ฝ่ายกิจการนักศึกษาและนวัตวณิชย์

EGGS

KKU STUDENTS' IDENTITY

คู่มือการดำเนินงาน

การสร้างอัตลักษณ์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณลักษณะที่โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะมหาวิทยาลัยขอนแก่น

ฉบับปรับปรุง มีนาคม 2569

EGGS

KKU STUDENTS' IDENTITY

คู่มือการดำเนินงาน

การสร้างอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น

ให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณลักษณะที่โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะมหาวิทยาลัยขอนแก่น

ฝ่ายกิจการนักศึกษาและนวัตวณิชย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Version March 2026

สารบัญ

	หน้า
ที่มาและความสำคัญ	**2**
อัตลักษณ์ที่นำเสนอ	**3**
องค์ประกอบของอัตลักษณ์ EGGS	**6**
ตารางแสดงคำอธิบาย EGGS	**7**
การกำหนดรหัสกิจกรรม	**12**
การวัดและประเมินผล	**16**
แนวทางในการวัดผล (APPROACHES)	**21**
ภาคผนวก ก คำอธิบายผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ (OKR : OBJECTIVE AND KEY RESULT)	**23**
ภาคผนวก ข ประกาศมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฉบับที่ 2252/2567 เรื่อง หลักเกณฑ์และอัตราค่าใช้จ่ายในโครงการกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น	**24**
ภาคผนวก ค ประกาศมหาวิทยาลัยขอนแก่น(ฉบับที่ 1774/2568) เรื่อง หลักเกณฑ์และอัตราค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมและการดำเนินโครงการ	**25**
ภาคผนวก ง รายละเอียดหลักสูตร/กิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ	**26**
ภาคผนวก จ ตราสัญลักษณ์ของอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น	**38**
ภาคผนวก ฉ แบบพิมพ์ประมวลหลักสูตรเพื่อการสร้างอัตลักษณ์นักศึกษา “EGGS” (COURSE SYLLABUS)	**41**

ที่มาและความสำคัญ

ในโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและมีความซับซ้อนมากขึ้น รวมไปถึงการแข่งขันในเพื่อก้าวข้ามขีดจำกัดในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลขององค์กรต่าง ๆ มหาวิทยาลัยขอนแก่นในฐานะสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศ จึงได้ตระหนักถึงภารกิจสำคัญในการบ่มเพาะนักศึกษาให้มีความรู้ ความชำนาญในวิชาชีพ มีคุณลักษณะ ความสามารถและทักษะที่พร้อมต่อการทำงานในโลกอนาคต ภายใต้แผน Future-Ready KKU ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ไม่เพียงแค่ “เก่ง” ในศาสตร์วิชาชีพ แต่ยังต้องมี “อัตลักษณ์ (Identity)” ที่โดดเด่นสามารถปรับตัว สร้างสรรค์ และเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงได้อย่างยั่งยืน

มหาวิทยาลัยขอนแก่นได้มีพัฒนาแนวทางการพัฒนานักศึกษามาอย่างต่อเนื่อง ผ่านกลไกของกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยตั้งแต่ ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยขอนแก่นกำหนดให้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเพื่อให้การเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรตอบสนองต่อบริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและให้นักศึกษาได้มีโอกาสได้รับการพัฒนาทักษะตามความสนใจของตนเอง ในปี พ.ศ. 2564 จึงได้ยกเลิกให้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการไม่มีผลต่อการสำเร็จการศึกษา และออกประกาศมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ 2438/2564 ซึ่งได้กำหนดกรอบการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็น 12 ด้านย่อย และ 10 ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 พร้อมการใช้งานระบบติดตามทักษะประสบการณ์ชีวิต (KKU-Life) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถือเป็นก้าวสำคัญในการสร้างสรรค์กลไกของกิจกรรมเสริมหลักสูตรของมหาวิทยาลัยให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ กระบวนการในการบ่มเพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่ผ่านมา ได้มุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านการเรียนการสอนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร ซึ่งถือเป็นรากฐานที่สำคัญ แต่เพื่อให้สอดรับกับวิสัยทัศน์การเป็น มหาวิทยาลัยวิจัยและพัฒนาชั้นนำระดับโลก (A World-Leading Research and Development University) และสร้างความได้เปรียบที่แตกต่างมหาวิทยาลัยจึงจำเป็นต้องยกระดับกระบวนการไปสู่การสร้าง “อัตลักษณ์” บัณฑิตที่ชัดเจน อันจะเป็นกลไกสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะโดดเด่นและเป็นกำลังหลักในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยสู่เป้าหมายอย่างเป็นรูปธรรม

ดังนั้น เพื่อให้สอดรับกับยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยที่ประกอบด้วย 4 เสาหลัก ได้แก่

1) ด้านความเป็นเลิศทางวิชาการและนวัตกรรมของมหาวิทยาลัย (Academic Excellence and Innovation)

2) ด้านการบูรณาการหลักการ ESG กับการพัฒนามหาวิทยาลัยอัจฉริยะ (Smart Campus and ESG Integration)

3) ด้านการใช้ทรัพยากรของมหาวิทยาลัยขอนแก่นอย่างเหมาะสมเพื่อการเติบโตและมีความยั่งยืน (Optimization of University Resources for Growth and Sustainability)

4) ด้านการมีส่วนร่วมของสังคมและชุมชนผ่านวัฒนธรรม (Societal Contribution via Cultural Involvement and Community Integration)

ในปีการศึกษา 2568 มหาวิทยาลัยขอนแก่นจึงมุ่งสร้างอัตลักษณ์นักศึกษาให้ได้รับการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย สอดคล้องกับพลวัตการเปลี่ยนแปลงของโลกรวมไปถึงความต้องการด้านทรัพยากรบุคคลของผู้ประกอบการ และหลอมรวมทักษะเหล่านั้นให้กลายเป็น “อัตลักษณ์ร่วม (Collective Identity)” ภายใต้แนวคิดด “EGGS” Identity ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยบ่มเพาะให้นักศึกษาสามารถปรับตัวและยกระดับศักยภาพให้พร้อมก้าวสู่การทำงานในโลกอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อสร้างให้นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และพร้อมสู่โลกของการทำงานและรองรับการเปลี่ยนแปลงผ่านการจัด Extracurricular Learning and Activities

2. สร้างแพลตฟอร์ม KKU Soft Skills Academy (KKUSSA) (https://kkussa.kku.ac.th) ที่มีการบูรณาการการเรียนรู้ของนักศึกษาผ่านกิจกรรมทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตรเพื่อส่งเสริมหรือสนับสนุนการสร้างอัตลักษณ์นักศึกษา “EGGS”

3. สร้างแพลตฟอร์ม CareerX เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential & Service Learning) โดยบูรณาการกับเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย (https://careerx.kku.ac.th/)

4. เพิ่มโอกาสในการได้งานของนักศึกษาผ่านการมี KKU Soft Skills Transcript

อัตลักษณ์ที่นำเสนอ : EGGS

E- Entrepreneurial (มีความคิดเชิงการประกอบการ) คิดสร้างสรรค์และริเริ่มสิ่งใหม่ มีความคิดเชิงรุก มีความกระตือรือร้น และพร้อมที่จะเปลี่ยนพลังความคิดให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก คิดเหมือนนักนวัตกรรมและปฏิบัติเหมือนผู้ประกอบการ

G- Global-minded (มีมุมมองและความรู้ในระดับสากล)เปิดรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม รู้เท่าทันต่อสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงของโลก สามารถสื่อสารและพร้อมทำงานในองค์กรขนาดใหญ่ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

G- Growth-oriented (มุ่งเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง)มีการพัฒนาศักยภาพทั้งด้านความคิด จิตใจ และร่างกาย พร้อมเรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ พร้อมรับมือและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ไม่ย่อท้อต่อความล้มเหลว อุปสรรค และมองเป็นโอกาสในการพัฒนา

S- Sustainable-focused (ใส่ใจความยั่งยืน)ให้ความสำคัญและมุ่งมั่นต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ชุมชน และประเทศชาติ

ที่มาของแนวคิดอัตลักษณ์ EGGS

มีขั้นตอนการศึกษา (องค์ประกอบเพิ่มเติม ภาคผนวก จ)

1. ศึกษาจากทฤษฎี หลักการ องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งระดมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและผู้เกี่ยวข้องในแต่ละด้านของ EGGS

2. ศึกษา Global Skills Taxonomy จาก World Economic Forum 2025 และพิจารณาความสอดคล้องกับองค์ประกอบเบื้องต้น ข้อ)1) โดยคัดเลือกเฉพาะทักษะในระดับ 2 ขึ้นไป

3. ศึกษาประกาศมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฉบับที่ 2943/2566 เพื่อคัดเลือกทักษะที่ยังคงมีความจำเป็นต้องนำมาประยุกต์ใช้เพิ่มเติม

4. ศึกษาเป้าหมาย SDGs ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะของนักศึกษา

วิธีการได้มา

1. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากได้สรุปได้เป็น Challenges Faced by Students at Khon Kaen University

2. ระดมความคิดเห็นจากนายจ้าง ผู้ประกอบการ ศิษย์เก่า ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3. ดำเนินการจัดทำร่าง อัตลักษณ์ “EGGS” โดยหารือร่วมระหว่างรองอธิการบดี/ผู้ช่วยอธิการบดี/ฝ่ายกิจการนักศึกษาฯ ผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษาฯ ผู้อำนวยการกองการกีฬาและผู้อำนวยการกองบริการหอพักนักศึกษา

4. เสนอร่าง อัตลักษณ์ “EGGS” ขอมติในหลักการจากที่ประชุมคณะกรรมการพัฒนานักศึกษา ประกอบด้วยรองคณบดี/ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษาจากทุกคณะ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกและภายในมหาวิทยาลัย และผู้แทนจากองค์การนักศึกษา สภานักศึกษา ซึ่งกรรมการทุกคนมีมติเห็นชอบ

5. ปรับปรุงร่างกรอบแนวคิดและหลักการ โดยจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และระดมความเห็นจากคณะกรรมการพัฒนานักศึกษา หน่วยงานภายใต้กำกับดูแลของฝ่ายกิจการนักศึกษาฯ ผู้แทนคณะกรรมการบริหารองค์กรกิจกรรมนักศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้าง Branding และผู้ประกอบการ Start-up การค้าระหว่างประเทศ และ Stakeholder

6. นำร่างที่ปรับปรุงเสนอขอคำชี้แนะและข้อคิดเห็นจากอธิการบดี

7. ดำเนินการจัดประชุมระดมความคิดเห็นจากคณบดีและผู้บริหารส่วนงาน จำนวน 2 ครั้ง เมื่อวันพุธที่ 25 มิถุนายน 2568 ณ ห้องประชุมสารสิน อาคารสิริคุณากร และวันพุธที่ 23 กรกฎาคม 2568 ณ ห้องประชุมฝ่ายกิจการนักศึกษาและนวัตวณิชย์

8. จัดทำร่างเอกสารเพื่อเสนอขอความเห็นชอบต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยขอนแก่น เมื่อวันอังคารที่ 29 กรกฎาคม 2568 ณ ห้องประชุมสารสิน อาคารสิริคุณากร

9. ถ่ายทอดนโยบาย แลกเปลี่ยนเรียนรู้และระดมสมองในการขับเคลื่อนการสร้างอัตลักษณ์ของนักศึกษา “EGGS” โดยผู้บริหารและบุคลากรผู้ปฏิบัติงานจากคณะและหน่วยงานต่าง ๆ ผ่านการสัมมนาโครงการสัมมนาพัฒนาทักษะการบริการและพัฒนานักศึกษา สำหรับบุคลากรเครือข่ายพัฒนานักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568 ระหว่างวันที่ 11-12 กันยายน 2568 ณ อัมมาน ยูนิก โฮเทล (Amman Unique Hotel) จังหวัดอุดรธานี

