



# รายงาน การดำเนินงานการจัดการความรู้

KNOWLEDGE MANAGEMENT

การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้  
ทางพลศึกษา

**ปีการศึกษา 2568**  
**คณะศึกษาศาสตร์**

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

## คำนำ

รายงานการจัดการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ ได้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงานโครงการการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาองค์กรสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ การดำเนินโครงการเป็นการประชุมเชิงปฏิบัติการที่มุ่งเน้นให้มีการจัดการความรู้ภายในคณะศึกษาศาสตร์ เพื่อนำความรู้มาพัฒนาองค์กรให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี เพื่อสนับสนุนงานประกันคุณภาพการศึกษา ซึ่งจะส่งผลให้การจัดการศึกษา ระดับหลักสูตร และระดับคณะ ของคณะศึกษาศาสตร์ให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด

คณะผู้จัดทำ ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ให้ความร่วมมือและสนับสนุนในการดำเนินงานการจัดการความรู้อย่างต่อเนื่อง คณะศึกษาศาสตร์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารสรุปผลการดำเนินงานการจัดการความรู้ฉบับนี้ เป็นคู่มือให้บุคลากรได้นำไปใช้เพื่อปฏิบัติงานในองค์กรเป็นการพัฒนาองค์กรให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง



หัวหน้างานประกันคุณภาพการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
ตอนที่ ๑ ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้	๑
ตอนที่ ๒ ผลการดำเนินงานการจัดการความรู้	๔
ตอนที่ ๓ องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดการความรู้	๖
ตอนที่ ๔ ผลจากการนำองค์ความรู้ไปใช้	๕๔
ภาคผนวก	๕๗

## ตอนที่ ๑

### ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

การจัดการความรู้มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. ๒๕๔๖ มาตรา ๑๑ กำหนดไว้ว่าส่วนราชการมีหน้าที่พัฒนาความรู้ในส่วนราชการ เพื่อให้มีลักษณะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ โดยต้องรับรู้ข้อมูลข่าวสารและสามารถประมวลผลความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติราชการได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว เหมาะสมกับสถานการณ์ รวมทั้งต้องส่งเสริมและพัฒนาความรู้ความสามารถสร้างวิสัยทัศน์และปรับเปลี่ยนทัศนคติของข้าราชการในสังกัดให้เป็นบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและมีการเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการของส่วนราชการให้สอดคล้องกับการบริหารราชการให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามพระราชกฤษฎีกา รวมถึงพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ซึ่งปรากฏในมาตราที่ ๘ “การศึกษา หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคมการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” ใน มาตรฐานการศึกษาของชาติมาตรฐานที่ ๓ คือ “แนวการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่งความรู้” ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) การพัฒนาสถาบันสู่สถาบันเรียนรู้กำหนดเกณฑ์การประเมินมาตรฐานการอุดมศึกษาให้สถาบันมีการสร้างและพัฒนาสังคมฐานความรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งต้องมีการจัดการความรู้ เพื่อมุ่งสู่สถาบันแห่งการเรียนรู้โดยมีการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในสถาบัน ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในสถาบันสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้สถาบันอุดมศึกษามี ความสามารถในเชิงแข่งขันสูงสุด กระบวนการในการบริหารจัดการความรู้ในสถาบัน ประกอบด้วย การระบุมุมความรู้ การคัดเลือก การรวบรวมการจัดเก็บความรู้ การเข้าถึงข้อมูลและการแลกเปลี่ยนความรู้ ทั้งภายใน และภายนอกสถาบัน การสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในสถาบัน การกำหนดแนววิถีปฏิบัติงาน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการความรู้ ในมหาวิทยาลัยให้ดียิ่งขึ้น สำหรับกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการกับความรู้ที่จะเกิดขึ้น ประกอบด้วย ๗ ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้** และเป้าหมายของการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๑.๑ การศึกษาพันธกิจของคณะ เป็นการพิจารณาว่าองค์กรมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมายคืออะไร และเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เราจำเป็นต้องใช้อะไร ขณะนี้เรามีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใดบ้าง อยู่ที่ใคร

๑.๒ บุคคลที่เกี่ยวข้องร่วมกันกำหนดประเด็นความรู้ อาจประกอบด้วยรองคณบดี /บุคลากรด้านผู้สอน/บุคลากรสายสนับสนุน/เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งด้านอื่น ๆ ที่เป็นไปตามพันธกิจของคณะ

๑.๓ กำหนดบุคลากรกลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้และทักษะอย่างชัดเจนตามประเด็นความรู้ที่กำหนด อย่างน้อยควรเป็นบุคลากรที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการจัดการความรู้ดังกล่าว

**ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้** ซึ่งสามารถทำได้หลายทาง เช่น การสร้างความรู้ใหม่ แสวงหาความรู้จากภายนอก รักษาความรู้เก่า กำจัดความรู้ที่ใช้ไม่ได้แล้ว โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๒.๑ คณะเชิญบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่สอดคล้องกับประเด็นการจัดการความรู้ มาร่วมประชุมถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ตามประเด็นการจัดการความรู้ โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

๒.๒ หากมีประเด็นใดที่ยังมีข้อมูลไม่เพียงพอ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ คณะมีการกำหนดผู้รับผิดชอบช่วยกันแสวงหาความรู้ เป็นการส่งเสริมให้มีชุมชนนักปฏิบัติและเครือข่ายด้านการจัดการความรู้ทั้งระหว่างหน่วยงานภายในสถาบัน และภายนอกสถาบัน เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมทั้งด้านงบประมาณ เวลา สถานที่

**ขั้นตอนที่ ๓ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ** เป็นการวางโครงสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อการเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องในอนาคต

๓.๑ จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ รวมทั้งการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม แล้วนำข้อมูลมาจัดเก็บอย่างเป็นระบบเป็นหมวดหมู่เพื่อให้บุคลากรที่ต้องการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถเข้าถึงแนวปฏิบัติที่ดีได้ง่าย

๓.๒ มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการและเผยแพร่ความรู้ในองค์กรให้เกิดความประหยัดและเกิดประโยชน์สูงสุด

๓.๓ มีการจัดพิมพ์วารสารหรือสิ่งพิมพ์เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และยกย่องให้เกียรติแก่ผู้เป็นเจ้าของความรู้เคล็ดลับหรือนวัตกรรมดังกล่าว

**ขั้นตอนที่ ๔ การประมวลและกลั่นกรองความรู้** เป็นการการปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน และปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์และเหมาะสม แนวปฏิบัติ คณะเชิญผู้มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์มาร่วมกันวิเคราะห์ สังเคราะห์และกลั่นกรององค์ความรู้ จากนั้นก็ปรับเนื้อหา ภาษาและรูปแบบให้สมบูรณ์และเหมาะสม

**ขั้นตอนที่ ๕ การเข้าถึงความรู้** เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก โดยการใช้พวกระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) Web site, Web blog, บอร์ดประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะได้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับบุคลากรและนักศึกษารับทราบ โดยนำข้อมูลไปไว้บนเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี <https://www.tnsuspb.ac.th>

**ขั้นตอนที่ ๖ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้** ทำให้หลายวิธี โดยกรณีเป็น ความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) อาจจัดทำเป็น เอกสาร, ฐานความรู้ , เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ กรณีเป็น ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) อาจจัดทำเป็นระบบ, กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม, ชุมชนแห่งการเรียนรู้, ระบบพี่เลี้ยง, การสับเปลี่ยนงาน, การยืมตัว, เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะจัดประชุมแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากความรู้ ทักษะของผู้มีประสบการณ์ตรง (Tacit knowledge) เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีตามประเด็นความรู้

**ขั้นตอนที่ ๗ การเรียนรู้** ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากสร้างองค์ความรู้ > นำความรู้ไปใช้ > เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่และหมุนเวียนไปอย่างต่อเนื่องโดยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

๗.๑ ผู้รับผิดชอบเผยแพร่องค์ความรู้จากการจัดการความรู้ ให้กับกลุ่มเป้าหมายนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

๗.๒ มีการติดตามผลและรายงานผลการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ตามเป้าหมายของการจัดการความรู้

คณะศึกษาศาสตร์ เปิดสอนระดับปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต ศษ.บ. (พลศึกษา) การดำเนินงานของคณะศึกษาศาสตร์ ให้มีความสำคัญกับการสร้างและพัฒนา องค์ความรู้ โดยการจัดการศึกษาและการบริหารหลักสูตรมีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาและกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะที่เป็นไปตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ ภายใต้การดำเนินงานตามพันธกิจของคณะ ๕ ด้าน ดังนี้

๑. ผลิตบัณฑิตด้านพลศึกษา

๒. ศึกษา ค้นคว้า วิจัยเพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม ด้านพลศึกษา กีฬานันทนาการและสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง

๓. บริการวิชาการแก่สังคม

๔. ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย

๕. ส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาให้มีศักยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล

สำหรับปีการศึกษา ๒๕๖๘ คณะศึกษาศาสตร์ ได้ดำเนินการจัดการความรู้ตามข้อกำหนดในการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน มาตรฐานที่ ๕ การบริหารจัดการ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๐ การบริหารของคณะเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ เกณฑ์มาตรฐานข้อที่ ๔ กล่าวไว้ว่า มีการกำหนดประเด็นความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ ดำเนินการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่กำหนด เผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ จากข้อกำหนดดังกล่าว คณะได้ดำเนินการจัดการความรู้อย่างน้อย ๑ ประเด็น ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ โดยมีฝ่ายวิชาการ คอยกำกับติดตาม ส่งเสริม สนับสนุนให้คณะดำเนินการจัดการความรู้ ในงานนี้ คณะศึกษาศาสตร์ได้ทำการจัดการความรู้เรื่อง “การสร้างสื่อด้วยเกม

เพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา” ซึ่งสอดคล้องกับ ประเด็นการพัฒนาคณะศึกษาศาสตร์ที่ ๖ เรื่องการพัฒนาคุณภาพบริหารจัดการ ข้อ ๖.๓ การพัฒนาศักยภาพบุคลากร

## ตอนที่ ๒

### ผลการดำเนินงานการจัดการความรู้

คณะศึกษาศาสตร์ ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนางานองค์ความรู้ โดยมีการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ให้สอดคล้องกับพันธกิจของคณะจึงได้ดำเนินการจัดการความรู้โดยมีการแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ และดำเนินการจัดการความรู้ตามกระบวนการจัดการจัดการความรู้ ได้แก่ กำหนดประเด็นความรู้ เป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายจัดการความรู้ และจัดทำแผนการดำเนินการจัดการความรู้ มีรายละเอียดดังนี้

#### ๑. ประเด็น เป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายการจัดการความรู้

ประเด็นความรู้	เป้าหมายของการจัดการความรู้	กลุ่มเป้าหมายที่พัฒนา	ประเด็นยุทธศาสตร์
การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา	๑. จำนวนอาจารย์ที่นำไปใช้ร้อยละ ๑๐๐ ๒. ประเมินผลความพึงพอใจของอาจารย์ที่มีต่อการสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (> ๓.๕๑)	๑.อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน ๑๙ คน	ประเด็นการพัฒนา ๖ การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการ

#### ๒. แผนการดำเนินงานการจัดการความรู้

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา
ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้	๑. แต่งตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ ๒. ประชุมกำหนดประเด็นความรู้และจัดทำแผนการจัดการความรู้ ๓. ขออนุมัติแผนการจัดการความรู้ ๔. การประชาสัมพันธ์แผนการจัดการความรู้	วันที่ ๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๘

ขั้นตอนที่ ๒ สร้างและ แสวงหาความรู้	๑. ศึกษา ค้นคว้า สร้างและแสวงหาความรู้ที่ เกี่ยวข้องกับประเด็นความรู้ ๒. จัดประชุมบุคลากรที่มีประสบการณ์ การแบ่งปันและการแลกเปลี่ยนความรู้	๒๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๘
ขั้นตอนที่ ๓ การรวบรวมความรู้	๑. รวบรวม จัดประเภท และหมวดหมู่ความรู้	วันที่ ๓ ธันวาคม ๒๕๖๘
ขั้นตอนที่ ๔ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และกลั่นกรองความรู้	๑. วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ในแต่ละ ประเภทและหมวดหมู่ ๒. วิพากษ์ความถูกต้องของความรู้	วันที่ ๑๐ ธันวาคม ๒๕๖๘
ขั้นตอนที่ ๕ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	๑. จัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้	วันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๖๘
ขั้นตอนที่ ๖ การเผยแพร่และ ถ่ายทอดสู่การปฏิบัติ	๑. จัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ ไปสู่กลุ่มเป้าหมาย ๒. วิทยากรบรรยายนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ	วันที่ ๒๐ มกราคม ๒๕๖๙
ขั้นตอนที่ ๗ การสรุปและประเมิน ผลการนำไป	๑. ติดตามการนำองค์ความรู้ไปใช้ ๒. ประเมินผลสรุปผลการนำไปใช้	วันที่ ๒๙ ธันวาคม ๒๕๖๘

## ตอนที่ ๓

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดการความรู้

## การจัดการความรู้

การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา  
(Game-Based Learning For Physical Education)



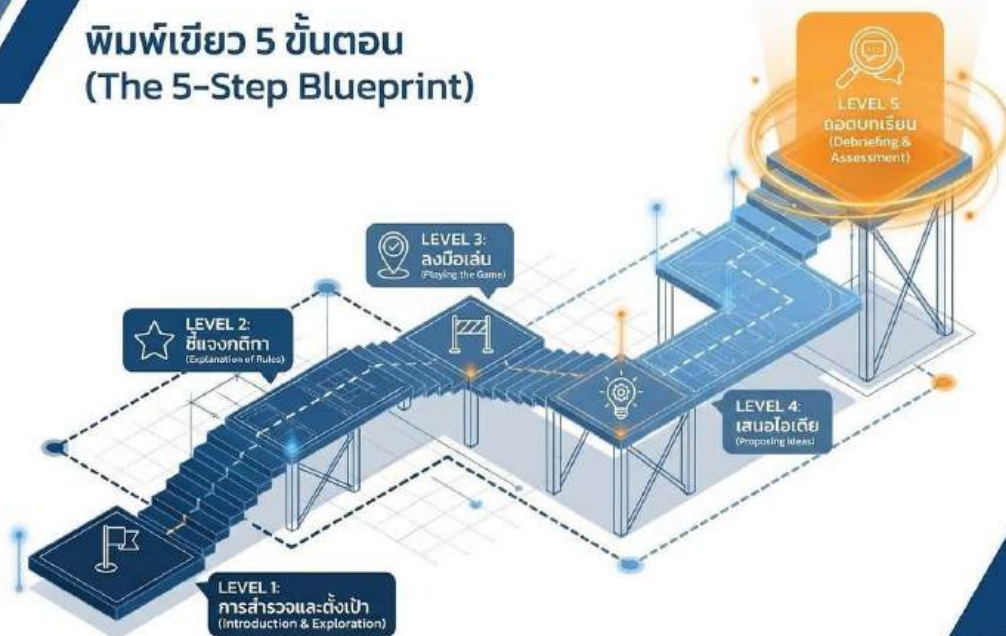
GBL ไม่ใช่เพียงการเล่นเกมนเพื่อความบันเทิง  
แต่คือการใช้เกมเป็น 'สื่อกลาง' อย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

