

# โครงการการจัดการความรู้ (KM)

คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์ ประจำปี 2562

## คำนำ

การจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นแนวทางในการส่งเสริม พัฒนาความรู้ ความสามารถ เพื่อให้มีการเรียนรู้ร่วมกัน และการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคล โดยการแลกเปลี่ยน เรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ตรง ทั้งนี้เพื่อการประกันคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และเพื่อให้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการจนเกิดแนวปฏิบัติที่ดี และสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานพัฒนาปรับปรุงประสิทธิภาพในการดำเนินงานของตนเอง ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาบุคลากรอย่างมีประสิทธิภาพ และร่วมกันพัฒนางาน รวมทั้งเป็นการเสริมสร้างเครือข่ายของบุคลากร ให้เข้มแข็งต่อไป

เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพมากขึ้นนั้น จึงเล็งเห็นความสำคัญของการนำการจัดการความรู้ (Knowledge managements) มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน พัฒนางาน และพัฒนาฐานความรู้ใน หน่วยงาน เพื่อให้บุคลากรในหน่วยงานได้เกิดการเรียนรู้ และนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงประสิทธิภาพใน การปฏิบัติงาน อย่างเป็นระบบก่อให้เกิดองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม

คณะเกษตรศาสตร์ จึงได้จัดโครงการการจัดการความรู้ (KM Action Plan) ประจำปี 2562 โดยมี ประเด็นหัวข้อองค์ความรู้จำนวน 7 เรื่องดังนี้

1. การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)
2. การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot
3. ทิศทางการทำวิจัยพืชสวน 2019
4. ระเบียบการเบิกจ่ายด้านการเงิน
5. การจัดซื้อ จัดจ้างตามระเบียบพัสดุ
6. การเพิ่มประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ใหม่ (เทคนิคการสอนแบบ Active Learning)
7. เทคนิคการเขียนโครงการ/การเสนอโครงการ/การรายงานผลการดำเนินโครงการ

ให้แก่บุคลากรที่สนใจ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ในตัวบุคคลให้สามารถนำมาใช้ในการ พัฒนา และปรับปรุงประสิทธิภาพด้านการปฏิบัติงานได้

คณะทำงาน KM  
ประจำปี 2562

## สารบัญ

## หัวข้อ

## หน้า

องค์ความรู้ การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)

องค์ความรู้ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot

## กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัย

### สายสนับสนุน และนักศึกษา

คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์ ปีการศึกษา 2561

ครั้งที่	:	2/2562
หัวข้อองค์ความรู้	:	การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)
วัน/เดือน/ปี	:	วันพุธ ที่ 15 พฤษภาคม 2562 เวลา 13.30 - 16.00 น
สถานที่	:	ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ LA408 ชั้น 4 อาคารศิลปศาสตร์
ผู้เชี่ยวชาญ	:	นางสาวดวงฤทัย ชายสวัสดิ์
สื่อประกอบการจัดกิจกรรม	:	เอกสารแผ่นพับ, Internet

### 1. การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)



ส่วนทางด้านขวามือของเนื้อหา จะมีเครื่องมือปรากฏ ซึ่งผู้ใช้สามารถจัดการเนื้อหาได้ดังต่อไปนี้

- อ้างอิงบรรณานุกรม พร้อม Export ไปยัง EndNote ได้
- จัดส่งเนื้อหาผ่านทาง Email ได้
- ความไหลลื่นเนื้อหาในรูปแบบ HTML และ PDF ได้
- จัดพิมพ์เนื้อหาได้ไม่จำกัดจำนวนหน้า
- แสดงผลรายการที่ได้ทำ Highlight และเพิ่ม Notes
- บันทึก Chapter ไว้ก่อน เสมือนค้นหน้า (ผลการบันทึกทั้งหมดได้ที่เมนู More ด้านบน > My Folder
- ความไหลลื่นไฟล์เสียงอ่านเนื้อหาในรูปแบบ MP3
- แปลภาษาเนื้อหากว่า 20 ภาษา รวมทั้งภาษาไทย

Content	My Library Links	English	Subsidiary	Subsidiary	Index	Contents
Arabic	Arabic	Arabic	Arabic	Arabic	Arabic	Arabic
Chinese	Chinese	Chinese	Chinese	Chinese	Chinese	Chinese
French	French	French	French	French	French	French
German	German	German	German	German	German	German
Italian	Italian	Italian	Italian	Italian	Italian	Italian
Japanese	Japanese	Japanese	Japanese	Japanese	Japanese	Japanese
Portuguese	Portuguese	Portuguese	Portuguese	Portuguese	Portuguese	Portuguese
Russian	Russian	Russian	Russian	Russian	Russian	Russian
Spanish	Spanish	Spanish	Spanish	Spanish	Spanish	Spanish
Tamil	Tamil	Tamil	Tamil	Tamil	Tamil	Tamil
Thai	Thai	Thai	Thai	Thai	Thai	Thai
Vietnamese	Vietnamese	Vietnamese	Vietnamese	Vietnamese	Vietnamese	Vietnamese

ฐานข้อมูลสามารถเปลี่ยนเมนูการใช้งานเป็นภาษาอื่นๆได้ รวมทั้งภาษาไทย จากเมนูภาษาด้านบนของหน้าเว็บ

On-demand Tutorial:  
ผู้ใช้สามารถรับชมวิดีโอสาธิตการใช้งานเพิ่มเติม ได้จาก <http://goo.gl/YTzjzQ>



หากพบปัญหาในการใช้งาน หรือต้องการติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สามารถติดต่อได้ที่: [thanakrit.lapassirikul@cengage.com](mailto:thanakrit.lapassirikul@cengage.com)





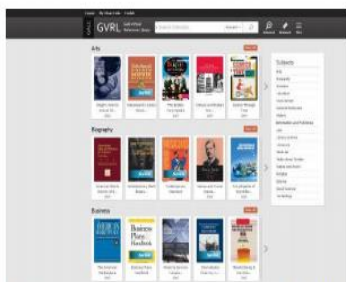
Gale Virtual Reference Library

คือฐานข้อมูลหนังสือ eBook จากสำนักพิมพ์ GALE ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด สามารถใช้งานได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยสามารถเข้าใช้งานได้จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของทางมหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์ และยังสามารถเข้าใช้ได้พร้อมๆ กัน โดยไม่จำกัดจำนวนผู้ใช้ สามารถใช้ได้ทั้งบน PC, Tablet และ Smartphone ที่รองรับการใช้งานผ่านทาง Browser

สามารถเข้าใช้งานได้จาก <http://www.galepages.com/thpnu> หรือ




## 2. การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)



ในหน้า Home ผู้ใช้สามารถ Browse หนังสือที่ต้องการอ่านได้จากหน้าปก ซึ่งจะแสดงบรรทัดละ 5 เล่ม โดยผู้ใช้สามารถคลิกที่ลูกศร > เพื่อรับชมรายการเพิ่มเติมได้ หรือคลิกเลือกจากรายการสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านขวามือ และยังสามารถทำการสืบค้นได้จากแบนเนอร์ด้านบน รวมถึงเมนู Advanced Search ที่จัดวางอยู่ด้านข้างได้อีกด้วย (รูปแนวนอนซ้าย)



เมื่อคลิกที่หน้าปกเล่มที่ต้องการ ก็จะพบกับ Table of Contents จากนั้นผู้ใช้ก็สามารถคลิกเลือก Chapter ที่ต้องการอ่านได้เลย (บาง Chapter จะมีปุ่มสามเหลี่ยมวางอยู่ด้านหน้า ซึ่งสามารถกดเพื่อให้แสดง Chapter ย่อยได้)