10. การสร้างกลไกเพื่อติดตามและขับเคลื่อนการสร้างอัตลักษณ์ของนักศึกษา “EGGS” โดยการแต่งตั้งคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการสร้างอัตลักษณ์ของนักศึกษา “EGGS” KKU STUDENTS IDENTITY โดยมติที่ประชุมคณะกรรมการพัฒนานศ. ครั้งที่ 7/2568 เมื่อวันที่ 28 สิงหาคม 2568 ตามคำสั่งมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่ 9218/2568 ลงวันที่ 25 กันยายน 2568

11. การหารือการกำหนดแนวทางการใช้งบประมาณในการจัดกิจกรรมและพิจารณาความเหมาะสมในการดำเนินการของการสร้างอัตลักษณ์ของนักศึกษา “EGGS” ในแต่ละองค์ประกอบโดยการกิจกรรมจัดการองค์ความรู้ (KM) และพัฒนาการสร้างระบบและหลักเกณฑ์การสร้างอัตลักษณ์นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น KKU EGGS STUDENT’S IDENTITY นวันพุธที่ 22 ตุลาคม 2568 ณ ห้องเจิมขวัญ โรงแรมบายาสิตา จังหวัดขอนแก่น

องค์ประกอบของอัตลักษณ์ EGGS

1. E- Entrepreneurial (มีความคิดเชิงการประกอบการ) มีองค์ประกอบของอัตลักษณ์ 6 ทักษะ ดังนี้

E1 Creativity and Innovation (ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม)

E2 Management (การจัดการ)

E3 Financial and Accounting Management (การจัดการการเงินและบัญชี)

E4 Leadership (ภาวะผู้นำ)

E5 Marketing and Branding (การตลาดและการสร้างแบรนด์)

E6 Design Thinking and Problem Solving (การคิดเชิงออกแบบและการแก้ปัญหา)

2. G- Global-minded (มีมุมมองและความรู้ในระดับสากล) มีองค์ประกอบของอัตลักษณ์ 5 ทักษะ ดังนี้

Gm1 Communication (การสื่อสาร)

Gm2 AI and Digital Literacy (AI และการรู้ดิจิทัล)

Gm3 Foreign Language Proficiency (ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ)

Gm4 Global Culture and Trend (แนวโน้มโลกและวัฒนธรรมสากล)

Gm5 Embrace Diversity (การยอมรับความหลากหลาย)

3. G- Growth-oriented (มุ่งเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง) มีองค์ประกอบอัตลักษณ์ 6 ทักษะ ดังนี้

Go1 Lifelong Learning (การเรียนรู้ตลอดชีวิต)

Go2 Self-care Management (การจัดการตนเองเพื่อการดูแลตนเอง)

Go3 Good Health and Well-being (สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี)

Go4 Personality and Social Etiquette (บุคลิกภาพและมารยาททางสังคม)

Go5 Empathy and Active Listening (ความเข้าใจผู้อื่นและรับฟังอย่างตั้งใจ)

Go6 Resilience and Flexibility (ความยืดหยุ่นและการปรับตัว)

4. S- Sustainable-focused (ใส่ใจความยั่งยืน) มีองค์ประกอบอัตลักษณ์ 5 ทักษะ ดังนี้

S1 Environment and Sustainable Development (สิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืน)

S2 Social Devotion (การอุทิศต่อสังคม)

S3 Collaboration and Networking (การทำงานร่วมกันและการสร้างเครือข่าย)

S4 Morals and Ethics (คุณธรรมจริยธรรม)

S5 Law, Regulations and Justice (กฎหมาย กฎระเบียบ และ ความยุติธรรม)

ตารางแสดงคำอธิบาย EGGS

1. E- Entrepreneurial (มีความคิดเชิงการประกอบการ)

นิยาม: คิดสร้างสรรค์และริเริ่มสิ่งใหม่ มีความคิดเชิงรุก มีความกระตือรือร้น และพร้อมที่จะเปลี่ยนพลังความคิดให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก คิดเหมือนนักนวัตกรรมและปฏิบัติเหมือนผู้ประกอบการ

Code	Skill	นิยาม
E1	Creativity and Innovation (ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม)	ความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิดที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ สามารถนำแนวคิดเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้หรือทำให้เกิดขึ้นจริง เพื่อสร้างมูลค่าให้กับองค์กร ตลาด หรือสังคม
E2	Management (การจัดการ)	วางแผนและบริหารจัดการงานหรือโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควบคุมทรัพยากร บุคคล เวลา ข้อมูล และเงินทุน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้
E3	Financial and Accounting Management (การจัดการการเงินและบัญชี)	มีความรู้ในการบริหารและควบคุมการใช้เงินอย่างมีแผน มีระบบและโปร่งใส เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
E4	Leadership (ภาวะผู้นำ)	ความสามารถในการกำหนดทิศทาง สร้างแรงบันดาลใจ และทำให้ผู้อื่นเต็มใจที่จะทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์หรือเป้าหมาย มีความรับผิดชอบ และความสามารถในการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ไม่แน่นอน
E5	Marketing and Branding (การตลาดและการสร้างแบรนด์)	ความสามารถในการระบุและตอบสนองความต้องการของลูกค้า นำเสนออย่างสร้างสรรค์ และส่งมอบคุณค่าที่เหนือกว่าความคาดหวัง การสร้างอัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ และความรู้สึกที่ชัดเจนและสม่ำเสมอในใจของผู้บริโภคเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือองค์กร

Code	Skill	นิยาม
E6	Design Thinking and Problem Solving (การคิดเชิงออกแบบและการแก้ปัญหา)	กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาโดยเน้นบุคคลเป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Approach) มีขั้นตอนเริ่มต้น เอาใจใส่ กำหนดปัญหา สร้างไอเดีย สร้างต้นแบบ ทดสอบกับผู้ใช้จริง

2. G- Global-minded (มีมุมมองและความรู้ในระดับสากล)

นิยาม: เปิดรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม รู้เท่าทันต่อสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงของโลก สามารถสื่อสารและพร้อมทำงานในองค์กรขนาดใหญ่ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

Code	Skill	นิยาม
Gm1	Communication (การสื่อสาร)	การสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลและแนวคิดข้ามพรมแดนทางภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และภาษาเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคลและองค์กร
Gm2	AI and Digital Literacy (AI และการรู้ดิจิทัล)	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์อย่างมีวิจารณญาณ (ปลอดภัยและมีจริยธรรม) และมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวันและการทำงาน เพื่อสร้างคุณค่าใหม่จากข้อมูลในโลกยุคดิจิทัล
Gm3	Foreign Language Proficiency (ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ)	ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริบทสากลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
Gm4	Global Culture and Trend (แนวโน้มโลกและวัฒนธรรมสากล)	ความเข้าใจในพลวัตของโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อปรับใช้ในการวางแผนและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม

Code	Skill	นิยาม
Gm5	Embrace Diversity (การยอมรับความหลากหลาย)	มีทัศนคติเปิดกว้าง ยอมรับและให้คุณค่ากับความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านเพศ ความพิการ เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม และความเชื่อ เพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างเคารพและเท่าเทียม

3. G-Growth-oriented (มุ่งเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง)

นิยาม: มีการพัฒนาศักยภาพทั้งด้านความคิด จิตใจ และร่างกาย พร้อมเรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ พร้อมรับมือและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ไม่ย่อท้อต่อความล้มเหลว อุปสรรค และมองเป็นโอกาสในการพัฒนา

Code	Skill	นิยาม
Go1	Lifelong Learning (การเรียนรู้ตลอดชีวิต)	กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ ความสามารถ และทัศนคติในด้านต่าง ๆ ตลอดช่วงชีวิต ไม่จำกัดอยู่แค่เพียงในห้องเรียนหรือหลักสูตรตามปกติ หรือหลักสูตรภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น
Go2	Self-care Management (การจัดการตนเองเพื่อการดูแลตนเอง)	ความสามารถในการจัดการต่อตนเอง เพื่อสามารถจัดการความเครียด ความวิตกกังวล และการสร้างความยืดหยุ่นทางอารมณ์ สามารถบริหารเวลาได้อย่างเหมาะสม มีสุขภาพกายที่ดีตรงตามเกณฑ์มาตรฐาน
Go3	Good Health and Well-being (สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี)	การสร้างหรือส่งเสริมให้เกิดสุขภาวะองค์รวมที่สมบูรณ์และสมดุลในทุกมิติของชีวิตทั้งกายและใจ เพื่อให้สามารถใช้ศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสุขภาวะ

Code	Skill	นิยาม
Go4	Personality and Social Etiquette (บุคลิกภาพและมารยาททางสังคม)	มีบุคลิกภาพที่ดีตรงตามมาตรฐานและบริบทในสังคม สามารถปรับตัวเข้าสังคม และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม สร้างความประทับใจที่ดี และเป็นที่ยอมรับ ในบริบททางวิชาชีพ สังคม และความเป็นสากล ทั้งภายในภายนอก มาตรฐานวิชาชีพ และมาตรฐานสังคมดิจิทัล
Go5	Empathy and Active Listening (ความเข้าใจผู้อื่นและรับฟังอย่างตั้งใจ)	ความเห็นอกเห็นใจและการฟังอย่างตั้งใจ มีความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นโดยไม่ตัดสิน สามารถให้คำแนะนำปรึกษา ยอมรับซึ่งความแตกต่างและหลากหลาย
Go6	Resilience and Flexibility (ความยืดหยุ่นและการปรับตัว)	ความสามารถในการปรับตัว รับมือ จัดการ และก้าวผ่านความท้าทาย ความกดดัน ความผิดหวัง และการเปลี่ยนแปลงที่ไม่คาดคิด ในชีวิตการเรียน และการทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. S- Sustainable-focused (ใส่ใจความยั่งยืน)

นิยาม: ให้ความสำคัญและมุ่งมั่นต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ชุมชน และประเทศชาติ

Code	Skill	นิยาม
S1	Environment and Sustainable Development (สิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืน)	การพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่กระทบต่อความสามารถของคนรุ่นอนาคต ในการตอบสนองความต้องการของตนเอง มีความสามารถในการใส่ใจและบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบ รู้จักใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ปรับพฤติกรรม

Code	Skill	นิยาม
		เพื่อลดผลกระทบต่อธรรมชาติและสังคม พร้อมส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนเพื่อประโยชน์สูงสุดต่อบุคคล ชุมชน และโลกในระยะยาว
S2	Social Devotion (การอุทิศต่อสังคม)	การมีจิตสำนึกสาธารณะจนเกิดเป็นการลงมือทำเพื่อส่วนรวมโดยไม่หวังผลตอบแทน
S3	Collaboration and Networking (การสร้างความร่วมมือและเครือข่าย)	การสร้างและรักษาความสัมพันธ์เชิงบวกกับบุคคลและองค์กรที่หลากหลาย เพื่อระดมทรัพยากร ความรู้ และพลังในการขับเคลื่อนเป้าหมายเพื่อเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมร่วมกัน
S4	Morals and Ethics (คุณธรรมจริยธรรม)	การมีแนวความคิดและเกณฑ์การวัดทางจริยธรรมที่มั่นคง สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดี และตัดสินใจเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง แม้ในสถานการณ์ที่ไม่มีใครเห็น โดยเคารพในคุณค่าและวัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามของสังคม
S5	Law, Regulations and Justice (กฎหมาย กฎระเบียบ และความยุติธรรม)	การมีความรู้ความเข้าใจในกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง และตระหนักถึงหลักความยุติธรรมทางสังคมเพื่อให้การกระทำถูกต้อง โปร่งใส และสร้างความเป็นธรรมให้เกิดขึ้นจริง

การกำหนดรหัสกิจกรรม

รูปแบบการกำหนดรหัสกิจกรรมในการสร้างอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น จะกำหนดโดยให้รูปแบบ ดังนี้