## 4 เสาหลักของ Game-based Learning (The 4 Pillars of GBL)



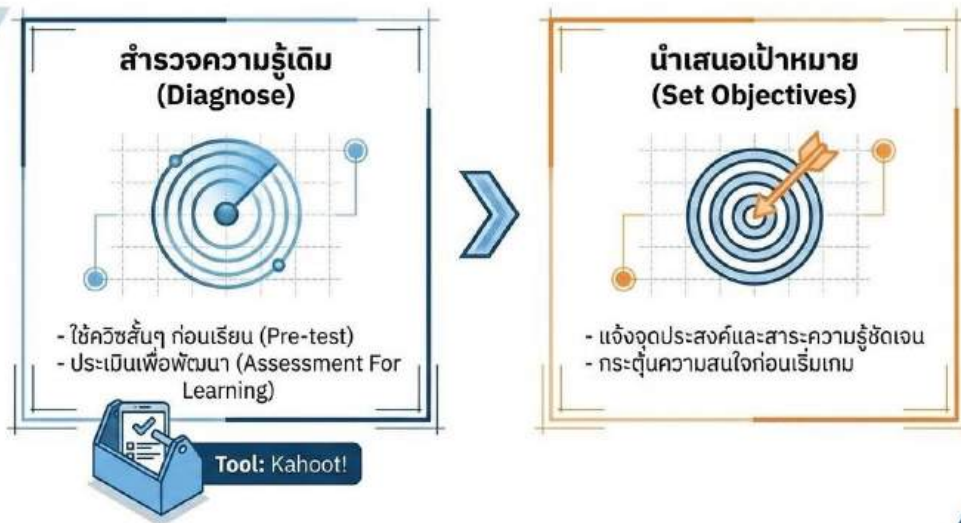
Riv NotebookLM

## พิมพ์เขียว 5 ขั้นตอน (The 5-Step Blueprint)



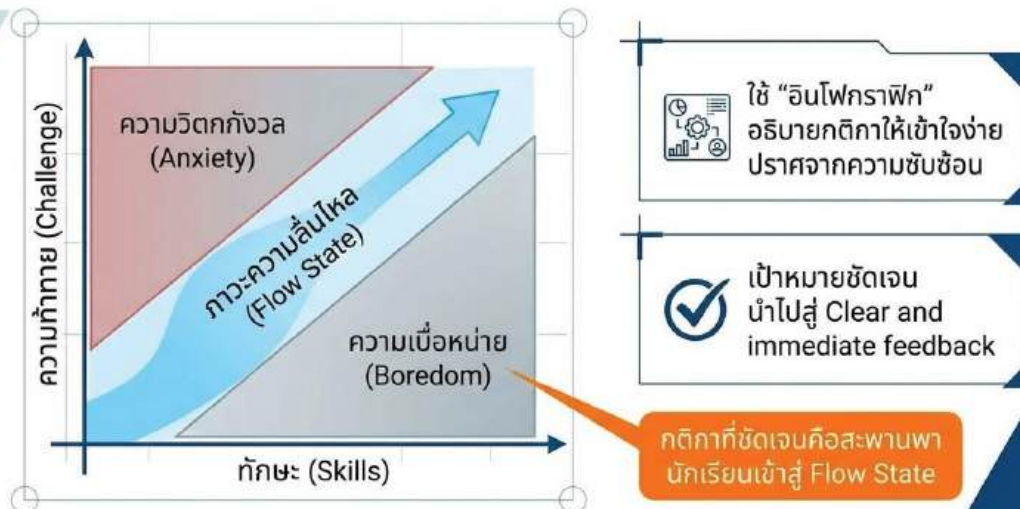
Riv NotebookLM

## Step 1: การสำรวจและนำเสนอเป้าหมาย



Riv NotebookLM

## Step 2: ชีแจงกติกาด้วยทฤษฎี Flow



Riv NotebookLM

### Step 3: การเรียนรู้จากการเล่น (Playing the Game)

**บทบาทผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)**



**Safe Space**

- คอยสังเกตการณ์ ควบคุมกติกา และให้กำลังใจ
- ไม่แทรกแซงหรือชี้นำมากเกินไป

**กลยุทธ์การกำนังร้าน (Scaffolding)**



- ย่อยความยากของเกมเป็นด่านๆ (Levels)
- สร้างความสมดุลระหว่างความท้าทายและทักษะเพื่อไม่ให้ผู้เรียนเครียด

P. NotebookLM

### Step 4: การเสนอความคิดสร้างสรรค์ (Proposing Ideas)



**ผู้เล่นตามกติกา (Following Rules)**  
STAGE 1: Player

**ผู้ร่วมออกแบบ (Co-designing)**  
STAGE 2: Co-Creator

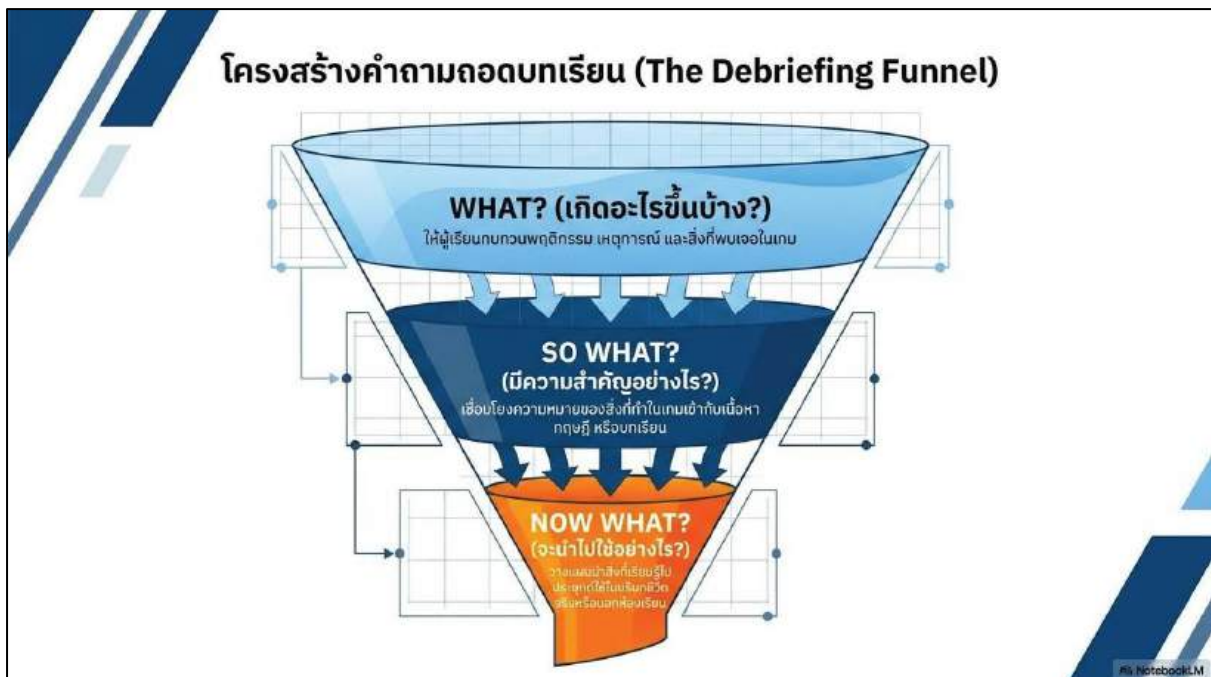
**เจ้าของการเรียนรู้ (Ownership)**  
STAGE 3: Owner

ยกระดับสู่ Active Learning และพัฒนาทักษะการคิดระดับสูง

การให้อำนาจผู้เรียนสร้างสรรค์เกม

คือการปลดล็อกความเป็นเจ้าของการเรียนรู้อย่างแท้จริง

P. NotebookLM



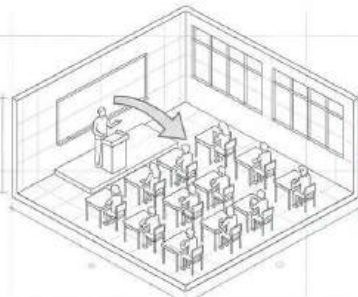
## การเลือกเครื่องมือ EdTech ให้ตอบโจทย์ (EdTech Tool Matrix)

เครื่องมือ (Tool)	เหมาะสำหรับ (Best For)	รูปแบบการประเมิน (Assessment Type)
Kahoot! 	ควิซก่อน-หลังเรียน, สำรวจความรู้	Assessment For / Of / As Learning
Wordwall 	กบถวนคำศัพท์, เกมเปิดภาพ/จับคู่	Formative / Review
Minecraft: Education Edition 	การเรียนรู้แบบ STREAM, Coding, ทักษะเชิงพื้นที่	Experiential / Problem Solving

By NotebookLM

## สรุป: การเปลี่ยนแปลงห้องเรียน (The Transformation)

### ห้องเรียนแบบเดิม (Traditional)



- ผู้สอนเป็นผู้บอกเล่าเนื้อหา
- ผู้เรียนรับฟังแบบ Passive

### ห้องเรียน GBL (Transformed)



- พื้นที่แห่งความสุข ท้าทาย
- ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

เปลี่ยนห้องเรียนของคุณให้เป็น "พื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน"  
(Transform your classroom into a sustainable learning space.)

By NotebookLM



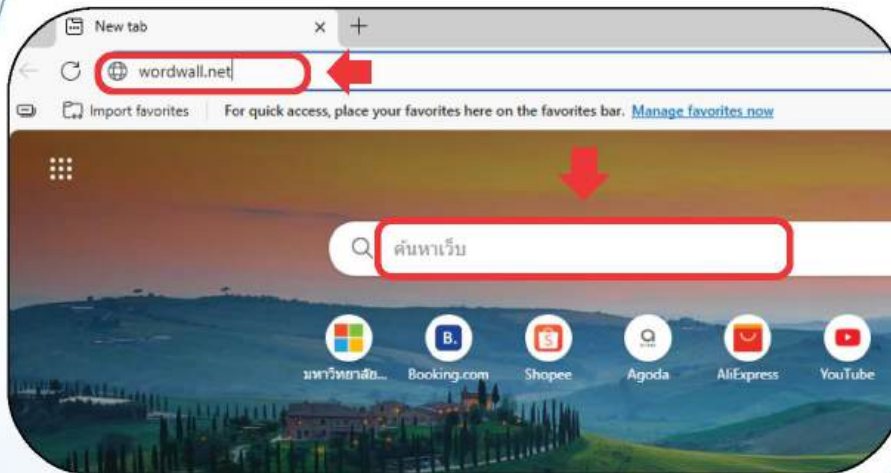
Wordwall

# วิธีการสร้างเกม ด้วย WordWall

- สร้างเกมสื่อการเรียนรู้สาขาวิชาพลศึกษา
- สื่อการเรียนออนไลน์
- กิจกรรมหลากหลาย

# วิธีการใช้งาน WordWall

## 1. วิธีการเข้าเว็บไซต์



เปิดโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (เช่น Chrome หรือ Microsoft Edge)  
แล้ว พิมพ์ Wordwall.net ในช่องค้นหาหรือช่องที่อยู่ด้านบน จากนั้นกด Enter



## วิธีการใช้งาน WordWall

### 2. วิธีการ Login



เมื่อเข้า Wordwall.net แล้ว ให้มองหาและคลิกที่ปุ่ม 'เข้าสู่ระบบ' (Log in) ที่มุมบนขวา



กรอก อีเมล และ รหัสผ่าน ที่คุณใช้ลงทะเบียนไว้ในช่อง 'เข้าสู่ระบบ' (Log in) หรือ คุณสามารถลงทะเบียนใช้งาน Wordwall ได้อย่างรวดเร็ว โดยเลือกใช้บัญชี Google ของคุณ

# วิธีการใช้งาน WordWall

## 1. วิธีการ สมัครใช้งาน

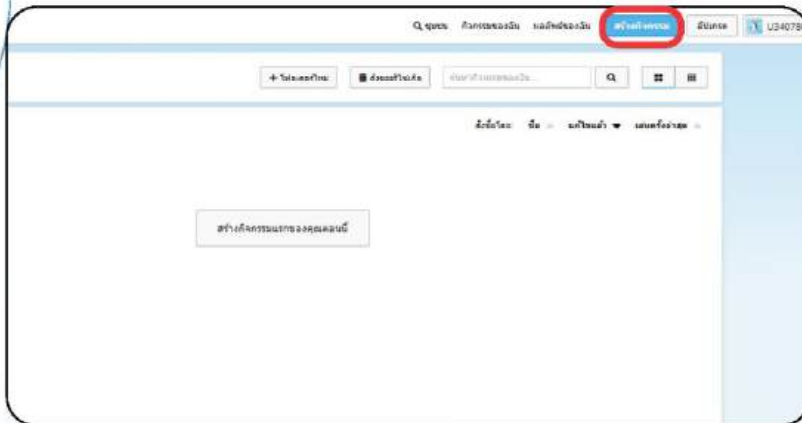


ในการสมัครใช้งานครั้งแรก ให้เข้าไปที่ [Wordwall.net](https://www.wordwall.net) แล้วคลิกปุ่ม 'ลงทะเบียน' (Sign up)

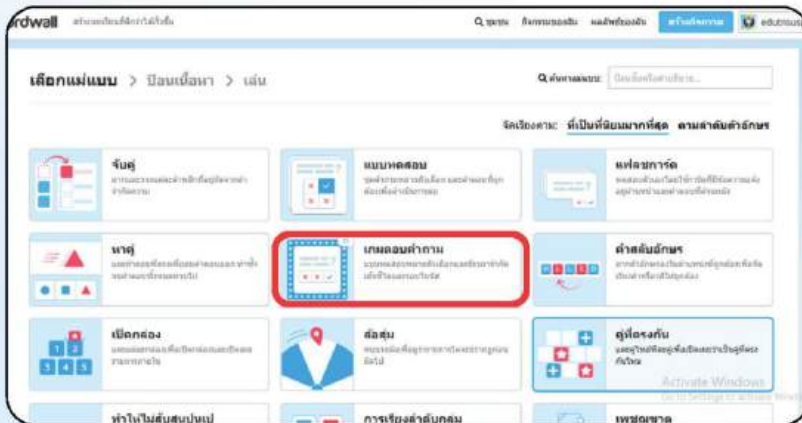
จากนั้นให้คุณ กรอกที่อยู่อีเมล ที่ต้องการใช้, ตั้งรหัสผ่าน ใหม่, และ เลือก ประเทศ ที่คุณอาศัยอยู่ เมื่อกรอกครบแล้ว กดปุ่มเพื่อยืนยันการลงทะเบียน คุณก็จะสามารถเริ่มสร้างสื่อการสอนได้ทันที