เมื่อคลิก Chapter ที่ต้องการแล้ว ก็จะสามารถอ่านเนื้อหาบทความในรูปแบบ HTML ได้ทันที และเมื่อผู้ใช้คลิกในส่วนเนื้อหาของเนื้อหา แล้วทำการลาก Mouse เพื่อเลือกเนื้อหาบางส่วนที่ต้องการ ทันทีที่ปล่อย Mouse จะพบว่าสามารถคัดลอก เพื่อไปวางยังโปรแกรมจัดการเนื้อหา อาทิเช่น MS Word ได้ และยังสามารถทำ Highlight ด้วยสีเส้นต่างๆ และเพิ่ม Notes ลงในแต่ละส่วนของเนื้อหาได้อีกด้วย

### Table of Contents

ในระหว่างที่อ่านเนื้อหา หากผู้ใช้ต้องการข้ามไปยัง Chapter อื่นๆ ก็สามารถคลิกเมนู Table of Contents ทางด้านซ้ายมือของเนื้อหา เพื่อข้ามไปยัง Chapter อื่นได้อย่างง่ายดาย

### View PDF

ถ้าหากผู้ใช้ต้องการอ่านในรูปแบบ PDF ซึ่งจะแสดงผล Lay out เหมือนกับหนังสือที่เป็นตัวเล่ม ก็สามารถคลิกเมนู View PDF ทางด้านขวามือของเนื้อหา จะมีไว้ให้บริการทุกเล่ม



สำหรับการอ่านในรูปแบบ PDF นั้น จะแสดงในรูปแบบ Viewer โดยมีเครื่องมือช่วยเหลือนั่งดังต่อไปนี้



สามารถเปลี่ยนหน้าได้จากเครื่องมือนี้ หรือกดปุ่มลูกศรซ้าย-ขวามือ Keyboard ก็ได้เช่นกัน



สำหรับเครื่องมือนี้ จะสามารถปรับเปลี่ยนการแสดงผลเป็นแบบ 2 หน้าได้ และปรับเป็นการแสดงผลแบบ Fullscreen



ทางด้านบนของเนื้อหา Viewer จะมีปุ่ม Read Speaker ให้ได้ใช้งาน โดยระบบจะอ่านเนื้อหาออกเสียงให้ฟังได้



เมื่อคลิกปุ่ม Play จะพบกับเมนู Setting ต่างๆ อาทิเช่น การปรับความเร็วในการอ่านได้ 3 ระดับ, การเลื่อนหน้าอัตโนมัติ และการเปลี่ยนสีการแสดงผลเนื้อหาและ Highlight เป็นต้น

ภาพกิจกรรมการจัดการความรู้  
หัวข้อองค์ความรู้ การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)



ภาพกิจกรรมการจัดการความรู้  
หัวข้อองค์ความรู้ การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)



### แบบประเมินผลความพึงพอใจ

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน  
และ นักศึกษา

หัวข้อองค์ความรู้ การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)

ผู้เชี่ยวชาญ :นางสาวดวงฤทัย ชายสวัสดิ์

วัน/เดือน/ปี วันพุธ ที่ 15 พฤษภาคม 2562 เวลา 13.30 - 16.00 น

รายการประเมิน	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด
ก่อน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าว					
หลัง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าวเพิ่มขึ้น					
1. การถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น					
2. ผู้เชี่ยวชาญตอบคำถามได้ชัดเจนตรงประเด็นสามารถนำไปแก้ไข ปัญหาได้					
3. รูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มีความเหมาะสม					
4. การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้					
5. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
6. การประสานงาน และอำนวยความสะดวกของทีม KM มีความ เหมาะสม					



## รายงานผลประเมินความพึงพอใจ

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน

และ นักศึกษา

หัวข้อองค์ความรู้ การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)

ผู้เชี่ยวชาญ :นางสาวดวงฤทัย ชายสวัสดิ์

วัน/เดือน/ปี วันพุธ ที่ 15 พฤษภาคม 2562 เวลา 13.30 - 16.00 น

จำนวนผู้ประเมิน = 26 คน

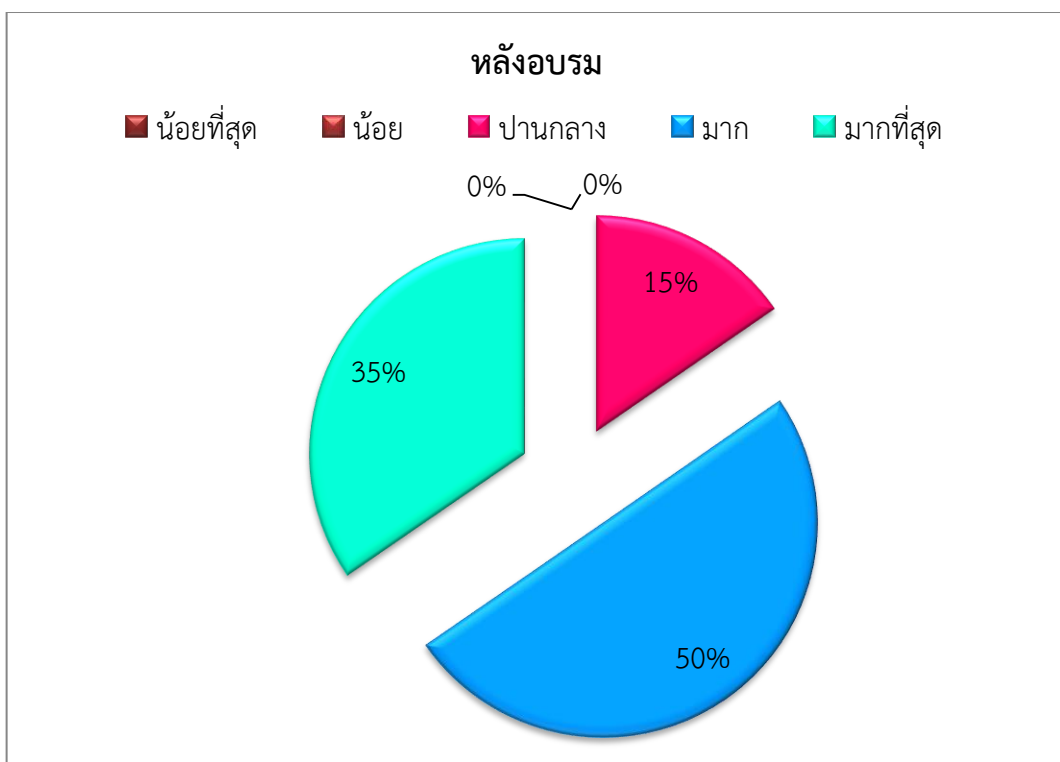
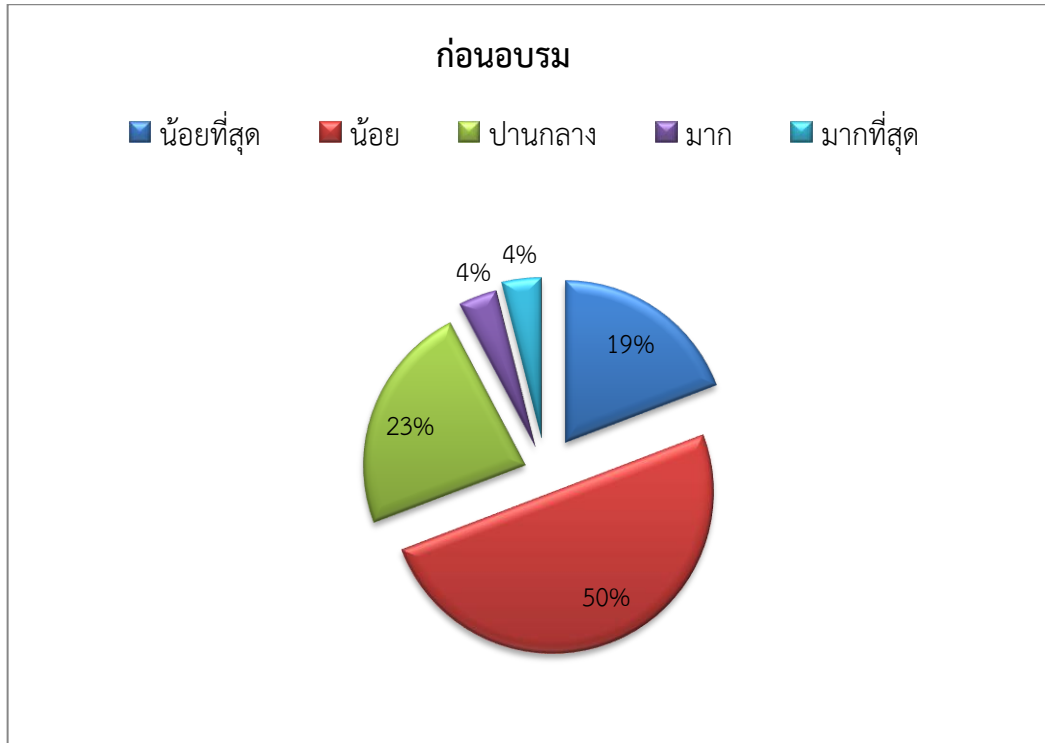
รายการประเมิน	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	$\bar{x}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
ก่อน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าว	5	13	5	1	1	2.23	0.95	น้อย
หลัง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าวเพิ่มขึ้น	0	0	4	13	9	4.19	0.69	มาก
1. การถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น	0	0	3	10	13	4.38	0.70	มากที่สุด
2. ผู้เชี่ยวชาญตอบคำถามได้ชัดเจนตรงประเด็นสามารถนำไปแก้ไขปัญหาได้	0	0	2	10	14	4.46	0.65	มากที่สุด
3. รูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มีความเหมาะสม	0	1	5	12	8	4.04	0.82	มาก
4. การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้	2	3	5	6	10	3.73	1.31	มาก
5. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	0	6	10	10	4.15	0.78	มาก
6. การประสานงาน และอำนวยความสะดวกของทีม KM มีความเหมาะสม	0	0	2	11	13	4.42	0.64	มากที่สุด
<b>รวม</b>						<b>4.20</b>	<b>0.82</b>	<b>มาก</b>