Core Skill (2-3 อักขระ)	รหัสคณะ/หน่วยงาน /องค์กรกิจกรรม (2 อักขระ)	โครงการใหญ่ (3 อักขระ)	กิจกรรมย่อย (3 อักขระ)
Gm1	SD	P01	A01

ตัวอย่าง รหัสกิจกรรม S3SNP02A04

ความหมาย

S3 = Collaboration and Networking (การสร้างความร่วมมือและเครือข่าย)

SN = Student Council (สภานักศึกษา)

P02 = โครงการลำดับที่ 2

A04 = กิจกรรมย่อยที่ 4 (ของโครงการลำดับที่ 2)

การกำหนดอักขระ Core Skill

E Entrepreneurial	G Global-minded	G Growth-oriented	S Sustainable-focused
E1 Creativity and Innovation	Gm1 Communication	Go1 Lifelong Learning	S1 Environment and Sustainable Development
E2 Management	Gm2 AI and Digital Literacy	Go2 Self-care Management	S2 Social Devotion
E3 Financial and Accounting Management	Gm3 Foreign Language Proficiency	Go3 Good Health and Well-being	S3 Collaboration and Networking
E4 Leadership	Gm4 Global Culture and Trend	Go4 Personality and Social Etiquette	S4 Morals and Ethics
E5 Marketing and Branding	Gm5 Embrace Diversity	Go5 Empathy and Active Listening	S5 Law, Regulations and Justice
E6 Design Thinking and Problem Solving		Go6 Resilience and Flexibility	

การกำหนดอักขระ คณะ/หน่วยงาน/องค์กรกิจกรรม

ที่	คณะ/วิทยาลัย	อักขระ
1	คณะเกษตรศาสตร์ (Faculty of Agriculture)	AG
2	คณะเทคโนโลยี (Faculty of Technology)	TE
3	คณะวิศวกรรมศาสตร์ (Faculty of Engineering)	EN
4	คณะวิทยาศาสตร์ (Faculty of Science)	SC
5	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ (Faculty of Architecture)	AR
6	วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ (College of Computing)	CP
7	คณะพยาบาลศาสตร์ (Faculty of Nursing)	NU
8	คณะแพทยศาสตร์ (Faculty of Medicine)	MD
9	คณะเทคนิคการแพทย์ (Faculty of Associated Medical Sciences)	AM
10	คณะสาธารณสุขศาสตร์ (Faculty of Public Health)	PH
11	คณะทันตแพทยศาสตร์ (Faculty of Dentistry)	DT
12	คณะเภสัชศาสตร์ (Faculty of Pharmaceutical Sciences)	PS
13	คณะสัตวแพทยศาสตร์ (Faculty of Veterinary Medicine)	VM
14	คณะศึกษาศาสตร์ (Faculty of Education)	ED
15	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (Faculty of Humanities and Social Sciences)	HS
16	คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี (Faculty of Business Administration and Accountancy - KKBS)	BS
17	คณะศิลปกรรมศาสตร์ (Faculty of Fine and Applied Arts)	FA
18	คณะเศรษฐศาสตร์ (Faculty of Economics)	EC
19	คณะนิติศาสตร์ (Faculty of Law)	LW
20	วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น (College of Local Administration - COLA)	CL
21	วิทยาลัยนานาชาติ (International College - IC)	IC
22	คณะสหวิทยาการ (Faculty of Interdisciplinary Studies)	IS

ที่	หน่วยงาน	อักขระ
1	กองพัฒนานักศึกษาและศิษย์เก่าสัมพันธ์	SD
2	กองการกีฬา	SP
3	กองบริการหอพักนักศึกษา	DM
4	หน่วยงานอื่น ๆ	KK

ที่	องค์กรกิจกรรมนักศึกษา	อักขระ
1	องค์การนักศึกษา	SU
2	สภานักศึกษา	SN
3	กลุ่มนักศึกษา	SG
4	ชมรมด้านวิชาการ	AC
5	ชมรมด้านบำเพ็ญประโยชน์	VO
6	ชมรมด้านคุณธรรมและจริยธรรม	EV
7	ชมรมด้านศิลปวัฒนธรรม	AC
8	ชมรมด้านกีฬาและนันทนาการ	SR

การกำหนดอักขระโครงการใหญ่

ที่	โครงการใหญ่	อักขระ
1	โครงการใหญ่ ลำดับที่ 1	P01
2	โครงการใหญ่ ลำดับที่ 2	P02
3	โครงการใหญ่ ลำดับที่ 3	P03

หมายเหตุ โครงการใหญ่ในลำดับอื่น ๆ จะใช้รูปแบบอักขระ “PXX”

- P = Project
- XX = ตัวเลขลำดับโครงการ ใช้อักขระตัวเลข 2 ตัว ไล่ไปตามลำดับ

การกำหนดอักขระกิจกรรมย่อยในโครงการใหญ่

ที่	กิจกรรมย่อย	อักขระ
1	กิจกรรมย่อย ลำดับที่ 1	A01
2	กิจกรรมย่อย ลำดับที่ 2	A02
3	กิจกรรมย่อย ลำดับที่ 3	A03
4	กิจกรรมย่อย ลำดับที่ 4	A04
5	กิจกรรมย่อย ลำดับที่ 5	A05

หมายเหตุ กิจกรรมย่อยในลำดับอื่น ๆ จะใช้รูปแบบอักขระ “AXX”

- A = Activity
- XX = ตัวเลขลำดับ ใช้อักขระตัวเลข 2 ตัว ไล่ไปตามลำดับ

การวัดและประเมินผล

ใช้แนวคิดที่อธิบายคุณสมบัติของตัวบุคคล ผ่าน 3 ส่วนหลัก KSA Model (ได้แก่ Knowledge, Skills, Attribute)

ระดับ	ระดับ K	ความหมาย	ระดับ S	ความหมาย	ระดับ A	ความหมาย
Basic (1)	K1	Remembering (จำได้)	S1	Imitating (รับรู้)	A1	Receiving (รับรู้)
	K2	Understanding (เข้าใจ)	S2	Manipulating (ทำตามได้)	A2	Responding (ตอบสนอง)
Intermediate (2)	K3	Applying (ประยุกต์ได้)	S3	Precising (ทำถูกต้อง หาความถูกต้องได้)	A3	Valuating (เห็นคุณค่า)
	K4	Analysis (วิเคราะห์ได้)	S4	Articulating (ทำได้อย่างคล่องแคล่ว)	A4	Organizing (จัดการ)
Advance (3)	K5	Evaluating (ประเมินได้)	S5	Naturalizing (ทำได้เป็นธรรมชาติ)	A5	Characterizing (บุคลิกนิสัย)
	K6	Creating (คิดสร้างสรรค์)				

ประกอบด้วยคำอธิบาย ดังนี้

Knowledge (K)	คำอธิบาย
K1 จำได้ (Remembering)	**จำได้ (Remembering)** ความสามารถในการจดจำข้อมูล ข้อเท็จจริง หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ และสามารถระลึกถึงสิ่งนั้นเมื่อจำเป็น **คำสำคัญ:** จัดเรียง (Arrange), กำหนดนิยาม (define), บรรยาย/อธิบาย (describe), ทำซ้ำ (duplicate), ระบุ (identify), รู้ (know), ติดป้าย (label), แสดงรายการ (list), จับคู่ (match), ท่องจำ (memorize), ตั้งชื่อ (name), ร่างเค้าโครง (outline), ระลึก/เรียกคืน (recall), จดจำ (recognize), ทำซ้ำ/สร้างซ้ำ (reproduce), ทำซ้ำ (repeat), เลือก (select), ระบุ/กล่าว (state), หาตำแหน่ง (locate)
K2 เข้าใจ (Understanding)	**เข้าใจ (Understanding)** ความสามารถในการจับใจความสำคัญ อธิบาย แปลความ ตีความ หรือขยายความจากสิ่งที่เรียนรู้ **คำสำคัญ:** อธิบายด้วยภาพประกอบ (Illustrate), ปกป้อง/ให้เหตุผล (defend), อธิบาย (describe), อภิปราย (discuss), จำแนกความแตกต่าง (distinguish), จัดประเภท (classify), เปรียบเทียบ (compare), แปลง/เปลี่ยน (convert), ประเมินค่า (estimate), อธิบาย (explain), แสดงออก (express), จัดหมวดหมู่ (classify), สรุป/อ้างอิงเป็นหลักการทั่วไป (generalize), ยกตัวอย่าง (give examples), ตีความ (interpret), ระบุ (identify), บ่งชี้/ชี้ให้เห็น (indicate), อนุมาน (infer), ถอดความ (paraphrase), คาดการณ์ (predict), เขียนใหม่ (rewrite), ทบทวน (review), เลือก (select), สรุปย่อ (summarize), แปล (translate)
K3 ประยุกต์ได้ (Applying)	**ประยุกต์ได้ (Applying)** สามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม **คำสำคัญ:** นำไปใช้ (Implement), จัดระเบียบ (organize), แสดง/เล่นละคร (dramatize), แก้ปัญหา (solve), เปลี่ยนแปลง (change), สร้าง (construct), คำนวณ (compute), สาธิต (demonstrate), ค้นพบ (discover), จัดการ/ควบคุม (manipulate), ปรับเปลี่ยน (modify), ดำเนินการ (operate), คาดการณ์ (predict), เตรียม (prepare), ผลิต (produce), ฝึกฝน (practice), เกี่ยวข้อง (relate),

Knowledge (K)	คำอธิบาย
	จัดตารางเวลา (schedule), แสดง (show), แก้ไข (solve), เลือกใช้ (choose), ใช้ (use), เขียน (write)
K4 วิเคราะห์ได้ (Analyzing)	**วิเคราะห์ได้ (Analyzing)** สามารถแยกแยะองค์ประกอบของเรื่องราว เห็นความสัมพันธ์ของข้อมูล และจัดโครงสร้างความคิดอย่างมีเหตุผล **คำสำคัญ:** วิเคราะห์ (Analyze), แยกแยะ (break down), เปรียบเทียบ (compare), เลือก (select), แตกต่าง (contrast), แยกส่วน (deconstruct), แบ่งแยก/จำแนก (discriminate), แยกแยะ(distinguish), ระบุ (identify), สร้างแบบจำลอง (model), ร่าง/สรุปเค้าโครง (outline), ตรวจสอบ (examine), ทดลอง (experiment), ชี้ให้เห็น (point out), ตั้งคำถาม (question), ทดสอบ (test), แยก (separate)
K5 ประเมินได้ (Evaluating)	**ประเมินได้** (Evaluating) สามารถตัดสินคุณค่า วิพากษ์ หรือสรุปผลของสิ่งต่าง ๆ โดยอิงหลักเกณฑ์ที่เหมาะสมและเป็นระบบ **คำสำคัญ:** ประเมินค่า (Appraise), จัดลำดับ (rank), ให้คะแนน (rate), ประเมิน (assess), โต้แย้ง (argue), ตรวจสอบ/กำกับ (monitor), ตรวจสอบ (check), ตัดสิน (judge), วิพากษ์วิจารณ์ (criticize), ติชม (critique), เปรียบเทียบ (contrast), สรุปผล (conclude), ทดสอบ (test), ให้เหตุผล/พิสูจน์ (justify), วัด (measure), กำหนด/ตัดสิน (determine), ปกป้อง (defend), สนับสนุน (support), ให้คุณค่า (value)
K6 คิดสร้างสรรค์ (Creating)	**คิดสร้างสรรค์ (Creating)** สามารถผสมผสานแนวคิดหรือข้อมูลที่มีอยู่เพื่อสร้างสิ่งใหม่ วิธีการใหม่ หรือแนวทางใหม่ที่มีคุณค่าและสมบูรณ์กว่าเดิม **คำสำคัญ:** สร้าง (Generate), วางแผน (plan), ประพันธ์/เรียบเรียง (compose), พัฒนา (develop), สร้างสรรค์ (create), ประดิษฐ์ (invent), จัดระเบียบ (organize), สร้าง (construct), ผลิต (produce), รวบรวม (compile), ออกแบบ (design), คิดค้น/จัดทำ (devise), จัดระบบใหม่ (reorganize)