# วิธีการสร้างกิจกรรม ด้วย WordWall

## 1. คลิก สร้างกิจกรรม

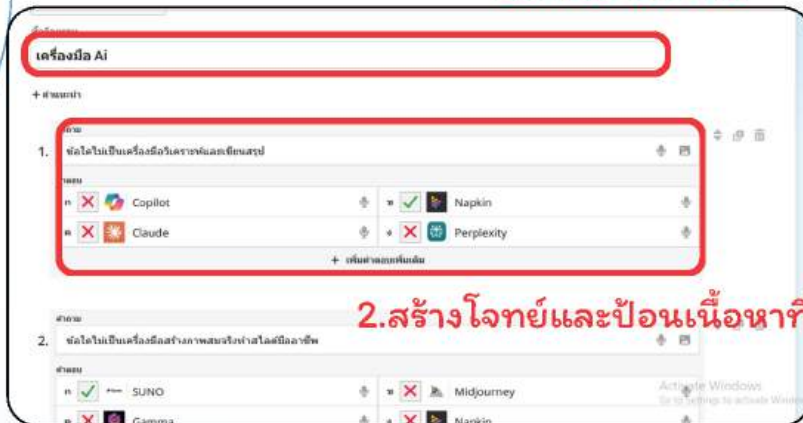


## 2. เลือก แม่แบบกิจกรรมที่ต้องการ



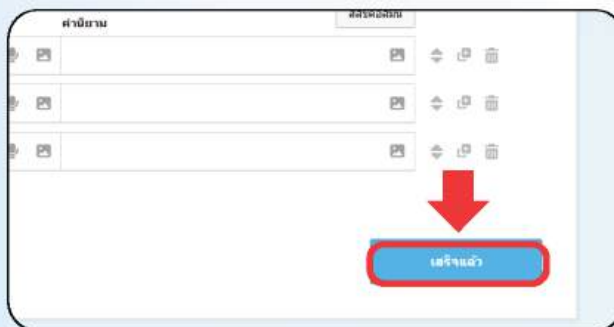
## วิธีการสร้างกิจกรรม ด้วย WordWall

### 3. เลือกกิจกรรมที่ต้องการ 1. ตั้งชื่อกิจกรรม



### 2. สร้างโจทย์และป้อนเนื้อหาที่ต้องการ

โดยเกมที่น่ามายกตัวอย่างชื่อว่า เกมตอบคำถาม  
ขั้นตอนแรก ใส่ ข้อมูล โจทย์ คำตอบ ในแต่ละช่อง หรือจะ  
ใช้ AI ช่วยก็ได้โดยการ คลิกที่ สร้างเนื้อหาโดยใช้ AI



เมื่อใส่ ข้อมูล โจทย์ หรือ คำตอบเสร็จแล้ว  
ให้กดเสร็จแล้ว (Done)

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาปรัชญาการศึกษาและ ความเป็นครู



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมจริงหรือเท็จ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
ลงทะเบียนเข้าร่วมเรียน



SCAN ME

ผู้สอน



ผศ.ดร.นภากร บุญสิง

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาปรัชญาการศึกษาและ ความเป็นครู



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมจับคู่ปรัชญา
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
ลงทะเบียนเข้าร่วมเรียน



SCAN ME

ผู้สอน



ผศ.ดร.นภาพกร บุญสิง

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา



## HIGHLIGHT

- ✓ เกมที่ตัวตื้น
- ✓ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✓ ทบทวนความ

สแกน QR CODE  
เพื่อเข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน

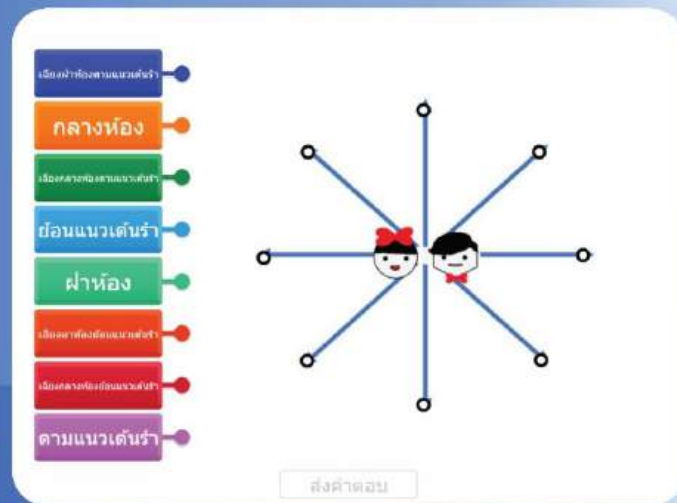


อาจารย์กษมา สุขุมลันตร์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชากิจกรรมเข้าจังหวะ



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมแผนภาพที่มีயก้ากับ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน

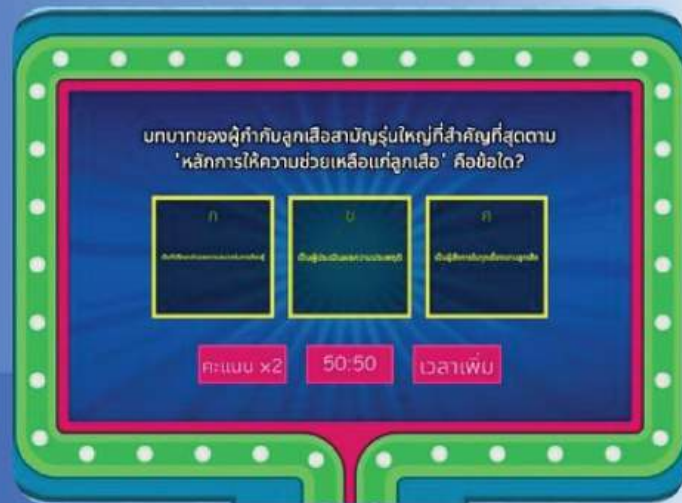


นางกษมา สุขุมลันตร์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาลูกเสือ



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมการตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



ผศ.จ.ส.ต.เจลิมพล มูลมงคล

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาลูกเสือ



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมจับคู่หรือไม่มีคู่
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



ผศ.จ.ส.ต.เจลิมพล มุลมงคล

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาวิทยาการจัดการ เรียนรู้



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมคู่ที่ตรงกัน
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



ดร.ปริดาภรณ์ ดวงใจดี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาวิทยาการจัดการ เรียนรู้

ความรู้



A	B	K
D	E	G
H	I	L
M	N	O
P	R	S
T	U	W
	Y	

## HIGHLIGHT

- ✔ เกมเพศฆาต
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



ดร.ปรีดาภรณ์ ดวงใจดี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาการจัดการเรียนรู้ กีฬาศึกษา

ข้อใดจัดเป็นระยะทางของการวิ่งระยะสั้น

100 เมตรและ  
200 เมตร

800 เมตร และ  
1,500 เมตร

1,500 เมตร และ  
3,000 เมตร

3,000 เมตร และ  
5,000 เมตร

## HIGHLIGHT

- ✔ เกมแบบทดสอบ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



ผศ.ดร.จงรักษ์ กะรัมย์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาทักษะกีฬาศึกษา



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมจับคู่
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน

ผศ.ดร.จงรักษ์ กะรัมย์



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาสถิติประยุกต์ทางพลศึกษา และกีฬา



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมการตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
ลงทะเบียนเข้าร่วมเรียน



SCAN ME

ผู้สอน



ผศ.ดร.กมลวรรณ เพชรศรี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาการวัดและประเมินผลการ ศึกษาและการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ควรสัมพันธ์กับสิ่งใดมากที่สุด



Choose your bet



1 of 10

### HIGHLIGHT

- ✔ เกมชนะหรือแพ้แบบทดสอบ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
ลงทะเบียนเข้าร่วมเรียน



SCAN ME

ผู้สอน



ผศ.ดร.กมลวรรณ เพชรศรี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาทักษะและการจัดการเรียนรู้กีฬา กระบี่กระบอง



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมการตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายอริณัฐ พุทธพิมเสน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาทักษะกีฬามวยไทย



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมจับคู่
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายยงยุทธ ลาดนอก

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาทักษะแม่ไม้ มวยไทย



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมทำลูกโป่งให้แตก
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายยงยุทธ ลาดนอก

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาทักษะที่ฟ้ายิมนาสติก



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมล้อยุ่ม ตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นางสาวจิตรารณ์ รัตนแก้ว

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาทักษะกีฬาโยมนาสติก



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมล้อย่อม ตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นางสาวจิตรารณ์ รัตนแก้ว

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา และการแนะแนว

จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	<b>การฟังที่ดี (Active Listening)</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
เบ่งเก้าอี้ทางฟัง	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	สะท้อนความรู้สึก	
มองไปทางอื่น	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
		<b>การฟังที่ไม่ดี (Poore Listening)</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

## HIGHLIGHT

- ✔ เกมเรียงลำดับกลุ่ม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นางสาวรสสุคนธ์ รัญจนอม

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา และการแนะแนว

จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	<b>การฟังที่ดี (Active Listening)</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
เบ่งเก้าอี้ฟัง	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	สะท้อนความรู้สึก	
มองไปทางอื่น	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	
		<b>การฟังที่ไม่ดี (Poore Listening)</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

## HIGHLIGHT

- ✔ เกมเรียงลำดับกลุ่ม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน

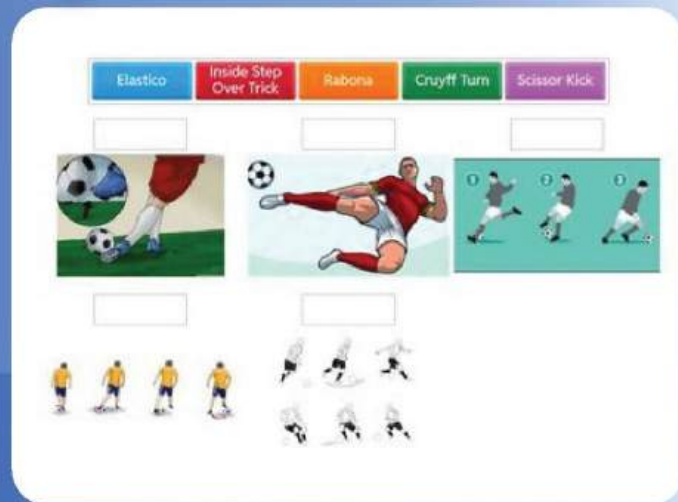


นางสาวรสสุคนธ์ รัญถนอม

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาทักษะและการจัดการ เรียนรู้กีฬาฟุตบอล



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมสควิกีฬาฟุตบอลขั้นเทพ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายอภิวัฒน์ สมภาร

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาตัดสินกีฬาฟุตบอล



Corner  
Kick

Dropped  
Ball

## HIGHLIGHT

- ✔ เกมกีฬาฟุตบอลชวนคิด
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายอภิวัฒน์ สมภาร

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาการป้องกันและ การปฐมพยาบาลการบาดเจ็บทางกีฬา



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมการตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน

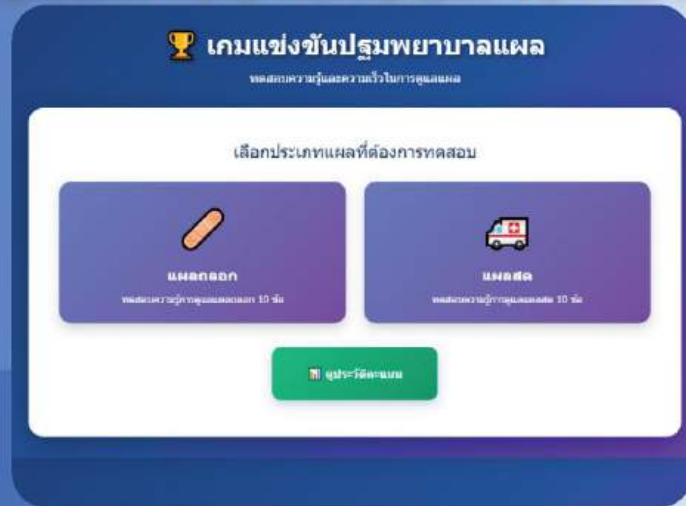
ว่าที่ร้อยตรี ดร.หญิงชาธิรัตน์  
อุดมวิโรจน์สิน



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาการป้องกันและ การปฐมพยาบาลการบาดเจ็บทางกีฬา



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมการตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน

ว่าที่ร้อยตรี ดร.หญิงชาธิรัตน์  
อุดมวิโรจน์สิน



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชา วิชาทักษะกีฬาแอโรบิก

ลดน้ำหนัก Warm

up เตรียมร่างกาย

เพิ่มอุณหภูมิ

### HIGHLIGHT

- ✔ เกมต่อคำ ความรู้เกี่ยวกับ แอโรบิก
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นางสาวกานต์พิชชา จันทapun

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชา วิชาทักษะกีฬาแอโรบิก



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมท่าแอโรบิกพื้นฐานสำหรับการแข่งขัน
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นางสาวกานต์พิชชา จันทapun

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาการวิจัยและนวัตกรรม เพื่อการเรียนรู้



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมแบบทดสอบ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
ลงทะเบียนเข้าร่วมเรียน



SCAN ME

ผู้สอน



รศ.ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมการตอบคำถาม
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
ลงทะเบียนเข้าร่วมเรียน



SCAN ME

ผู้สอน



รศ.ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาการตัดสินกีฬา บาสเกตบอล



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมจับคู่หรือไม่มีคู่
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายภาษา ทะรังศรี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาทักษะและการสอน กีฬาแฮนด์บอล

ขนาดสนามแฮนด์บอลมาตรฐานตามกติกาสหพันธ์แฮนด์บอลนานาชาติ  
(IHF) คือข้อใด

38 × 18 เมตร

40 × 20 เมตร

42 × 22 เมตร

44 × 24 เมตร

### HIGHLIGHT

- ✓ เกมแบบทดสอบ
- ✓ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✓ ทบทวนความ

สแกน QR CODE  
เพื่อเข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



อาจารย์สันติย์ เอี่ยมผู้ช่วย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาทักษะและการสอนกีฬา ฟุตบอล

ข้อใดคือความแตกต่างระหว่างกีฬาฟุตบอลกับกีฬาฟุตซอลมากที่สุด?