จากข้อมูลในตารางดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าความพึงพอใจในการเข้าอบรม กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน และนักศึกษา หัวข้อ การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books) มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับ **มาก** คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.20

## กราฟแสดงความพึงพอใจ

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน  
และ นักศึกษา

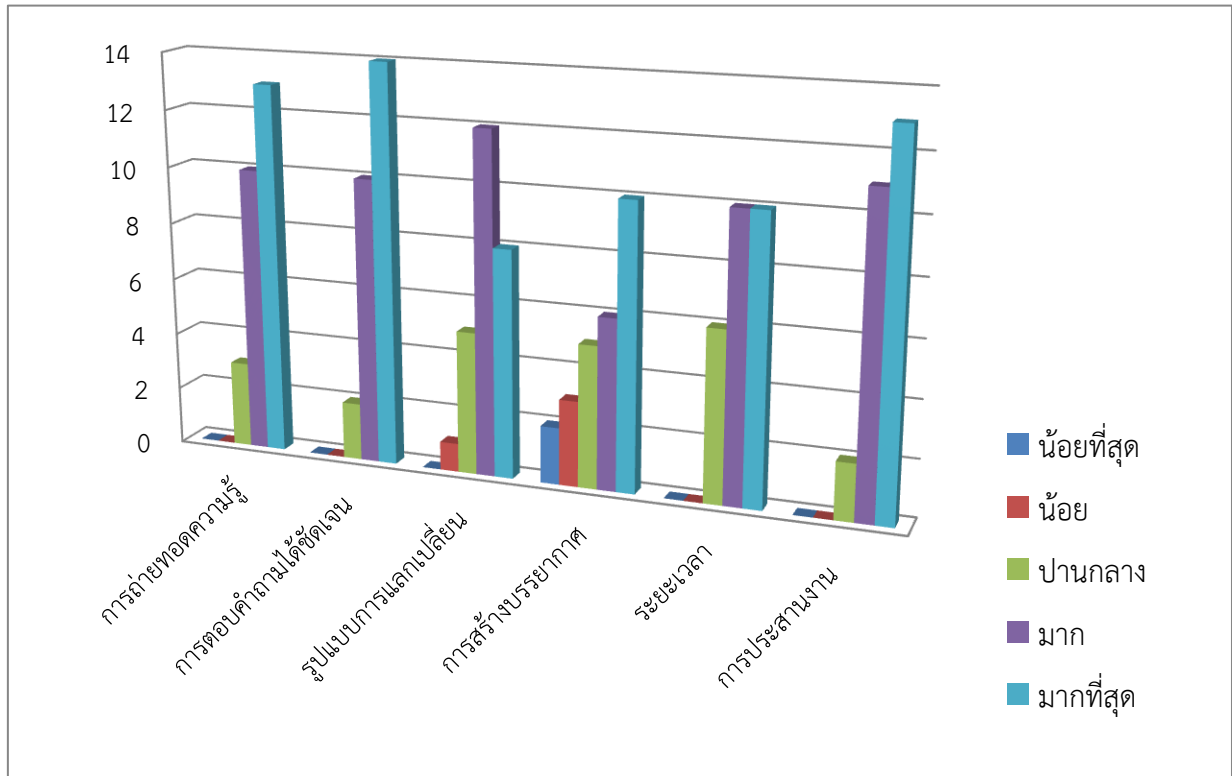
หัวข้อองค์ความรู้ : การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)



## กราฟแสดงการเปรียบเทียบรายการประเมิน

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน  
และ นักศึกษา

หัวข้อองค์ความรู้ : การใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Books)



กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัย  
สายสนับสนุน และนักศึกษา  
คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์ ปีการศึกษา 2561

---

ครั้งที่ : 2/2562  
หัวข้อองค์ความรู้ : การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot  
วัน/เดือน/ปี : วันศุกร์ ที่ 17 พฤษภาคม 2562 เวลา 13.30 - 16.00 น  
สถานที่ : ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ LA408 ชั้น 4 อาคารศิลปศาสตร์  
ผู้เชี่ยวชาญ : นางสาวธีรกานต์ ผิวแก้ว  
สื่อประกอบการจัดกิจกรรม : เอกสาร, Internet

## รู้จัก KAHOOT เครื่องมือช่วยการเรียนรู้สนุกขึ้น



**Kahoot** เป็นเครื่องมือสร้างเกมส์ตอบคำถามออนไลน์แบบฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย สามารถใช้งานได้ผ่าน Smartphone ที่ทุกคนมีติดตัวอยู่ตลอดเวลา เพียงแต่ต้องใช้อินเทอร์เน็ตเท่านั้น เมื่อเข้าสู่เกมส์ของ Kahoot จะมีการแสดงจำนวนผู้เข้าร่วมเล่นเกม ผลการตอบคำถามในการแข่งขัน และลำดับของผู้เข้าร่วมแข่งขันแบบทันทีทันใดหลังการตอบคำถามและเกมส์เสร็จสิ้น นอกจากนี้ ยังมีวิธีการใช้งานที่ง่าย และสะดวก หากพูดถึงการนำมาประยุกต์ใช้ในส่วนองงานห้องสมุด ที่มักต้องจัดอบรมแนะนำวิธีการใช้งานฐานข้อมูลออนไลน์และเครื่องมือใหม่ๆ อาจจะใช้ Kahoot มาเป็นเครื่องมือในการวัดและประเมินการสอนของวิทยากร หรือ ทำเป็นเกมส์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ร่วมสนุกด้วยกัน น่าจะทำให้บรรยากาศในการอบรมได้