Skills (S)	คำอธิบาย
S1 รับรู้ (Imitation)	**รับรู้ (Imitation)** รู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือเป็นการเลือก หาตัวแบบที่สนใจ สามารถที่จะสังเกตและทำตามได้ **คำสำคัญ :** ลอกแบบ (Copy), ทำตาม (Follow), ทำซ้ำ (Repeat), สังเกต (Observe), ถือ/คงท่า(Hold/Maintain a position), พยายาม (Attempt), จำแนกความแตกต่างด้วยประสาทสัมผัส (Discern by sense)
S2 ทำตามได้ (Manipulation)	**ทำตามได้ (Manipulation)** การกระทำตามแบบหรือเครื่องชี้แนะ (Manipulation) พยายามฝึกตามแบบที่ตนเองสนใจ หรือ พยายามทำซ้ำ เน้นทักษะที่สามารถทำได้ **คำสำคัญ :** ปฏิบัติตาม (Execute), ดำเนินการ (Perform), สร้าง (Construct), ปรับเปลี่ยน (Modify), จัดการ (Manipulate), จัดทำ (Assemble/Set up), ดำเนินการ/ปฏิบัติการ (Operate), ติดตั้ง (Install), บรรเลง/แสดง (Play), เริ่ม (Start), แกะ (Disassemble)
S3 ความถูกต้อง (Precision)	**ความถูกต้อง (Precision)** สามารถปฏิบัติงานได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เน้นความถูกต้องในการแสดงพฤติกรรมและควบคุมและลดความผิดพลาด **คำสำคัญ :** แสดงอย่างแม่นยำ (Demonstrate Accuracy), แสดงอย่างเชี่ยวชาญ (Show Expertise), ทำให้สมบูรณ์ (Refine), ควบคุม (Control), ปรับเทียบ (Calibrate), แสดงได้อย่างรวดเร็ว (Perform Quickly), ปฏิบัติงานที่ซับซ้อน (Execute Complex Tasks), จัดระบบ (Systematize), ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Perform Effectively), วัดผล (Measure) บำรุงรักษา (Maintain)
S4 ทำได้อย่างคล่องแคล่ว (Articulation)	**ทำได้อย่างคล่องแคล่ว (Articulation)** การกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง สามารถปรับปฏิบัติงานได้อย่างรวดเร็ว เน้นถึงการเรียนรู้วิธีการถูกต้องตามขั้นตอนที่มี **คำสำคัญ :** สร้างความสอดคล้อง/บูรณาการ (Coordinate/Integrate), ปรับให้เข้ากับ (Adapt), ปรับเปลี่ยน (Modify), สร้างต้นแบบ (Construct), เชี่ยวชาญ (Master), วางแผนการปฏิบัติ (Develop a Plan of Action), ประยุกต์ใช้ (Apply), จัดลำดับความสำคัญ (Prioritize), จัดรวม (Combine), ออกแบบ (Design)

Skills (S)	คำอธิบาย
S5 ทำได้เป็นธรรมชาติ (Naturalization)	**ทำได้อย่างคล่องแคล่ว (Articulation)** การกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง สามารถปรับปฏิบัติงานได้อย่างรวดเร็ว เน้นถึงการเรียนรู้วิธีการถูกต้องตามขั้นตอนที่มี **คำสำคัญ :** สร้างความสอดคล้อง/บูรณาการ (Coordinate/Integrate), ปรับให้เข้ากับ (Adapt), ปรับเปลี่ยน (Modify), สร้างต้นแบบ (Construct), เชี่ยวชาญ (Master), วางแผนการปฏิบัติ (Develop a Plan of Action), ประยุกต์ใช้ (Apply), จัดลำดับความสำคัญ (Prioritize), จัดรวม (Combine), ออกแบบ (Design)

Attribute (A)	คำอธิบาย
A1 การรับรู้ (Receiving)	**การรับรู้ (Receiving)** การจดจำสิ่งที่ได้รับจากประสาทสัมผัส เช่น การได้ยินการมองเห็น เป็นต้น **คำสำคัญ :** รับรู้ (Be Aware of), ตระหนัก (Become Aware), ถาม (Ask), ฟัง (Listen/Hear), รับ (Accept), ติดตาม (Follow), สังเกต (Observe), ใส่ใจ (Pay Attention), รับฟัง (Attend)
A2 ตอบสนอง (Responding)	**ตอบสนอง (Responding)** การมีปฏิกิริยาตอบกลับสิ่งที่ได้รับจากเหตุการณ์มาด้วยความกระตือรือร้น เช่น การ มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เป็นต้น **คำสำคัญ :** มีส่วนร่วม (Participate), ปฏิบัติตาม (Comply with), เต็มใจอาสา (Volunteer), หารือ/อภิปราย (Discuss), รายงาน (Report), ช่วยเหลือ (Assist), อ่าน (Read), ทำตามคำแนะนำ (Follow Directions), ให้ความร่วมมือ (Cooperate), ฝึกฝน (Practice), ทำการทดลอง (Perform an experiment)
A3 เห็นคุณค่า (Valuing)	**เห็นคุณค่า (Valuing)** การแสดงความรู้สึกเห็นความสำคัญและ ยอมรับสิ่งของบุคคล ปรากฏการณ์ หรือ พฤติกรรม ที่ได้รับและซึมซับมาตั้งแต่ต้น เช่น รู้สึกซาบซึ้งยินดี เป็นต้น **คำสำคัญ :** แสดงความซาบซึ้ง/รู้คุณค่า (Appreciate), ให้ความสำคัญ (Value), ปกป้อง/สนับสนุน (Support/Defend), แสดงความเชื่อมั่น (Express Conviction), ริเริ่ม (Initiate), แสดงความสนใจ (Show Concern), ยืนยัน (Assert), ให้คำมั่น (Commit), ส่งเสริม (Promote)

Attribute (A)	คำอธิบาย
A4 จัดการ (Organization)	**จัดการ (Organization)** การแยกแยะความแตกต่างการเปรียบเทียบการหาความสัมพันธ์กัน เน้นการสร้างระบบ และแก้ไขข้อขัดแย้งของสิ่งที่อยู่ ภายในตนเอง เช่น การสร้างปรัชญา หรือ เป้าหมายให้กับตนเอง **คำสำคัญ :** จัดระบบ (Systematize), จัดระเบียบ (Organize), จัดลำดับความสำคัญ (Prioritize), บูรณาการ (Integrate), สังเคราะห์ (Synthesize), ปรับเปลี่ยน (Modify), (ค่านิยมเพื่อให้เข้ากับระบบ) เปรียบเทียบ (Compare), รวบรวม (Compile), กำหนด (Define) (ระบบค่านิยมของตนเอง)
A5 บุคลิกนิสัย (Characterization)	**บุคลิกนิสัย (Characterization)** การสั่งสมความรู้สึกเป็นรูปแบบ จนเป็น ลักษณะนิสัยความเชื่อศรัทธา มีลักษณะส่วนตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น การเป็นคุณลักษณะหนึ่งของชีวิต เป็นต้น **คำสำคัญ :** ประพฤติ/ปฏิบัติสม่ำเสมอ (Act consistently), แสดงออกอย่างมีจริยธรรม (Be Ethical), หล่อหลอม (Internalize), มีคุณลักษณะ (Characterize), อุทิศตน/เสียสละ (Devote/Sacrifice), แสวงหา (Seek), บำรุงรักษา (Maintain), ยึดถือ (Uphold)

แนวทางในการวัดผล (Approaches)

รหัส	หัวข้อ	คำอธิบาย
Ap1	**การสอบวัดความรู้**	**คำอธิบาย**: การวัดและประเมินผลความรู้ ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาของกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไปแล้ว **รูปแบบ:** ข้อสอบปรนัย (เลือกตอบ) อัตนัย (เขียนตอบ) สอบปากเปล่า สอบปฏิบัติ หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **วัตถุประสงค์:** เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์จากการจัดกิจกรรม ตัดสินผลการจัดกิจกรรม (ให้คะแนน) หรือพิจารณาจุดที่นักศึกษาต้องปรับปรุง

รหัส	หัวข้อ	คำอธิบาย
AP2	**การสังเกตการณ์**	**คำอธิบาย**: การสังเกต เฝ้าดูพฤติกรรม ทักษะ หรือกระบวนการทำงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในสถานการณ์จริงของการจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์จำลอง **รูปแบบ:** การสังเกตอย่างมีแบบแผน (ใช้แบบประเมินหรือ checklist) หรือสังเกตอย่างไม่มีแบบแผน (จดบันทึกสิ่งที่พบเห็นหรือพฤติกรรม) หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **วัตถุประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบวัดความรู้ เช่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ภาวะผู้นำ ทักษะการปฏิบัติ หรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นต้น
AP3	**การทำรายงาน**	**คำอธิบาย**: การมอบหมายให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษา เรียนรู้ ค้นคว้า ข้อมูลในหัวข้อหรือประเด็นที่กำหนดให้ แล้วนำมาเรียบเรียงและนำเสนอในรูปแบบลายลักษณ์อักษร **รูปแบบ:** รายงานการค้นคว้า รายงานการทดลอง รายงานสรุปเนื้อหา หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **วัตถุประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะการศึกษาค้นคว้า การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล และทักษะการเขียน
AP4	**การนำเสนอ**	**คำอธิบาย**: การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอข้อมูล ความรู้ หรือผลงานของตนเองต่อหน้าผู้อื่นหรือสาธารณะ **รูปแบบ:** การนำเสนอในรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะการสื่อสาร การพูดในที่สาธารณะ ความสามารถในการสรุปและถ่ายทอดประเด็นสำคัญ, และความมั่นใจในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
Ap5	**การส่งชิ้นงาน**	**คำอธิบาย**: การมอบหมายให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาหรือสร้างผลงาน/ชิ้นงานเพื่อแสดงถึงความรู้ความสามารถหรือทักษะตามที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

รหัส	หัวข้อ	คำอธิบาย
		รูปแบบ: โครงงาน, งานประดิษฐ์, งานศิลปะ, แบบจำลอง, แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการวางแผนและการลงมือปฏิบัติและประเมินพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านผลงานที่จับต้องได้
Ap6	**การเข้าร่วมกิจกรรม**	**คำอธิบาย**: การมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกิจกรรมต่างๆ **รูปแบบ:** การเข้าร่วมกิจกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรม หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินความกระตือรือร้น, ความรับผิดชอบ, การทำงานร่วมกับผู้อื่น, และทัศนคติต่อการเรียนรู้
Ap7	**การจัดกิจกรรม**	**คำอธิบาย**: การมอบหมายให้นักศึกษาเป็นผู้รับผิดชอบในการวางแผนและดำเนินกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งตั้งแต่ต้นจนจบ **รูปแบบ:** การจัดโครงการกิจกรรม หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะขั้นสูง เช่น ภาวะผู้นำ การวางแผน การจัดการ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และความรับผิดชอบ

การกำหนด Rubrics คะแนน

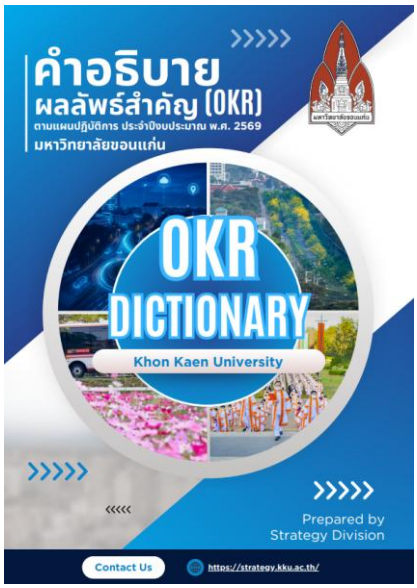
ช่วงคะแนน (Score Range)	ระดับทักษะ (Skill Level)
90 – 100	ดีเลิศ (Excellent)
80 – 89	ดีมาก (Very Good)
70 – 79	ดี (Good)
60 – 69	ปานกลาง/พอใช้ (Fair)
50 – 59	ผ่านตามที่กำหนด (Pass)
0 – 49	ต่ำกว่าเกณฑ์ (Fail)