สัญญาณในการเป็นควอเตอร์และมือของผู้ตัดสิน

ทักษะและความสามารถของนักกีฬา

จำนวนผู้เล่นและกติกาการแข่งขัน

จำนวนผู้ตัดสินในสนาม

## HIGHLIGHT

- ✔ เกมแบบทดสอบ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายกิตติกานต์ นภากร

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาปฏิบัติการวิชาชีพพระหว่าง เรียน 7

การสังเกตที่ดีต้องใช้ทั้งสายตาและการบันทึก

จริง

เท็จ

### HIGHLIGHT

- ✔ เกมจริงหรือเท็จ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นางสาวรสสุคนธ์ รัญจนอม

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาปฏิบัติการวิชาชีพพระหว่าง เรียน 7

การสังเกตที่ดีต้องใช้ทั้งสายตาและการบันทึก

จริง

เท็จ

### HIGHLIGHT

- ✔ เกมจริงหรือเท็จ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นางสาวรสสุนันท์ รัญถนอม

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

## วิชาเพศศึกษา



### HIGHLIGHT

- ✔ เกมแบบทดสอบ
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายณฤเดช วีระสุข

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

ตอนที่ ๔

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์



# วิชาทักษะและการสอน กีฬากีฬา



## HIGHLIGHT

- ✔ เกมจับคู่
- ✔ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✔ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายปริญญา นาเหนือ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ กีฬากรีฑา



## วิ่งระยะสั้น

Track  
Event

Sprinting

Jump  
Event

Throw  
Event

## HIGHLIGHT

- ✓ เกมแบบทดสอบ
- ✓ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✓ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายปริญญา นาเหนือ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

➤ การสร้างสื่อด้วยเกมออนไลน์

# วิชาการตัดสินกีฬา

## วอลเลย์บอล



### HIGHLIGHT

- ✓ เกมจับคู่หรือไม่มีคู่
- ✓ กิจกรรมระหว่างเรียน
- ✓ ทบทวนความรู้

สแกน QR CODE  
เพื่อ เข้าร่วมกิจกรรม



SCAN ME

ผู้สอน



นายอาคม ฐีวิวัฒนพงษ์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เขตสุพรรณบุรี

## ผลจากการนำองค์ความรู้ไปใช้

การดำเนินงานการจัดการความรู้ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและสอดคล้องตามข้อกำหนดในการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน มาตรฐานที่ ๕ การบริหารจัดการ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๐ การบริหารของคณะเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ เกณฑ์มาตรฐานข้อที่ ๔ กล่าวไว้ว่า มีการกำหนดประเด็นความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ ดำเนินการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่กำหนด เผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ จากข้อกำหนดดังกล่าว คณะศึกษาศาสตร์จึงดำเนินงานจัดการความรู้ ตามกระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งจากผลการดำเนินงานการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ ได้นำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้เรื่องการสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education)

### วิธีการหรือแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้

จากการดำเนินงานการจัดการความรู้ เรื่อง การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) ตามกระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งสามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้ ๑ องค์ความรู้ และกำหนดกลุ่มเป้าหมายของการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ คือ อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน ๑๙ คน ตัวชี้วัด คือ ความพึงพอใจของอาจารย์อยู่ในระดับมาก (> ๓.๕๑) โดยวิธีการหรือแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

๑. ผู้รับผิดชอบนำองค์ความรู้เรื่อง “การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) ” ไปถ่ายทอดให้กับกลุ่มเป้าหมาย
๒. กลุ่มเป้าหมายศึกษารูปแบบและวิธีปฏิบัติที่ถูกต้องตามรูปแบบจากการจัดการความรู้ที่กำหนด
๓. กำหนดระยะเวลาที่กลุ่มเป้าหมายนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ระหว่างวันที่ ๒๓ ธันวาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙
๔. กลุ่มเป้าหมายนำเสนอผลการนำองค์ความรู้ไปใช้ โดยดูผลจากความพึงพอใจและเกมออนไลน์ที่อาจารย์สร้างขึ้น

### ผลที่ได้จากการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้

ผลการนำองค์ความรู้เรื่อง “การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education)” ไปใช้ประโยชน์ ตามที่ได้มีการกำหนดเป้าหมายของการจัดการความรู้ไว้ในแผนการจัดการความรู้ นั้น พบว่า อาจารย์จำนวน ๑๙ คนคิด เป็นร้อยละ ๑๐๐ นำความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์แล้ว อาจารย์มีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย ๓.๙๒ ซึ่งบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ตารางที่ ๑ ผลความพึงพอใจของอาจารย์ที่มีต่อเผยแพร่องค์ความรู้ การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
๑. ความรู้ก่อนการเผยแพร่องค์ความรู้ท่านมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้ระดับใด	๓.๖๗	๑.๐๘	มาก
๒. หลังการเผยแพร่องค์ความรู้ท่านมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้ระดับใด	๓.๗๘	๑.๐๐	มาก
๓. วิทยากรสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้และตอบข้อซักถามได้ดี	๓.๙๔	๐.๙๔	มาก
๔. กระบวนการขั้นตอนการจัดอบรมเผยแพร่องค์ความรู้	๓.๙๔	๐.๙๔	มาก
๕. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดอบรมเผยแพร่องค์ความรู้	๓.๘๙	๑.๐๘	มาก
๖. ความเหมาะสมของสถานที่ ในการจัดเผยแพร่องค์ความรู้	๔.๐๐	๐.๙๗	มาก
๗. ความเหมาะสมของเนื้อหาสาระองค์ความรู้	๔.๐๐	๑.๐๓	มาก
๘. องค์ความรู้สามารถถ่ายทอดให้กับผู้สนใจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้	๓.๘๙	๑.๑๓	มาก
๙. สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง	๔.๑๑	๑.๐๒	มาก
๑๐. ความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดฝึกอบรมเผยแพร่องค์ความรู้	๔.๐๐	๑.๐๘	มาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>๓.๙๒</b>	<b>๑.๐๓</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ ๑ ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมเผยแพร่องค์ความรู้การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education)

จำนวน ๑๙ คน พบว่า ในภาพรวมผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากมีค่าเฉลี่ย ๓.๙๒ เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายข้อ พบว่าผู้เข้าร่วมอบรมให้คะแนนประเมินความพึงพอใจทุกรายการอยู่ในระดับ "มาก" โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุดเป็นอันดับแรกคือ สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๑๑ รองลงมา มี ๓ รายการที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ ความเหมาะสมของสถานที่ ความเหมาะสมของเนื้อหาสาระ และความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดฝึกอบรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๐๐ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ความรู้ก่อนการเผยแพร่องค์ความรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๖๗ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการอบรมที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับการพัฒนาความรู้เพิ่มขึ้น โดยหลังจากการอบรมพบว่าระดับความรู้มีค่าเฉลี่ยขยับเพิ่มขึ้นเป็น ๓.๗๘

## ประโยชน์ที่ได้รับจากการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้มีดังนี้

### ๑. การพัฒนาคน

อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์จำนวน ๑๙ คน ได้ใช้การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ อาจารย์ทุกคนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างเกมออนไลน์ประกอบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการพัฒนาศักยภาพให้กับอาจารย์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนแบบ Active Learning

### ๒. การพัฒนางาน

เป็นการสรุปขั้นตอนการสร้างสื่อการสอนออนไลน์ ประเภทเกมออนไลน์ประกอบการสอนวิชาทางพลศึกษา ทำให้อาจารย์สามารถสร้างสื่อได้ง่ายขึ้น ได้อย่างเป็นขั้นตอน และรวดเร็วขึ้น และนักศึกษาได้ความรู้ความเข้าใจด้านพลศึกษาและกีฬามากขึ้นจากการเรียนโดยใช้เกมออนไลน์ และมีความรู้สึกสนุกในการเรียน

### ๓. การพัฒนาองค์กร

คณะศึกษาศาสตร์สามารถผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถ โดยนักศึกษาสามารถใช้ความรู้ เป็นองค์กรที่มีบุคลากรและมีความสามารถด้านพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตสุพรรณบุรี สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ยังหน่วยงานอื่นๆ

### ๔. ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้

การปรับเวลาและจังหวะการอบรม มีผู้เข้าร่วมเสนอแนะให้ "เพิ่มเวลา" และระบุข้อสังเกตว่า "สอนไวจ๋าทำไม่ทัน" ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการเผยแพร่องค์ความรู้นี้อาจมีส่วนของการปฏิบัติ (Workshop) ที่ต้องอาศัยการจดจำและการทำตามขั้นตอนอย่างเป็นรูปธรรม วิทยากรจึงควรพิจารณาปรับความเร็วในการสอนและเพิ่มเวลาในการฝึกปฏิบัติให้เหมาะสม และขยายเวลาในการอบรมมากขึ้น

### ๕. ข้อเสนอแนะในการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้ผลดียิ่งขึ้น (ถ้ามี)

เพื่อให้มีการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้น ควรมีการเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมใช้งาน การบรรยากาศการเรียนรู้ แม้จะมีข้อจำกัดเรื่องเวลา แต่พบว่าผู้เข้าร่วมระบุว่า "สนุก" ซึ่งเป็นแนวโน้มเชิงบวกที่สนับสนุนว่ารูปแบบการนำเสนอองค์ความรู้มีความน่าสนใจ และส่งผลให้ความพึงพอใจในภาพรวมและเรื่องการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง

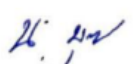

ภาคผนวก



## แผนการจัดการความรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรื่อง การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา  
(Game-Based Learning For Physical Education)

คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

แบบฟอร์มที่ ๑ การจำแนกองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการผลักดันตามประเด็นยุทธศาสตร์ของส่วนราชการ					
ชื่อส่วนราชการ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี					
ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์ (Objective)	ตัวชี้วัด (KPI) ตามคำรับรอง	เป้าหมายของตัวชี้วัด	กลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้	
ประเด็นการพัฒนาคณะศึกษาศาสตร์ ๒.๓ การพัฒนาศักยภาพบุคลากร	๑. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) ๒. เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีในการสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) ๓. เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันความรู้	๑. จำนวนอาจารย์ที่เข้าร่วมกิจกรรม ๒. ความพึงพอใจของอาจารย์	๑. จำนวนอาจารย์ที่นำไปใช้ร้อยละ ๙๕ ๒. ประเมินผลความพึงพอใจของอาจารย์ที่มีต่อการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) (> ๓.๕๑)	๑. อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน ๑๙ คน	
องค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติราชการตามประเด็นยุทธศาสตร์ที่เลือกมาจัดทำแผนการจัดการความรู้					
แผนการจัดการความรู้	ประเด็นยุทธศาสตร์ : ประเด็นการพัฒนา ๖ การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการ องค์ความรู้ที่จำเป็น : การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) เหตุผลที่เลือกองค์ความรู้ : เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ด้านแนวปฏิบัติที่ดีในการสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning For Physical Education) ตัวชี้วัดตามคำรับรองและเป้าหมายที่เลือกใช้วัดการทำ KM : สกอ. มาตรฐานที่ ๕ การบริหารจัดการ ตัวบ่งชี้ ๕.๑๐ การบริหารของคณะเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ เกณฑ์ข้อที่ ๕ มีการกำหนดประเด็นความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ ดำเนินการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่กำหนด เผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้				
ผู้ทบทวน	 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รายนภากร บุญเลี้ยง) รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ผู้บริหารสูงสุดด้านการจัดการความรู้ (CKO)		ผู้อนุมัติ	 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คมกริช ช้องนำโชค) รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี ผู้บริหารสูงสุดของส่วนราชการ (CEO)	

แบบฟอร์มที่ ๒ แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan)						
ลำดับขั้นตอนกระบวนการจัดการความรู้	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	ผู้รับผิดชอบ
ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้	๑. แต่งตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ ๒. ประชุมกำหนดประเด็นความรู้และจัดทำแผนการจัดการความรู้ ๓. ขออนุมัติแผนการจัดการความรู้ ๔. การประชาสัมพันธ์แผนการจัดการความรู้	วันที่ ๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ วันที่ ๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ วันที่ ๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ วันที่ ๒๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘	๑. จำนวนผู้เข้าร่วมประชุม ๒. จำนวนประเด็นองค์ความรู้ ๓. แผนการจัดการความรู้	๑. ร้อยละ ๙๕ ของคณะกรรมการจัดการความรู้ ๒. ประเด็นความรู้ ๑ ประเด็น ๓. แผนจัดการความรู้ จำนวน ๑ แผน	- คณะกรรมการจัดการความรู้	- คณะกรรมการจัดการความรู้
ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้	๑. ศึกษา ค้นคว้า สร้างและแสวงหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความรู้ ๒. จัดประชุมบุคลากรที่มีประสบการณ์การแบ่งปันและการแลกเปลี่ยนความรู้	ครั้งที่ ๑ ๒๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๘	- จำนวนผู้เข้าร่วมประชุม	ร้อยละ ๙๕	- คณะกรรมการจัดการความรู้	- คณะกรรมการจัดการความรู้
ขั้นตอนที่ ๓ การรวบรวมความรู้ให้เป็นระบบ	รวบรวม จัดประเภท และหมวดหมู่ความรู้	วันที่ ๓ ธันวาคม ๒๕๖๘	- การจัดบันทึกและจัดทำทะเบียนรายการเอกสารความรู้ฯ	อย่างน้อย ๓ รายการ	- คณะกรรมการจัดการความรู้	- คณะกรรมการจัดการความรู้

