
กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการ สรุปผลและถอดบทเรียน โครงการเพื่อทบทวนการ ปฏิบัติงานตามแผนปฏิบัติ แบบมีส่วนร่วม	3,400		3,400		
รวมทั้งสิ้น	1,000,000		474,925	525,075	

16. รายละเอียดงบประมาณ

รายการ	งบประมาณ (บาท)
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม	
กิจกรรมที่ 1 ประชุมเตรียมงาน	
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารบุคลากร จำนวน 15 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 1 วัน	2,250
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มบุคลากร จำนวน 15 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 1 วัน	1,050
- ค่าอาหารนักศึกษา จำนวน 30 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 80 บาท 1 วัน	2,400
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มนักศึกษา จำนวน 30 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 20 บาท 1 วัน	1,200

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 11

รายการ	งบประมาณ (บาท)
รวมค่าใช้จ่าย	6,900
3) ค่าวัสดุ	
3.1 ค่าวัสดุสำนักงาน	5,000
รวมค่าวัสดุ	5,000
รวมกิจกรรมที่ 1	11,900
กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมอบรมพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา ด้านการพิมพ์ผ้าบาติก	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 2 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600บาท 3 วัน	21,600
รวมค่าตอบแทน	21,600
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารบุคลากร จำนวน 15 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 3 วัน	6,750
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มบุคลากร จำนวน 15 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 3 วัน	3,150
- ค่าอาหารนักศึกษา จำนวน 30 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 80 บาท 3 วัน	7,200
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มนักศึกษา จำนวน 30 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 20 บาท 3 วัน	3,600
- ค่าที่พักวิทยากร 2 คน ๆ ละ 800 บาท 4 คืน	6,400
2.2 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาถ่ายเอกสาร	1,125
รวมค่าใช้จ่าย	28,225
3) ค่าวัสดุ	
3.1 ค่าวัสดุและอุปกรณ์ในการอบรม	6,700
รวมค่าวัสดุ	6,700
รวมกิจกรรมที่ 2	56,525
กิจกรรมที่ 3 ลงพื้นที่ เก็บข้อมูลเพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรม และประเมินดัชนีความสุขมวลรวม (GVH)ของชุมชน ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนนักศึกษาช่วยปฏิบัติงาน จำนวน 5 คนๆ ละ 2 วัน ๆ ละ 200 บาท	2,000
รวมค่าตอบแทน	2,000
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าเบี้ยเลี้ยง ที่พักและพาหนะ	
- ค่าเบี้ยเลี้ยงบุคลากร จำนวน 5 คน ๆ ละ 2 วัน ๆ ละ 240 บาท	2,400
- ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง จำนวน 3 คันๆ ละ 2 วัน ๆ ละ 2 เที่ยวๆ ละ 17 กม.ๆละ 4 บาท	816

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 12

รายการ	งบประมาณ (บาท)
2.2 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาถ่ายเอกสาร	500
รวมค่าใช้จ่าย	3,716
รวมกิจกรรมที่ 3	5,716
กิจกรรมที่ 4 การคัดเลือกอัตลักษณ์ของชุมชน และออกแบบลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 3 วัน	10,800
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 3 วัน	10,800
1.3 ค่าตอบแทนนักศึกษาช่วยปฏิบัติงาน จำนวน 5 คนๆ ละ 3 วัน ๆ ละ 200 บาท	3,000
รวมค่าตอบแทน	24,600
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารประชาชนและบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 3 วัน	25,650
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มประชาชนและบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 3 วัน	11,970
2.2 ค่าเบี้ยเลี้ยง ที่พักและพาหนะ	
- ค่าที่พักวิทยากร จำนวน 1 ห้อง ๆ ละ 3 คืน ๆ ละ 900 บาท	2,700
- ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง จำนวน 1 คันๆ ละ 2 เที่ยวๆ ละ 1,538 กม.ๆ ละ 4 บาท	12,304
รวมค่าใช้จ่าย	52,624
รวมกิจกรรมที่ 4	77,224
กิจกรรมที่ 5 ถ่ายทอดองค์ความรู้การพิมพ์ผ้าบาติกสู่ชุมชน และการประยุกต์ใช้	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 5 วัน	18,000
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 5 วัน	18,000
1.3 ค่าตอบแทนนักศึกษาช่วยปฏิบัติงาน จำนวน 5 คนๆ ละ 5 วัน ๆ ละ 200 บาท	5,000
รวมค่าตอบแทน	41,000
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารประชาชนและบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 5 วัน	42,750
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มประชาชนและบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 5 วัน	19,950
2.2 ค่าเบี้ยเลี้ยง ที่พักและพาหนะ	