* ตัวชี้วัดความสำเร็จ (OKR10): กำหนดเป้าหมายให้มีผู้เข้าร่วมการอบรม/กิจกรรม ผ่านเกณฑ์ในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ของจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด

ภาคผนวก ก

คำอธิบายผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ (OKR : Objective and Key Result)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

OKRs	ชื่อ OKRs	หน้า	ลิงก์
OKR8	ร้อยละของนักศึกษาที่ได้รับการคัดกรองทางด้านสุขภาพจิตและได้รับการดูแล	10	https://kku.world/k2uhxu 
OKR9	ร้อยละของนักศึกษาที่ได้รับการประเมินด้านสุขภาพกาย หรือทักษะทางด้านกีฬา	11	
OKR10	ร้อยละของนักศึกษาผ่านเกณฑ์ประเมินทักษะมากกว่าร้อยละ 70	13	
OKR12	จำนวนนักศึกษาที่มีการจัดตั้งธุรกิจใหม่หรือ Start up	16	
OKR72	จำนวนผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายและสร้างรายได้ผ่าน KKU E-Market (สะสม)	96	
OKR77	ร้อยละของนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะ Sustainable-Focused	104	

ภาคผนวก ข

ประกาศมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฉบับที่ 2252/2567 เรื่อง

หลักเกณฑ์และอัตราค่าใช้จ่ายในโครงการกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น

(ลิงก์ https://kku.world/dut9b8)

ภาคผนวก ค

ประกาศมหาวิทยาลัยขอนแก่น(ฉบับที่ 1774/2568) เรื่อง

หลักเกณฑ์และอัตราค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมและการดำเนินโครงการ

(ลิงก์ https://kku.world/injrd7)

ภาคผนวก ง

รายละเอียดหลักสูตร/กิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ

1. E- Entrepreneurial (มีความคิดเชิงการประกอบการ)

นิยาม: คิดสร้างสรรค์และริเริ่มสิ่งใหม่ มีความคิดเชิงรุก มีความกระตือรือร้น และพร้อมที่จะเปลี่ยนพลังความคิดให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก คิดเหมือนนักนวัตกรรมและปฏิบัติเหมือนผู้ประกอบการ

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
E1	Creativity and Innovation (ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม)	ความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิด ที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ สามารถนำแนวคิดเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้หรือทำให้เกิดขึ้นจริง เพื่อสร้างมูลค่าให้กับองค์กร ตลาด หรือสังคม			
E2	Management (การจัดการ)	วางแผนและบริหารจัดการงานหรือโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควบคุมทรัพยากร บุคคล เวลา ข้อมูล และเงินทุน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้	Start-up	คุณธนวิชย์ ต้นกันยา	
E3	Financial and Accounting Management (การจัดการการเงินและบัญชี)	มีความรู้ในการบริหารและควบคุมการใช้เงินอย่างมีแผน มีระบบและโปร่งใส เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด	การจัดการด้านการเงิน	ธนาคารกรุงไทย	
			การวางแผนการลงทุนและการออม	กองทุนการออมแห่งชาติ	
			งานช่างคีด (นิทรรศการแสดงผลงานวิชาการ)	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	
E4	Leadership (ภาวะผู้นำ)	ความสามารถในการกำหนดทิศทาง สร้างแรงบันดาลใจ และทำให้ผู้อื่นเต็มใจที่จะทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์หรือเป้าหมาย มีความ	โครงการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้นำ		

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
		รับผิดชอบ และความสามารถในการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ไม่แน่นอน			
E5	Marketing and Branding (การตลาดและการสร้างแบรนด์)	ความสามารถในการระบุและตอบสนองความต้องการของลูกค้า นำเสนออย่างสร้างสรรค์และส่งมอบคุณค่าที่เหนือกว่าความคาดหวัง การสร้างอัตลักษณ์ภาพลักษณ์ และความรู้สึกที่ชัดเจนและสม่ำเสมอในใจของผู้บริโภคเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือองค์กร	โครงการประกวดออกแบบต่าง ๆ ชิงเงินรางวัล		
			อบรมด้านการตลาด	Cemntral/TOPS	
E6	Design Thinking and Problem Solving (การคิดเชิงออกแบบและการแก้ปัญหา)	กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาโดยเน้นบุคคลเป็นศูนย์กลาง(Human-Centered Approach) มีขั้นตอนเริ่มต้น เอาใจใส่ กำหนดปัญหา สร้างไอเดีย สร้างต้นแบบ ทดสอบกับผู้ใช้จริง	โครงการที่ร่วมแก้ปัญหากับชุมชน/โครงการการจัดแฮกกาธอน (Hackathon)		

2. G- Global-minded (มีมุมมองและความรู้ในระดับสากล)

นิยาม: เปิดรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม รู้เท่าทันต่อสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงของโลก สามารถสื่อสารและพร้อมทำงานในองค์กรขนาดใหญ่ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
Gm1	Communication (การสื่อสาร)	การสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลและแนวคิดข้ามพรมแดนทางภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และภาษา เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคลและองค์กร	โครงการ International Creative Workshop	กองพัฒนานักศึกษาและศิษย์เก่าสัมพันธ์	
			การสื่อสารและการสัมภาษณ์งาน	Job Thai	
Gm2	AI and Digital Literacy (AI และการรู้ดิจิทัล)	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์อย่างมีวิจารณญาณ (ปลอดภัยและมีจริยธรรม) และมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวันและการทำงาน เพื่อสร้างคุณค่าใหม่จากข้อมูลในโลกยุคดิจิทัล	GREEN STUDIO AI	อาจารย์ สุชาติ มาลาล้ำ ผู้อำนวยการสถาบันปัญญาอัจฉริยะแห่งประเทศไทย (ส.อ.ท.)	
Gm3	Foreign Language Proficiency (ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ)	ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริบทสากลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	อบรมภาษาต่างประเทศ	คณะมนุษยศาสตร์ฯ	
Gm4	Global Culture and Trend (แนวโน้มโลกและวัฒนธรรมสากล)	ความเข้าใจในพลวัตของโลกทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อปรับใช้ในการวางแผนและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม	แนวโน้มโลกและวัฒนธรรมสากล	คุณพันธจักร ว่องปรีชา	

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
Gm5	Embrace Diversity (การยอมรับความหลากหลาย)	มีทัศนคติเปิดกว้าง ยอมรับและให้คุณค่ากับความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านเพศ ความพิการ เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม และความเชื่อ เพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างเคารพและเท่าเทียม	KKU Angel	องค์การนักศึกษา	
			เทศกาลไพรด์ Pride Month	คณะมนุษยศาสตร์ฯ	

3. G-Growth-oriented (มุ่งเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง)

นิยาม:มีการพัฒนาศักยภาพทั้งด้านความคิด จิตใจ และร่างกาย พร้อมเรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ พร้อมรับมือและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ไม่ย่อท้อต่อความล้มเหลว อุปสรรค และมองเป็นโอกาสในการพัฒนา

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
Go1	Lifelong Learning (การเรียนรู้ตลอดชีวิต)	กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ ความสามารถ และทัศนคติในด้านต่าง ๆ ตลอดช่วงชีวิต ไม่จำกัดอยู่แค่เพียงในห้องเรียนหรือหลักสูตรตามปกติ หรือ หลักสูตรภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น	KKUx	ศูนย์นวัตกรรมการเรียนการสอน	
Go2	Self-care Management (การจัดการตนเองเพื่อการดูแลตนเอง)	ความสามารถในการจัดการต่อตนเอง เพื่อสามารถจัดการความเครียด ความวิตกกังวล และการสร้างความยืดหยุ่นทางอารมณ์ สามารถบริหารเวลาได้อย่างเหมาะสม มีสุขภาพกายที่ดีตรงตามเกณฑ์มาตรฐาน	กิจกรรมอบรม/ workshop	KKU More Care กองพัฒนานักศึกษาและศิษย์เก่าสัมพันธ์	
			ดนตรีบำบัด/ดนตรีเพื่อสุนทรีย	มณฑลทหารบกที่ 23	

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
Go3	Good Health and Well-being (สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี)	การสร้างหรือส่งเสริมให้เกิดสุขภาวะองค์รวมที่สมบูรณ์และสมดุลในทุกมิติของชีวิต ทั้งกายและใจ เพื่อให้สามารถใช้ศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสุขภาวะ	การดูแลสุขภาพและสุขภาวะ	UNFPA	
			KKU GAMES	องค์การนักศึกษา	
			กีฬามหาวิทยาลัย	กองการกีฬา	
Go4	Personality and Social Etiquette (บุคลิกภาพและมารยาททางสังคม)	มีบุคลิกภาพที่ดีตรงตามมาตรฐานและบริบทในสังคม สามารถปรับตัวเข้าสังคม และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม สร้างความประทับใจที่ดี และเป็นที่ยอมรับในบริบททางวิชาชีพ สังคม และความเป็นสากล ทั้งภายในภายนอก มาตรฐานวิชาชีพและมาตรฐานสังคมดิจิทัล	บุคลิกภาพและมารยาททางสังคม	คุณพันธจักร ว่องปรีชา	
Go5	Empathy and Active Listening (ความเข้าใจผู้อื่นและรับฟังอย่างตั้งใจ)	ความเห็นอกเห็นใจและการฟังอย่างตั้งใจ มีความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นโดยไม่ตัดสิน สามารถให้คำแนะนำปรึกษา ยอมรับซึ่งความแตกต่างและหลากหลาย	กิจกรรมอบรม/ workshop	KKU More Care กองพัฒนานักศึกษาและศิษย์เก่าสัมพันธ์	
Go6	Resilience and Flexibility (ความยืดหยุ่นและการปรับตัว)	ความสามารถในการปรับตัว รับมือ จัดการ และก้าวผ่านความท้าทาย ความกดดัน ความผิดหวัง และการเปลี่ยนแปลงที่ไม่คาดคิดใน	กิจกรรมอบรม/ workshop	KKU More Care กองพัฒนานักศึกษาและ	

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
		ชีวิตการเรียนและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ		ศิษย์เก่าสัมพันธ์	

4. S- Sustainable-focused (ใส่ใจความยั่งยืน)

นิยาม: ให้ความสำคัญและมุ่งมั่นต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ชุมชน และประเทศชาติ

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
S1	Environment and Sustainable Development (สิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืน)	การพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่กระทบต่อความสามารถของคนรุ่นอนาคตในการตอบสนองความต้องการของตนเอง มีความสามารถในการใส่ใจและบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบ รู้จักใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ปรับพฤติกรรมเพื่อลดผลกระทบต่อธรรมชาติและสังคม พร้อมส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนเพื่อประโยชน์สูงสุดต่อบุคคล ชุมชน และโลกในระยะยาว	ปลูกต้นไม้เพิ่มพื้นที่สีเขียว	กองพัฒนานักศึกษาและศิษย์เก่าสัมพันธ์	
			การพัฒนาที่ยั่งยืน	UNFPA	
			การปลูกต้นไม้	มูลนิธิลุประสงค์	
S2	Social Devotion (การอุทิศต่อสังคม)	การมีจิตสำนึกสาธารณะจนเกิดเป็นการลงมือทำเพื่อส่วนรวมโดยไม่หวังผลตอบแทน	บริจาคโลหิต	คลังเลือดกลาง	
			COMMED	คณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ	
			ค่ายหน่วยแพทย์อาสาพัฒนาสังคม หน่วยภาค	คณะแพทยศาสตร์	