ลำดับขั้นตอนกระบวนการจัดการความรู้	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	กลุ่มเป้าหมาย	ผู้รับผิดชอบ
ขั้นตอนที่ ๔ การสังเคราะห์และกลั่นกรององค์ความรู้	๑. การสังเคราะห์ และกลั่นกรององค์ความรู้ ๒. จัดทำองค์ความรู้เป็นลายลักษณ์อักษร	วันที่ ๑๐ ธันวาคม ๒๕๖๘	- จำนวนผู้เข้าร่วม	ร้อยละ ๙๕	๑. คณะกรรมการจัดการความรู้ ๒. ผู้เชี่ยวชาญสาขาพลศึกษา	คณะกรรมการจัดการความรู้
ขั้นตอนที่ ๕ เข้าถึงความรู้	๑. เผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่การปฏิบัติ ๒. การประชุมนำเสนอองค์ความรู้	วันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๖๘	๑. ช่องทางเผยแพร่ ๒. จำนวนผู้เข้าร่วมประชุม	๑. อย่างน้อย ๑ ช่องทาง ๒. ร้อยละ ๙๕	- คณะกรรมการจัดการความรู้	คณะกรรมการจัดการความรู้
ขั้นตอนที่ ๖ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้	๑. จัดกิจกรรมให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้	วันที่ ๒๔ ธันวาคม ๒๕๖๘	๑. จำนวนผู้เข้าร่วมประชุม	ร้อยละ ๙๕	- คณะกรรมการจัดการความรู้	- คณะกรรมการจัดการความรู้
ขั้นตอนที่ ๗ การเรียนรู้	๑. การนำความรู้สู่การปฏิบัติ	วันที่ ๒๙ ธันวาคม ๒๕๖๘	๑. อาจารย์นำความรู้ไปใช้ในการสอน	ร้อยละ ๙๕	- อาจารย์	คณะกรรมการจัดการความรู้
ขั้นตอนที่ ๘ ขั้นสรุปและประเมินผลการทำงานไปใช้	๑. สรุปและประเมินผลการนำองค์ความรู้ไปใช้	วันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๙	๑. ความคิดเห็นของอาจารย์ ๒. ผลประเมินความพึงพอใจของอาจารย์	- ผลประเมินความพึงพอใจของอาจารย์ ระดับมากขึ้นไป (>๓.๕๑)	- คณะกรรมการจัดการความรู้	คณะกรรมการจัดการความรู้
ผู้ทบทวน	 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์นฤนาถ บุญเสียง) รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ผู้บริหารสูงสุดด้านการจัดการความรู้ (CKO)		ผู้อนุมัติ	 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมกริช ช้องนำโชค) รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี ผู้บริหารสูงสุดของสำนักงานราชการ (CEO)		



## โครงการจัดการความรู้คณะศึกษาศาสตร์



### บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ฝ่ายแผนและพัฒนา โทร.๑๓๐

ที่ กก ๐๕๑๔.๐๕.๐๑/๕๒ วันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๘

เรื่อง แจ้งผลการอนุมัติโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้

เรียน ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา

ตามที่ นายโสทธิพัฒน์ วรรณนุรักษ์ ตำแหน่ง อาจารย์

ขออนุมัติโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้

ตามแผนปฏิบัติการบริหารงบประมาณประจำปีของวิทยาเขตฯ หน้า - รายการที่ -

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้

งาน ประกันคุณภาพการศึกษา ฝ่าย วิจัยและประกันฯ แผนงาน บริหารจัดการ

โดยใช้เงิน ( ✓ ) งบรายจ่ายอื่น ผลผลิตที่ ๓ ค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้ จำนวน ๒๓,๐๐๐ บาท

ผลการพิจารณา ( ✓ ) ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการ

( ) ไม่ได้รับการอนุมัติ

พร้อมนี้ได้สำเนาเรื่องส่งมาด้วยแล้ว จำนวน ๑ ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลวรรณ เพชรศรี)

หัวหน้างานแผนและงบประมาณ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไชยมุข บุญสง)

ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต ฝ่ายแผนและพัฒนา



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี กลุ่มวิจัยและประกันฯ โทร.๑๒๖

ที่ กก ๐๕๑๙.๐๖/๒๕๖ วันที่ ๑๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุมัติโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้

เรียน รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

ข้าพเจ้า นายโสทธิพัฒน์ วรรณนุรักษ์ ตำแหน่ง อาจารย์ ขออนุมัติโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้ งานประกันคุณภาพการศึกษา ฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา แผนงานบริหารจัดการ ซึ่งอยู่ภายใต้แผนบริหารงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี หน้า - รายการที่ - มีระยะเวลาปฏิบัติงานตั้งแต่ เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๘ - เดือนพฤษภาคม ๒๕๖๙ โดยใช้ ( ) เงินงบประมาณ ( ) เงินรายได้ ( ✓ ) อื่น ๆ งบประมาณจากส่วนกลาง จำนวน ๒๓,๐๐๐ บาท (สองหมื่นสามพันบาทถ้วน) ดังรายละเอียดโครงการที่แนบมาพร้อมนี้จำนวน ๒ ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

 ผู้เสนอโครงการ

(นายโสทธิพัฒน์ วรรณนุรักษ์)

ตำแหน่ง อาจารย์

 ผู้ตรวจทานโครงการ

(นางสาวสุนิสา พลายประเสริฐ)

เลขานุการกลุ่มวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา

 ผู้เห็นชอบโครงการ

(รองศาสตราจารย์พัชรี ทองคำพานิช)


ผู้ช่วยอธิการบดีฯ ฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา


ได้ตรวจสอบแล้ว โครงการดังกล่าวข้างต้นแล้ว

( ) อยู่ภายใต้แผนบริหารงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี หน้า.....รายการที่.....โครงการ.....

โดยใช้ ( ) เงินงบประมาณ ( ) เงินรายได้ ( ✓ ) อื่น ๆ งบประมาณจากส่วนกลาง จำนวน ๒๓,๐๐๐ บาท หมดรายการจ่าย - ไม่ได้ อยู่ภายใต้แผนบริหารงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ แต่

( ✓ ) เห็นสมควรพิจารณาอนุมัติ ( ) เพื่อโปรดพิจารณา

 หัวหน้างานแผนและงบประมาณวิทยาเขต  
(.นศ. กมลวรรณ นพศิริ) 19, พ.ย. 2568

 ผู้ช่วยอธิการบดีฯ ฝ่ายแผนและพัฒนา  
(.นศ. โฉมพูน มุขสิง) 19, พ.ย. 2568

คำสั่ง ( ✓ ) อนุมัติ  
( ) ไม่อนุมัติ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมกริช ม้องนำโชค)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

...1.9.พ.ย. 2568.....

สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

### โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้

๑. ฝ่าย/คณะ วิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา
๒. งาน ประกันคุณภาพการศึกษา
๓. ผู้เสนอโครงการ นายโสทธิพัฒน์ วรรณบุรุษ ตำแหน่ง หัวหน้างานประกันคุณภาพการศึกษา
๔. แผนงาน บริหารจัดการ
๕. ชื่อโครงการ ค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้
๖. ลักษณะโครงการ (ใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ตรงตามลักษณะโครงการ หากโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ ให้ระบุรายละเอียดให้ชัดเจน)

- โครงการ/งานประจำ  
 โครงการ/งานนโยบาย  
 โครงการ/กิจกรรมเสริมหลักสูตร/กรณีพิเศษ  
 โครงการ/งานที่สอดคล้องกับแผนพัฒนา ดังนี้

ประเด็นการพัฒนาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติที่ ๒ เรื่อง การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการ  
แนวทางการพัฒนาที่ ๖.๒ เรื่อง พัฒนาการดำเนินงานตามผลการประเมินคุณภาพการศึกษา

ประเด็นการพัฒนาของวิทยาเขตสุพรรณบุรีที่ ๒ เรื่อง การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการ  
แนวทางการพัฒนาที่ ๖.๒ เรื่อง การพัฒนาการบริหารจัดการ

๗. ความสอดคล้องกับพันธกิจ เอกลักษณ์ อัตลักษณ์และตัวบ่งชี้การประกันคุณภาพ (ไม่มีความสอดคล้องให้พิมพ์เครื่องหมาย -)

๗.๑ พันธกิจ

พันธกิจของวิทยาเขตที่ ๑ เรื่องผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านศาสตร์การกีฬา

๗.๒ อัตลักษณ์ เรื่อง ทักษะดี มีน้ำใจนักกีฬา พัฒนาสังคม

๗.๓ เอกลักษณ์ เรื่อง สถาบันการศึกษาด้านศาสตร์การกีฬา

๗.๔ ตัวบ่งชี้การประกันคุณภาพ

ระดับวิทยาเขต มาตรฐานที่ ๕ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๒ เรื่อง การบริหารการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน  
ระดับคณะ มาตรฐานที่ ๕ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๒ เรื่อง การบริหารการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน

#### ๘. หลักการและเหตุผล

ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) ประเด็นที่ ๑๔ ศักยภาพการกีฬา แผนแม่บทย่อยที่ ๓ การพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬา และนันทนาการ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๒ ตามมาตรา ๘ ความว่า ให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นสถานศึกษาทางวิชาการและวิชาชีพชั้นสูงด้านการศึกษา มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพ ทำการสอน วิจัยและพัฒนา บริการทางวิชาการ และวิชาชีพแก่สังคม ทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ที่มุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ด้านการกีฬา การพลศึกษา การสร้างเสริมสุขภาพ วิทยาศาสตร์การกีฬา การบริหารจัดการกีฬา การประกอบธุรกิจและอุตสาหกรรม การกีฬา และสาขาวิชา ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเป็นแหล่งสร้างและพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาของประเทศ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี เป็นสถาบันอุดมศึกษาซึ่งทำหน้าที่จัดการศึกษาเฉพาะทาง เพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญด้านศาสตร์การกีฬา และพัฒนาบุคลากรทางการกีฬาสู่การเป็นผู้นำด้านกีฬาในภูมิภาคอาเซียน โดยมีพันธกิจที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม ด้านศาสตร์การกีฬา จึงให้ความสำคัญกับการจัดการความรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยให้เป็นไป อย่างมีคุณภาพ นำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ทั้งนี้จึงมีการส่งเสริม สนับสนุนให้หน่วยงานในสังกัด ได้มีการสร้างองค์ความรู้โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งการจัดการความรู้ ต้องเริ่มจากการกำหนดประเด็นความรู้ จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มารวบรวมเพื่อจัดทำเป็นองค์ความรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้ให้บุคลากรสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง พัฒนาองค์กรและนำไปสู่การพัฒนาการทำงานให้มีประสิทธิภาพ


ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินการจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) สามารถตอบสนองต่อพันธกิจของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี พร้อมทั้งส่งเสริม สนับสนุนให้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนามหาวิทยาลัยไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืน

สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

๙. วัตถุประสงค์ (ต้องสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์/เป้าหมายของโครงการ)
- ๙.๑ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้หน่วยงานในสังกัดสร้างองค์ความรู้จากการจัดการความรู้
  - ๙.๒ เพื่อให้บุคลากรสามารถเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ หรือนำไปใช้ประโยชน์
๑๐. ผลสัมฤทธิ์/เป้าหมายของโครงการ (กรณีที่มีเป้าหมายเป็นจำนวนคนที่เข้าร่วม ให้พิมพ์จำนวนคนกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดไว้ด้วย)
- ๑๐.๑ ผลผลิต/เป้าหมายเชิงปริมาณ
    - ตัวชี้วัด องค์ความรู้จากการจัดการความรู้
    - ค่าเป้าหมายของตัวชี้วัด จำนวน ๔ เรื่อง
  - ๑๐.๒ ผลลัพธ์/เป้าหมายเชิงคุณภาพ
    - ตัวชี้วัด องค์ความรู้ที่เผยแพร่หรือนำไปใช้ประโยชน์
    - ค่าเป้าหมายของตัวชี้วัด ร้อยละ ๙๕
๑๑. สถานที่ดำเนินการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
๑๒. ระยะเวลาดำเนินการ
- ๑๒.๑ ช่วงเวลาที่ดำเนินการตั้งแต่ขออนุมัติโครงการจนถึงสรุปรายงานผลโครงการ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ - พฤษภาคม ๒๕๖๙
๑๓. ปฏิทินการปฏิบัติงาน

กิจกรรมที่ปฏิบัติ	หน่วยนับ	ระยะเวลาดำเนินการ												หมายเหตุ	
		พ.ศ. ๒๕๖๘			พ.ศ. ๒๕๖๙										
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.		
<b>ขั้นวางแผนงาน (P)</b> (ระบุขั้นตอนการวางแผน)															
๑	ขออนุมัติโครงการ		✓												
๒	มอบหมายการปฏิบัติงานและประชุมเตรียมความพร้อมคณะทำงาน		✓												
๓	ประชาสัมพันธ์การประชุม		✓												
<b>ขั้นดำเนินการ (D)</b> (ระบุขั้นตอนการดำเนินงาน)															
๑	จัดประชุม			✓											
๒	จัดอบรม				✓										
<b>ขั้นสรุปและประเมินผล (C)</b> (ระบุขั้นตอนการประเมินผล)															
๑	จัดทำสรุปแบบประเมิน								✓						
๒	รายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์									✓					
<b>ขั้นปรับปรุงตามผลการประเมิน (A)</b> (ระบุขั้นตอนการปรับปรุงตามผลการประเมิน)															
๑	ประชุมนำผลที่ได้ทบทวนการจัดโครงการในครั้งนี้อย่างถี่ถ้วนและอุปสรรคการดำเนินการครั้งต่อไป									✓					

สำเนาถูกต้อง  
  
 งานแผนและงบประมาณ

## ๑๔. งบประมาณ

ใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามโครงการทั้งสิ้น จำนวน ๒๓,๐๐๐ บาท (สองหมื่นสามพันบาทถ้วน)

จาก ( ) เงินรายได้ของวิทยาเขต

( ) เงินรายได้ของคณะ.....