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 13

รายการ	งบประมาณ (บาท)
- ค่าที่พักวิทยากร จำนวน 1 ห้อง ๆ ละ 6 คืน ๆ ละ 900 บาท	5,400
รวมค่าใช้จ่าย	68,100
3) ค่าวัสดุ	
3.1 ค่าวัสดุสำนักงาน	1,575
3.2 ค่าวัสดุในการอบรม	10,000
รวมค่าวัสดุ	11,575
รวมกิจกรรมที่ 5	120,675
กิจกรรมที่ 6 ถอดอัตลักษณ์ของชุมชนสู่การสร้างสรรคการแสดงผลงานด้านแสงสีเสียง	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 1,200 บาท 5 วัน	36,000
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 5 วัน	18,000
1.3 ค่าตอบแทนนักศึกษาช่วยปฏิบัติงาน จำนวน 7 คน ๆ ละ 5 วัน ๆ ละ 180 บาท	6,300
รวมค่าตอบแทน	60,300
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารประชาชน จำนวน 50 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 5 วัน	37,500
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มประชาชน จำนวน 50 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 5 วัน	17,500
- ค่าอาหารบุคลากร จำนวน 4 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 5 วัน	3,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มบุคลากร จำนวน 4 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 5 วัน	1,400
2.2 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างประพันธ์บทเพลง	15,000
- ค่าจ้างอัดเพลง	20,000
รวมค่าใช้จ่าย	94,400
รวมกิจกรรมที่ 6	154,700
กิจกรรมที่ 7 ถ่ายทอดชุดการแสดงด้านแสงสีเสียงของชุมชนสู่นักศึกษา	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 1,200 บาท 8 วัน	57,600
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 8 วัน	28,800
รวมค่าตอบแทน	86,400
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารบุคลากร จำนวน 10 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 8 วัน	16,000

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 14

รายการ	งบประมาณ (บาท)
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มบุคลากร จำนวน 10 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 8 วัน	5,600
- ค่าอาหารนักศึกษา จำนวน 50 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 80 บาท 8 วัน	32,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มนักศึกษา จำนวน 50 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 20 บาท 8 วัน	16,000
รวมค่าใช้จ่าย	65,600
รวมกิจกรรมที่ 7	152,000
กิจกรรมที่ 8 การซ้อมและแสดงตำนานแสงสีเสียง ส่งเสริม Soft power ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 1,200 บาท 3 วัน	21,600
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 3 วัน	10,800
1.3 ค่าตอบแทนนักศึกษาช่วยปฏิบัติงาน จำนวน 30 คนๆ ละ 3 วัน ๆ ละ 300 บาท	27,000
รวมค่าตอบแทน	59,400
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหารชาวบ้าน จำนวน 50 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 3 วัน	22,500
2.2 เบี้ยเลี้ยงบุคลากร จำนวน 5 คน ๆ ละ 240 บาท 3 วัน	3,600
2.3 เบี้ยเลี้ยงคนขับรถ จำนวน 1 คน ๆ ละ 240 บาท 3 วัน	720
2.4 ค่าน้ำมันเชื้อเพลิงรถบัสมหาวิทยาลัย	7,080
รวมค่าใช้จ่าย	33,900
รวมกิจกรรมที่ 8	93,300
กิจกรรมที่ 9 กิจกรรมอบรมพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว และเชื่อมโยงพื้นที่/กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชน	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 2 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 2 วัน	14,400
รวมค่าตอบแทน	14,400
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารประชาชนและบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 2 วัน	17,100
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มประชาชน และบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 2 วัน	7,980
2.2 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจ้างถ่ายเอกสาร	2,000
- ค่าจ้างทำสื่อ	20,000

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 15

รายการ	งบประมาณ (บาท)
รวมค่าใช้จ่าย	47,080
3) ค่าวัสดุ	
3.1 ค่าวัสดุสำนักงาน	6,000
3.2 ค่าวัสดุในการอบรม	12,500
รวมค่าวัสดุ	18,500
รวมกิจกรรมที่ 9	79,980
กิจกรรมที่ 10 ถอดองค์ความรู้ และประเมินความสุขมวลรวม	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท 2 วัน	7,200
1.2 ค่าตอบแทนนักศึกษาช่วยปฏิบัติงาน จำนวน 5 คน ๆ ละ 2 วัน ๆ ละ 200 บาท	2,000
รวมค่าตอบแทน	9,200
2) ค่าใช้จ่าย	
2.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	
- ค่าอาหารประชาชนและบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 150 บาท 2 วัน	17,100
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มประชาชน และบุคลากร จำนวน 57 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 35 บาท 2 วัน	7,980
2.2 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจ้างถ่ายเอกสาร	500
รวมค่าใช้จ่าย	25,580
3) ค่าวัสดุ	
3.1 ค่าวัสดุสำนักงาน	9,700
3.2 ค่าวัสดุในการอบรม	3,500
รวมค่าวัสดุ	13,200
รวมกิจกรรมที่ 10	47,980
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม รวมทั้งสิ้น	800,000
โครงการการออกแบบลดรอยเท้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แพชชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	
กิจกรรมที่ 1 ออกแบบลดรอยเท้าที่เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นร่วมกับชุมชน แปรรูปและส่งเสริม การขายผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์	
1.1 ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 4 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท จำนวน 3 วัน	43,200