Code	Skill	นิยาม	คอร์ส/กิจกรรม	ผู้ดูแล	รายละเอียด
			ตะวันออกเฉียงเหนือ (อาสาสู่สังคม)		
S3	Collaboration and Networking (การสร้างความร่วมมือและเครือข่าย)	การสร้างและรักษาความสัมพันธ์เชิงบวกกับบุคคลและองค์กรที่หลากหลาย เพื่อระดมทรัพยากร ความรู้ และพลังในการขับเคลื่อนเป้าหมายเพื่อเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมร่วมกัน	ค่ายร่วมอาสาพัฒนาชนบท มข.-มช.	กองพัฒนานักศึกษาและศิษย์เก่าสัมพันธ์	
S4	Morals and Ethics (คุณธรรมจริยธรรม)	การมีแนวความคิดและเกณฑ์การวัดทางจริยธรรมที่มั่นคง สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดี และตัดสินใจเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องแม้ในสถานการณ์ที่ไม่มีใครเห็น โดยเคารพในคุณค่าและวัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามของสังคม	ค่ายคุณธรรมจริยธรรม	ชมรม	
			พิธีไหว้ครู	องค์การนักศึกษา	
			รับฟังพระธรรมเทศนา/ศาสนากิจตามศาสนา		
S5	Law, Regulations and Justice (กฎหมาย กฎระเบียบ และความยุติธรรม)	การมีความรู้ความเข้าใจในกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง และตระหนักถึงหลักความยุติธรรมทางสังคม เพื่อให้การกระทำถูกต้อง โปร่งใส และสร้างความเป็นธรรมให้เกิดขึ้นจริง	ความปลอดภัยทางท้องถนน	กองป้องกันและรักษาความปลอดภัย	
			ค่ายนิติศาสตร์สู่ชุมชน	คณะนิติศาสตร์	
			โครงการรัฐธรรมนูญที่เรามี กับประเทศที่เราอยากเป็น : People's Voices to People's Constitution	คณะนิติศาสตร์	

ภาคผนวก จ

ตราสัญลักษณ์ของอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น

ชื่อผลงาน EGGS Identity of KKU Students

ผู้ออกแบบ นายเจษฎาภรณ์ ทุมมา นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์

แนวคิด

โลโก้นี้ออกแบบภายใต้แนวคิด EGGS ซึ่งเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ของนักศึกษา มข. ใน 4 มิติ ได้แก่ Entrepreneurial, Global-minded, Growth-oriented, Sustainable-focused โดยได้ใช้ รูปร่างวงรีคล้ายไข่เป็นสื่อกลางของแนวคิด เนื่องจากไข่เปรียบเสมือน จุดเริ่มต้นของชีวิต และ ศักยภาพที่พร้อมเติบโต ดังนั้น โลโก้นี้จึงสื่อถึงนักศึกษา มข .ที่มีพื้นฐานแข็งแรงและพร้อมพัฒนาอย่างรอบด้าน

องค์ประกอบ

สีส้ม - คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Entrepreneurial) แทนความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และความเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่

สีน้ำเงิน - หัวใจที่โอบรับความหลากหลาย (Global-minded) สะท้อนมุมมองระดับสากล เปิดรับความหลากหลาย และความสามารถในการสื่อสาร

สีเขียวอ่อน - คนที่พร้อมพัฒนาตนเอง (Growth-oriented) แทนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้ และความยืดหยุ่นในการเปลี่ยนแปลง

สีเขียวเข้ม-ใบไม้ (Sustainable-focused) สื่อถึงความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และการเติบโตที่คำนึงถึงความยั่งยืน

สรุป

องค์ประกอบทั้งหมดถูกจัดเรียงอย่างสมดุลภายในรูปวงรี สื่อถึงความเชื่อมโยงกันของทั้ง 4 ด้าน และแสดงออกถึงนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นที่มีความสามารถแบบรอบด้าน พร้อมเป็นพลเมืองของโลกในอนาคต

ภาคผนวก ฉ

แบบพิมพ์ประมวลหลักสูตรเพื่อการสร้างอัตลักษณ์นักศึกษา

“EGGS” (Course Syllabus)

แบบพิมพ์ประมวลหลักสูตรเพื่อการสร้างอัตลักษณ์นักศึกษา
“EGGS” (Course Syllabus)

รหัสคอร์ส.....

ชื่อคอร์ส (ภาษาไทย).....

ชื่อคอร์ส (ภาษาอังกฤษ) .....

ชื่อคอร์สสำหรับใช้บันทึกในระบบ KKU SSA.....

จำนวนชั่วโมง.....

ความสอดคล้องกับการสร้างอัตลักษณ์นักศึกษา “EGGS”

☐ **E- Entrepreneurial** (มีความคิดเชิงการประกอบการ) ☐ **G- Global-minded** (มีมุมมองความรู้ในระดับสากล)

☐ **G- Growth-oriented** (มุ่งเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง) ☐ **S- Sustainable-focused** (ใส่ใจความยั่งยืน)

ชื่อผู้สอน/วิทยากร (คอร์สที่มีผู้สอน/วิทยากรหลายคนให้ระบุชื่อผู้สอน/วิทยากรร่วมสอนทุกคน)

1. .....
2. .....
3. .....

คำอธิบายคอร์ส (Course Description)

.....

.....

.....

.....

จุดประสงค์ของคอร์ส (Objective)

.....

.....

.....

.....

ความสอดคล้องของคอร์สกับการสร้างอัตลักษณ์นักศึกษา “EGGS” (เลือกเติมจาก Directory)

EGGS (core skill)	KSA model			Approach	EGGS (sub skill)	KSA model			Approach
	K	S	A			K	S	A	

กำหนดการเรียนการสอน

สัปดาห์ที่	วัน/เวลา	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	การวัด/การประเมินผล	ผู้สอน/วิทยากร

สถานที่จัดกิจกรรม/สอน

.....

.....

.....

รูปแบบกิจกรรม/คอร์ส

☐ Online ☐ On-site ☐ Hybrid ☐ อื่นๆ (ระบุด้านล่าง)

.....

.....

.....

ทรัพยากรที่ต้องใช้

.....

.....

.....

กลุ่มเป้าหมายและคุณสมบัติผู้เข้าร่วม

.....

.....

.....

คณะที่สามารถลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม/คอร์ส

.....

.....

.....

หนังสือ/เอกสารอ่านประกอบ/แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม (เช่น หนังสือหลัก หนังสืออ่านเพิ่มเติม สื่ออิเล็กทรอนิกส์/Website)

.....

.....

.....

การประเมินผลการสอน

รูปแบบการประเมิน

1. ประเมินโดยนักศึกษา
2. ประเมินตนเองโดยผู้สอน/วิทยากรต้องบันทึกผลหลังการสอน
3. อื่นๆ.....

.....

.....

ค่าใช้จ่าย (ถ้ามี)

.....

.....

.....

ใบประกาศนียบัตร (Certification) หลังจบคอร์ส

☐มี ☐ไม่มี

.....

.....

.....

แนวทางการปรับปรุงคอร์สที่ผ่านมา (กรณีที่เป็นการคอร์สเดิมที่เคยสอนมาแล้ว)

.....

.....

.....

.....

.....

Directory

EGGS	**E- Entrepreneurial**	**G- Global-minded**	**G- Growth-oriented**	**S-Sustainable-focused**
	E1 Creativity and Innovation	Gm1 Communication	Go1 Lifelong Learning	S1 Environment and Sustainable Development
	E2 Management	Gm2 AI and Digital Literacy	Go2 Self-care Management	S2 Social Devotion
	E3 Financial and Accounting Management	Gm3 Foreign Language Proficiency	Go3 Good Health and Well-being	S3 Collaboration and Networking
	E4 Leadership	Gm4 Global Culture and Trend	Go4 Personality and Social Etiquette	S4 Morals and Ethics
	E5 Marketing and Branding	Gm5 Embrace Diversity	Go5 Empathy and Active Listening	S5 Law, Regulations and Justice
	E6 Design Thinking and Problem Solving		Go6 Resilience and Flexibility	

KSA Model	**Knowledge**	**Skills**	**Attribute**
	K1 จำได้ (Remembering)	S1 รับรู้ (Imitation)	A1 การรับรู้ (Receiving)
	K2 เข้าใจ (Understanding)	S2 ทำตามได้ (Manipulation)	A2 ตอบสนอง (Responding)
	K3 ประยุกต์ได้ (Applying)	S3 ทำถูกต้อง/ความถูกต้อง (Precision)	A3 เห็นคุณค่า (Valuing)
	K4 วิเคราะห์ได้ (Analyzing)	S4 ทำได้อย่างคล่องแคล่ว (Articulation)	A4 จัดการ (Organization)
	K5 ประเมินได้ (Evaluating)	S5 ทำได้เป็นธรรมชาติ (Naturalization)	A5 บุคลิกนิสัย (Characterization)
	K6 คิดสร้างสรรค์ (Creating)		

Approach	**AP1** สอบวัดความรู้	**AP2** สังเกตการณ์	**AP3** ทำรายงาน	**AP4** การนำเสนอ	**AP5** ส่งชิ้นงาน	**AP6** เข้าร่วมกิจกรรม	**AP7** จัดกิจกรรม

ตารางแสดงคำอธิบาย EGGS

1. E- Entrepreneurial (มีความคิดเชิงการประกอบการ)

นิยาม : คิดสร้างสรรค์และริเริ่มสิ่งใหม่ มีความคิดเชิงรุก มีความกระตือรือร้น และพร้อมที่จะเปลี่ยนพลังความคิดให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก คิดเหมือนนักนวัตกรรมและปฏิบัติเหมือนผู้ประกอบการ

มีองค์ประกอบอัตลักษณ์ 6 ทักษะ ดังนี้

Code	Skill	นิยาม
E1	Creativity and Innovation (ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม)	ความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิดที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ สามารถนำแนวคิดเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้หรือทำให้เกิดขึ้นจริง เพื่อสร้างมูลค่าให้กับองค์กร ตลาด หรือสังคม
E2	Management (การจัดการ)	วางแผนและบริหารจัดการงานหรือโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควบคุมทรัพยากร บุคคล เวลา ข้อมูล และเงินทุน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้
E3	Financial and Accounting Management (การจัดการการเงินและบัญชี)	มีความรู้ในการบริหารและควบคุมการใช้เงินอย่างมีแผน มีระบบและโปร่งใส เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
E4	Leadership (ภาวะผู้นำ)	ความสามารถในการกำหนดทิศทาง สร้างแรงบันดาลใจ และทำให้ผู้อื่นเต็มใจที่จะทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์หรือเป้าหมาย มีความรับผิดชอบ และความสามารถในการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ไม่แน่นอน
E5	Marketing and Branding (การตลาดและการสร้างแบรนด์)	ความสามารถในการระบุและตอบสนองความต้องการของลูกค้า นำเสนออย่างสร้างสรรค์ และส่งมอบคุณค่าที่เหนือกว่าความคาดหวัง การสร้างอัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ และความรู้สึกที่ชัดเจนและสม่ำเสมอในใจของผู้บริโภคเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือองค์กร
E6	Design Thinking and Problem Solving (การคิดเชิงออกแบบและการแก้ปัญหา)	กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาโดยเน้นบุคคลเป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Approach) มีขั้นตอนเริ่มต้น เอาใจใส่ กำหนดปัญหา สร้างไอเดีย สร้างต้นแบบ ทดสอบกับผู้ใช้จริง

2. G- Global-minded (มีมุมมองและความรู้ในระดับสากล)

นิยาม : เปิดรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม รู้เท่าทันต่อสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงของโลก สามารถสื่อสารและพร้อมทำงานในองค์กรขนาดใหญ่ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