( ) เงินงบประมาณ

(✓) อื่น ๆ (งบเงินอุดหนุน/งบรายจ่ายอื่น) งบประมาณจากส่วนกลาง

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามโครงการทั้งสิ้น จำนวน ๒๓,๐๐๐ บาท (สองหมื่นสามพันบาทถ้วน) โดยขอตัวจ่ายทุกรายการ และจำแนกเป็นค่าใช้จ่ายตามโครงการ ดังนี้

๑) ระดับวิทยาเขต ใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามโครงการทั้งสิ้น (งบเงินอุดหนุน) จำนวน ๕,๗๕๐ บาท

๒) คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ ใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามโครงการทั้งสิ้น (งบเงินอุดหนุน) จำนวน ๕,๗๕๐ บาท

๕,๗๕๐ บาท

๓) คณะศิลปศาสตร์ ใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามโครงการทั้งสิ้น (งบเงินอุดหนุน) จำนวน ๕,๗๕๐ บาท

๔) คณะศึกษาศาสตร์ ใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามโครงการทั้งสิ้น (งบเงินอุดหนุน) จำนวน ๕,๗๕๐ บาท

หมวดรายจ่าย	เหตุผล/รายละเอียดการใช้
ค่าตอบแทน ใช้น้อยและวัสดุ	<p><b>ระดับวิทยาเขต</b></p> <p><b>ค่าตอบแทน</b></p> <p>๑. ค่าตอบแทนวิทยากร เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท</p> <p><b>ค่าใช้จ่าย</b></p> <p>๑. ค่าอาหารกลางวัน เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท</p> <p>๒. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เป็นเงิน ๗๕๐ บาท</p> <p>๓. ค่ารถรับจ้างวิทยากร (ไป-กลับ) เป็นเงิน ๒,๐๐๐ บาท</p> <p><b>ค่าวัสดุ</b></p> <p>๑. ค่าวัสดุ เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท</p> <p style="text-align: center;"><b>เป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๗๕๐ บาท (ขอตัวจ่ายทุกรายการ)</b></p> <p><b>คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ</b></p> <p><b>ค่าตอบแทน</b></p> <p>๑. ค่าตอบแทนวิทยากร เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท</p> <p><b>ค่าใช้จ่าย</b></p> <p>๑. ค่าอาหารกลางวัน เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท</p> <p>๒. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เป็นเงิน ๗๕๐ บาท</p> <p>๓. ค่ารถรับจ้างวิทยากร (ไป-กลับ) เป็นเงิน ๒,๐๐๐ บาท</p> <p><b>ค่าวัสดุ</b></p> <p>๑. ค่าวัสดุ เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท</p> <p style="text-align: center;"><b>เป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๗๕๐ บาท (ขอตัวจ่ายทุกรายการ)</b></p>

สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

หมวดรายจ่าย	เหตุผล/รายละเอียดการใช้
ค่าตอบแทน ใช้น้อยและวัสดุ	<b>คณะศิลปศาสตร์</b> <b>ค่าตอบแทน</b> ๑. ค่าตอบแทนวิทยากร เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท <b>ค่าใช้น้อย</b> ๑. ค่าอาหารกลางวัน เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท ๒. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เป็นเงิน ๗๕๐ บาท ๓. ค่ารถรับจ้างวิทยากร (ไป-กลับ) เป็นเงิน ๒,๐๐๐ บาท <b>ค่าวัสดุ</b> ๑. ค่าวัสดุ เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท เป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๗๕๐ บาท (ขอถัวจ่ายทุกรายการ)
	<b>คณะศึกษาศาสตร์</b> <b>ค่าตอบแทน</b> ๑. ค่าตอบแทนวิทยากร เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท <b>ค่าใช้น้อย</b> ๑. ค่าอาหารกลางวัน เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท ๒. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เป็นเงิน ๗๕๐ บาท ๓. ค่ารถรับจ้างวิทยากร (ไป-กลับ) เป็นเงิน ๒,๐๐๐ บาท <b>ค่าวัสดุ</b> ๑. ค่าวัสดุ เป็นเงิน ๑,๐๐๐ บาท เป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๗๕๐ บาท (ขอถัวจ่ายทุกรายการ)
<b>รวม</b>	<b>๒๓,๐๐๐ บาท</b>

๑๕. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

บุคลากรของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี นำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน และก่อให้เกิดการพัฒนาสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ตลอดจนนำองค์ความรู้ไปเผยแพร่สู่การใช้ประโยชน์ได้อย่างยั่งยืน

๑๖. รายละเอียดวัสดุ

ลำดับ	รหัส	รายการ	ขนาด/คุณลักษณะ	จำนวน	หน่วย นับ	หน่วยละ		รวมเป็นเงิน	
						บาท	สต.	บาท	สต.

สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

## ๑๗. กำหนดการดำเนินโครงการ ดังแนบ

กำหนดการ  
โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้  
พฤษภาคม ๒๕๖๔ - มกราคม ๒๕๖๕

เวลา	กิจกรรม	หมายเหตุ
๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมดำเนินการจัดการความรู้	
๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	- บรรยาย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นการจัดการความรู้ในแต่ละคณะ หรือ วิทยาเขต	
๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
๑๓.๐๐ - ๑๕.๐๐ น.	- บรรยาย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นการจัดการความรู้ในแต่ละคณะ หรือ วิทยาเขต	

หมายเหตุ กิจกรรมและเวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม

## ๑๘. แบบประเมิน หรือเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์/เป้าหมายที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ ดังแนบ (ถ้ามี)

หมายเหตุ ขออนุมัติโครงการล่วงหน้าก่อนการดำเนินโครงการอย่างน้อย ๑๕ วันทำการ

สำเนาถูกต้อง  
✓  
งานแผนและงบประมาณ

เลขที่โครงการ : ๑ / 2569

ชื่อโครงการ : ค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้

ประเภทของโครงการ :  โครงการต่อเนื่อง  โครงการใหม่  โครงการตามนโยบาย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ : กลุ่มประกันคุณภาพการศึกษา กองวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา

### 1. หลักการและเหตุผล

ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ประเด็นที่ 14 ศักยภาพการกีฬา แผนแม่บทย่อยที่ 3 การพัฒนาบุคลากร ด้านการกีฬาและนันทนาการ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ.2565 และพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 ตามมาตรา 8 ความว่า ให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นสถานศึกษาทางวิชาการและวิชาชีพชั้นสูงด้านการกีฬา มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษ ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพ ทำการสอน วิจัยและพัฒนา บริการทางวิชาการ และวิชาชีพแก่สังคม ทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ที่มุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ด้านการกีฬา การพลศึกษา การสร้างเสริมสุขภาพ วิทยาศาสตร์การกีฬา การบริหารจัดการกีฬา การประกอบธุรกิจและอุตสาหกรรม การกีฬา และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเป็นแหล่งสร้างและพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาของประเทศ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เป็นสถาบันอุดมศึกษาซึ่งทำหน้าที่จัดการศึกษาเฉพาะทาง เพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญด้านศาสตร์การกีฬา และพัฒนาบุคลากรทางการกีฬาสู่การเป็นผู้นำด้านกีฬาในภูมิภาคอาเซียน โดยมีพันธกิจที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม ด้านศาสตร์การกีฬา จึงให้ความสำคัญกับการจัดการความรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยให้เป็นอย่างมีคุณภาพ นำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ทั้งนี้จึงมีการส่งเสริม สนับสนุนให้หน่วยงานในสังกัด ได้มีการสร้างองค์ความรู้โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งการจัดการความรู้ ต้องเริ่มจากการกำหนดประเด็นความรู้ จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มารวบรวมเพื่อจัดทำเป็นองค์ความรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้ให้บุคลากรสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง พัฒนาองค์กรและนำไปสู่การพัฒนาการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

ดังนั้น เพื่อให้หน่วยงานในสังกัดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติดำเนินการจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) พร้อมทั้งเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ และนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนา มหาวิทยาลัยไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เป้าหมายในงบประมาณ พ.ศ. 2569 คือ มีจำนวนองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ ในวิทยาเขต 17 แห่ง ๆ ละ 4 เรื่อง รวม 68 เรื่อง

### 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้หน่วยงานในสังกัดสร้างองค์ความรู้จากการจัดการความรู้
- 2.2 เพื่อให้บุคลากรสามารถเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ หรือนำไปใช้ประโยชน์

### 3. ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ

#### แผนระดับ 1

ยุทธศาสตร์ชาติ : ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์



สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

เลขที่โครงการ : ๑ / 2569

ชื่อโครงการ : ค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้

ประเภทของโครงการ :  โครงการต่อเนื่อง  โครงการใหม่  โครงการตามนโยบาย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ : กลุ่มประกันคุณภาพการศึกษา กองวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา

### 1. หลักการและเหตุผล

ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ประเด็นที่ 14 ศักยภาพการกีฬา แผนแม่บทย่อยที่ 3 การพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ.2565 และพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 ตามมาตรา 8 ความว่า ให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นสถานศึกษาทางวิชาการและวิชาชีพชั้นสูงด้านการกีฬา มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษ ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพ ทำการสอน วิจัยและพัฒนา บริการทางวิชาการ และวิชาชีพแก่สังคม ทะนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม ที่มุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ด้านการกีฬา การพลศึกษา การสร้างเสริมสุขภาพ วิทยาศาสตร์การกีฬา การบริหารจัดการกีฬา การประกอบธุรกิจและอุตสาหกรรม การกีฬา และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเป็นแหล่งสร้างและพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาของประเทศ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เป็นสถาบันอุดมศึกษาซึ่งทำหน้าที่จัดการศึกษาเฉพาะทาง เพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญด้านศาสตร์การกีฬา และพัฒนาบุคลากรทางการกีฬาสู่การเป็นผู้นำด้านกีฬาในภูมิภาคอาเซียน โดยมีพันธกิจที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม ด้านศาสตร์การกีฬา จึงให้ความสำคัญกับการจัดการความรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยให้เป็นอย่างมีคุณภาพ นำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ทั้งนี้จึงมีการส่งเสริม สนับสนุนให้หน่วยงานในสังกัด ได้มีการสร้างองค์ความรู้โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งการจัดการความรู้ ต้องเริ่มจากการกำหนดประเด็นความรู้ จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มารวบรวมเพื่อจัดทำเป็นองค์ความรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้ให้บุคลากรสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง พัฒนางค์กรและนำไปสู่การพัฒนาการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

ดังนั้น เพื่อให้หน่วยงานในสังกัดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติดำเนินการจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) พร้อมทั้งเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ และนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนา มหาวิทยาลัยไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เป้าหมายในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 คือ มีจำนวนองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ ในวิทยาเขต 17 แห่ง ๆ ละ 4 เรื่อง รวม 68 เรื่อง

### 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้หน่วยงานในสังกัดสร้างองค์ความรู้จากการจัดการความรู้
- 2.2 เพื่อให้บุคลากรสามารถเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ หรือนำไปใช้ประโยชน์

### 3. ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ

#### แผนระดับ 1

ยุทธศาสตร์ชาติ : ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

**แผนระดับ 2**

- 1) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ: ประเด็นที่ 14 ศักยภาพการกีฬา  
เป้าหมายแผนแม่บท : คนไทยมีสุขภาพดีขึ้น มีน้ำใจนักกีฬา และมีวินัย เคารพกฎกติกา มากขึ้นด้วยกีฬา

แผนแม่บทย่อยภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ :

- แผนแม่บทย่อยที่ 3 การพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการ

เป้าหมาย : บุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการมีคุณภาพและมาตรฐานเพิ่มขึ้น

- 2) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

**แผนระดับ 3**

1. แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับที่ 7

ประเด็นการพัฒนาที่ 3 : การส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ

2. แผนพัฒนามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2566 – 2570 (ฉบับปรับปรุง ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 - 2570)

ประเด็นการพัฒนาที่ 6 : การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการ

เป้าประสงค์ : มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติมีระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์ ข้อ 6 : พัฒนาการดำเนินงานตามผลการประเมินคุณภาพการศึกษา

**4. ความสอดคล้องกับการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน**

มาตรฐานที่ 5 การบริหารจัดการ

ตัวบ่งชี้ที่ 5.10 การบริหารของคณะเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ

**5. ตัวชี้วัดความสำเร็จ****5.1 ผลผลิต(Output)**

ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : องค์ความรู้จากการจัดการความรู้ จำนวน 68 เรื่อง

ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : องค์ความรู้ที่เผยแพร่หรือนำไปใช้ประโยชน์ ร้อยละ 95

**5.2 ผลลัพธ์(Outcome)**

บุคลากรในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ สามารถเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ หรือนำไปใช้ประโยชน์

**6. ขั้นตอนการดำเนินงาน**

6.1 กองวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา ดำเนินการขออนุมัติโครงการ

6.2 กองวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา ดำเนินการจัดสรรงบประมาณไปยังวิทยาเขต 17 แห่ง

6.3 วิทยาเขต 17 แห่ง ดำเนินการจัดการความรู้ให้แล้วเสร็จภายในเดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2569

6.4 วิทยาเขต 17 แห่ง รายงานผลการจัดการความรู้ ไปยังกองวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา ภายในเดือน สิงหาคม พ.ศ. 2569

6.5 กองวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา เสนอรายงานผลการดำเนินงานโครงการต่อผู้บริหาร

**7. สถานที่**

ณ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขต 17 แห่ง

**8. ระยะเวลา**

ระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน 2568 – 31 กรกฎาคม 2569

สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

## 9. กลุ่มเป้าหมาย

องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ จำนวน 68 เรื่อง

## 10. งบประมาณ

เบิกจ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพและทรัพยากรมนุษย์ ผลผลิตที่ 3 องค์ความรู้และนวัตกรรมที่นำไปใช้ประโยชน์ งบรายจ่ายอื่น ค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้ เป็นเงิน 391,000 บาท (สามแสนเก้าหมื่นหนึ่งพันบาทถ้วน) รายละเอียด ดังนี้

## 10.1 ค่าใช้จ่ายวิทยาเขต

## 1) ค่าตอบแทน

- วิทยากร เป็นเงิน 1,000 บาท

## 2) ค่าใช้สอย

- ค่าอาหารกลางวัน เป็นเงิน 1,000 บาท

- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เป็นเงิน 750 บาท

- ค่ารถรับจ้างวิทยากร (ไป-กลับ) เป็นเงิน 2,000 บาท

## 3) ค่าวัสดุ

- ค่าวัสดุ เป็นเงิน 1,000 บาท

กิจกรรมละ เป็นเงิน 5,750 บาท

วิทยาเขตละ 4 เรื่อง เป็นเงิน 23,000 บาท

รวมวิทยาเขต 17 แห่ง เป็นเงิน 391,000 บาท

(สามแสนเก้าหมื่นหนึ่งพันบาทถ้วน)

หมายเหตุ: ตัวเลขสีเขียวทุกรายการ

## 11. การประเมินผล

11.1 รายงานผลการจัดการความรู้

11.2 แบบประเมินโครงการ

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ


บุคลากรของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ นำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเพิ่มประสิทธิภาพ ในการปฏิบัติงาน ก่อให้เกิดการพัฒนาสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ตลอดจนนำองค์ความรู้ไปเผยแพร่สู่การใช้ประโยชน์ได้

## 13. ผู้เสนอโครงการ

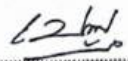
(ลงชื่อ)..... *ธีรภัททิศวร*  
 (นายธีรภัททิศวร วงศ์วิชัย)  
 นักวิชาการศึกษา

สำเนาถูกต้อง  
 งานแผนและงบประมาณ

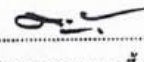
## 14. ผู้พิจารณาโครงการ

(ลงชื่อ).....   
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เบญจมาศ ยศเสนา)  
 รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ  
 ฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา

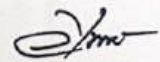
## 15. ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ

(ลงชื่อ).....   
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เบญจมาศ ยศเสนา)  
 รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ  
 ฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา

## 16. ผู้ตรวจสอบงบประมาณ

(ลงชื่อ).....   
 (นายเมศพร เมษผั่ง)  
 ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผน ปฏิบัติหน้าที่แทน  
 รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ฝ่ายแผนและพัฒนา

## 17. ผู้อนุมัติโครงการ

(ลงชื่อ).....   
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรศักดิ์ วิศาลาภรณ์)  
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

สำเนาถูกต้อง  
  
 งานแผนและงบประมาณ

5

ภาคผนวก 1

กำหนดการ.....  
ระหว่างวันที่ .....