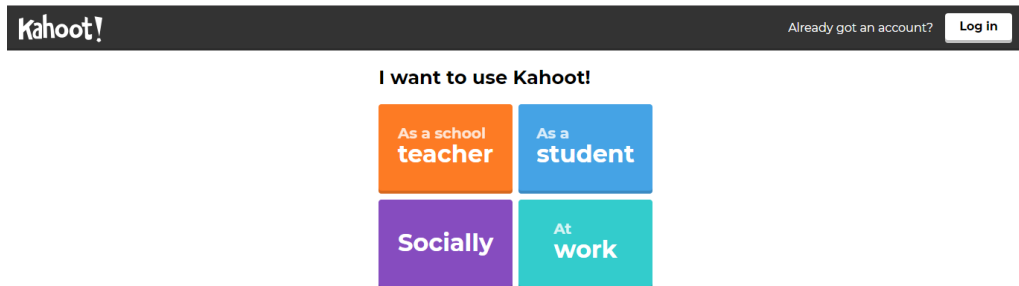
### การใช้งาน Kahoot



## ลงทะเบียนเข้าใช้งาน

1. เข้าไปที่เว็บไซต์ <https://kahoot.com>

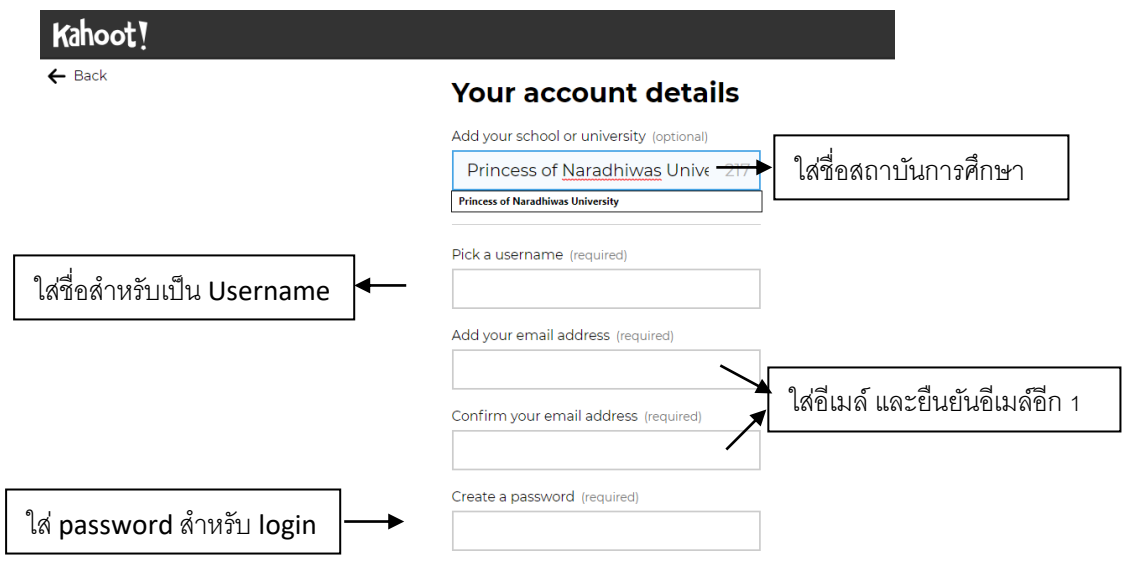
จากนั้นคลิก  จะปรากฏหน้าจอ ดังนี้



2. เมื่อเข้ามาถึงให้เลือกบทบาทของตัวเอง ในส่วนนี้จะมี 4 สถานะ ดังนี้

1. ครู/อาจารย์
2. นักเรียน/นักศึกษา
3. ผู้ใช้ทั่วไป (ใช้ในสังคม)
4. สถานที่ทำงาน

3. ในตัวอย่างนี้จะเลือก Teacher จะปรากฏให้ผู้สมัครกรอกข้อมูล ดังนี้



The image shows the 'Your account details' form on Kahoot!. It includes a 'Back' button and several input fields with annotations:

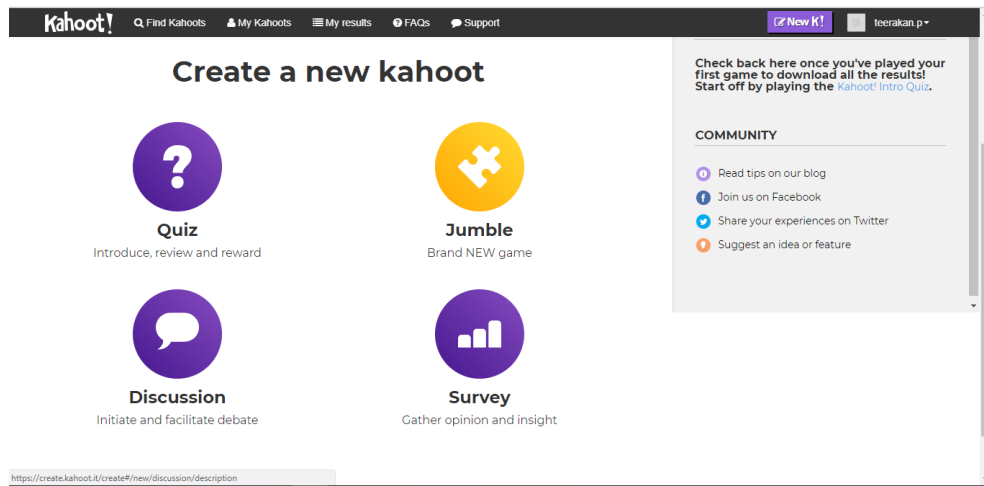
- Add your school or university (optional):** A text box containing 'Princess of Naradhiwas University' with an annotation 'ใส่ชื่อสถาบันการศึกษา' (Enter institution name).
- Pick a username (required):** An empty text box with an annotation 'ใส่ชื่อสำหรับเป็น Username' (Enter name for username).
- Add your email address (required):** An empty text box.
- Confirm your email address (required):** An empty text box with an annotation 'ใส่อีเมล และยืนยันอีเมลอีก 1' (Enter email and confirm email).
- Create a password (required):** An empty text box with an annotation 'ใส่ password สำหรับ login' (Enter password for login).

## กรอกรายละเอียด

- ชื่อโรงเรียน/มหาวิทยาลัย
- ชื่อผู้ใช้งาน (Username)
- อีเมล (Email)
- ยืนยันอีเมล
- รหัสผ่าน (Password)

4. เมื่อกรอกรายละเอียดครบแล้ว คลิก Create Account ก็จะเสร็จสิ้นการสร้าง Account

### การสร้างงานบน Kahoot



ในการสร้างงาน Kahoot มีด้วยกัน 4 รูปแบบ คือ

Quiz คือ การสร้างแบบฝึกหัด

Jumble คือ สลับคำ/เรียงคำ

Discussion คือ สร้างแบบฝึกหัดแบบสนทนา

Survey คือ การสำรวจ การโหวต

### การสร้างแบบทดสอบ (Quiz)



#### Quiz

1.คลิก Introduce, review and reward

2. พิมพ์ชื่อแบบทดสอบที่ต้องการสร้าง

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation interface. It features a top bar with 'Close', 'K! Quiz', and 'Ok, go' buttons. The main area contains several input fields and dropdown menus, each highlighted with a red box and a number:

- 1:** Title (required) input field.
- 2:** Description (required) text area containing "#math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8".
- 3:** Cover image section with 'Add image' and 'Upload image' options, and a 'Beta' logo.
- 4:** Visible to dropdown menu set to 'Only me'.
- 5:** Language dropdown menu set to 'English'.
- 6:** Audience (required) dropdown menu set to 'Please select...'.
- 7:** Credit resources text area.
- 8:** Intro video text area.