มีองค์ประกอบอัตลักษณ์ 5 ทักษะ ดังนี้

Code	Skill	นิยาม
Gm1	Communication (การสื่อสาร)	การสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลและแนวคิดข้ามพรมแดนทางภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และภาษา เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคลและองค์กร
Gm2	AI and Digital Literacy (AI และการรู้ดิจิทัล)	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์อย่างมีวิจารณญาณ (ปลอดภัยและมีจริยธรรม) และมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวันและการทำงาน เพื่อสร้างคุณค่าใหม่จากข้อมูลในโลกยุคดิจิทัล
Gm3	Foreign Language Proficiency (ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ)	ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริบทสากลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
Gm4	Global Culture and Trend (แนวโน้มโลกและวัฒนธรรมสากล)	ความเข้าใจในพลวัตของโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อปรับใช้ในการวางแผนและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม
Gm5	Embrace Diversity (การยอมรับความหลากหลาย)	มีทัศนคติเปิดกว้าง ยอมรับและให้คุณค่ากับความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านเพศ ความพิการ เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม และความเชื่อ เพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างเคารพและเท่าเทียม

3. G-Growth-oriented (มุ่งเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง)

นิยาม : มีการพัฒนาศักยภาพทั้งด้านความคิด จิตใจ และร่างกาย พร้อมเรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ พร้อมรับมือและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ไม่ย่อท้อต่อความล้มเหลว อุปสรรค และมองเป็นโอกาสในการพัฒนา

มีองค์ประกอบอัตลักษณ์ 6 ทักษะ ดังนี้

Code	Skill	นิยาม
Go1	Lifelong Learning (การเรียนรู้ตลอดชีวิต)	กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ ความสามารถ และทัศนคติในด้านต่าง ๆ ตลอดช่วงชีวิต ไม่จำกัดอยู่แค่เพียงในห้องเรียนหรือหลักสูตรตามปกติ หรือ หลักสูตรภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น
Go2	Self-care Management (การจัดการตนเองเพื่อการดูแลตนเอง)	ความสามารถในการจัดการต่อตนเอง เพื่อสามารถจัดการความเครียด ความวิตกกังวล และการสร้างความยืดหยุ่นทางอารมณ์ สามารถบริหารเวลาได้อย่างเหมาะสม มีสุขภาพกายที่ดีตรงตามเกณฑ์มาตรฐาน
Go3	Good Health and Well-being (สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี)	การสร้างหรือส่งเสริมให้เกิดสุขภาวะองค์รวมที่สมบูรณ์และสมดุลในทุกมิติของชีวิตทั้งกายและใจ เพื่อให้สามารถใช้ศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสุขภาวะ
Go4	Personality and Social Etiquette (บุคลิกภาพและมารยาททางสังคม)	มีบุคลิกภาพที่ดีตรงตามมาตรฐานและบริบทในสังคม สามารถปรับตัวเข้าสังคม และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมสร้างความประทับใจที่ดี และเป็นที่ยอมรับในบริบททางวิชาชีพ สังคม และความเป็นสากล ทั้งภายใน ภายนอก มาตรฐานวิชาชีพ และมาตรฐานสังคมดิจิทัล
Go5	Empathy and Active Listening (ความเข้าใจผู้อื่นและรับฟังอย่างตั้งใจ)	ความเห็นอกเห็นใจและการฟังอย่างตั้งใจ มีความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นโดยไม่ตัดสิน สามารถให้คำแนะนำปรึกษา ยอมรับซึ่งความแตกต่างและหลากหลาย
Go6	Resilience and Flexibility (ความยืดหยุ่นและการปรับตัว)	ความสามารถในการปรับตัว รับมือ จัดการ และก้าวผ่านความท้าทาย ความกดดัน ความผิดหวัง และการเปลี่ยนแปลงที่ไม่คาดคิดในชีวิต การเรียน และการทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. S- Sustainable-focused (ใส่ใจความยั่งยืน)

นิยาม : ให้ความสำคัญและมุ่งมั่นต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ชุมชน และประเทศชาติ

องค์ประกอบอัตลักษณ์ 5 ทักษะ ดังนี้

Code	Skill	นิยาม
S1	Environment and Sustainable Development (สิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืน)	การพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่กระทบต่อความสามารถของคนรุ่นอนาคต ในการตอบสนองความต้องการของตนเอง มีความสามารถในการใส่ใจและบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบ รู้จักใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ปรับพฤติกรรมเพื่อลดผลกระทบต่อธรรมชาติและสังคม พร้อมส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนเพื่อประโยชน์สูงสุดต่อบุคคล ชุมชน และโลกในระยะยาว
S2	Social Devotion (การอุทิศต่อสังคม)	การมีจิตสำนึกสาธารณะจนเกิดเป็นการลงมือทำเพื่อส่วนรวมโดยไม่หวังผลตอบแทน
S3	Collaboration and Networking (การสร้างความร่วมมือและเครือข่าย)	การสร้างและรักษาความสัมพันธ์เชิงบวกกับบุคคลและองค์กรที่หลากหลาย เพื่อระดมทรัพยากร ความรู้ และพลังในการขับเคลื่อนเป้าหมายเพื่อเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมร่วมกัน
S4	Morals and Ethics (คุณธรรมจริยธรรม)	การมีแนวความคิดและเกณฑ์การวัดทางจริยธรรมที่มั่นคง สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดี และตัดสินใจเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง แม้ในสถานการณ์ที่ไม่มีใครเห็น โดยเคารพในคุณค่าและวัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามของสังคม
S5	Law, Regulations and Justice (กฎหมาย กฎระเบียบ และ ความยุติธรรม)	การมีความรู้ความเข้าใจในกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง และตระหนักถึงหลักความยุติธรรมทางสังคม เพื่อให้การกระทำถูกต้อง โปร่งใส และสร้างความเป็นธรรมให้เกิดขึ้นจริง

การวัดและประเมินผล

ใช้แนวคิดที่อธิบายคุณสมบัติของตัวบุคคล ผ่าน 3 ส่วนหลัก KSA Model (ได้แก่ Knowledge, Skills, Attribute)

ระดับ	ระดับ K	ความหมาย	ระดับ S	ความหมาย	ระดับ A	ความหมาย
Basic (1)	K1	Remembering (จำได้)	S1	Imitating (รับรู้)	A1	Receiving (รับรู้)
	K2	Understanding (เข้าใจ)	S2	Manipulating (ทำตามได้)	A2	Responding (ตอบสนอง)
Intermediate (2)	K3	Applying (ประยุกต์ได้)	S3	Precising (ทำถูกต้อง หาความถูกต้องได้)	A3	Valuating (เห็นคุณค่า)
	K4	Analysis (วิเคราะห์ได้)	S4	Articulating (ทำได้อย่างคล่องแคล่ว)	A4	Organizing (จัดการ)
Advance (3)	K5	Evaluating (ประเมินได้)	S5	Naturalizing (ทำได้เป็นธรรมชาติ)	A5	Characterizing (บุคลิกนิสัย)
	K6	Creating (คิดสร้างสรรค์)				

ประกอบด้วยคำอธิบาย ดังนี้

Knowledge (K)	คำอธิบาย
K1 จำได้ (Remembering)	**จำได้ (Remembering)** ความสามารถในการจดจำข้อมูล ข้อเท็จจริง หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ และสามารถระลึกถึงสิ่งนั้นเมื่อจำเป็น **คำสำคัญ:** จัดเรียง (Arrange), กำหนดนิยาม (define), บรรยาย/อธิบาย (describe), ทำซ้ำ (duplicate), ระบุ (identify), รู้ (know), ติดป้าย (label), แสดงรายการ (list), จับคู่ (match), ท่องจำ (memorize), ตั้งชื่อ (name), ร่างเค้าโครง (outline), ระลึก/เรียกคืน (recall), จดจำ (recognize), ทำซ้ำ/สร้างซ้ำ (reproduce), ทำซ้ำ (repeat), เลือก (select), ระบุ/กล่าว (state), หาตำแหน่ง (locate)

Knowledge (K)	คำอธิบาย
K2 เข้าใจ (Understanding)	**เข้าใจ (Understanding)** ความสามารถในการจับใจความสำคัญ อธิบาย แปลความ ตีความ หรือขยายความจากสิ่งที่เรียนรู้ **คำสำคัญ:** อธิบายด้วยภาพประกอบ (Illustrate), ปกป้อง/ให้เหตุผล (defend), อธิบาย (describe), อภิปราย (discuss), จำแนกความแตกต่าง (distinguish), จัดประเภท (classify), เปรียบเทียบ (compare), แปลง/เปลี่ยน (convert), ประเมินค่า (estimate), อธิบาย (explain), แสดงออก (express), จัดหมวดหมู่ (classify), สรุป/อ้างอิงเป็นหลักการทั่วไป (generalize), ยกตัวอย่าง (give examples), ตีความ (interpret), ระบุ (identify), บ่งชี้/ชี้ให้เห็น (indicate), อนุมาน (infer), ถอดความ (paraphrase), คาดการณ์ (predict), เขียนใหม่ (rewrite), ทบทวน (review), เลือก (select), สรุปย่อ (summarize), แปล (translate)
K3 ประยุกต์ได้ (Applying)	**ประยุกต์ได้ (Applying)** สามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม **คำสำคัญ:** นำไปใช้ (Implement), จัดระเบียบ (organize), แสดง/เล่นละคร (dramatize), แก้ปัญหา (solve), เปลี่ยนแปลง (change), สร้าง (construct), คำนวณ (compute), สาธิต (demonstrate), ค้นพบ (discover), จัดการ/ควบคุม (manipulate), ปรับเปลี่ยน (modify), ดำเนินการ (operate), คาดการณ์ (predict), เตรียม (prepare), ผลิต (produce), ฝึกฝน (practice), เกี่ยวข้อง (relate), จัดตารางเวลา (schedule), แสดง (show), แก้ไข (solve), เลือกใช้ (choose), ใช้ (use), เขียน (write)
K4 วิเคราะห์ได้ (Analyzing)	**วิเคราะห์ได้ (Analyzing)** สามารถแยกแยะองค์ประกอบของเรื่องราว เห็นความสัมพันธ์ของข้อมูล และจัดโครงสร้างความคิดอย่างมีเหตุผล **คำสำคัญ:** วิเคราะห์ (Analyze), แยกแยะ (break down), เปรียบเทียบ (compare), เลือก (select), แตกต่าง (contrast), แยกส่วน (deconstruct), แบ่งแยก/จำแนก (discriminate), แยกแยะ(distinguish), ระบุ (identify), สร้างแบบจำลอง (model), ร่าง/สรุปเค้าโครง (outline), ตรวจสอบ (examine), ทดลอง (experiment), ชี้ให้เห็น (point out), ตั้งคำถาม (question), ทดสอบ (test), แยก (separate)
K5 ประเมินได้ (Evaluating)	**ประเมินได้** (Evaluating) สามารถตัดสินคุณค่า วิพากษ์ หรือสรุปผลของสิ่งต่าง ๆ โดยอิงหลักเกณฑ์ที่เหมาะสมและเป็นระบบ **คำสำคัญ:** ประเมินค่า (Appraise), จัดลำดับ (rank), ให้คะแนน (rate), ประเมิน (assess), โต้แย้ง (argue), ตรวจสอบ/กำกับ (monitor), ตรวจสอบ (check),

Knowledge (K)	คำอธิบาย
	ตัดสิน (judge), วิพากษ์วิจารณ์ (criticize), ติชม (critique), เปรียบเทียบ (contrast), สรุปผล (conclude), ทดสอบ (test), ให้เหตุผล/พิสูจน์ (justify), วัด (measure), กำหนด/ตัดสิน (determine), ปกป้อง (defend), สนับสนุน (support), ให้คุณค่า (value)
K6 คิดสร้างสรรค์ (Creating)	**คิดสร้างสรรค์ (Creating)** สามารถผสมผสานแนวคิดหรือข้อมูลที่มีอยู่เพื่อสร้างสิ่งใหม่ วิธีการใหม่ หรือแนวทางใหม่ที่มีคุณค่าและสมบูรณ์กว่าเดิม **คำสำคัญ:** สร้าง (Generate), วางแผน (plan), ประพันธ์/เรียบเรียง (compose), พัฒนา (develop), สร้างสรรค์ (create), ประดิษฐ์ (invent), จัดระเบียบ (organize), สร้าง (construct), ผลิต (produce), รวบรวม (compile), ออกแบบ (design), คิดค้น/จัดทำ (devise), จัดระบบใหม่ (reorganize)