ณ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขต.....

เวลา	08:30 - 09:00	09:00 - 10:00	10:00 - 11:00	11:00 - 12:00	13:00 - 14:00	14:00 - 15:00	15:00 - 16:00
ว/ค/ป	ลงทะเบียน และรับเอกสาร	พิธีเปิด			12:00 - 13:00 พักรับประทานอาหารกลางวัน		

- หมายเหตุ : 1) เวลา 12.00 น. - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน  
 2) เวลา 10.30 น. และ 14.30 น. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม  
 3) กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

สำเนาถูกต้อง

งานแผนและงบประมาณ

ภาคผนวก 2  
แผนการจัดสรรค่าใช้จ่ายโครงการการจัดการความรู้

ลำดับ	วิทยาเขต	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	รวมค่าใช้จ่าย /วิทยาเขต
1	วิทยาเขตกระบี่	4,000	15,000	4,000	23,000
2	วิทยาเขตกรุงเทพ	4,000	15,000	4,000	23,000
3	วิทยาเขตชลบุรี	4,000	15,000	4,000	23,000
4	วิทยาเขตชัยภูมิ	4,000	15,000	4,000	23,000
5	วิทยาเขตชุมพร	4,000	15,000	4,000	23,000
6	วิทยาเขตเชียงใหม่	4,000	15,000	4,000	23,000
7	วิทยาเขตตรัง	4,000	15,000	4,000	23,000
8	วิทยาเขตเพชรบูรณ์	4,000	15,000	4,000	23,000
9	วิทยาเขตมหาสารคาม	4,000	15,000	4,000	23,000
10	วิทยาเขตยะลา	4,000	15,000	4,000	23,000
11	วิทยาเขตลำปาง	4,000	15,000	4,000	23,000
12	วิทยาเขตศรีสะเกษ	4,000	15,000	4,000	23,000
13	วิทยาเขตสมุทรสาคร	4,000	15,000	4,000	23,000
14	วิทยาเขตสุโขทัย	4,000	15,000	4,000	23,000
15	วิทยาเขตสุพรรณบุรี	4,000	15,000	4,000	23,000
16	วิทยาเขตอ่างทอง	4,000	15,000	4,000	23,000
17	วิทยาเขตอุดรธานี	4,000	15,000	4,000	23,000
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น					391,000

๗๖

สำเนาถูกต้อง  
งานแผนและงบประมาณ

## 9. กลุ่มเป้าหมาย

องค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ จำนวน 68 เรื่อง

## 10. งบประมาณ

เบิกจ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพและทรัพยากรมนุษย์ ผลผลิตที่ 3 องค์ความรู้และนวัตกรรมที่นำไปใช้ประโยชน์ งบรายจ่ายอื่น ค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้ เป็นเงิน 391,000 บาท (สามแสนเก้าหมื่นหนึ่งพันบาทถ้วน) รายละเอียด ดังนี้

## 10.1 ค่าใช้จ่ายวิทยาเขต

## 1) ค่าตอบแทน

- วิทยากร เป็นเงิน 1,000 บาท

## 2) ค่าใช้สอย

- ค่าอาหารกลางวัน เป็นเงิน 1,000 บาท

- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เป็นเงิน 750 บาท

- ค่ารถรับจ้างวิทยากร (ไป-กลับ) เป็นเงิน 2,000 บาท

## 3) ค่าวัสดุ

- ค่าวัสดุ เป็นเงิน 1,000 บาท

กิจกรรมละ เป็นเงิน 5,750 บาท

วิทยาเขตละ 4 เรื่อง เป็นเงิน 23,000 บาท

รวมวิทยาเขต 17 แห่ง เป็นเงิน 391,000 บาท

(สามแสนเก้าหมื่นหนึ่งพันบาทถ้วน)

หมายเหตุ: ตัวเลขสีเขียวทุกรายการ

## 11. การประเมินผล

11.1 รายงานผลการจัดการความรู้

11.2 แบบประเมินโครงการ

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

บุคลากรของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ นำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเพิ่มประสิทธิภาพ ในการปฏิบัติงาน ก่อให้เกิดการพัฒนาสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ตลอดจนนำองค์ความรู้ไปเผยแพร่สู่การใช้ประโยชน์ได้

## 13. ผู้เสนอโครงการ

(ลงชื่อ)..... *ธีรภัททิศวร*  
 (นายธีรภัททิศวร วังศิวิชัย)  
 นักวิชาการศึกษา

สำเนาถูกต้อง  
 งานแผนและงบประมาณ



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี กลุ่มวิจัยและประกันคุณภาพฯ โทร.๑๒๖  
ที่ กก ๐๕๑๙.๐๖/๒๖๑ วันที่ ๒๑ ตุลาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุมัติแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้  
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

ตามที่ กลุ่มวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา ได้รับมอบหมายจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี เป็นศูนย์กลางของการขับเคลื่อนการดำเนินงานการจัดการความรู้ ตามมาตรฐานอุดมศึกษาที่กำหนดให้สถาบันอุดมศึกษามีการพัฒนาสังคม เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ และสังคมแห่งการเรียนรู้ นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานการจัดการความรู้ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี สอดคล้องตามคู่มือประกันคุณภาพการศึกษาภายใน สำหรับการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๒ - ๒๕๖๗ ระดับคณะ และระดับวิทยาเขต มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กลุ่มวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา จึงขออนุมัติคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ และเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามระบบและกลไกการจัดการความรู้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย กลุ่มวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา จึงขอเชิญคณะกรรมการดำเนินงานการจัดการความรู้ เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ เข้าร่วมประชุมในวันที่ ๒๒ ตุลาคม ๒๕๖๘ เวลา ๑๓.๓๐ น. ณ ห้องประชุมอำนวยการ ๑ ชั้น ๓ อาคารอำนวยการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ตามเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรด

๑. เห็นชอบ
๒. หากเห็นชอบโปรดลงนามในคำสั่ง จำนวน ๑ ฉบับ พร้อมสำเนาฉบับ
๓. มอบเลขานุการกลุ่มวิจัยฯ แจ้งผู้มีรายชื่อตามคำสั่งทราบ
๔. สั่งการตามที่เห็นสมควร

ตรวจเสนอ

นางสาวสุนิสา พลายประเสริฐ

- ทราบ
- เห็นชอบ
- ลงนามแล้ว
- อนุมัติ/อนุญาต/อนุเคราะห์
- ดำเนินการตามเสนอ
- มอบ.....
- อื่นๆ.....

(นายโสทธิพัฒน์ วรรณบุรีรักษ์)

หัวหน้างานประกันคุณภาพการศึกษา

(รองศาสตราจารย์พัชรี ทองคำพานิช)

ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต  
ฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมกริช ช้องน้ำโชค)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

# คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้



คำสั่งมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ที่ ๒๖๐ /๒๕๖๘

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้  
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

ตามมาตรฐานอุดมศึกษา กำหนดให้สถาบันอุดมศึกษามีการสร้างและพัฒนาสังคมฐานความรู้ และสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ผ่านบุคคลหรือเอกสารนำมาพัฒนาให้เป็นระบบ จนเป็นแนวปฏิบัติที่ดีสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้การดำเนินงานจัดการความรู้เป็นไปด้วย ความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๙ วรรคสอง มาตรา ๓๙ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัย การกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๓ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ดังนี้

## ๑. คณะกรรมการอำนวยการ

๑.๑	รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี	ประธานกรรมการ
๑.๒	ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต ฝ่ายบริหาร	กรรมการ
๑.๓	ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต ฝ่ายวิชาการ	กรรมการ
๑.๔	ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต ฝ่ายแผนและพัฒนา	กรรมการ
๑.๕	ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต ฝ่ายกิจการนักศึกษาและกิจการพิเศษ	กรรมการ
๑.๑	รองคณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ	กรรมการ
๑.๒	รองคณบดีคณะศิลปศาสตร์	กรรมการ
๑.๓	รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์	กรรมการ
๑.๔	หัวหน้าสำนักงานรองอธิการบดี	กรรมการ
๑.๑๐	หัวหน้าสำนักงานกีฬา	กรรมการ
๑.๑๑	ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต ฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ กำหนดนโยบายและวางแผนการดำเนินงาน กำกับ และอำนวยการในการดำเนินงานให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

## ๒. คณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้ ระดับวิทยาเขต

๒.๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมกริช	ชื่อนำโชค	ประธานกรรมการ
๒.๒	รองศาสตราจารย์พัชรี	ทองคำพานิช	กรรมการ
๒.๓	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุไรรัตน์	อุดมวิโรจน์สิน	กรรมการ
๒.๔	ผู้ช่วยศาสตราจารย์เข้มมุข	บุญส่ง	กรรมการ
๒.๕	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อริวัฒน์	ดอกไม้ขาว	กรรมการ
๒.๖	นายอริณันท์	พุทธพิมพ์เสน	กรรมการ
๒.๗	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวีเรศร์	พันธุฤทธิ์	กรรมการ
๒.๘	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา	บุญน้อม	กรรมการ
๒.๙	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภาพกร	บุญเส็ง	กรรมการ

/๒.๑๐ ผู้ช่วยศาสตราจารย์...

๒.๑๐	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จำลิบตรีเฉลิมพล	มุลมงคล	กรรมการ
๒.๑๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุทัย	บุญประเสริฐ	กรรมการ
๒.๑๒	นายอาคม	รัฐวิวัฒน์พงษ์	กรรมการ
๒.๑๓	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร	บุญปก	กรรมการ
๒.๑๔	นายโสทธิพัฒน์	วรรณบุรุษ	กรรมการและเลขานุการ
๒.๑๕	นางสาวสุนิสา	หลายประเสริฐ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. กำหนดแผนการติดตามการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์และครอบคลุมพันธกิจของวิทยาเขต

๒. ประชุม ติดตามการจัดการความรู้ และการนำความรู้สู่การปฏิบัติงาน อีกทั้งจัดเก็บอย่างเป็นระบบเพื่อเผยแพร่เป็นลายลักษณ์อักษร และเป็นแนวปฏิบัติที่ดี

๓. ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงานการจัดการความรู้

๓. คณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ

๓.๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวีระศรี	พันธยุทธ์	ประธานกรรมการ
๓.๒	ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิทยา	บุญคงเสน	กรรมการ
๓.๓	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุไรรัตน์	อุดมวิโรจน์สิน	กรรมการ
๓.๔	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อธิวัฒน์	ดอกไม้ขาว	กรรมการ
๓.๕	ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพ็ญศรี	สิงห์วี	กรรมการ
๓.๖	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ราชนันท์	เฉลียวศิลป์	กรรมการ
๓.๗	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมรัฐ	อากาศวิภาต	กรรมการ
๓.๘	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุทัย	บุญประเสริฐ	กรรมการ
๓.๙	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรทัย	แย้มโอบุษฐ์	กรรมการ
๓.๑๐	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรเชษฐ	ขวัญไฉน	กรรมการ
๓.๑๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉัตรตระกูล	ปานอุทัย	กรรมการ
๓.๑๒	นายน้ำหนึ่ง	กล้าหาญ	กรรมการ
๓.๑๓	นายอภิกะ	สิงห์รัตนศิริ	กรรมการ
๓.๑๔	นายวัชรพงษ์	แสงภู	กรรมการ
๓.๑๕	นายชาญชัย	ฉายอรุณ	กรรมการ
๓.๑๖	นายรุ่งโรจน์	แย้มขยาย	กรรมการ
๓.๑๗	นายพิชญ์พล	บุญคงเสน	กรรมการ
๓.๑๘	รองศาสตราจารย์พัชรี	ทองคำพานิช	กรรมการและเลขานุการ
๓.๑๙	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัมพร	กรุดวงษ์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. กำหนดแผนการติดตามการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์และครอบคลุมพันธกิจของคณะ

๒. ประชุม ติดตามการจัดการความรู้ และการนำความรู้สู่การปฏิบัติงาน อีกทั้งจัดเก็บอย่างเป็นระบบเพื่อเผยแพร่เป็นลายลักษณ์อักษร และเป็นแนวปฏิบัติที่ดี

๓. ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงานการจัดการความรู้

๔. คณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้ คณะศิลปศาสตร์

๔.๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา	บุญน้อม	ประธานกรรมการ
๔.๒	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประนอม	พนาเศรษฐเนตร	กรรมการ
๔.๓	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมกริช	ฉ่องนำโชค	กรรมการ
๔.๔	นายโสทธิพัฒน์	วรรณบุรุษ	กรรมการ
๔.๕	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร	บุญปก	กรรมการ
๔.๖	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรีณยา	สินสมรส	กรรมการ
๔.๗	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศศิพิมพ์มาศ	หงษ์สมบัติ	กรรมการ
๔.๘	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิภา	ไชยะ	กรรมการ
๔.๙	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไชนุช	บุญส่ง	กรรมการ

๔.๑๐	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริวรรณ	คำบัว	กรรมการ
๔.๑๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิพนธ์	ดุขณีย์	กรรมการ
๔.๑๒	นายปิโตโชค	จันทร์หนองไทร	กรรมการ
๔.๑๓	นางสาวศรีณัฐ	รอดเรือง	กรรมการ
๔.๑๔	นายมนตรี	คุ้มวงศ์	กรรมการ
๔.๑๕	นายสิทธิเดช	สว่างศรี	กรรมการ
๔.๑๖	นายปารามินทร์	ปลอดภัย	กรรมการ
๔.๑๗	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทิดา	จะบัง	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. กำหนดแผนการติดตามการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์และครอบคลุมพันธกิจของคณะ

๒. ประชุม ติดตามการจัดการความรู้ และการนำความรู้สู่การปฏิบัติงาน อีกทั้งจัดเก็บอย่างเป็นระบบ เพื่อเผยแพร่เป็นลายลักษณ์อักษร และเป็นแนวปฏิบัติที่ดี