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 16

รายการ	งบประมาณ (บาท)
รวมค่าตอบแทน	43,200
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน จำนวน 20 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 3 วัน	9,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม จำนวน 20 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 6 มื้อ	3,000
- ค่าวัสดุฝึกอบรมโครงการ	4,800
รวมค่าใช้สอย	16,800
รวมกิจกรรมที่ 1	60,000
กิจกรรมที่ 2 กำกับติดตามผลการดำเนินโครงการและร่วมถอดบทเรียนกับชุมชน	
1.1 ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 2 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท จำนวน 2 วัน	14,400
รวมค่าตอบแทน	14,400
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน จำนวน 10 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 2 วัน	3,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม จำนวน 10 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 4 มื้อ	1,000
- ค่าถ่ายเอกสารการอบรม 20 ชุด ๆ ละ 80 บาท	1,600
รวมค่าใช้สอย	5,600
รวมกิจกรรมที่ 1	20,000
โครงการการออกแบบลดรอยผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอบริบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แพชชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งสิ้น	80,000


 ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 17

โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการ การเรียน การสอน ผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏ มหาสารคาม	
กิจกรรมที่ 1 อบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชั่วโมง ๆ ละ 1200 บาท x 5 วัน	36,000
1.2 ค่าอาหาร นักศึกษา 80 บาท x 5 วัน x 10 คน	4,000
รวมค่าตอบแทน	40,000
โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการ การเรียนการสอน ผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม รวมทั้งสิ้น	40,000
โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย	
กิจกรรมที่ 1 อบรมให้ความรู้ด้านประวัติความเป็นมา	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 1200 บาท x 5 วัน	36,000
1.2 ค่าอาหาร นักศึกษา 80 บาท x 5 วัน x 10 คน	4,000
รวมค่าตอบแทน	40,000
โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย รวมทั้งสิ้น	40,000
การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน บ้านเขวา จังหวัดมหาสารคาม	
กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่โครงการ เพื่อจัดประชุมปรึกษาหารือผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวกรอบและขั้นตอนการดำเนินงาน	
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน(ผู้เข้าร่วมโครงการ) จำนวน 20 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 1 วัน	3,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม(ผู้เข้าร่วมโครงการ) จำนวน 20 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 2 มื้อ	1,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 3 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 2 มื้อ	150
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 3 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 1 วัน	450

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 18

การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวาสันติ จังหวัดมหาสารคาม	
รวมค่าใช้จ่าย	4,600
รวมกิจกรรมที่ 1	4,600
กิจกรรมที่ 2 สัมภาษณ์เชิงลึกข้อมูล ข้อมูลอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานศึกษาอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานเป็นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวาสันติ จังหวัดมหาสารคาม	
1.1 ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 2 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท จำนวน 2 วัน	14,400
รวมค่าตอบแทน	14,400
2) ค่าใช้จ่าย	
2.1 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน(ผู้เข้าร่วมโครงการ) จำนวน 20 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 2 วัน	6,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม(ผู้เข้าร่วมโครงการ) จำนวน 20 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 4 มื้อ	2,000
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 3 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 2 วัน	900
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 3 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 4 มื้อ	300
รวมค่าใช้จ่าย	9,200
รวมกิจกรรมที่ 2	23,600
กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการสร้างสรรค์บทประพันธ์เพลงและดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาอีสานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขวาสันติ จังหวัดมหาสารคาม	
1.1 ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 1 คน ๆ ละ 6 ชม. ๆ ละ 600 บาท จำนวน 2 วัน	7,200
รวมค่าตอบแทน	7,200
2) ค่าใช้จ่าย	
2.1 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 3 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 2 วัน	900
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 3 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 4 มื้อ	300
รวมค่าใช้จ่าย	1,200
รวมกิจกรรมที่ 3	8,400

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 19

การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน บ้านเขวาสันติ จังหวัดมหาสารคาม	
กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการสรุปผลและถอดบทเรียนโครงการเพื่อทบทวนการปฏิบัติงานตามแผนปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าจ้างเหมาบริการ	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน(ผู้เข้าร่วมโครงการ) จำนวน 15 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 1 วัน	2,250
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม(ผู้เข้าร่วมโครงการ) จำนวน 15 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 2 มื้อ	750
- ค่าจ้างเหมาจัดทำอาหารกลางวัน(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 2 คน ๆ ละ 150บาท จำนวน 1 วัน	300
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม(อาจารย์และบุคลากร) จำนวน 2 คน ๆ ละ 25 บาท จำนวน 2 มื้อ	100
	รวมค่าใช้สอย
	รวมกิจกรรมที่ 4
การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุมชนบ้านเขวาสันติ จังหวัดมหาสารคาม รวมทั้งสิ้น	40,000
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ จ.มหาสารคาม รวมทั้งสิ้น	1,000,000

- หมายเหตุ 1. แสดงรายละเอียดการคำนวณให้ชัดเจน
2. รายละเอียดการใช้จ่ายให้ใช้ยึดระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยและหลักเกณฑ์ของกระทรวงการคลัง
3. ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยทุกรายการ

17. ผลลัพธ์ (Outcome)

รายการ	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขวาสันติ อ.เมือง จ.มหาสารคาม			
จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Soft power 1 ชุมชน	- จำนวนประชาชนในชุมชนที่ได้รับ องค์ความรู้ - ลายผ้าที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน - เส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน - สื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว - ชุดการแสดงแสงสีเสียง	คน ลาย เส้นทาง สื่อ ชุด	50 1 1 1 1
ดัชนีความสุขมวลรวม (GVH)เพิ่มขึ้นไม่น้อย กว่าร้อยละ 30	- ดัชนีความสุขมวลรวม (GVH)เพิ่มขึ้น	ร้อยละ	30

ลงชื่อผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 20

รายการ	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย
โครงการเพิ่มศักยภาพ Softpower บนฐานอัตลักษณ์ของ บ้านเขาว อ.เมือง จ.มหาสารคาม			
โครงการการออกแบบลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอัตลักษณ์อำเภอกระบือ จังหวัดมหาสารคาม สำหรับสร้างสรรค์แฟชั่นร่วมสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล			
ลวดลายผ้าจากทุนวัฒนธรรมอำเภอกระบือ	องค์ความรู้และนวัตกรรม	เรื่อง	1
ต้นแบบผลิตภัณฑ์	จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนา Soft Power	ชุมชน	1
ดัชนีความสุขมวลรวม (GVH) เพิ่มขึ้น	ดัชนีความสุขมวลรวม (GVH)	ร้อยละ	30
โครงการ การส่งเสริมเอกลักษณ์ นาฏกรรมชุมชน อำเภอโกสุมพิสัย			
การทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	- วิดีโอชุดการแสดง	ชุด	1
การส่งเสริมเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สู่การบูรณาการ การเรียนการสอน ผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานร่วมสมัย ชุด ฟ้อนศรีอีสานราชภัฏมหาสารคาม			
การทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	- วิดีโอชุดการแสดง	ชุด	1
การประพันธ์เพลงและสร้างสรรค์ดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม			
การทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	บทประพันธ์เพลงและดนตรีจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเขาว จังหวัดมหาสารคาม	ผลงาน	1

18. ผลกระทบ (Impact) หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านเศรษฐกิจ ได้เส้นทางการท่องเที่ยวของชุมชน

ด้านสังคม ได้สืบทอดประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้ส่งเสริมอัตลักษณ์ของชุมชน ส่งให้ชุมชนมีดัชนีความสุขมวลรวมที่เพิ่มขึ้น

ด้านการศึกษา บูรณาการด้านการเรียนการสอนกับศิลปะและวัฒนธรรม


ด้านสิ่งแวดล้อม

19. การประเมิน SROI.....
.....ลงชื่อ  ผู้เสนอโครงการ

RMU_2567 YUTT | 21

(ลงชื่อ)  ผู้เสนอโครงการ
(นางฟ้าอารักษ์ พันธุ์สินธุ์)
หัวหน้าโครงการ
วันที่...../...../.....

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบโครงการ
(ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายบริหารและกิจการนักศึกษา ทบองอุบลเมือง)
รองอธิการบดีฝ่ายบริหารราชภัฏมหาสารคาม
วันที่...../...../.....

(ลงชื่อ)  ผู้อนุมัติโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ ศรีวาปี)
รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
วันที่...../...../.....

ลงชื่อ  ผู้เสนอโครงการ



กำหนดการ ข

กำหนดการ

ภาคผนวก ค

หนังสือเชิญวิทยากร/แบบตอบรับ

ภาคผนวก ง

ประวัติวิทยากร

ภาคผนวก จ
คำสั่งเข้าร่วมโครงการ

ภาคผนวก ฉ

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ

ภาคผนวก ช

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ภาคผนวก ซ

ภาพกิจกรรม



















สำนักงานบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



สำนักงานบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม





สำนักงานบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยรามคำแหง



สำนักงานบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยรามคำแหง



สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