เมื่อทำการเลือกรูปแบบคำถามที่ต้องการแล้ว จะปรากฏหน้าต่างกรอกข้อมูลรายละเอียดหัวข้อของคำถาม โดยแบ่งเป็น

1. ชื่อหัวข้อของคำถาม
2. คำอธิบายคำถาม
3. รูปภาพหรือวิดีโอปกของคำถาม
4. ตัวเลือกผู้ที่สามารถมองเห็นคำถาม (เห็นทุกคน/เห็นคนเดียว)
5. ภาษา
6. ประเภทของกลุ่มผู้เข้าร่วม
7. เครดิตที่มาของเนื้อหา
8. วิดีโอแนะนำ
9. เมื่อตั้งชื่อแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว กรอกรายละเอียดเสร็จแล้ว ให้คลิกที่ ok, go ก็จะสามารถเข้าสู่หน้า

การสร้างแบบทดสอบ

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation interface in a different state. It features a top bar with 'Exit', 'K! Quiz', and 'Save' buttons. The main area contains the following sections:

- Description:** A section with a 'Kah??t!' logo, the text 'แบบทดสอบที่ 1', 'math', and 'Only me'.
- Game Creator:** A section with a large '+' button and the text 'Add question'.



ในหน้าแบบทดสอบนี้ สามารถแบ่งออกได้ 4 ส่วน

1. คำถาม
2. กำหนดเวลา
3. อัปโหลดไฟล์รูปภาพและวิดีโอ
4. คำตอบ
5. บันทึก เพิ่มคำถามและการคัดลอก

The screenshot shows a question interface titled "K! Question 1". It includes a "Close" button, a "Next" button, and a "Question (required)" field with a character count of 95. A "Time limit" dropdown is set to "20 sec". A "Media" section offers options to "Add image", "Upload image", and "Add Video", with a "Beta" logo and a "or drag & drop image" instruction. Below are four "Answer" fields, each with a checkmark icon. A "Credit resources" field is also present.

ในช่อง Question 1 คือ จะมีกล่องข้อความเอาไว้ป้อนคำถาม สามารถป้อนได้ 95 ตัวอักษรเท่านั้น ถ้าคำถามมีมากกว่า 95 ตัวอักษร แนะนำให้ใช้ไฟล์รูปภาพหรือสร้างวิดีโอ  
คำถามสามารถกำหนด ตัวหนา ตัวเอียง ตัวยก ตัวห้อย และอักขระพิเศษได้

ส่วนของอัปโหลดรูปภาพและวิดีโอ

This screenshot shows the same question interface as above, but with a Windows File Explorer window open over it. The File Explorer is displaying the "This PC" view, showing "Quick access" (Desktop, Downloads, Documents, Pictures, Videos) and "Devices and drives" (Windows10 (C:) with 58.7 GB free of 100 GB, and Data (D:) with 394 GB free of 417 GB). The File Explorer window is titled "Open" and has a search bar and "File name" field. The question interface behind it shows the "Media" section and the "Answer" fields.

ในส่วนคำถามเราสามารถกำหนดเวลาให้ผู้ทำแบบทดสอบ ทำแบบทดสอบได้ โดยเลือกที่ Time limit โดยมีเวลาให้เลือก ดังนี้ 5,10,20,30,60,90,120 หน่วยเป็นวินาที

❖ ถ้าต้องการให้คำถามข้อนี้มีคะแนนเลือก Points Question

❖ ถ้าไม่ต้องการให้มีคะแนนเลือก No Points Question

ถ้าต้องการนำไฟล์รูปภาพมาอัปโหลดในแบบทดสอบ ให้คลิกที่ Upload image

หมายเหตุ ถ้าต้องการนำไฟล์วิดีโอเป็นคำถามจะต้องอัปโหลดผ่าน youtube เท่านั้น

การนำไฟล์วิดีโอจาก youtube มาสร้างเป็นคำถาม

1. คัดลอก URL ของ Youtube ที่ต้องการนำมาประกอบคำถาม
2. กำหนดช่วงเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดของวิดีโอ (หน่วยเป็นวินาที)  
หมายเหตุ ควรเลือกวิดีโอไม่มีลิขสิทธิ์หรือสร้างวิดีโอขึ้นมาเอง

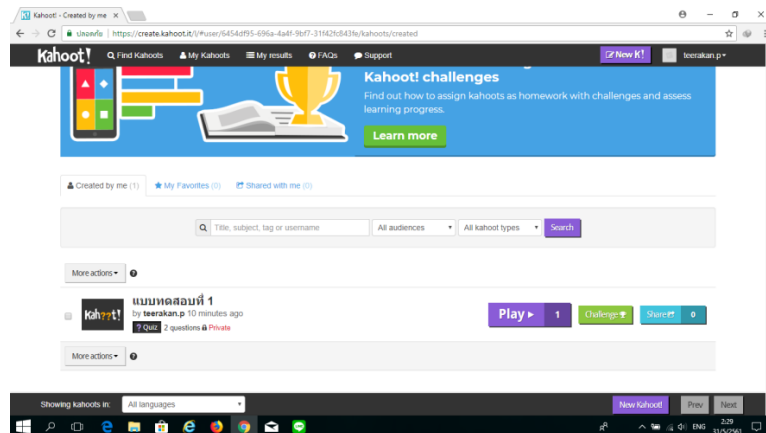
## ส่วนของการบันทึกและเลือกคำตอบ

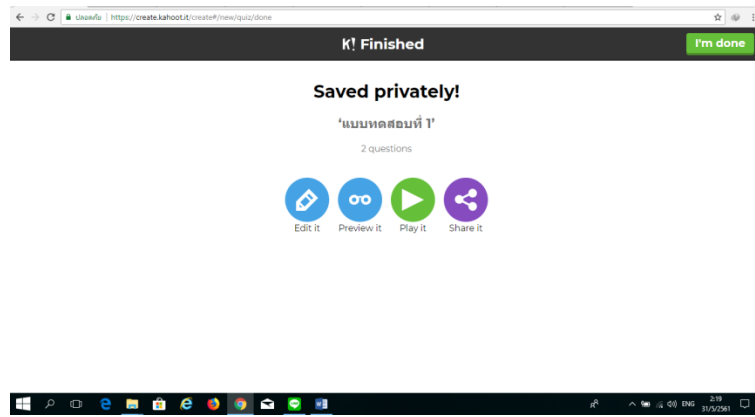
ในกล่องข้อความของคำตอบเราสามารถเพิ่มข้อความได้ 60 ตัวอักษร การกำหนดข้อถูกผิด

คือ คลิก  หมายถึง คำตอบที่ถูก ได้คะแนน หรือ

ไม่คลิก  หมายถึง คำตอบที่ผิด ไม่ได้คะแนน

เมื่อสร้างแบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้กด Save

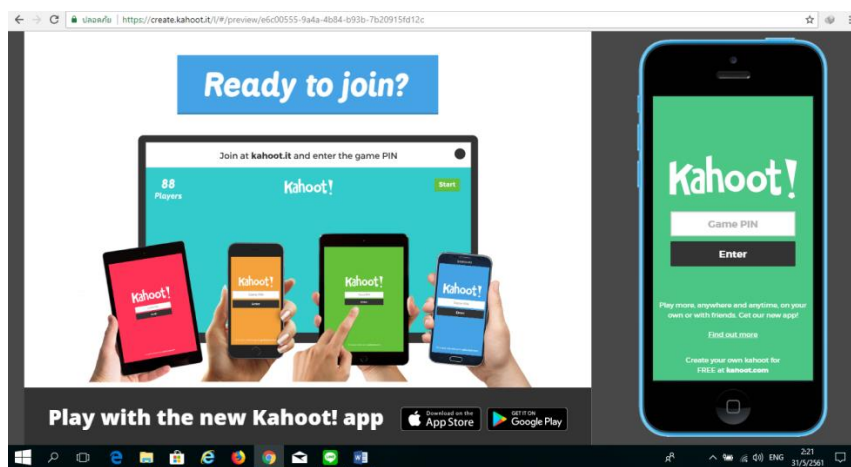
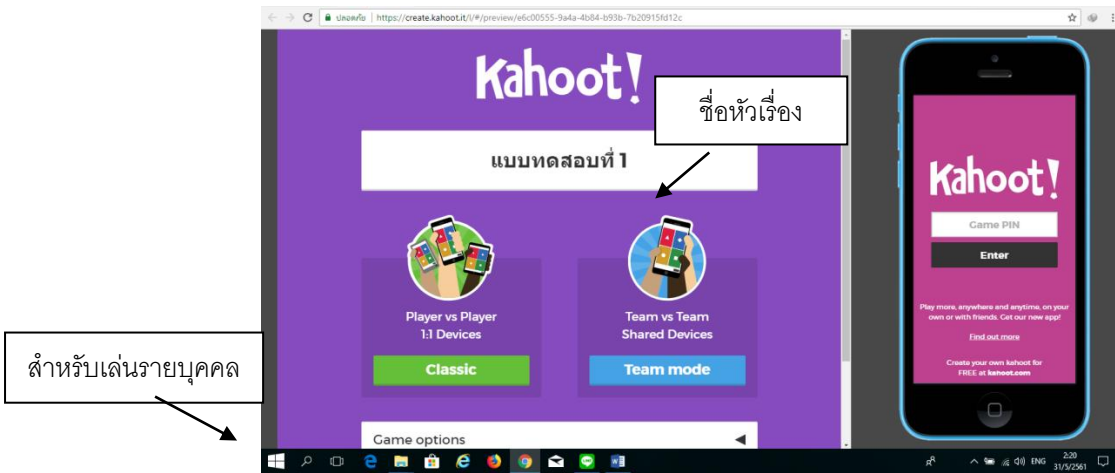




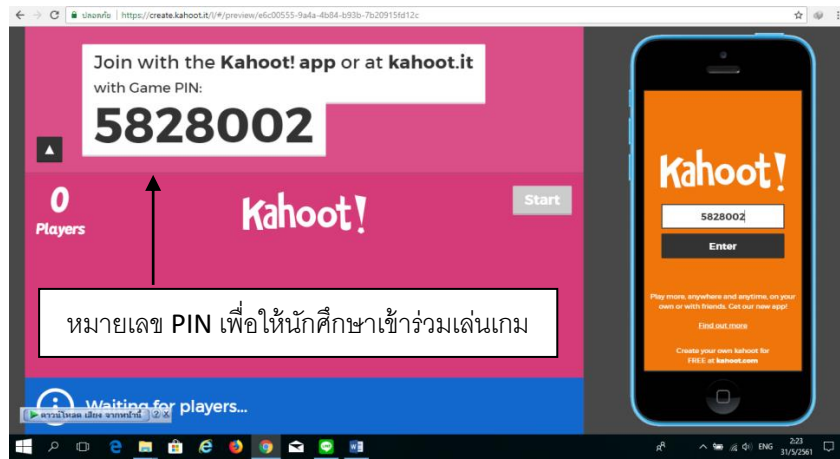
### ขั้นตอนการเล่น

เข้าไปที่เว็บไซต์ <https://play.kahoot.it>

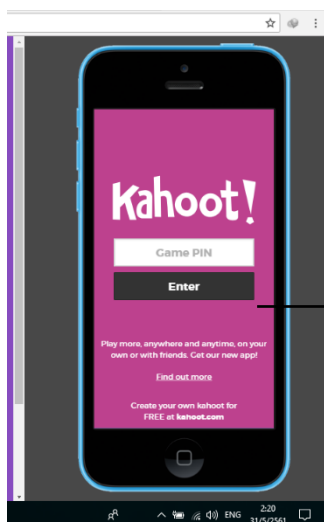
#### 1. สำหรับการเล่นรายบุคคล



#### 1.1 ขึ้นหน้าต่าง เพื่อเริ่มเล่นเกมส์



1.2 เมื่อมีผู้เล่นเข้าร่วมครบแล้วให้กดปุ่ม Start เพื่อเริ่มเล่นเกมส์

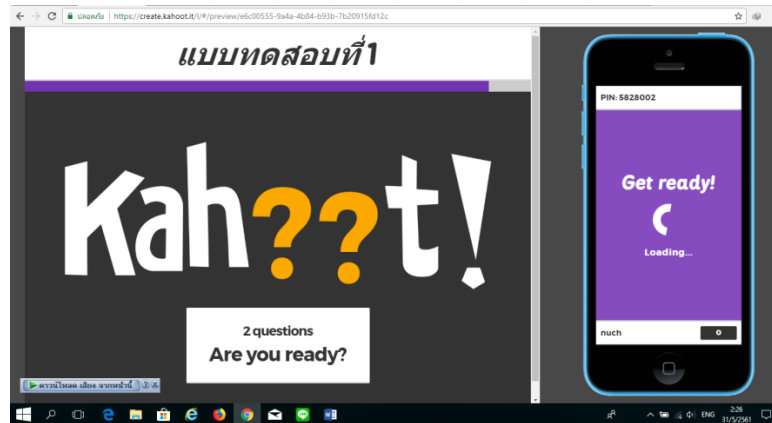


สำหรับผู้เข้าร่วมเล่นเกมส์เข้า <https://kahoot.it>

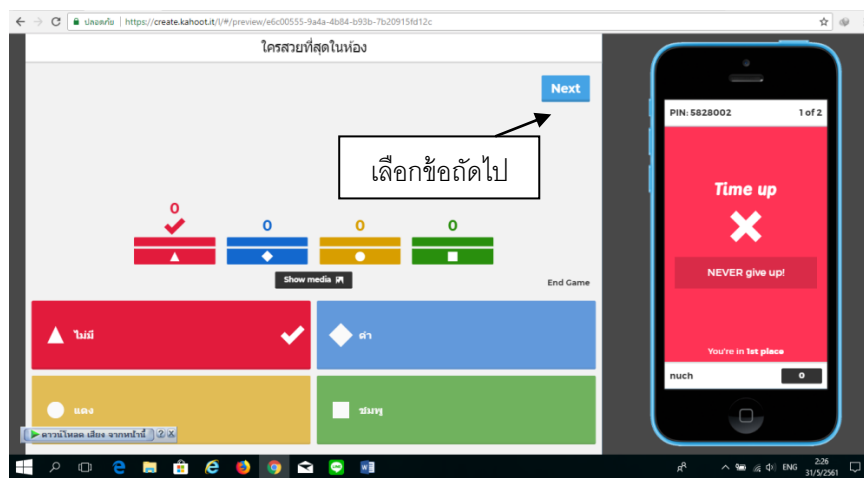
1.1 ใส่หมายเลข PIN ที่ได้จากหน้าจอผู้สอน และกดปุ่ม Enter

1.2 ใส่ชื่อสำหรับเข้าร่วมเล่นเกมส์

ใส่หมายเลข PIN ที่ปรากฏบนหน้าจอผู้สอน



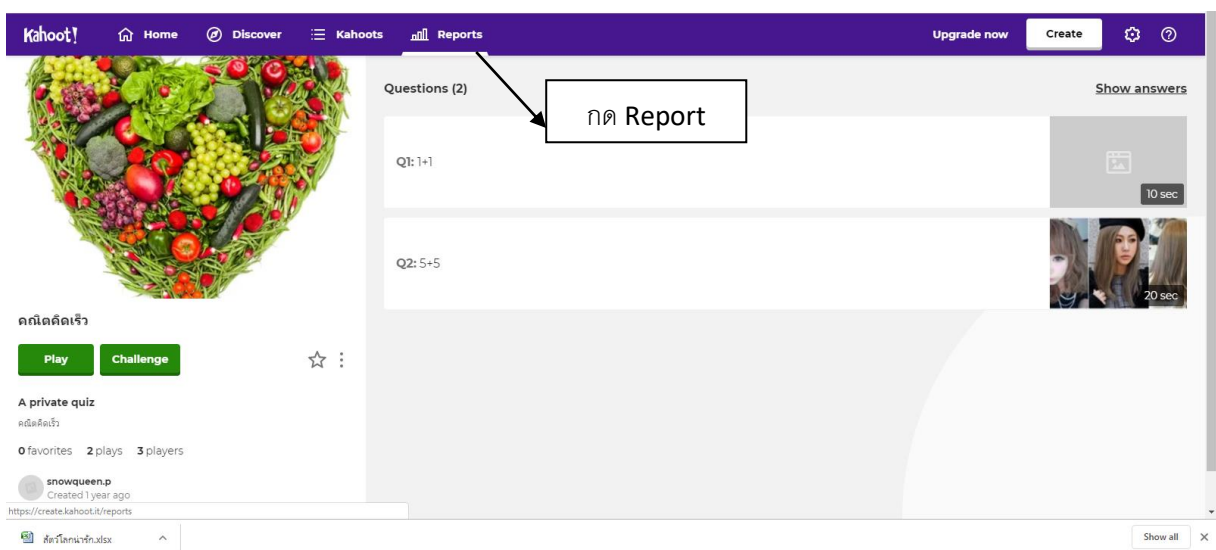
1.3 เมื่อตอบคำถามแต่ละข้อจะแสดงหน้าจอบอกคำตอบที่ถูกให้



1.4 เมื่อตอบคำถามหมดทุกข้อจะแสดงคะแนนผู้ที่ได้รับ 3 อันดับแรกของห้อง

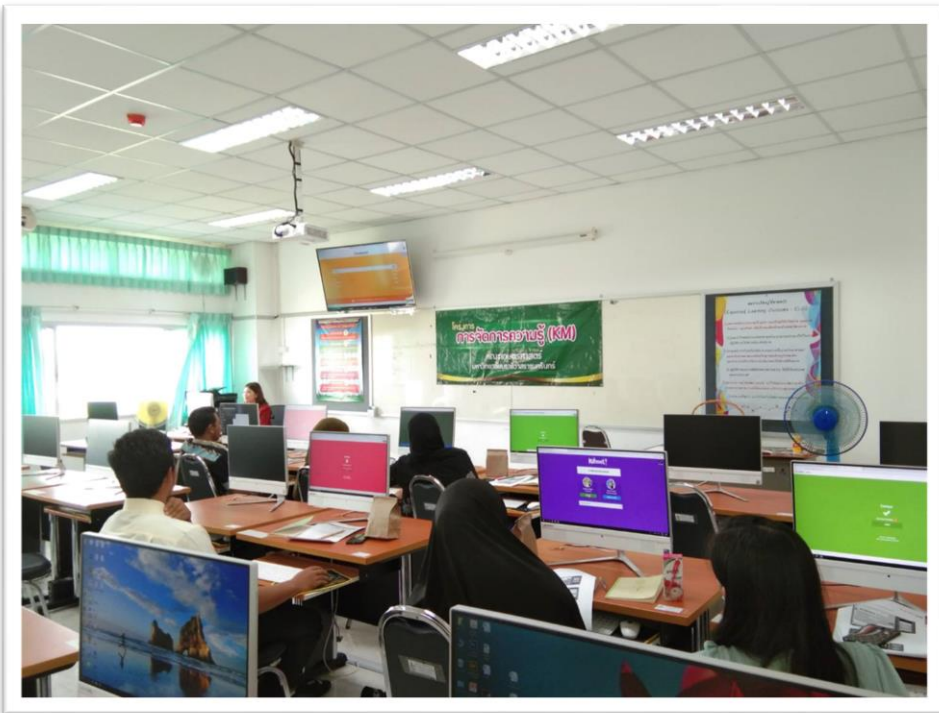
ส่วนของผู้ควบคุม เมื่อกด Next จะแสดงผลอันดับคะแนนของผู้เข้าร่วม 5 อันดับ

1.5 กด Report ขอเลือก Download จะเป็นไฟล์ Excel เพื่อตรวจคะแนน จะเห็นรายละเอียดย่อๆ ถ้ามีผู้เล่นหลายคน จะเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย และคะแนนต่าง ๆ



### ภาพกิจกรรมการจัดการความรู้

หัวข้อองค์ความรู้ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot



## ภาพกิจกรรมการจัดการความรู้

หัวข้อองค์ความรู้ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot





### แบบประเมินผลความพึงพอใจ

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน  
และ นักศึกษา

หัวข้อองค์ความรู้ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot

ผู้เชี่ยวชาญ :นางสาวธีรภานต์ ผิวแก้ว

วัน/เดือน/ปี วันศุกร์ ที่ 17 พฤษภาคม 2562 เวลา 13.30 - 16.00 น

รายการประเมิน	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด
ก่อน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าว					
หลัง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าวเพิ่มขึ้น					
1. การถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น					
2. ผู้เชี่ยวชาญตอบคำถามได้ชัดเจนตรงประเด็นสามารถนำไปแก้ไข ปัญหาได้					
3. รูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มีความเหมาะสม					
4. การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้					
5. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
6. การประสานงาน และอำนวยความสะดวกของทีม KM มีความ เหมาะสม					

### รายงานผลประเมินความพึงพอใจ

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน  
และ นักศึกษา

หัวข้อองค์ความรู้ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot

ผู้เชี่ยวชาญ :นางสาวธีรภานต์ ผิวแก้ว

วัน/เดือน/ปี วันศุกร์ ที่ 17 พฤษภาคม 2562 เวลา 13.30 - 16.00 น

จำนวนผู้ประเมิน = 16 คน

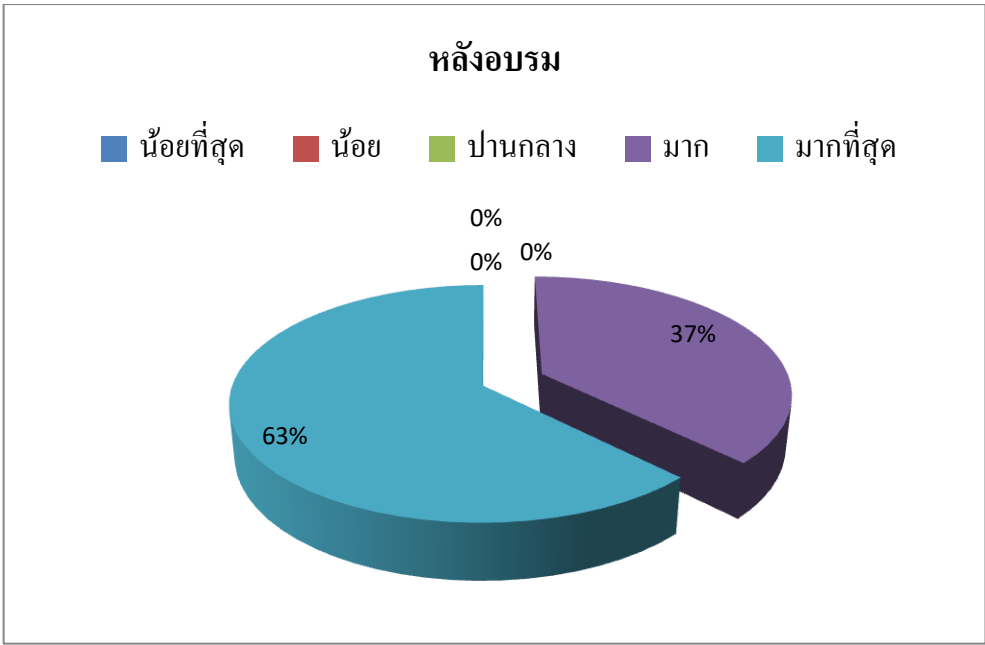
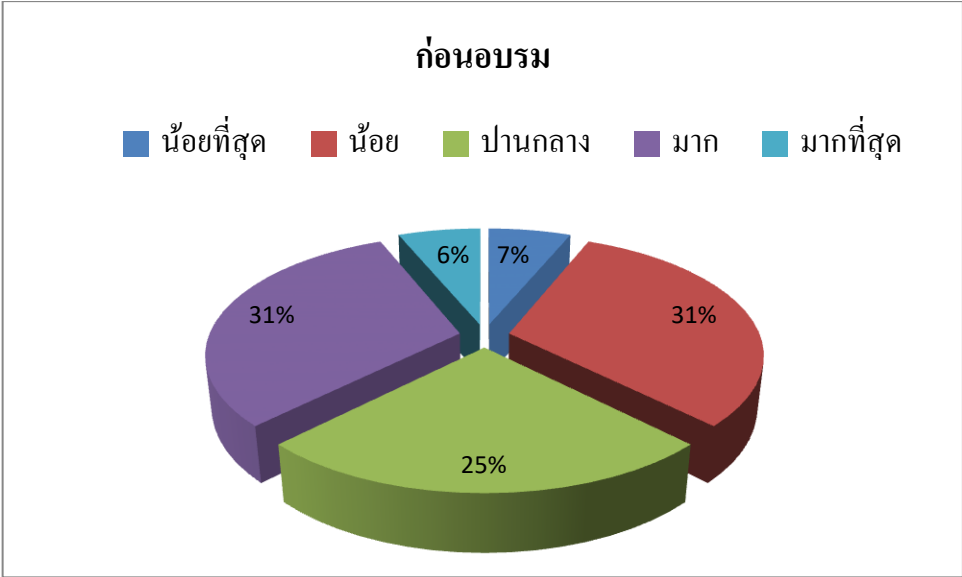
รายการประเมิน	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	$\bar{x}$	$\bar{SD}$	ระดับความพึงพอใจ
ก่อน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าว	1	5	5	1	1	3.00	1.10	น้อย
หลัง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท่านมีความรู้ในหัวข้อดังกล่าวเพิ่มขึ้น	0	0	0	6	10	4.63	0.50	มากที่สุด
1. การถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น	10	6	0	0	0	4.63	0.50	มากที่สุด
2. ผู้เชี่ยวชาญตอบคำถามได้ชัดเจนตรงประเด็นสามารถนำไปแก้ไขปัญหาได้	10	6	0	0	0	4.63	0.50	มากที่สุด
3. รูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มีความเหมาะสม	5	11	0	0	0	4.31	0.48	มากที่สุด
4. การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้	4	11	1	0	0	4.19	0.54	มากที่สุด
5. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	7	8	1	0	0	4.38	0.62	มากที่สุด
6. การประสานงาน และอำนวยความสะดวกของทีม KM มีความเหมาะสม	9	7	0	0	0	4.56	0.51	มากที่สุด
<b>รวม</b>						<b>4.45</b>	<b>0.05</b>	มากที่สุด

จากข้อมูลในตารางดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าความพึงพอใจในการเข้าอบรม กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน และนักศึกษา หัวข้อ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.45

กราฟแสดงความพึงพอใจ

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน และ นักศึกษา

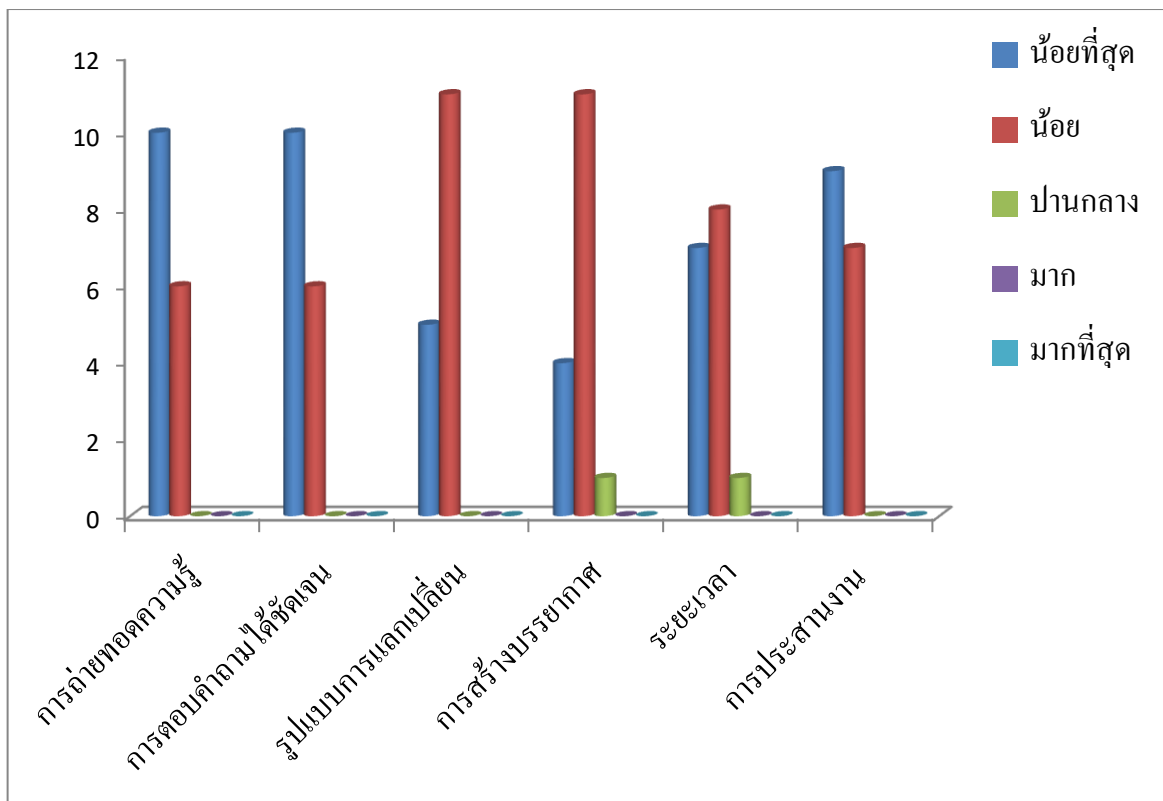
หัวข้อองค์ความรู้ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot



### กราฟแสดงการเปรียบเทียบรายการประเมิน

กิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของบุคลากรสายสอนและวิจัยสายสนับสนุน  
และ นักศึกษา

หัวข้อองค์ความรู้ การตอบคำถามออนไลน์ผ่าน Smartphone และ Internet ด้วย Kahoot



#### ข้อเสนอแนะ

- เพิ่มรูปแบบเครื่องมือในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ที่นอกเหนือจาก Kahoot
- อยากให้มีการสอนหลายรูปแบบ หรือ เครื่องมือการเรียนรู้อื่นๆ