๓. ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงานการจัดการความรู้

#### ๕. คณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์

๕.๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภาพร	บุญเส็ง	ประธานกรรมการ
๕.๒	นายอภินันท์	พุทธทิมเสน	กรรมการ
๕.๓	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จำลิสตรีเฉลิมพล	มูลมงคล	กรรมการ
๕.๔	ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลวรรณ	เพชรศรี	กรรมการ
๕.๕	นางปริศนาภรณ์	ดวงใจดี	กรรมการ
๕.๖	นายสานิตย์	เอี่ยมผู้ช่วย	กรรมการ
๕.๗	นายภาษา	ทะรังศรี	กรรมการ
๕.๘	นายกิตติกานต์	นภาพร	กรรมการ
๕.๙	นางสาวรสสุคนธ์	อัญญณอม	กรรมการ
๕.๑๐	นายอาคม	รัฐวิวัฒน์พงษ์	กรรมการ
๕.๑๑	นายยงยุทธ	ลาดนอก	กรรมการ
๕.๑๒	นางสาวจิตราภรณ์	รัตนแก้ว	กรรมการ
๕.๑๓	นายอภิวัฒน์	สมภาร	กรรมการ
๕.๑๔	นางสาวศรีประภา	โทแก้ว	กรรมการ
๕.๑๕	นายนฤเดช	วีระสุข	กรรมการ
๕.๑๖	ว่าที่ร้อยตรีหญิง ชารีรัตน์	อุดมวิโรจน์สิน	กรรมการ
๕.๑๗	นางสาวกานต์พิชชา	จินทาพูน	กรรมการ
๕.๑๘	นายปริญญา	นาเหนือ	กรรมการ
๕.๑๙	รองศาสตราจารย์เพ็ญศรี	ศรีสวัสดิ์	กรรมการและเลขานุการ
๕.๒๐	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรงค์	กะรัมย์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
๕.๒๑	นางกษมา	สุขมาจันทร์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ๑. กำหนดแผนการติดตามการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์และครอบคลุมพันธกิจของคณะ

๒. ประชุม ติดตามการจัดการความรู้ และการนำความรู้สู่การปฏิบัติงาน อีกทั้งจัดเก็บอย่างเป็นระบบ เพื่อเผยแพร่เป็นลายลักษณ์อักษร และเป็นแนวปฏิบัติที่ดี

๓. ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงานการจัดการความรู้

๖. ผู้บริหารการจัดการความรู้ (Facilitator)

๖.๑	รองศาสตราจารย์พัชรี	ทองคำพานิช	ประธานผู้บริหารจัดการความรู้
๖.๒	นายโสทธิพัฒน์	วรรณนุรักษ์	ผู้บริหารจัดการความรู้
๖.๓	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัมพร	กรุดวงษ์	ผู้บริหารจัดการความรู้
๖.๔	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทิศา	จะบัง	ผู้บริหารจัดการความรู้
๖.๕	รองศาสตราจารย์เพ็ญศรี	ศรีสวัสดิ์	ผู้บริหารจัดการความรู้

มีหน้าที่ ๑. เป็นผู้ประสานงาน (Coordinator) เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้ทีมมีส่วนร่วมมากที่สุด และนำไปสู่การแก้ปัญหา

๒. เป็นพี่เลี้ยงในการเรียนรู้ (Learning Coach) เพื่อให้ผู้เข้าร่วม ซึ่งเป็นแหล่งความรู้ฝังลึกที่อยู่ในตัว (Tacit Knowledge) ได้เล่าถึงประสบการณ์และวิธีการแก้ปัญหา นำไปสู่การพัฒนาและจัดการงาน/ตนเอง ให้ประสบความสำเร็จ และสามารถหาแนวทาง/องค์ความรู้ เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ ต่อยอดให้เกิดประสิทธิภาพ ประสิทธิผล

๓. เป็นผู้กระตุ้น (Catalyst) ให้เกิดการเรียนรู้ผ่านคำถาม เพื่อดึงพลังหรือศักยภาพของผู้เข้าร่วมให้เห็นถึงปัญหา สาเหตุ เป้าหมาย และทางออกร่วมกัน

๔. เป็นผู้สร้างบรรยากาศ (Climate Setter) ให้กลุ่มผ่อนคลาย เป็นกันเอง และสร้างความไว้วางใจเพื่อให้เกิดการสื่อสาร เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. เป็นผู้ช่วยการสื่อสาร (Communicator Enabler) ช่วยให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์ ความรู้ต่างๆ อย่างเต็มที่ เต็มใจ และเปิดกว้างที่จะรับฟังอย่างใคร่ครวญ

๖. เป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer) รับรู้ถึงพฤติกรรม ความรู้สึก และวิถีคิด ของผู้เข้าร่วมเพื่อปรับกระบวนการ ให้เหมาะสมอยู่ตลอดเวลา

๗. เป็นผู้กำกับ ติดตาม และร่วมสรุปองค์ความรู้จากการดำเนินการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ และแสวงหาแนวทางในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ ขอให้ผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายอย่างเคร่งครัด เพื่อให้บังเกิดผลดี และบรรลุวัตถุประสงค์ของทางราชการ

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมกริช ช้องนำโชค)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

**กำหนดการอบรม**  
**โครงการจัดการความรู้คณะศึกษาศาสตร์**  
**เรื่อง การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา**  
**(Game-Based Learning For Physical Education)**

วันที่ ๒๐ มกราคม พ.ศ.๒๕๖๙  
 ณ ห้องประชุมชั้น ๒ คณะศึกษาศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

เวลา	รายการ	หมายเหตุ
๐๘.๐๐ น.	ลงทะเบียน	
๐๘.๓๐ น.	การกล่าวรายงานวัตถุประสงค์ของดำเนินกิจกรรม การกล่าวเปิด โดยรองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์	-ผู้กล่าวรายงาน -รองคณบดี
๐๙.๐๐ น.	บรรยายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ด้วย Generative AI	-วิทยากร บรรยาย
๑๐.๐๐ น.	แอปพลิเคชันสำหรับสร้างเกมออนไลน์	
๑๐.๓๐ น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม	
๑๐.๔๐ น.	การใช้งานแอปพลิเคชันสร้างเกมออนไลน์ด้วย Wordwall	-วิทยากร บรรยาย
๑๒.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
๑๓.๐๐ น.	แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีสร้างเกมออนไลน์วิชาพลศึกษา ออนไลน์ Wordwall	-วิทยากร บรรยาย
๑๔.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม	
๑๔.๑๐ น.	แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้ AI ช่วยสร้างเกมทางพลศึกษา ออนไลน์ด้วย Gemini	-วิทยากร บรรยาย
๑๕.๐๐ น.	ผู้เข้าประชุมนำเสนอความรู้เกมออนไลน์แต่ละรายวิชา	
๑๖.๓๐ น.	การบันทึกภาพหมู่การมอบของขวัญที่ระลึก	
๑๗.๐๐ น.	เสร็จสิ้น อย่างสมบูรณ์	ผู้เข้าร่วมทุกคน

หมายเหตุ\* กำหนดการข้างต้นอาจมีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ตามความเหมาะสม

รายชื่อผู้เข้าร่วมอบรมโครงการจัดการความรู้คณะศึกษาศาสตร์  
เรื่อง การสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา  
(Game-Based Learning For Physical Education)

วันที่ ๒๐ มกราคม พ.ศ.๒๕๖๙  
ณ ห้องประชุมชั้น ๒ คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ที่	ชื่อ-สกุล	ลายมือชื่อ ๐๘.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	ลายมือชื่อ ๑๓.๐๐ - ๑๖.๓๐ น.	หมายเหตุ
๑	ผศ.ดร.นภาพร บุญเลี้ยง			
๒	รศ.ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์			
๓	ผศ.จ.ส.ต.เฉลิมพล มุลงมกล			
๔	ดร.ปรีดาภรณ์ ดวงใจดี			
๕	ผศ.ดร.จรงค์ กะรัมย์			
๖	ผศ.ดร.กมลวรรณ เพชรศรี			
๗	นางกษมา สุขุมาลจันทร์			
๘	นายอธิษฐ์ พุทธิพิมเสน			
๙	นายสานิตย์ เอี่ยมผู้ช่วย			
๑๐	นายภาษา ทะรังศรี			
๑๑	นายยงยุทธ ลาตนอก			
๑๒	นายกิตติกานต์ นภาพร			
๑๓	นายอาคม ธีวิวัฒน์พงษ์			
๑๔	นางสาวจิตราภรณ์ รัตนแก้ว			
๑๕	นางสาวรสสุคนธ์ ธัญญนอม			
๑๖	นายอภิวัฒน์ สมภาร			
๑๗	นางสาวศรีประภา โทแก้ว			
๑๘	นายณฤเดช วีระสุข			
๑๙	ว่าที่ร้อยตรี ดร.หญิงจารีรัตน์ อุดมวิโรจน์สิน			
๒๐	นางสาวกานต์พิชชา จันทาพูน			
๒๑	นายปริญญา วัฒนเอก			
๒๒	นางสาวสุพัตรา ศิริรักษ์			
๒๓	นางสาวเบมิกา เพาะนาไร่			
๒๔				
๒๕				
๒๖				
๒๗				

ที่ กก ๐๕๑๙/๑๓

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี  
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๕ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุญาตเป็นวิทยากร

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายวิทยาเขตสุพรรณบุรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเป็นวิทยากร จำนวน ๑ ชุด

ด้วย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการโครงการจัดการความรู้คณะศึกษาศาสตร์ เพื่อการแลกเปลี่ยนความรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้ เรื่องการสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา ในวันอังคาร ที่ ๒๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙

ในการนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี พิจารณาแล้วเห็นว่าบุคลากรในหน่วยงานของท่าน คือ ดร.กวิตา ปานล้ำเลิศ ตำแหน่งอาจารย์ เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) จึงใคร่ขออนุญาตเป็นวิทยากรในการอบรม ทั้งนี้ได้แนบบแบบตอบรับเป็นวิทยากรมาพร้อมนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไช้มุข บุญสง)

ผู้ช่วยอธิการบดีประจำวิทยาเขต รักษาการแทน  
รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๕๗๕๕ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ sarabun\_spb@tnsu.ac.th

สำเนาถูกต้อง

(รองศาสตราจารย์พิชญศรี ศรีสวัสดิ์)



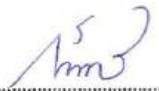
## แบบตอบรับเป็นวิทยากร

## มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี คณะศึกษาศาสตร์

ตามหนังสือที่ กก ๐๕๑๙/๑๗..... ลงวันที่ ..... (๑๖ สิงหาคม) ๒๕๖๔..... ได้เชิญข้าพเจ้าเป็นวิทยากร โครงการจัดการความรู้คณะศึกษาศาสตร์ เรื่องการสร้างสื่อด้วยเกมเพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา (Game-Based Learning for Physical Education) วันอังคาร ที่ ๒๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ให้กับอาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ข้าพเจ้า ดร.กวิตา ปานล้ำเลิศ ได้พิจารณาแล้ว

- ไม่ขัดข้อง และยินดีรับเป็นวิทยากร  
 ขัดข้อง และไม่สะดวกเป็นวิทยากร

  
 (ดร.กวิตา ปานล้ำเลิศ)

๑๕ / ๑๑ / ๒๕๖๔

รูปประกอบการอบรม

**โครงการจัดการความรู้  
คณะศึกษาศาสตร์**

**การสร้างสื่อด้วยเกม  
เพื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา**  
Game-Based Learning for Physical Education

วันที่ 20 มกราคม 2569  
ห้องประชุมชั้น 2 คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

**ดร.กวิตา ปานลำเลิศ**  
วิทยากร

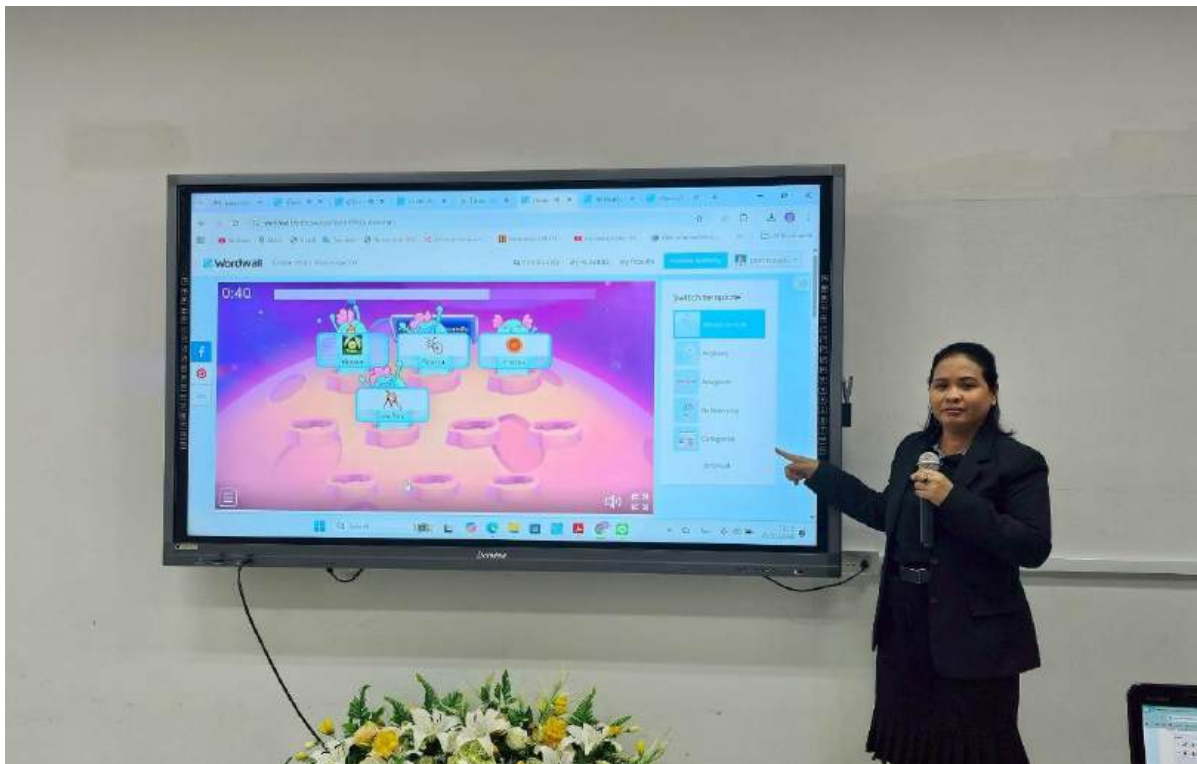












The image features a minimalist design with a white background. In the bottom-left corner, there is a large, overlapping graphic consisting of a light grey circle, a vibrant green circle, and a white ring. A solid green rectangular block extends from the right side of the green circle across the bottom of the page. The text 'KNOWLEDGE MANAGEMENT' is centered horizontally across the bottom, overlapping the green block and the white ring.

KNOWLEDGE MANAGEMENT