Skills (S)	คำอธิบาย
S1 รับรู้ (Imitation)	**รับรู้ (Imitation)** รู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือเป็นการเลือก หาตัวแบบที่สนใจ สามารถที่จะสังเกตและทำตามได้ **คำสำคัญ :** ลอกแบบ (Copy), ทำตาม (Follow), ทำซ้ำ (Repeat), สังเกต (Observe), ถือ/คงท่า(Hold/Maintain a position), พยายาม (Attempt), จำแนกความแตกต่างด้วยประสาทสัมผัส (Discern by sense)
S2 ทำตามได้ (Manipulation)	**ทำตามได้ (Manipulation)** การกระทำตามแบบหรือเครื่องชี้แนะ (Manipulation) พยายามฝึกตามแบบที่ตนเองสนใจ หรือ พยายามทำซ้ำ เน้นทักษะที่สามารถทำได้ **คำสำคัญ :** ปฏิบัติตาม (Execute), ดำเนินการ (Perform), สร้าง (Construct), ปรับเปลี่ยน (Modify), จัดการ (Manipulate), จัดทำ (Assemble/Set up), ดำเนินการ/ปฏิบัติการ (Operate), ติดตั้ง (Install), บรรเลง/แสดง (Play), เริ่ม (Start), แกะ (Disassemble)
S3 ความถูกต้อง (Precision)	**ความถูกต้อง (Precision)** สามารถปฏิบัติงานได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เน้นความถูกต้องในการแสดงพฤติกรรมและควบคุมและลดความผิดพลาด **คำสำคัญ :** แสดงอย่างแม่นยำ (Demonstrate Accuracy), แสดงอย่างเชี่ยวชาญ (Show Expertise), ทำให้สมบูรณ์ (Refine), ควบคุม (Control), ปรับเทียบ (Calibrate), แสดงได้อย่างรวดเร็ว (Perform Quickly), ปฏิบัติงานที่ซับซ้อน (Execute Complex Tasks), จัดระบบ (Systematize), ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Perform Effectively), วัดผล (Measure) บำรุงรักษา (Maintain)

Skills (S)	คำอธิบาย
S4 ทำได้อย่างคล่องแคล่ว (Articulation)	**ทำได้อย่างคล่องแคล่ว (Articulation)** การกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง สามารถปรับปฏิบัติงานได้อย่างรวดเร็ว เน้นถึงการเรียนรู้วิธีการถูกต้องตามขั้นตอนที่มี **คำสำคัญ :** สร้างความสอดคล้อง/บูรณาการ (Coordinate/Integrate), ปรับให้เข้ากับ (Adapt), ปรับเปลี่ยน (Modify), สร้างต้นแบบ (Construct), เชี่ยวชาญ (Master), วางแผนการปฏิบัติ (Develop a Plan of Action), ประยุกต์ใช้ (Apply), จัดลำดับความสำคัญ (Prioritize), จัดรวม (Combine), ออกแบบ (Design)
S5 ทำได้เป็นธรรมชาติ (Naturalization)	**ทำได้อย่างคล่องแคล่ว (Articulation)** การกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง สามารถปรับปฏิบัติงานได้อย่างรวดเร็ว เน้นถึงการเรียนรู้วิธีการถูกต้องตามขั้นตอนที่มี **คำสำคัญ :** สร้างความสอดคล้อง/บูรณาการ (Coordinate/Integrate), ปรับให้เข้ากับ (Adapt), ปรับเปลี่ยน (Modify), สร้างต้นแบบ (Construct), เชี่ยวชาญ (Master), วางแผนการปฏิบัติ (Develop a Plan of Action), ประยุกต์ใช้ (Apply), จัดลำดับความสำคัญ (Prioritize), จัดรวม (Combine), ออกแบบ (Design)

Attribute (A)	คำอธิบาย
A1 การรับรู้ (Receiving)	**การรับรู้ (Receiving)** การจดจำสิ่งที่ได้รับจากประสาทสัมผัส เช่น การได้ยินการมองเห็น เป็นต้น **คำสำคัญ :** รับรู้ (Be Aware of), ตระหนัก (Become Aware), ถาม (Ask), ฟัง (Listen/Hear), รับ (Accept), ติดตาม (Follow), สังเกต (Observe), ใส่ใจ (Pay Attention), รับฟัง (Attend)
A2 ตอบสนอง (Responding)	**ตอบสนอง (Responding)** การมีปฏิกิริยาตอบกลับสิ่งที่ได้รับจากเหตุการณ์มาด้วยความกระตือรือร้น เช่น การ มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เป็นต้น **คำสำคัญ :** มีส่วนร่วม (Participate), ปฏิบัติตาม (Comply with), เต็มใจอาสา (Volunteer), หารือ/อภิปราย (Discuss), รายงาน (Report), ช่วยเหลือ (Assist), อ่าน (Read), ทำตามคำแนะนำ (Follow Directions), ให้ความร่วมมือ (Cooperate), ฝึกฝน (Practice), ทำการทดลอง (Perform an experiment)
A3 เห็นคุณค่า (Valuing)	**เห็นคุณค่า (Valuing)** การแสดงความรู้สึกเห็นความสำคัญและ ยอมรับสิ่งของบุคคล ปรากฏการณ์ หรือ พฤติกรรม ที่ได้รับและซึมซับมาตั้งแต่ต้น เช่น รู้สึกซาบซึ้งยินดีเป็นต้น

Attribute (A)	คำอธิบาย
	คำสำคัญ : แสดงความซาบซึ้ง/รู้คุณค่า (Appreciate), ให้ความสำคัญ (Value), ปกป้อง/สนับสนุน (Support/Defend), แสดงความเชื่อมั่น (Express Conviction), ริเริ่ม (Initiate), แสดงความสนใจ (Show Concern), ยืนยัน (Assert), ให้คำมั่น (Commit), ส่งเสริม (Promote)
A4 จัดการ (Organization)	**จัดการ (Organization)** การแยกแยะความแตกต่างการเปรียบเทียบการหาความสัมพันธ์กัน เน้นการสร้างระบบ และแก้ไขข้อขัดแย้งของสิ่งที่อยู่ ภายในตนเอง เช่น การสร้างปรัชญา หรือ เป้าหมายให้กับตนเอง **คำสำคัญ :** จัดระบบ (Systematize), จัดระเบียบ (Organize), จัดลำดับความสำคัญ (Prioritize), บูรณาการ (Integrate), สังเคราะห์ (Synthesize), ปรับเปลี่ยน (Modify), (ค่านิยมเพื่อให้เข้ากับระบบ) เปรียบเทียบ (Compare), รวบรวม (Compile), กำหนด (Define) (ระบบค่านิยมของตนเอง)
A5 บุคลิกนิสัย (Characterization)	**บุคลิกนิสัย (Characterization)** การสั่งสมความรู้สึกเป็นรูปแบบ จนเป็น ลักษณะนิสัยความเชื่อศรัทธา มีลักษณะส่วนตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น การเป็นคุณลักษณะหนึ่งของชีวิต เป็นต้น **คำสำคัญ :** ประพฤติ/ปฏิบัติสม่ำเสมอ (Act consistently), แสดงออกอย่างมีจริยธรรม (Be Ethical), หล่อหลอม (Internalize), มีคุณลักษณะ (Characterize), อุทิศตน/เสียสละ (Devote/Sacrifice), แสวงหา (Seek), บำรุงรักษา (Maintain), ยึดถือ (Uphold)

แนวทางในการวัดผล (Approaches)

รหัส	หัวข้อ	คำอธิบาย
Ap1	**การสอบวัดความรู้**	**คำอธิบาย**: การวัดและประเมินผลความรู้ ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาของกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไปแล้ว **รูปแบบ:** ข้อสอบปรนัย (เลือกตอบ) อัตนัย (เขียนตอบ) สอบปากเปล่า สอบปฏิบัติ หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **วัตถุประสงค์:** เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์จากการจัดกิจกรรม ตัดสินผลการจัดกิจกรรม (ให้คะแนน) หรือพิจารณาจุดที่นักศึกษาต้องปรับปรุง

รหัส	หัวข้อ	คำอธิบาย
AP2	**การสังเกตการณ์**	**คำอธิบาย**: การสังเกต เฝ้าดูพฤติกรรม ทักษะ หรือกระบวนการทำงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในสถานการณ์จริงของการจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์จำลอง **รูปแบบ:** การสังเกตอย่างมีแบบแผน (ใช้แบบประเมินหรือ checklist) หรือสังเกตอย่างไม่มีแบบแผน (จดบันทึกสิ่งที่พบเห็นหรือพฤติกรรม) หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **วัตถุประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบวัดความรู้ เช่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ภาวะผู้นำ ทักษะการปฏิบัติ หรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นต้น
AP3	**การทำรายงาน**	**คำอธิบาย**: การมอบหมายให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษา เรียนรู้ ค้นคว้า ข้อมูลในหัวข้อหรือประเด็นที่กำหนดให้ แล้วนำมาเรียบเรียงและนำเสนอในรูปแบบลายลักษณ์อักษร **รูปแบบ:** รายงานการค้นคว้า รายงานการทดลอง รายงานสรุปเนื้อหา หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **วัตถุประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะการศึกษาค้นคว้า การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล และทักษะการเขียน
AP4	**การนำเสนอ**	**คำอธิบาย**: การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอข้อมูล ความรู้ หรือผลงานของตนเองต่อหน้าผู้อื่นหรือสาธารณะ **รูปแบบ:** การนำเสนอในรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะการสื่อสาร การพูดในที่สาธารณะ ความสามารถในการสรุปและถ่ายทอดประเด็นสำคัญ, และความมั่นใจในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
Ap5	**การส่งชิ้นงาน**	**คำอธิบาย**: การมอบหมายให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาหรือสร้างผลงาน/ชิ้นงานเพื่อแสดงถึงความรู้ความสามารถหรือทักษะตามที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม **รูปแบบ:** โครงงาน, งานประดิษฐ์, งานศิลปะ, แบบจำลอง, แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการวางแผนและการลงมือปฏิบัติและประเมินพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านผลงานที่จับต้องได้

รหัส	หัวข้อ	คำอธิบาย
Ap6	**การเข้าร่วมกิจกรรม**	**คำอธิบาย**: การมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกิจกรรมต่างๆ **รูปแบบ:** การเข้าร่วมกิจกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรม หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินความกระตือรือร้น, ความรับผิดชอบ, การทำงานร่วมกับผู้อื่น, และทัศนคติต่อการเรียนรู้
Ap7	**การจัดกิจกรรม**	**คำอธิบาย**: การมอบหมายให้นักศึกษาเป็นผู้รับผิดชอบในการวางแผนและดำเนินกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งตั้งแต่ต้นจนจบ **รูปแบบ:** การจัดโครงการกิจกรรม หรือรูปแบบอื่น ๆ ในลักษณะคล้ายกัน **จุดประสงค์:** เพื่อประเมินทักษะขั้นสูง เช่น ภาวะผู้นำ การวางแผน การจัดการ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และความรับผิดชอบ

การกำหนด Rubrics คะแนน

ช่วงคะแนน (Score Range)	ระดับทักษะ (Skill Level)
90 – 100	ดีเลิศ (Excellent)
80 – 89	ดีมาก (Very Good)
70 – 79	ดี (Good)
60 – 69	ปานกลาง/พอใช้ (Fair)
50 – 59	ผ่านตามที่กำหนด (Pass)
0 – 49	ต่ำกว่าเกณฑ์ (Fail)

* ตัวชี้วัดความสำเร็จ (OKR10): กำหนดเป้าหมายให้มีผู้เข้าร่วมการอบรม/กิจกรรม ผ่านเกณฑ์ในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ของจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด