

รายงานสรุปการจัดกิจกรรม KM Day : Show and Share ครั้งที่ 5
เมื่อวันศุกร์ที่ 22 กรกฎาคม 2565 เวลา 10.30 น. เป็นต้นไป
ณ ห้องประชุม 3 และผ่านระบบออนไลน์

กิจกรรม KM Day : Show and Share ครั้งที่ 5 ได้ดำเนินการจัดกิจกรรม เมื่อวันศุกร์ที่ 22 กรกฎาคม 2565 เวลา 10.30 น. เป็นต้นไป ณ ห้องประชุม 3 และผ่านระบบออนไลน์ โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุวรรณ นฤนาท วงศ์สกุล เป็นประธานในการเปิดงาน การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ และได้รับเกียรติจาก อาจารย์ ดร.ดำรงศักดิ์ นภารัตน์ รองผู้อำนวยการสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นวิทยากร ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่องเกี่ยวกับ PDPA สำหรับประชาชนทั่วไป นอกจากนั้นแล้วยังมีการประกวดผลงานของบุคลากรคณะอุตสาหกรรมเกษตร ซึ่งเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้ แบ่งปันประสบการณ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นในองค์ความรู้ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานหรือการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตลอดถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานต่อสภาวะที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้มีบุคลากรทั้งหมด 80 คน แบ่งเป็นสายวิชาการ จำนวน 26 คน และสายสนับสนุน จำนวน 54 คน และมีคณะกรรมการเพื่อตัดสินผลงานประกวด จำนวน 4 ท่าน ดังนี้ 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร ไบผ่อง 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญญรัตน์ สุทธิภักดี 3. นางสาวปิยะนุช สวัสดิ์ 4. นางวรางคณา เตมียะ ซึ่งมีบุคลากรที่ได้รับรางวัลและเข้าร่วมแสดงผลงาน ดังนี้

กำหนดการจัดกิจกรรม

วันศุกร์ที่ 22 กรกฎาคม 2565

10.30 น. – 11.20 น.	ลงทะเบียน/ติดโปสเตอร์ผลงาน
11.20 น. – 11.30 น.	ประธานกล่าวเปิดโครงการ
11.30 น. – 12.00 น.	การนำเสนอผลงาน โดย อาจารย์ ดร.สิริภัทร แต่สุวรรณ ชื่อผลงาน : How to engage students anytime anywhere
12.00 น. – 13.15 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.15 น. – 14.15 น.	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่องเกี่ยวกับ PDPA สำหรับประชาชนทั่วไป โดย อาจารย์ ดร.ดำรงศักดิ์ นภารัตน์ รองผู้อำนวยการสำนักบริการ เทคโนโลยีสารสนเทศ
14.15 น. – 14.30 น.	การนำเสนอผลงาน โดย อาจารย์ ดร.พรจันทร์ วอลเตอร์ ชื่อผลงาน : การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21: ประสบการณ์จากวิชา “บทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (605332)”
14.30 น. – 14.45 น.	การนำเสนอผลงาน โดย อาจารย์ รวิศ ทศคร ชื่อผลงาน : การใช้ระบบเมตาเวิร์ส สแกนเนอร์สามมิติและเทคนิค photogrammetry ในการสร้างสื่อการสอนออนไลน์
14.45 น. – 15.00 น.	รับประทานอาหารว่าง
15.00 น. – 15.15 น.	การนำเสนอผลงาน โดย นางสาวเกศสินี ต๊ะต้องใจ, นางกนกกาญจน์ พรณาไทร (กลุ่มปฏิบัติการเคมีและกายภาพ) ชื่อผลงาน : การจัดการสารเคมีในห้องปฏิบัติการ
15.15 น. – 15.30 น.	การนำเสนอผลงาน โดย หน่วยงานสารสนเทศและสื่อดิจิทัลศึกษา ชื่อผลงาน : การลดขั้นตอนการประชาสัมพันธ์ผ่าน Website และการใช้ งานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

15.30 น. – 15.45 น.	การนำเสนอผลงาน โดย งานบริหารทั่วไป ชื่อผลงาน : การบริหารจัดการระบบการขอทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร Key card ออนไลน์
15.45 น. – 16.00 น.	การนำเสนอผลงาน โดย งานการเงิน การคลังและพัสดุ ชื่อผลงาน : เงินกันไว้เบิกเหลื่อมปี
16.00 น. เป็นต้นไป	- คณะกรรมการพิจารณาประเมินผลงานและตัดสินรางวัล - ประกาศผลการประกวด - ปิดโครงการ

บุคลากรที่ได้รับรางวัลและเข้าร่วมแสดงผลงาน

สายวิชาการ

รางวัลชนะเลิศ

อาจารย์ ดร.สิริภัทร แต่สุวรรณ

ชื่อผลงาน : How to engage students anytime anywhere

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

อาจารย์ ดร.พรจันทร์ วอลเตอร์

ชื่อผลงาน : การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21: ประสบการณ์จากวิชา “บทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (605332)”

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒

อาจารย์วิศ ทศคร

ชื่อผลงาน : การใช้ระบบเมตาเวิร์ส สแกนเนอร์สามมิติและเทคนิค photogrammetry ในการสร้างสื่อการสอนออนไลน์

รางวัลรอง Popular vote

อาจารย์ ดร.พรจันทร์ วอลเตอร์

สายสนับสนุน

รางวัลชนะเลิศ

งานบริหารทั่วไป

ชื่อผลงาน : การบริหารจัดการระบบการขอทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร Key card ออนไลน์

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

กลุ่มปฏิบัติการเคมีและกายภาพ

ชื่อผลงาน : การจัดการสารเคมีในห้องปฏิบัติการ

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

หน่วยสารสนเทศและโสตทัศนศึกษา

ชื่อผลงาน : การลดขั้นตอนการประชาสัมพันธ์ผ่าน Website และการทำงานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

รางวัลชมเชย

งานการเงิน การคลังและพัสดุ

ชื่อผลงาน : เงินกันไว้เบิกเหลื่อมปี

รางวัลรอง Popular vote

งานบริหารทั่วไป

สรุปงบประมาณรายจ่ายในการจัดงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวนเงิน
1.	ค่าตอบแทน	600.00
2.	ค่าเงินรางวัล (จำนวน 7 รางวัล)	23,000.00
3.	ค่าอาหารกลางวัน	4,125.00
4.	อาหารว่าง	1,750.00
5.	ค่าโปสเตอร์	3,650.70
6.	ค่าวัสดุ	1,965.00
	รวม	35,090.70

สรุปแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตารางที่ 1 แสดงสถานภาพของผู้ตอบแบบประเมิน

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
บุคลากรสายวิชาการ	3	15.00
บุคลากรสายสนับสนุน	17	85.00
รวม	20	100.00

ส่วนที่ 2 ระดับความเห็นในการเข้าร่วมโครงการ

เกณฑ์การให้คะแนน ตามมาตราวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) โดยมีเกณฑ์การให้ระดับความเห็น 5 ระดับ คือ

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับเฉลี่ยความเห็นดังนี้

4.21 – 5.00	แปลความหมายว่า	มากที่สุด
3.41 – 4.20	แปลความหมายว่า	มาก
2.61 – 3.40	แปลความหมายว่า	ปานกลาง
1.81 – 2.60	แปลความหมายว่า	น้อย
1.00 – 1.80	แปลความหมายว่า	น้อยที่สุด

ตารางที่ 2 แสดงระดับความคิดเห็นในการจัดกิจกรรม

หัวข้อความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น								
	มากที่สุด (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	น้อย (ร้อยละ)	น้อยที่สุด (ร้อยละ)	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD.	ระดับ การประเมิน (แปลผล)
2.1 เป็นกิจกรรมที่มีส่วนช่วยสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรม หรือ การพัฒนาด้านการเรียนการสอน หรือ การจัดการองค์ความรู้ ที่เป็นแบบอย่างที่ดีเชิงประจักษ์ (Best Practice)	13 (65.00)	7 (35.00)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	20	4.65	0.49	มากที่สุด

หัวข้อความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น								
	มากที่สุด (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	น้อย (ร้อยละ)	น้อยที่สุด (ร้อยละ)	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD.	ระดับ การประเมิน (แปลผล)
2.2 เป็นกิจกรรมที่สามารถต่อยอด โดยการเผยแพร่เป็นฐานข้อมูล สำหรับบุคลากรภายใน คณะอุตสาหกรรมเกษตร ได้นำไปปรับในการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานต่อไป	13 (65.00)	6 (30.00)	1 (5.00)	- (0.00)	- (0.00)	20	4.60	0.60	มากที่สุด
2.3 ลักษณะกิจกรรมมีความน่าสนใจและมี ส่วนช่วยเพิ่มพูนทักษะ ความรู้	11 (55.00)	9 (45.00)	- (0.00)	- (0.00)	- (0.00)	20	4.55	0.51	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมในการประชาสัมพันธ์	10 (50.00)	8 (40.00)	2 (10.00)	- (0.00)	- (0.00)	20	4.40	0.68	มากที่สุด
2.5 ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดโครงการ	7 (35.00)	7 (35.00)	6 (30.00)	- (0.00)	- (0.00)	20	4.05	0.83	มาก
2.6 รูปแบบในการจัดโครงการ	9 (45.00)	9 (45.00)	2 (10.00)	- (0.00)	- (0.00)	20	4.35	0.67	มากที่สุด
2.7 ความพึงพอใจโดยรวมของท่านต่อการ จัดโครงการในครั้งนี้	9 (45.00)	9 (45.00)	2 (10.00)	- (0.00)	- (0.00)	20	4.35	0.67	มากที่สุด

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

1. งานดีมาก เป็นแบบ Hybrid ด้วย ทำได้แบบนี้สุดยอดเลย แต่เนื่องจากการแข่งขัน ควรให้เวลาผู้เข้าแข่งขันเท่ากัน และมีเกณฑ์ในการตัดสินคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขันทราบอย่างชัดเจน อาจเพิ่ม category ผู้ลงแข่งขันเป็นแบบ hybrid ที่แสดงความร่วมมือกันทั้งสายวิชาการ และสายสนับสนุน ทั้งนี้ต้องขอขอบคุณผู้จัดทุกท่านอย่างมาก ที่เสียสละเวลาช่วยเหลือ จัดการ แนะนำ ทำให้งานออกมาดี
2. ควรปรับเวลาให้เริ่มตั้งแต่เช้า (9.00 โมงเป็นต้นไป) เพื่อไม่ให้งานเลิกช้าจนเกินไป
3. ควรมีการจัดเวลาในการนำเสนอผลงาน และมีการให้คะแนนในควบคุมเวลาการนำเสนอผลงาน
4. หากมีการบรรยายควบคู่กับการนำเสนอ อยากให้มีการแบ่ง เช่น ครึ่งเช้าอาจเป็นการบรรยาย และครึ่งบ่ายเป็นการนำเสนอ ซึ่งอาจควบคุมเวลาได้ง่ายกว่า แต่ทั้งนี้กิจกรรมและวิทยากร มีความน่าสนใจและเห็นภาพได้ชัด
5. อยากให้เชิญวิทยากร PDPA มาให้ความรู้เพิ่มเติม และอยากให้เชิญวิทยากรจากภายนอกมาร่วมเป็นกรรมการตัดสินผลงาน
6. หากมีการจัดอบรมควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรม เช่น จากเริ่ม 10.30 น. อาจเริ่ม 09.00 น. จะได้มีเวลาให้กับวิทยากรมากขึ้นเนื่องจากเป็นหัวข้อที่น่าสนใจและเป็นเรื่องใหม่ ให้เวลากับวิทยากรน้อยไป
7. เป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม

ภาพกิจกรรม KM Day : Show and Share ครั้งที่ 5







ประกาศคณะกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เรื่อง กิจกรรม KM Day : Show and Share ครั้งที่ ๕

ตามที่คณะกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดกิจกรรม KM Day : Show and Share ครั้งที่ ๕ เมื่อวันที่ ๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๕ เวลา ๑๐.๓๐ น. เป็นต้นไป ณ ห้องประชุม ๓ และผ่านระบบออนไลน์โดยมีบุคลากรสายวิชาการและสายสนับสนุน คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้เข้าร่วมโครงการและเข้าร่วมส่งผลงานเข้าประกวดนั้น

บัดนี้ คณะกรรมการตัดสินผลงานประกวดกิจกรรม KM Day : Show and Share ครั้งที่ ๕ ได้ดำเนินการพิจารณาคัดเลือกผลงานที่ส่งเข้าประกวดเรียบร้อยแล้วและมีผู้ได้รับรางวัลดังต่อไปนี้

สายวิชาการ

รางวัลชนะเลิศ จำนวน ๕,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.สิริภัทร แต่สุวรรณ

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ จำนวน ๓,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.พรจันทร์ วอลเตอร์

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ จำนวน ๒,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

อาจารย์รวิศ ทิศคร

รางวัล Popular vote จำนวน ๑,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.พรจันทร์ วอลเตอร์

สายสนับสนุน

รางวัลชนะเลิศ จำนวน ๕,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

งานบริหารทั่วไป

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ จำนวน ๓,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

กลุ่มปฏิบัติการเคมีและกายภาพ

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ จำนวน ๒,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

หน่วยสารสนเทศและโสตทัศนศึกษา

รางวัลชมเชย จำนวน ๑,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

งานการเงิน การคลังและพัสดุ

รางวัล Popular vote จำนวน ๑,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ รางวัล ได้แก่

งานบริหารทั่วไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒๕ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุจินดา ศรีวัฒนะ)

คณบดีคณะเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

HOW TO ENGAGE STUDENTS ANYTIME...ANYWHERE...

KM Day: Show and Share 2565
Presented by Fay Taesuwan

Learning how to be an ambidextrous educator



PROBLEMS

- School now operates in both online and offline modes (that's great, but...)
- Educators have to be able to be in "hybrid" mode (isn't it tiring?)
- Professors have to cancel classes for several reasons (Covid, holidays, "urgent" meetings, you name it), yet course content has to be delivered.

What if there's a way to engage students both online and in-person?

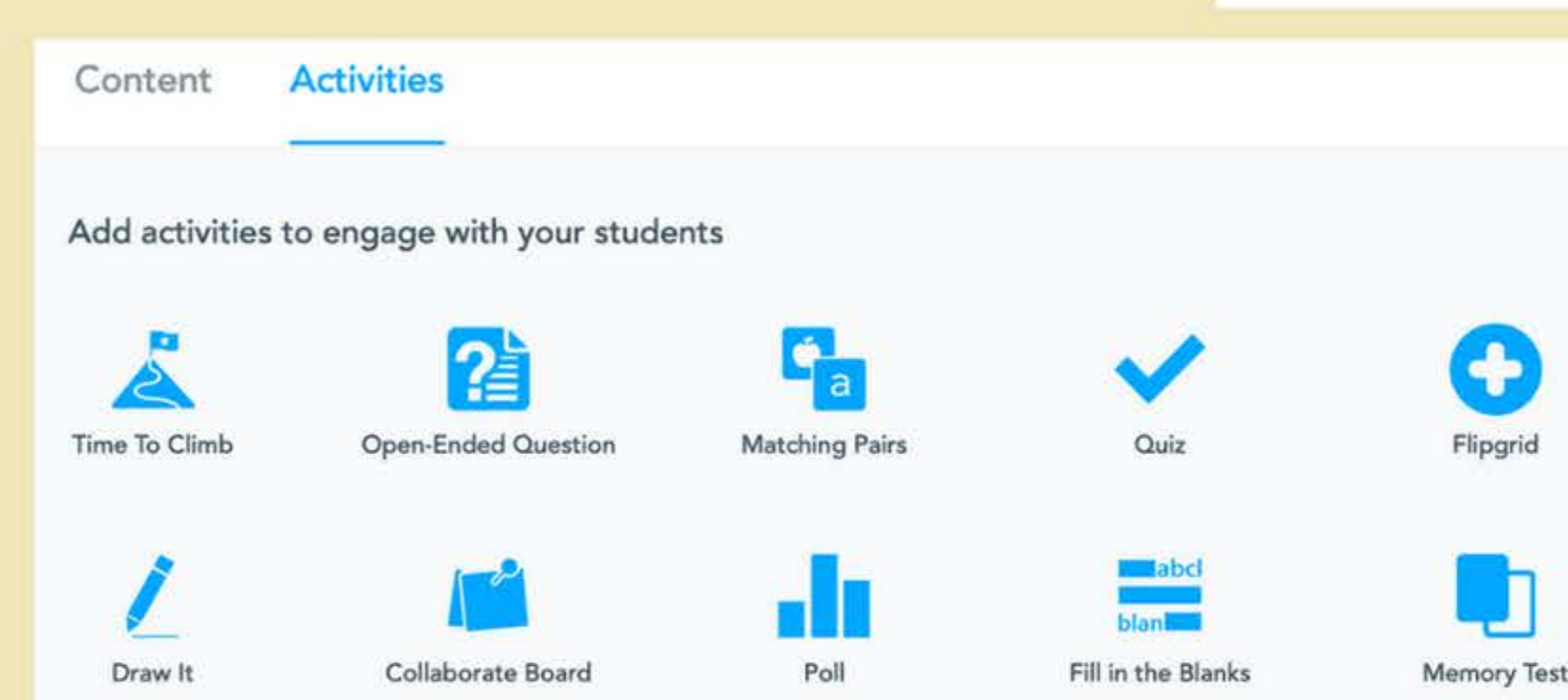
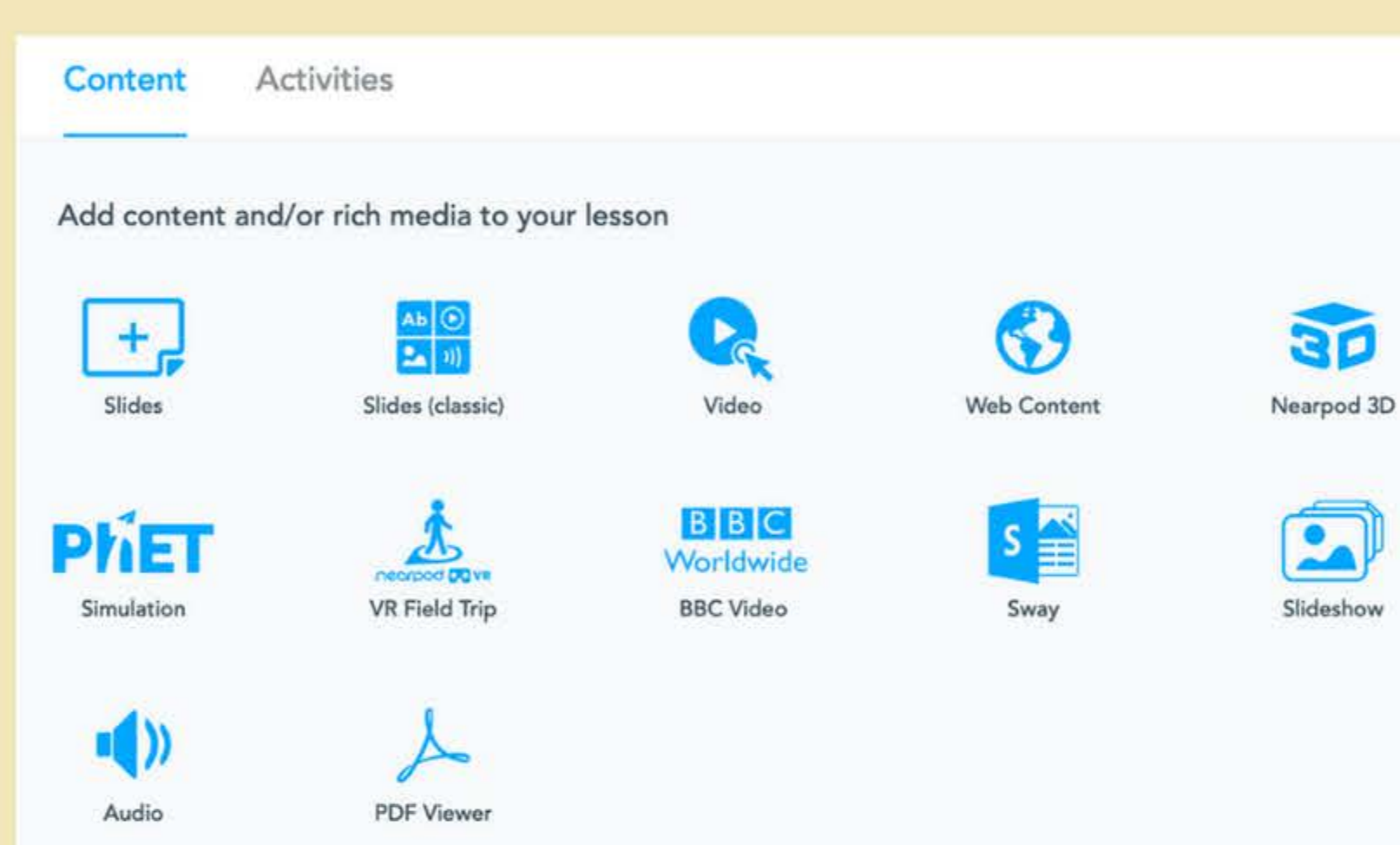
How do we engage students outside of the classroom?

A SOLUTION



A cloud-based platform for interactive online lessons

Scan to learn about Nearpod

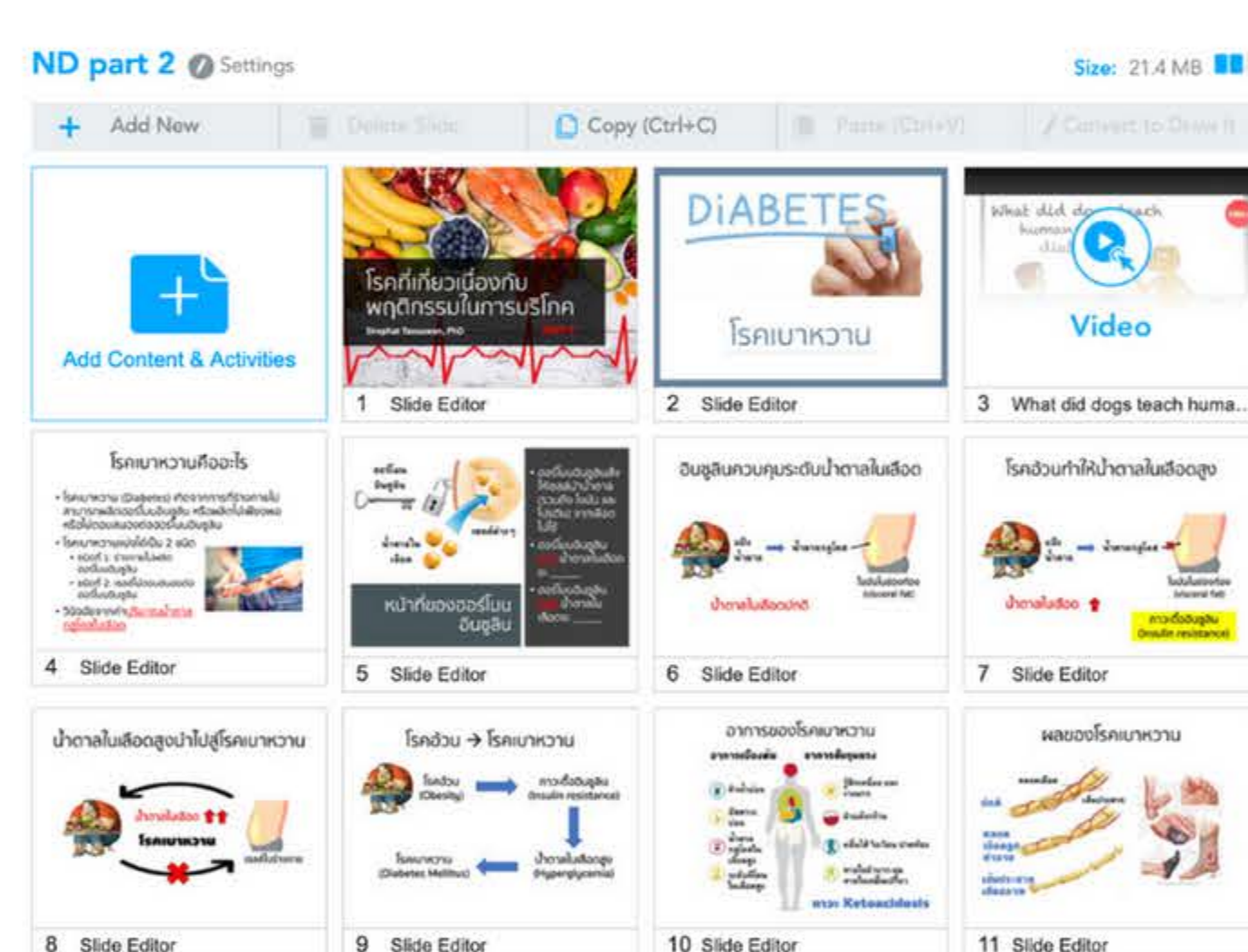


- Create an online lesson that can aid virtual and in-person classes
- Improve student participation by features like VR, videos, 3D objects, simulations, games, quizzes, poll, etc.

- Allow real-time or virtual assessment of students with Teacher's and Student's views
- Integrate Nearpod into LMS (Microsoft Teams, Google classroom, Canvas)
- **FREE!!!** (limit to 40 students per class, but can launch many classes at the same time)

IMPLEMENTATION

- Created 4 lessons: 2 online class sessions and 2 asynchronous class sessions for 610114 (240 students)
- Added video clips, voice recordings (for asynchronous lessons), collaboration board, drawing tasks, questions
- Tested in two cohorts
- Participation is **70-80%** in synchronous and **90%** in asynchronous lessons
- Assessment reports showed students really did participate, not just logged in



Example of a slide deck that combines course content and activities



A drawing task is a great way to increase participation



A collaborative board allows students to share ideas anonymously

FEEDBACK

ฉันชอบกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในเว็บไซด์นี้ เพราะรู้สึกสนุกและมีอะไรแปลกใหม่ ฉันหวังว่าอาจารย์จะเลือกสื่อที่น่าสนใจแบบนี้มาอีก ฉันสงสัยว่าอาจารย์รู้จักเว็บนี้ได้ยังไง มันน่ารักมาก

ฉันชอบเทคนิคการสอน ไม่น่าเบื่อ มีให้วาดรูป แสดงความคิดเห็น ให้ร่วม Enjoy กัน ทุกคนมีส่วนร่วม โปรแกรมใช้ง่าย สไลด์สวยงาม มีตัวหนังสือเหมาะสม มีรูปภาพสวยงามน่ารักๆ ประกอบ

ฉันชอบวาดรูปอาหารในช่องที่อาจารย์ให้วาดรูป เพราะได้เปลี่ยนรูปแบบการเรียนที่จะต้องเขียนและเป็นการทบทวนความรู้เดิมจากคาบที่แล้ว ฉันหวังว่าหลังจากคาบนี้ฉันได้รับความรู้เกี่ยวกับสารอาหารประเภทต่างๆ ฉันจะสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมการเลือกทานแต่อาหารที่มีประโยชน์ เลี่ยงอาหารที่ไม่มีประโยชน์ ทานน้ำและวิตามิน ให้มากขึ้นให้เพียงพอต่อร่างกาย

ฉันชอบการทำกิจกรรมในคลาสเรียน ทำให้ฉันได้ทบทวนจากสิ่งที่เรียนไปครั้งที่แล้ว ฉันหวังว่า อาจารย์จะทำรูปแบบการสอนและสนุกแบบนี้ไปเรื่อยๆ รักอาจารย์ค่ะ



TAKEAWAYS

- Nearpod is a tried-and-tested tool that helps foster student engagement anytime anywhere
- Participation is high even for self-studied lessons
- The tool offers ways for students to share their ideas with the class without fear of being judged
- Educators can incorporate materials to motivate learning such as videos, voice recordings, third-party websites
- Reports allow educators to reflect on their teaching

OUTREACH

- 1) ตอบโจทย์เป้าหมายการจัดการองค์ความรู้ โดย
1.1) เป็นองค์ความรู้ที่สนับสนุนกลยุทธ์ที่ 6 ผลักดัน ส่งเสริมและกระตุ้นให้อาจารย์ขอตำแหน่งทางวิชาการ และส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมหรือการใช้ทักษะการสอนในศตวรรษที่ 21
1.2) การส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุด เป็นทักษะที่จำเป็นในการปฏิบัติงานของอาจารย์
1.3) การสอนในรูปแบบ hybrid เป็นความท้าทายของคณาจารย์ เครื่องมือ Nearpod ใช้ได้ผลพลกับทั้งการเรียนในห้องและออนไลน์ ทั้งภายในและนอกเวลาเรียน
- 2) ผลกระทบที่มีต่อหน่วยงานภายในคณะ: แบ่งปันเทคนิคให้กับคณาจารย์ในกิจกรรม KM show & share
ผลกระทบที่มีต่อหน่วยงานนอกคณะ: แบ่งปันเทคนิคให้กับอาจารย์ต่างมหาวิทยาลัยในกลุ่ม Innovative Teaching Scholars (ปัจจุบันมีอาจารย์กว่า 100 คนจากทั่วประเทศ)



การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

ประสบการณ์จากวิชา “บทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาลิิตภัณฑ์ (605332)”

อ.ดร.พรจันทร์ วอลเตอร์

บทนำ

เมื่อบริบทของสังคมเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทั้งทัศนคติ พฤติกรรมของผู้เรียน ความต้องการแรงงานและเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด ทำให้การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้อง ผู้สอนในวิชาบทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาลิิตภัณฑ์ (605332) ได้จัดการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดแบบ Active Learning ในลักษณะ Flipped Classroom เพื่อลดการบรรยายหน้าชั้นเรียน เปลี่ยนบทบาทผู้สอนจากผู้รู้ทุกสิ่งเป็นผู้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ และเน้นการทดสอบผู้เรียนที่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้มากกว่าการท่องจำ สิ่งที่ได้คือผู้เรียนมีทักษะและความรู้ติดตัว และสนุกกับการเรียน

กรอบแนวคิด

การเรียนการสอนวิชานี้ต้องการเตรียมนักศึกษาให้สามารถทำงานกับผู้บริโภคเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ ภายใต้สภาพแวดล้อม สังคม และ เศรษฐกิจ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของอุตสาหกรรมเกษตร กรอบแนวคิดแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ ดังนี้

- ลดการบรรยาย เพิ่มการสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตัวเองของนักศึกษา
- ผู้เรียนไม่จำเป็นจะต้องเหมือนกันทุกคน ทุกคนมีระดับความรู้ความสามารถ ความสนใจแตกต่างกันออกไป
- ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ICT) เข้ามาช่วย
- การประเมินผลการเรียนรู้จะสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงตามวัตถุประสงค์ของวิชา

Active Learning

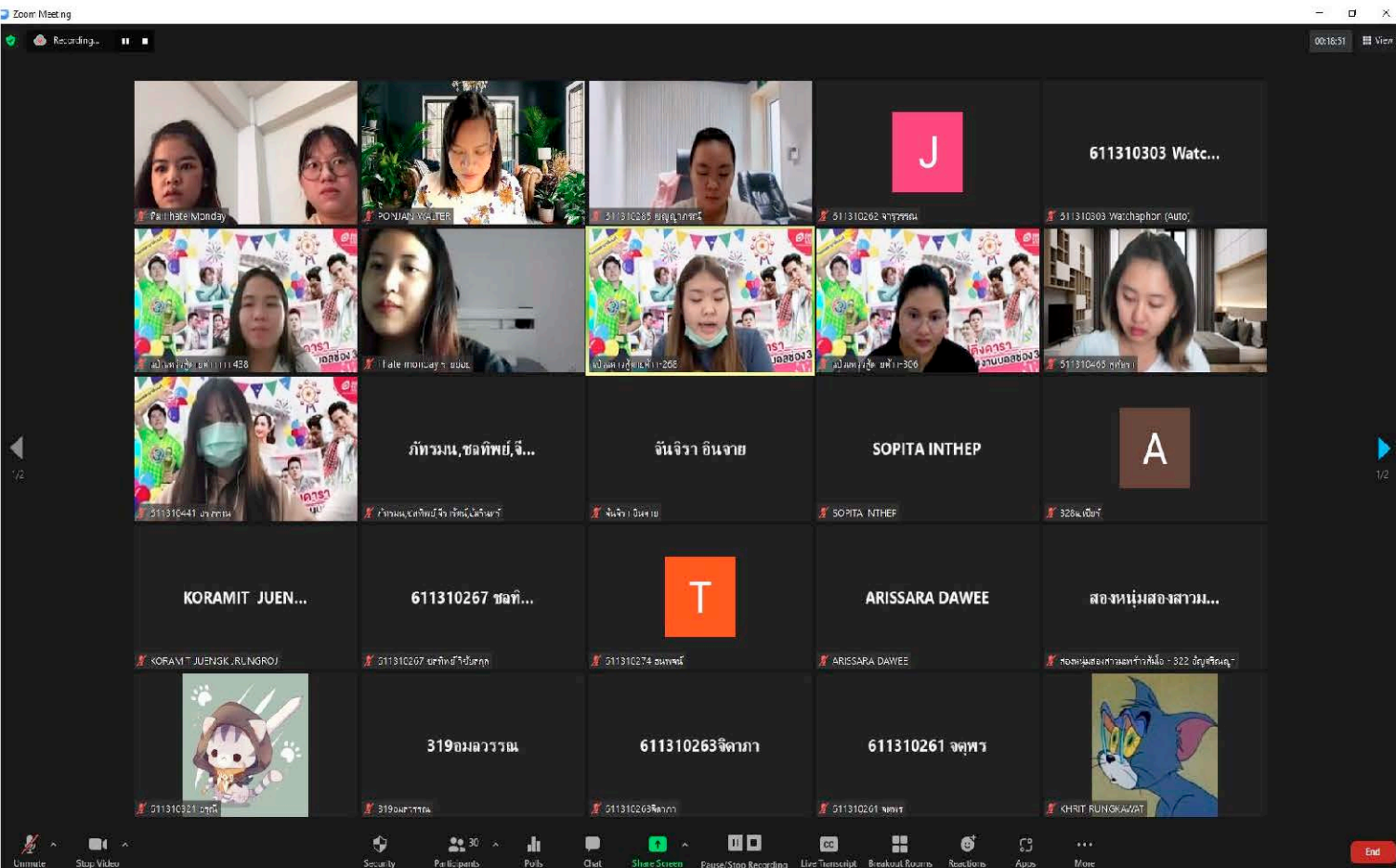
- Formative Assignment มีจุดประสงค์ที่ต้องการสร้างความเข้าใจและฝึกผู้เรียนตั้งแต่ต้นภาคการศึกษาถึงวิธีการส่งงาน การเขียนงาน และสิ่งที่คาดหวังจากงานเขียนในวิชานี้ ฝึกทักษะทางด้าน critical thinking ความกล้าแสดงความคิดเห็น และการเขียนสนับสนุนความคิดเห็นของตนเอง ผู้เรียนจะได้รับข้อเสนอแนะ ดี ชม เพื่อนำไปพัฒนางานอื่นๆให้ดียิ่งขึ้น โดยหัวข้อจะเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังได้รับความนิยมในหมู่ผู้เรียน ณ ช่วงเวลานั้น สำหรับภาคการศึกษาที่ผ่านมาคือหัวข้อเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลีเรื่อง “Squid Game” เพื่อผู้เรียนเกิดความสนใจในตัวเอง และเปิดโอกาสให้แสดงความคิดสร้างสรรค์



รูปที่ 1 ตัวอย่างผลงานการเขียนหัวข้อ Squid Game ในงาน Formative Assignment

- กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) และเกมส์ไฟเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองของผู้เรียนในหัวข้อ “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค” มอบหมายบทบาทสมมติให้แต่ละคน ภายใต้สถานการณ์ร้านกาแฟและเล่นเกมสไฟโดยใช้บุคลิกภาพของแต่ละคนเป็นบุคลิกภาพของตัวเองการ์ตูนในไฟในการต่อสู้ระหว่างทีม หลังจากกิจกรรมมีการนำเสนอและสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรมท้ายคาบ

- กิจกรรมได้วาที เพื่อฝึกการศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมหลักฐานสนับสนุนการพูดนำเสนอสิ่งที่ตัวเองสนใจ และโน้มน้าวให้ผู้อื่นคล้อยตามในหัวข้อ “บุคคลอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค” จัดกิจกรรมได้วาทีภายใต้ญัตติ “ให้ดารารับเป็น influencer ดีกว่าคนธรรมดาที่ตั้งใจในอินเทอร์เน็ต” (รูปที่ 2)

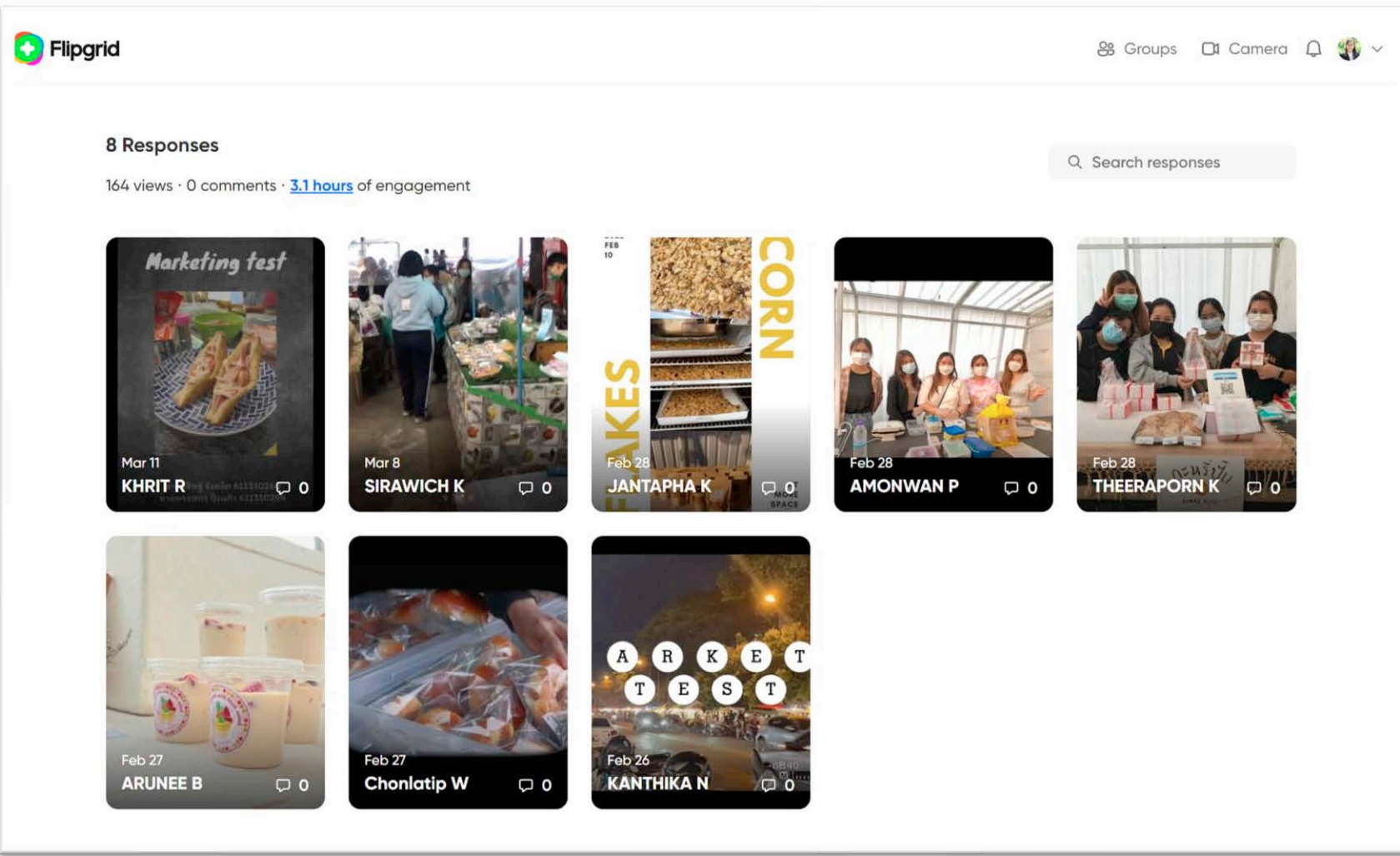


รูปที่ 2 กิจกรรมได้วาทีในรูปแบบออนไลน์

- กิจกรรม “Smell and Smile” ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อเรียนรู้ในหัวข้อ “การรับรู้ของผู้บริโภค” บรรยายเล็กน้อยและทำกิจกรรมในคาบเรียน ให้นักศึกษาเตรียมน้ำยาปรับผ้านุ่มของตนเองมาเข้าร่วมกิจกรรม บรรยาย “การรับรู้” ของนักศึกษาหลังจากที่ได้ดมกลิ่นน้ำยาปรับผ้านุ่ม (รูปที่ 3)

รูปที่ 3 ตัวอย่างชิ้นงานกิจกรรม “Smell and Smile”

- กิจกรรม “ขอเผือก” เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาผู้บริโภคเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามความสนใจของแต่ละกลุ่ม โดยการนำเทคนิคการศึกษาผู้บริโภคด้วยวิธีเชิงคุณภาพไปใช้จริง และมีการนำเสนอในคาบเรียน



- กิจกรรม “ทดสอบตลาด” ผู้เรียนได้ศึกษาเองผ่านสื่อการสอนออนไลน์แบบ on demand และทำกิจกรรมทดสอบตลาดจริง โดยสรุปงานเป็นคลิปวิดีโอผ่านเว็บไซต์ Flipgrid.com (รูปที่ 4)

สิ่งที่นักศึกษาได้รับ	สิ่งที่อาจารย์ได้รับ	ข้อจำกัด/ ความท้าทาย
- ลดการท้อจำเพื่อสอบแล้วลืม - ทักษะที่ใช้ได้จริง - ความมั่นใจ กล้าแสดงความคิดเห็น - ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงเหตุผล	- ลดเวลาในการเตรียมตัวสอนในภาคการศึกษาถัดไป - แรงจูงใจในการหาข้อมูลเพิ่มเติม - ทักษะในการคิดค้น และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร	- ความไม่แน่นอนของมาตรการจากสถานการณ์โรคระบาด - การประยุกต์ใช้ ICT - การสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเข้าร่วมกิจกรรม

สรุป

- การจัดการเรียนการสอนในวิชาบทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาลิิตภัณฑ์ ลดการบรรยาย ผู้สอนเป็นผู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริงด้วยกิจกรรม และใช้ ICT เป็นสื่อการเรียนการสอน

เอกสารอ้างอิง

1. ฉันทนันท์ ทองบุญตา, “เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานด้วยการเสริมแรงทางลบ Increasing Work Efficiency with Negative Reinforcement”. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 2562. 5(3): หน้า 14-27.

2. Malhotra, N.K., D. Nunan, and D.F. Birks, Marketing Research: An Applied Approach. 2017, New York: Pearson.

3. University of Maryland, Teaching & Learning Transformation Center

Acknowledgements

• ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ข้อมูลติดต่อ

• สาขาวิชาเทคโนโลยีการพัฒนาลิิตภัณฑ์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ต.แม่เหียะ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50100

• อีเมลล์ ponjan.p@cmu.ac.th | โทร 053-948-231



การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

ประสบการณ์จากวิชา “บทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาลิิตภัณฑ์ (605332)”

อ.ดร.พรจันทร์ วอลเตอร์

บทนำ

เมื่อบริบทของสังคมเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทั้งทัศนคติ พฤติกรรมของผู้เรียน ความต้องการแรงงานและเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด ทำให้การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้อง ผู้สอนในวิชาบทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาลิิตภัณฑ์ (605332) ได้จัดการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดแบบ Active Learning ในลักษณะ Flipped Classroom เพื่อลดการบรรยายหน้าชั้นเรียน เปลี่ยนบทบาทผู้สอนจากผู้รู้ทุกสิ่งเป็นผู้ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ และเน้นการทดสอบผู้เรียนที่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้มากกว่าการท่องจำ สิ่งที่ได้คือผู้เรียนมีทักษะและความรู้ติดตัว และสนุกกับการเรียน

กรอบแนวคิด

การเรียนการสอนวิชานี้ต้องการเตรียมนักศึกษาให้สามารถทำงานกับผู้บริโภคเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ ภายใต้สภาพแวดล้อม สังคม และ เศรษฐกิจ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของอุตสาหกรรมเกษตร กรอบแนวคิดแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ ดังนี้

- ลดการบรรยาย เพิ่มการสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตัวเองของนักศึกษา
- ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกคน ทุกคนมีระดับความรู้ความสามารถ ความสนใจแตกต่างกันออกไป
- ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ICT) เข้ามาช่วย
- การประเมินผลการเรียนรู้จะสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงตามวัตถุประสงค์ของวิชา

Active Learning

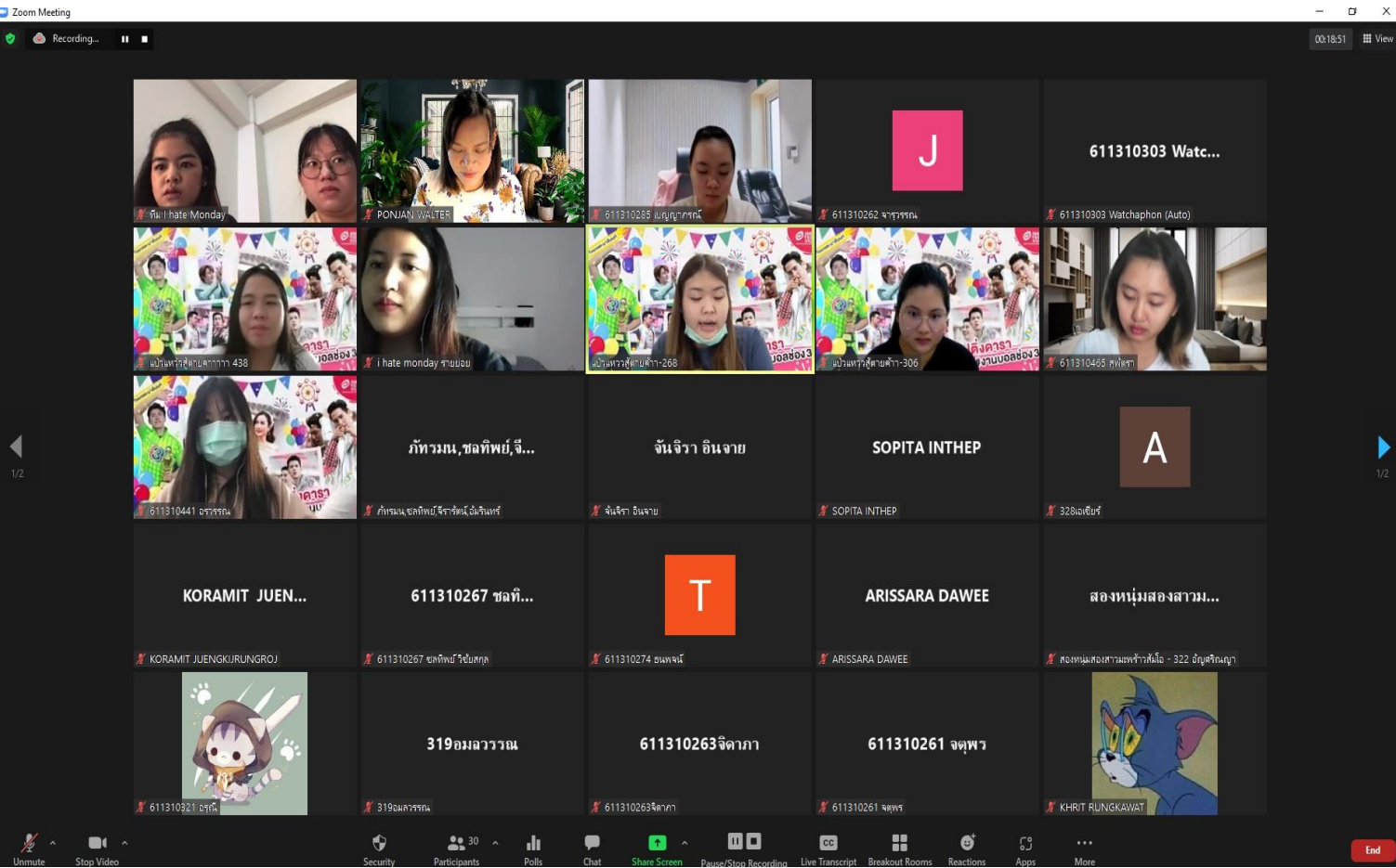
- Formative Assignment มีจุดประสงค์ที่ต้องการสร้างความเข้าใจและฝึกผู้เรียนตั้งแต่ต้นภาคการศึกษาถึงวิธีการส่งงาน การเขียนงาน และสิ่งที่คาดหวังจากงานเขียนในวิชานี้ ฝึกทักษะทางด้าน critical thinking ความกล้าแสดงความคิดเห็น และการเขียนสนับสนุนความคิดเห็นของตนเอง ผู้เรียนจะได้รับข้อเสนอแนะ ดี ชม เพื่อนำไปพัฒนางานอื่นๆให้ดียิ่งขึ้น โดยหัวข้อจะเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังได้รับความนิยมในหมู่ผู้เรียน ณ ช่วงเวลานั้น สำหรับภาคการศึกษาที่ผ่านมาคือหัวข้อเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลีเรื่อง “Squid Game” เพื่อผู้เรียนเกิดความสนใจในตัวงาน และเปิดโอกาสให้แสดงความคิดสร้างสรรค์



รูปที่ 1 ตัวอย่างผลงานการเขียนหัวข้อ Squid Game ในงาน Formative Assignment

- กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) และเกมสโฟเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองของผู้เรียนในหัวข้อ “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค” มอบหมายบทบาทสมมติให้แต่ละคน ภายใต้สถานการณ์ร้านกาแฟ และเล่นเกมสโฟโดยใช้บุคลิกภาพของแต่ละคนเป็นบุคลิกภาพของตัวเองการ์ตูนในไฟในการต่อสู้ระหว่างทีม หลังจากกิจกรรมมีการนำเสนอและสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรมท้ายคาบ

- กิจกรรมได้วาที เพื่อฝึกการศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม หลักฐานสนับสนุนการพูดนำเสนอสิ่งที่ตัวเองสนใจ และโน้มน้าวให้ผู้อื่นคล้อยตามในหัวข้อ “บุคคลอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค” จัดกิจกรรมได้วาทีภายใต้ญัตติ “ให้ดาราเป็น influencer ดีกว่าคนธรรมดาที่ตั้งใจในอินเทอร์เน็ต” (รูปที่ 2)

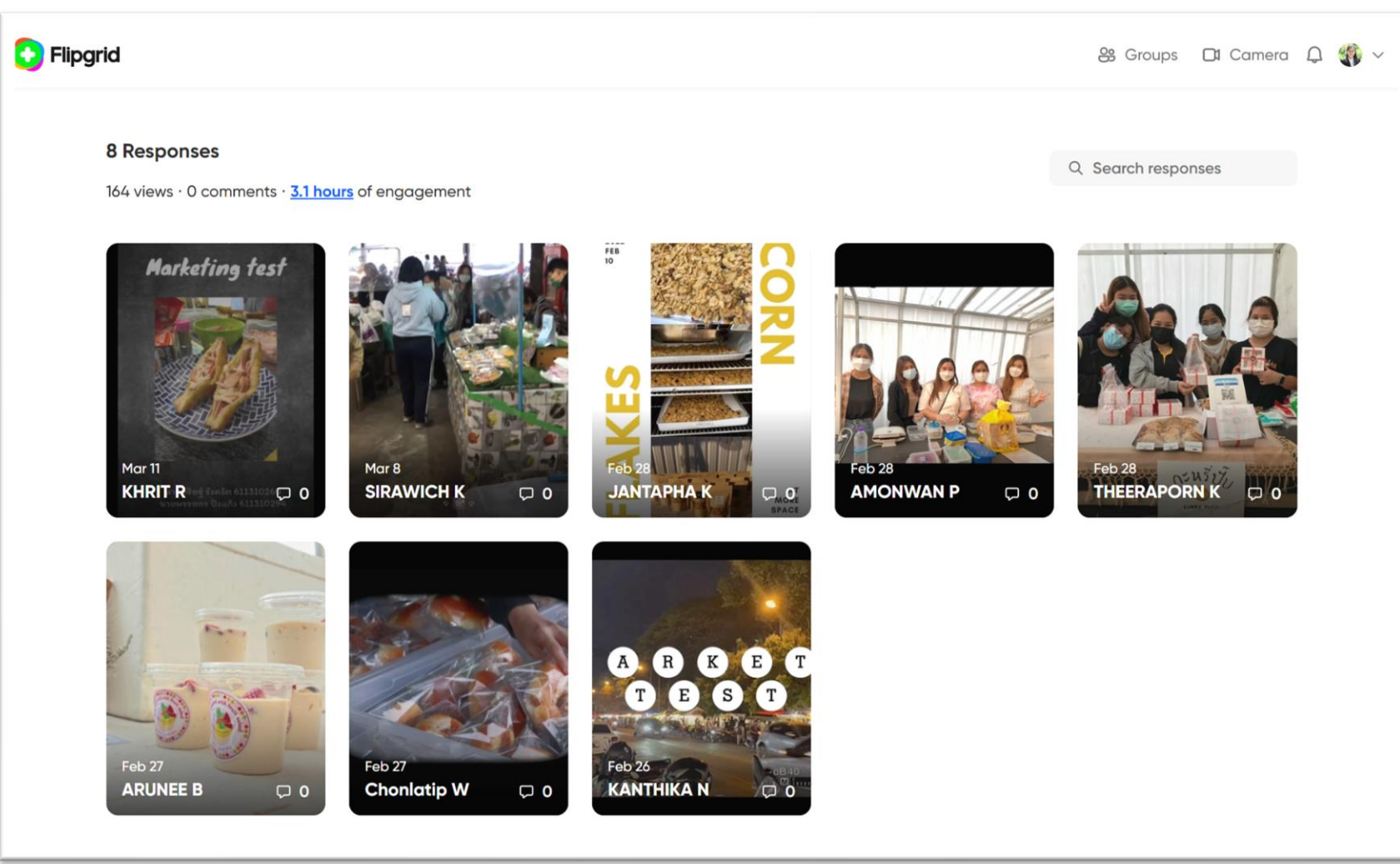


รูปที่ 2 กิจกรรมได้วาทีในรูปแบบออนไลน์

- กิจกรรม “Smell and Smile” ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อเรียนรู้ในหัวข้อ “การรับรู้ของผู้บริโภค” บรรยายเล็กน้อยและทำกิจกรรมในคาบเรียน ให้นักศึกษาเตรียมน้ำยาปรับผ้านุ่มของตนเองมาเข้าร่วมกิจกรรม บรรยาย “การรับรู้” ของนักศึกษาหลังจากที่ได้ดมกลิ่นน้ำยาปรับผ้านุ่ม (รูปที่ 3)

รูปที่ 3 ตัวอย่างชิ้นงานกิจกรรม “Smell and Smile”

- กิจกรรม “ขอเผือก” เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาผู้บริโภคเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามความสนใจของแต่ละกลุ่ม โดยการนำเทคนิคการศึกษาผู้บริโภคด้วยวิธีเชิงคุณภาพไปใช้จริง และมีการนำเสนอในคาบเรียน



- กิจกรรม “ทดสอบตลาด” ผู้เรียนได้ศึกษาเองผ่านสื่อการสอนออนไลน์แบบ on demand และทำกิจกรรมทดสอบตลาดจริง โดยสรุปงานเป็นคลิปวิดีโอผ่านเว็บไซต์ Flipgrid.com (รูปที่ 4)

สิ่งที่นักศึกษาได้รับ - ลดการท่องจำเพื่อสอบแล้วลืม - ทักษะที่ใช้ได้จริง - ความมั่นใจ กล้าแสดงความคิดเห็น - ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงเหตุผล	สิ่งที่อาจารย์ได้รับ - ลดเวลาในการเตรียมตัวสอนในภาคการศึกษาถัดไป - แรงจูงใจในการหาข้อมูลใหม่ๆ - ทักษะในการคิดค้น และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร	ข้อจำกัด/ ความท้าทาย - ความไม่แน่นอนของมาตรการจากสถานการณ์โรคระบาด - การประยุกต์ใช้ ICT - การสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเข้าร่วมกิจกรรม
---	---	---

สรุป

- การจัดการเรียนการสอนในวิชาบทบาทของผู้บริโภคในระบบการพัฒนาลิิตภัณฑ์ ลดการบรรยาย ผู้สอนเป็นผู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริงด้วยกิจกรรม และใช้ ICT เป็นสื่อการเรียนการสอน

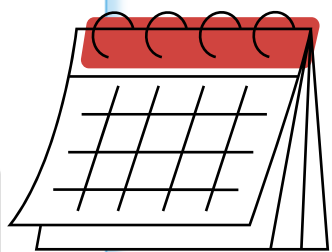
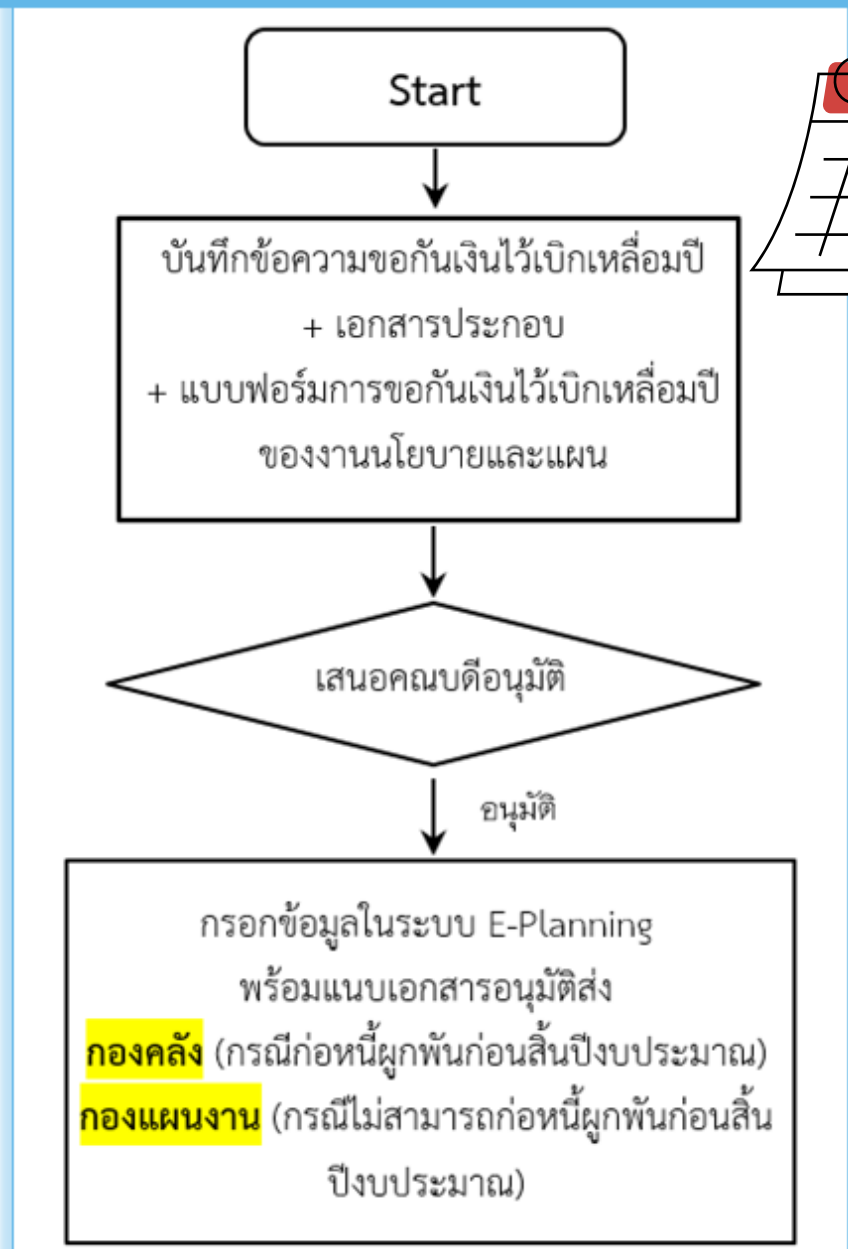
เอกสารอ้างอิง - ฉันันันท์ ทองบุญตา, “เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานด้วยการเสริมแรงทางลบ Increasing Work Efficiency with Negative Reinforcement”. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 2562. 5(3): หน้า 14-27. - Malhotra, N.K., D. Nunan, and D.F. Birks, Marketing Research: An Applied Approach. 2017, New York: Pearson. - University of Maryland, Teaching & Learning Transformation Center
Acknowledgements ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ข้อมูลติดต่อ - สาขาวิชาเทคโนโลยีการพัฒนาลิิตภัณฑ์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ต.แม่เหียะ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50100 - อีเมลล์ ponjan.p@cmu.ac.th โทร 053-948-231



การกู้เงินไว้เบิกเหลื่อมปี

หมายถึง งบประมาณรายจ่ายประจำปีของปีที่ผ่านมาที่ส่วนราชการไม่สามารถเบิกได้กับภายในปีงบประมาณนั้น จึงต้องงอกเงินไว้เบิกเหลื่อมปี โดยจะต้องได้รับอนุมัติจากหัวหน้าส่วนงานด้วย

กรณีส่วนงานได้ดำเนินการก่อนนี้ผูกพันไว้ก่อนปีงบประมาณ โดยมีใบสั่งซื้อ ใบสั่งจ้างหรือสัญญาหรือข้อตกลงและกรณีส่วนงานไม่สามารถก่อนนี้ผูกพันได้ทันก่อนสิ้นปีงบประมาณ



กรณีเป็นงบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไป/เงินอุดหนุนเฉพาะกิจสำหรับโครงการที่ได้ดำเนินการมาแล้วและยังอยู่ระหว่างดำเนินการโครงการ



- ทำให้โครงการต่างๆ ดำเนินไปตามเป้าหมายและแผนที่กำหนดไว้
- เพื่อชำระหนี้ตามข้อผูกพันสัญญา หรือใช้จ่ายตามโครงการให้แล้วเสร็จตามวัตถุประสงค์
- เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจให้กับผู้บริหารทราบว่า มีค่าใช้จ่ายค้ำจ่ายมากน้อยเพียงใด



- ทำให้โครงการที่ยังดำเนินการไม่แล้วเสร็จไม่สามารถเบิกจ่ายได้



การจัดการสารเคมีในห้องปฏิบัติการ

กลุ่มปฏิบัติการเคมีและกายภาพ สำนักวิชาอุตสาหกรรมเกษตร คณะอุตสาหกรรมเกษตร



ที่มาและความสำคัญ

สารเคมีเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต้องใช้ในการทดลองสำหรับการเรียนการสอนปฏิบัติการ งานวิจัย งานวิเคราะห์ และงานบริการวิชาการ โดยสารเคมีที่ใช้ในห้องปฏิบัติการ มีจำนวนมากหลากหลายประเภท อีกทั้งมีการสะสมของสารเคมีมานานมากกว่า 10 ปี สารเคมีส่วนใหญ่ไม่ทราบแหล่งที่มา และมีการจัดเก็บสารเคมีที่ไม่เหมาะสม ทำให้ผู้ปฏิบัติงานได้รับผลกระทบต่อสุขภาพทั้งในระยะสั้นและระยะยาว รวมทั้งการใช้สารเคมีในการทดลองที่ไม่ได้คุณภาพ ย่อมส่งผลกระทบต่อค่าการวิเคราะห์ที่ได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

เพื่อรวบรวมข้อมูลสารเคมีที่มีอยู่และสามารถนำไปใช้งานได้

เพื่อลดงบประมาณการจัดซื้อสารเคมีที่ไม่จำเป็นและการจัดซื้อสารเคมีที่ซ้ำซ้อน

เพื่อลดความเสี่ยงและสร้างความปลอดภัยให้นักศึกษาและผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับสารเคมี

พัฒนาระบบการจัดการสารเคมีให้เป็นไปตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมฯ (มอก. 2677-2558)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

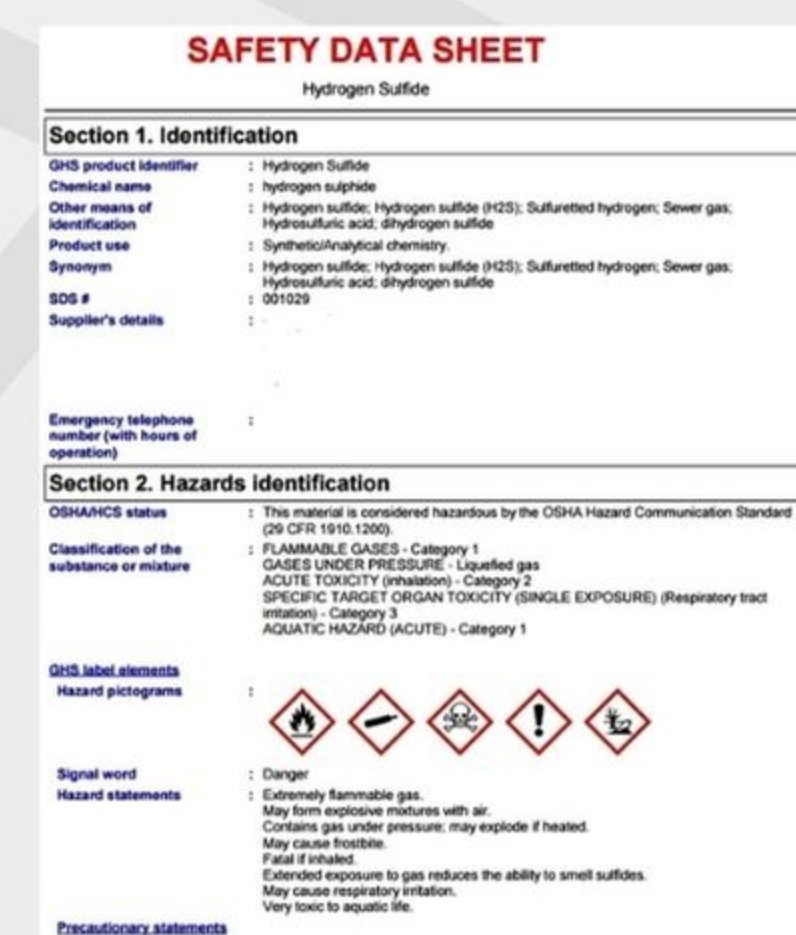
01 การบ่งชี้ความรู้



เครื่องมือและวิธีการจัดการข้อมูลสารเคมี
ความรู้เรื่องประเภทและข้อมูลความปลอดภัยของสารเคมี

02 การสร้างและแสวงหาความรู้

เข้าร่วมอบรมวิธีการใช้โปรแกรม Cheminvent และระบบการจัดการสารเคมีในห้องปฏิบัติการ



03 การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ

คัดแยกสารเคมีที่หมดอายุและเสื่อมสภาพออกจากกลุ่มรวบรวมและจัดแยกประเภทของสารเคมี ประเมินความเสี่ยงของสารเคมี

ชื่อสารเคมี	หมายเลข CAS	CAS no.	ชนิดสารเคมี (GHS Class)	อันตราย (Physical Hazard)	สุขภาพ (Health Hazard)	สิ่งแวดล้อม (Environmental Hazard)	Pictograms
Sodium hydrogen phosphate dihydrate/ di-sodium hydrogen phosphate dihydrate/ Sodium phosphate dibasic	CAS 1342400119	10028-26-7	15	13	-	-	-
Sodium hydroxide	CAS 1314240000	1310-73-2	20	8	✓	✓	✓
Sodium nitrite	CAS 1342400105	7632-00-0	22	5.1 B	✓	✓	✓

04 การประมวลและกลั่นกรองความรู้

ประชุมนักวิทยาศาสตร์และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องระดมความคิด เพื่อหาแนวทางการจัดการและการเข้าถึงข้อมูลของสารเคมี



05 การเข้าถึงความรู้

จัดเก็บข้อมูลสารเคมีในรูปแบบเอกสารและอิเล็กทรอนิกส์



ติดป้ายแสดงข้อมูลสารเคมีและสัญลักษณ์ความอันตราย บริเวณที่มีการจัดเก็บสารเคมี

06 การแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้

แลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่อง ระบบการจัดการสารเคมีและการประเมินความเสี่ยงในห้องปฏิบัติการ



การนำไปใช้ประโยชน์

- 01 ทราบความเคลื่อนไหวของสารเคมีและมีข้อมูลสารเคมีที่เป็นปัจจุบัน
- 02 ลดงบประมาณค่าใช้จ่ายในการจัดซื้อสารเคมีที่ซ้ำซ้อน
- 03 มีระบบการจัดการสารเคมีเป็นไปตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ระบบการจัดการด้านความปลอดภัยของห้องปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับสารเคมี (มอก. 2677-2558)
- 04 จัดอบรมให้ความรู้เรื่อง ระบบการจัดการสารเคมี ให้แก่นักศึกษา ผู้ช่วยวิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารเคมี



การบริหารจัดการระบบการขอทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร Key card ออนไลน์

หลักการและเหตุผล

การขอทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร Key card เพื่อเข้า-ออกอาคารคณะอุตสาหกรรมเกษตร เดิมนักศึกษาและผู้ประสงค์มีบัตรต้องมากรอกแบบฟอร์มที่งานบริหารทั่วไป โดยงานบริหารทั่วไปต้องตรวจสอบข้อมูลผู้ขอทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร Key card เพื่อเสนอผู้มีอำนาจอนุมัติแล้ว จึงจะทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร พร้อมเก็บเอกสารเข้าแฟ้ม ซึ่งพบปัญหาและอุปสรรค ตั้งแต่ขั้นตอนการกรอกแบบฟอร์ม การตรวจสอบข้อมูล การสืบค้นข้อมูล พื้นที่ในการจัดเก็บเอกสาร ระยะเวลาดำเนินการ รวมทั้งการใช้งบประมาณและปริมาณกระดาษจำนวนมาก

การบริหารจัดการระบบการขอทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร Key card ออนไลน์ เป็นการพัฒนาระบบการบริหารจัดการใหม่ โดยการนำระบบ LEAN และระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในการบริหารจัดการ เพื่อแก้ปัญหาทางในระบบเดิมให้เกิดความคล่องตัว รวดเร็ว มีการเก็บข้อมูลที่เป็นระบบ มีระบบแจ้งเตือน สามารถสืบค้นข้อมูลได้ง่าย ลดระยะเวลาดำเนินการ ลดการใช้กระดาษ ลดการใช้งบประมาณ ลดข้อผิดพลาดและความซ้ำซ้อนของงาน เพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับนักศึกษา และผู้ให้บริการ

วิธีดำเนินการ

- ผู้พัฒนารวบรวมปัญหา
- ออกแบบและพัฒนาระบบร่วมกับหน่วยเทคโนโลยีสารสนเทศและสารสนเทศศึกษา งานนโยบายและแผนฯ
- ทดลองใช้งานระบบโดยผู้เกี่ยวข้อง
- เปิดใช้งานระบบอย่างเป็นทางการ
- ประเมินผลการใช้งาน
- ปรับปรุงและพัฒนาตามข้อเสนอแนะจากผู้ใช้งาน

ลักษณะของผลงาน

- ระบบใช้แนวคิดแบบ Web Based Applications โดยทำงานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ทำให้ไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมลงเครื่อง และไม่ยึดติดกับระบบปฏิบัติการ
- พัฒนาโดยภาษา PHP ในการเขียน Script เพื่อแสดงผลบนเว็บเบราว์เซอร์ และใช้ฐานข้อมูลแบบ MySQL เชื่อมโยงกับฐานข้อมูลกลางของคณะ
- มีระบบแจ้งเตือนเพื่อให้ทราบความเคลื่อนไหวของเอกสารบนระบบ
- ใช้งานได้ที่ <https://www.agro.cmu.ac.th/mis2/keycard/pages/index.php>

ขั้นตอนการใช้งาน

การขอทำบัตรใหม่

1. Login เข้าสู่ระบบผ่านบัญชี CMU Account (xxx@cmu.ac.th)
2. เลือก “ขอทำบัตรใหม่”
3. ระบบแจ้งเตือนไปยังผู้ที่เกี่ยวข้องผ่านทาง e-mail/Line
4. ชำระเงิน
5. รับบัตร (ใหม่)/พร้อมใช้งาน

การขอขยายเวลาบัตรหมดอายุ

1. Login เข้าสู่ระบบผ่านบัญชี CMU Account (xxx@cmu.ac.th)
2. เลือก “ขอขยายเวลาบัตรหมดอายุ”
3. ระบบแจ้งเตือนไปยังผู้ที่เกี่ยวข้องผ่านทาง e-mail/Line

การขอขยายเวลาบัตรนอกเวลาทำการ

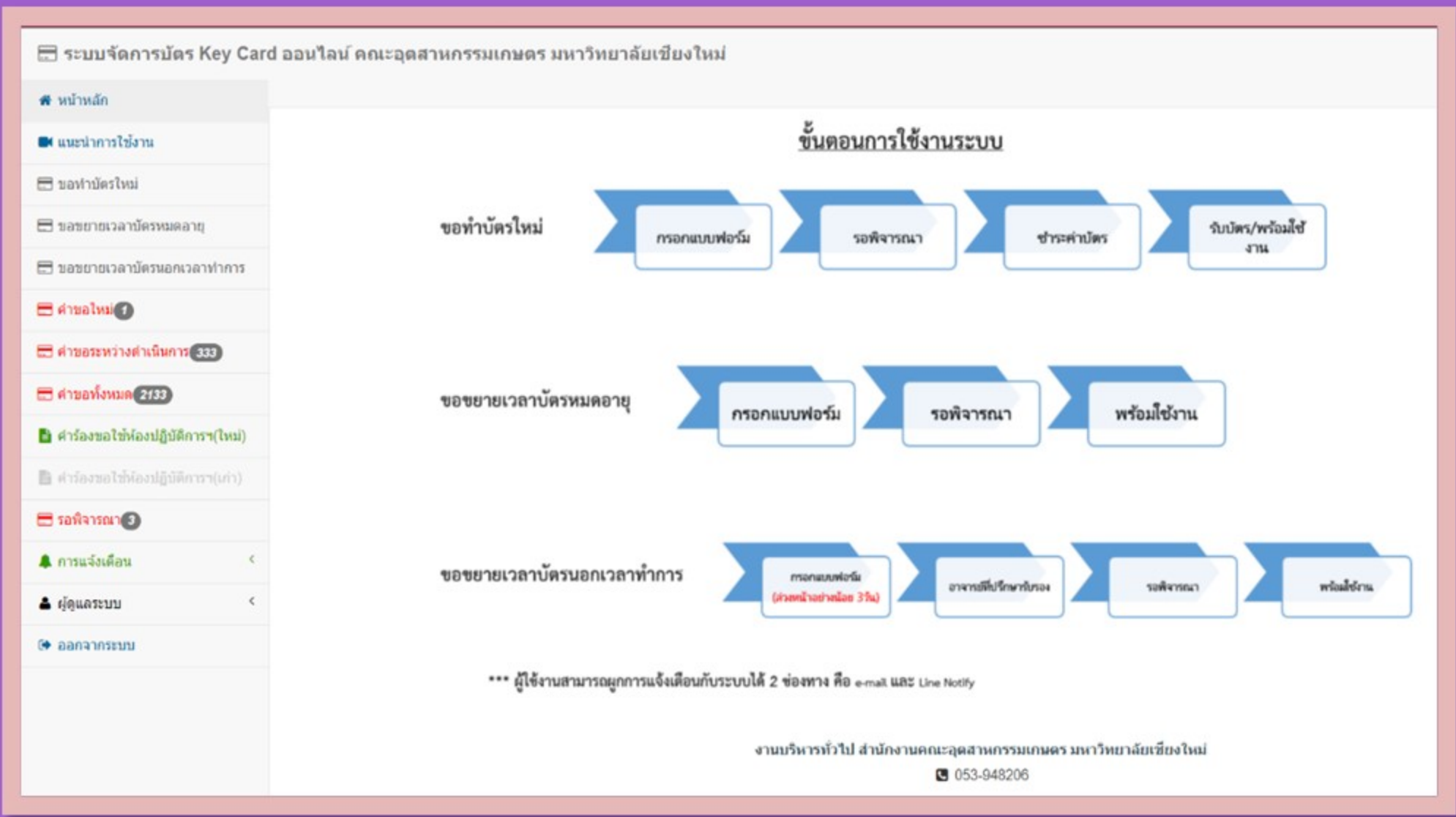
1. Login เข้าสู่ระบบผ่านบัญชี CMU Account (xxx@cmu.ac.th)
2. เลือก “ขอขยายเวลาบัตรนอกเวลาทำการ”
3. อาจารย์ที่ปรึกษา / โครงการ รับรองคำขอ
4. ระบบแจ้งเตือนไปยังผู้ที่เกี่ยวข้องผ่านทาง e-mail/Line



User



แจ้งเตือน ทาง e-mail หรือ Line



ผลลัพธ์

รายการ	ระบบเดิม	ระบบใหม่
เวลาทำการระบบ	เวลาราชการ	24 ชั่วโมง
การประหยัดทรัพยากร - ลดเวลาในการดำเนินการ และการสืบค้น - ลดการใช้กระดาษ - ลดการใช้งบประมาณ - ลดพื้นที่จัดเก็บเอกสาร	ไม่มี	มี
การแก้ไข, การตรวจสอบข้อมูลนักศึกษา/บุคลากร - สามารถตรวจสอบข้อมูล ตรวจสอบการทำงาน สืบค้นข้อมูลย้อนหลัง ได้อัตโนมัติ สะดวก รวดเร็ว ทุกที่ทุกเวลา	ช้า	เร็ว
การแจ้งเตือน ลดข้อผิดพลาดจากการพิมพ์ - ลดการป้อนข้อมูลหมายเลขบัตร รหัสนักศึกษา ป้องกันข้อมูลผิดพลาดได้	ไม่มี	E-mail, Line
ความซ้ำซ้อน - ลดความซ้ำซ้อนในการดำเนินการ	มี	ไม่มี

ความภาคภูมิใจ

ผู้พัฒนามีความภาคภูมิใจที่ได้ออกแบบและพัฒนาระบบการบริหารจัดการระบบการขอทำบัตรใหม่/ขยายอายุบัตร Key card ออนไลน์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ตอบสนองความต้องการขององค์กร นักศึกษา บุคลากร ผู้ปฏิบัติงาน ผู้เกี่ยวข้อง และสนับสนุนกลยุทธ์ของคณะให้บรรลุเป้าหมายโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม ประหยัดมีประสิทธิภาพ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- ความเข้าใจในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกัน
- ความร่วมมือของผู้ที่เกี่ยวข้อง



“ขับเคลื่อนสู่อนาคตที่ดีกว่า Influencing a better future”

งานบริหารทั่วไป คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การลดขั้นตอนการประชาสัมพันธ์ผ่าน WEBSITE และการใช้งานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (SOCIAL MEDIA)

02 โครงสร้างการทำงาน

การพัฒนาเว็บไซต์คณะฯ ในระยะที่ 3 แบ่งเป็นการพัฒนาจาก 2 แหล่ง คือ 1.มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2.ส่วนงานระดับคณะฯ ซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนา ดังต่อไปนี้

1. คณะฯ พัฒนาเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML5 และใช้ภาษา PHP ในการรับส่งข้อมูลผ่านฐานข้อมูลข่าว API CMU, ฐานข้อมูลการยืนยันตัวตน (CMU OAUTH) และฐานข้อมูลคณะฯ



การประชาสัมพันธ์ข่าวผ่าน WEBSITE CMU

- เข้าสู่ CMU BACK OFFICE ระบบบริหารจัดการเว็บไซต์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- LOGIN EMAIL CMU ผ่านระบบการยืนยันตัวตน CMU OAUTH
- เขียนข่าวประชาสัมพันธ์ขึ้นเว็บไซต์มหาวิทยาลัยฯ ได้ 3 หมวด ดังนี้
 - ภาพข่าวกิจกรรม/ผลงานเด่น
 - ข่าวรับสมัครงาน และ
 - ข่าวจัดซื้อจัดจ้าง
 และสามารถเพิ่มวิดีโอเครื่องคอมพิวเตอร์ และ YOUTUBE ได้
- ภาพข่าวจะถูกอัปขึ้นบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยฯ ในหน้าของส่วนงาน และเว็บไซต์คณะฯ พร้อมกัน

การประชาสัมพันธ์ข่าวผ่าน WEBSITE AGRO-CMU

- เข้าสู่ ระบบจัดการเว็บไซต์คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดย LOGIN EMAIL CMU ผ่านระบบการยืนยันตัวตน CMU OAUTH
- เขียนข่าวประชาสัมพันธ์ขึ้นเว็บไซต์คณะฯ ได้ 7 หมวด ดังนี้
 - ภาพข่าวกิจกรรม/ผลงานเด่น
 - ประชาสัมพันธ์
 - อบรม/สัมมนา
 - วิจัย
 - ประกวดราคา
 - รับสมัครงาน และ
 - ข่าวการศึกษา
 โดยทุกหมวดสามารถเพิ่มรูปภาพ, แนบไฟล์เอกสาร และวิดีโอจาก YOUTUBE ได้ และภาพข่าวจะถูกอัปขึ้นบนเว็บไซต์คณะฯ

05 สรุปผล

- ช่วยลดขั้นตอน ลดเวลา ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ของคณะฯ ไปยังเว็บไซต์มหาวิทยาลัยฯ, เว็บไซต์คณะฯ และสื่อสังคมออนไลน์ ไปพร้อม ๆ กัน
- มีระบบการแจ้งเตือนข่าวสารผ่าน LINE -NOTIFY โดยอัตโนมัติ และสามารถแชร์ข่าวไปยังกลุ่ม LINE อื่น ๆ ได้
- สามารถแชร์ข่าวบนเว็บไซต์คณะฯ ไปยัง FACEBOOK ส่วนตัวหรือแฟนเพจที่คุณจัดการได้
- ใช้รหัสผ่าน EMAIL CMU ในการ LOGIN ทุก ๆ ระบบ ลดการจดจำรหัสผ่าน

01 หลักการและเหตุผล

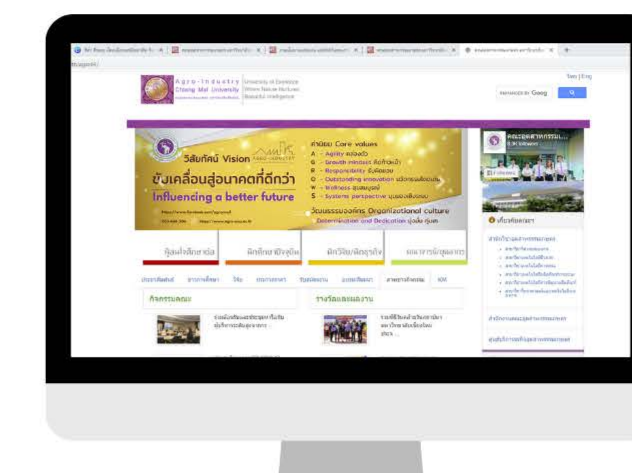
การประชาสัมพันธ์ในปัจจุบันมีเครื่องมือหลายอย่างอยู่ด้วยกัน ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยในส่วนของคณะอุตสาหกรรมเกษตร มช. ได้มีการนำเครื่องมือต่าง ๆ มาใช้ ในการประชาสัมพันธ์ เช่น EMAIL, WEBSITE, LINE และ FACEBOOK เป็นต้น ซึ่งผู้รับสารของคณะฯ จะสามารถแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้ดังนี้ 1.กลุ่มบุคลากร 2.กลุ่มผู้สนใจศึกษา 3.กลุ่มนักศึกษาปัจจุบัน และ 4.กลุ่มผู้ประกอบการ/ผู้ขอรับบริการ

ทั้งนี้ หน่วยสารสนเทศฯ จึงเล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อลดขั้นตอน ลดเวลา ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ของคณะฯ ไปยังเว็บไซต์มหาวิทยาลัย, เว็บไซต์คณะฯ และสื่อสังคมออนไลน์ โดยแบ่งเป็นการพัฒนา ได้ 3 ระยะ ดังนี้



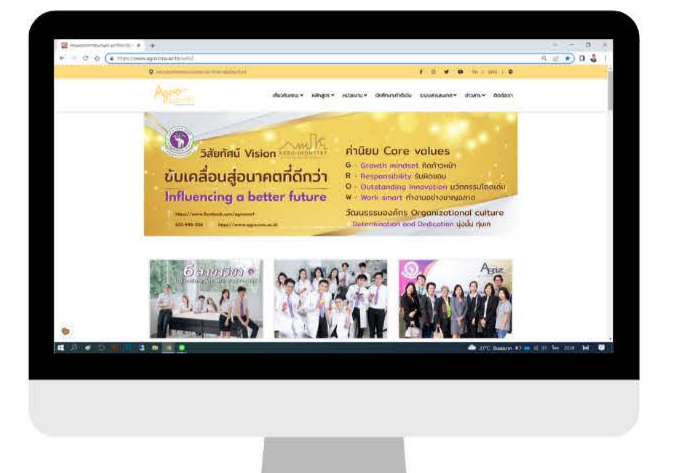
ระยะที่ 1

ตั้งแต่ก่อตั้งคณะฯ - พฤศจิกายน 2558
พัฒนาขึ้นด้วยภาษา HTML เพียงอย่างเดียว



ระยะที่ 2

18 พฤศจิกายน 2558 - 31 มกราคม 2565
พัฒนาด้วยภาษา HTML ร่วมกับฐานข้อมูล (AGRO-MIS)



ระยะที่ 3

1 กุมภาพันธ์ 2565 ถึงปัจจุบัน
พัฒนาด้วยภาษา HTML5 ร่วมกับฐานข้อมูล (API CMU), ฐานข้อมูล (CMU OAUTH) และฐานข้อมูลคณะฯ

03 การใช้งานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

8. การแจ้งเตือนผ่าน LINE NOTIFY

นำ ACCESS TOKEN ของกลุ่ม LINE ที่เราต้องการทำการแจ้งเตือน มาผูกไว้กับระบบการอัปเดตข่าวของเว็บไซต์คณะฯ โดยใช้ภาษา PHP ทำฟังก์ชันการแจ้งเตือน เมื่อมีการอัปเดตข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยฯ หรือเว็บไซต์คณะฯ ระบบจะทำการแจ้งเตือนอัตโนมัติ และยังสามารถแชร์ข่าวไปยังกลุ่ม LINE อื่น ๆ ได้

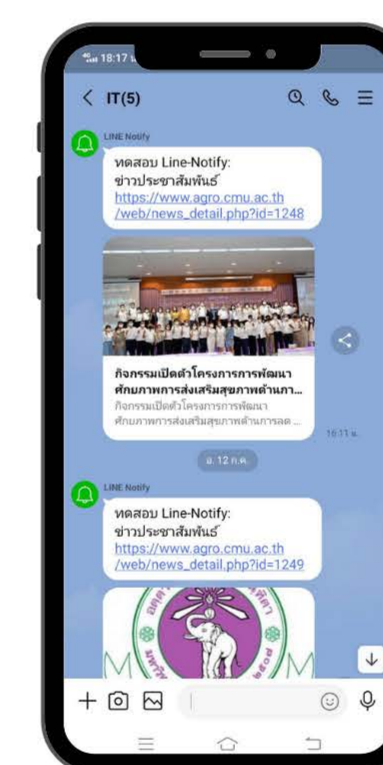
9. การแชร์ข่าวไปยัง FACEBOOK

ในหน้าข่าวแต่ละหน้าบนเว็บไซต์คณะฯ มีฟังก์ชันการแชร์ข่าวสารบนเว็บไซต์คณะฯ ไปยัง FACEBOOK ส่วนตัวหรือเพจที่คุณจัดการได้

8

LINE

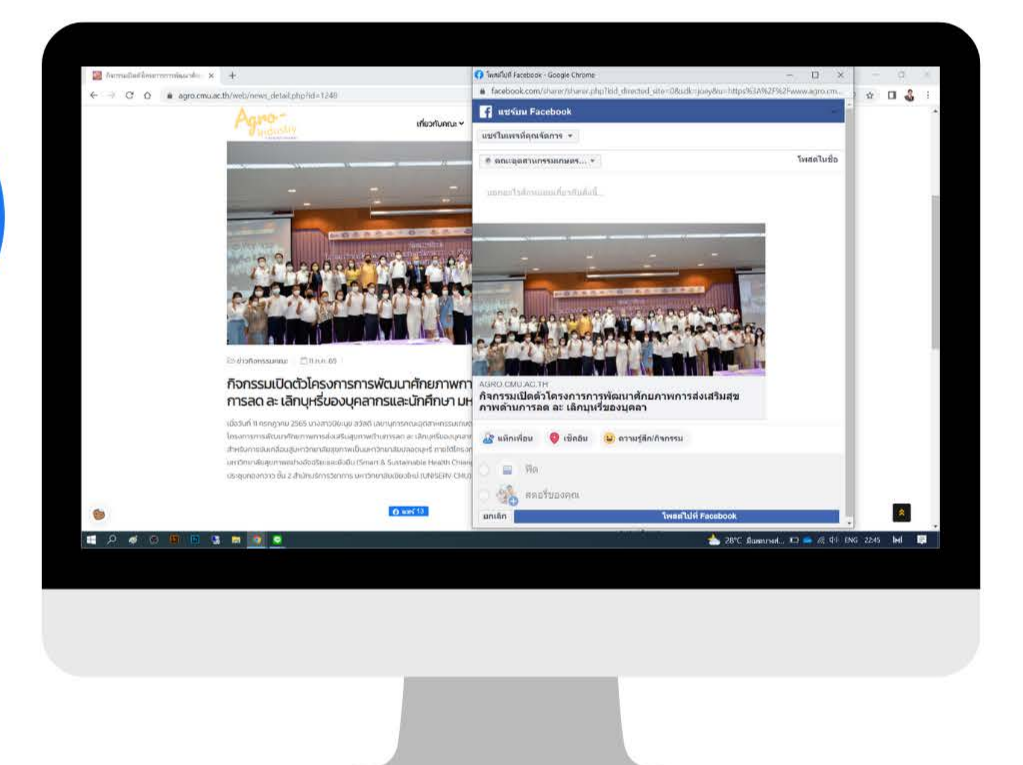
แจ้งเตือนข่าวสารผ่าน LINE -NOTIFY



9

Facebook

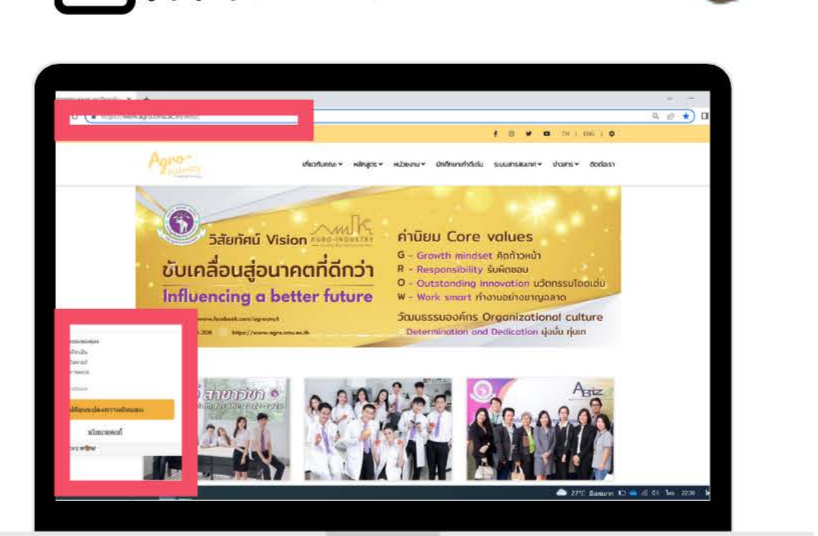
แชร์ข่าวไปยัง FACEBOOK



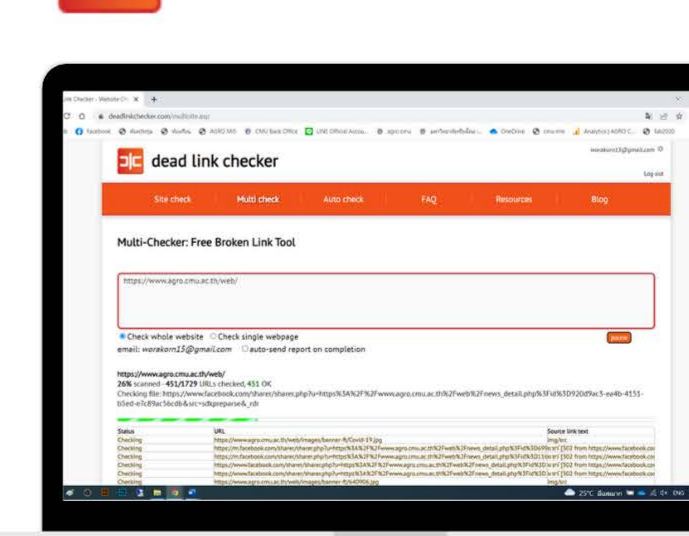
04 มาตรฐานเว็บไซต์

ซึ่งในระยะที่ 2 และ 3 ได้พัฒนาตามเกณฑ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และตามมาตรฐานสากลเพื่อรับการตรวจสอบ QS WORLD UNIVERSITY RANKINGS โดยมีเครื่องมือตรวจสอบที่สำคัญอยู่ 4 อย่าง คือ 1.HTTPS 2.การเก็บข้อมูล COOKIE 3.การตรวจสอบ DEADLINK CHECKER และ 4.GOOGLE ANALYTICS

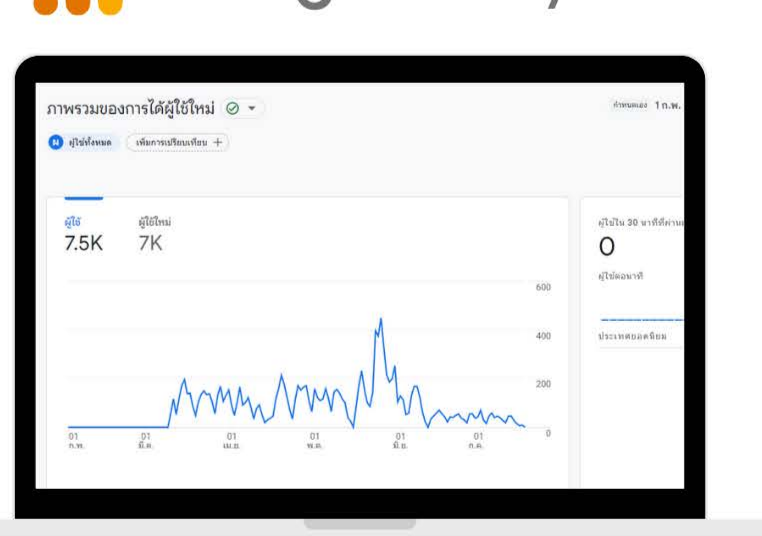
HTTPS & COOKIE W



dead link checker

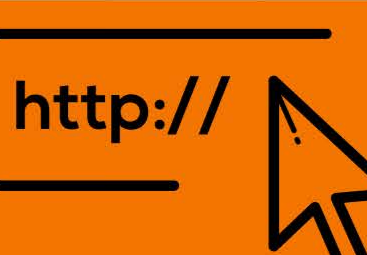
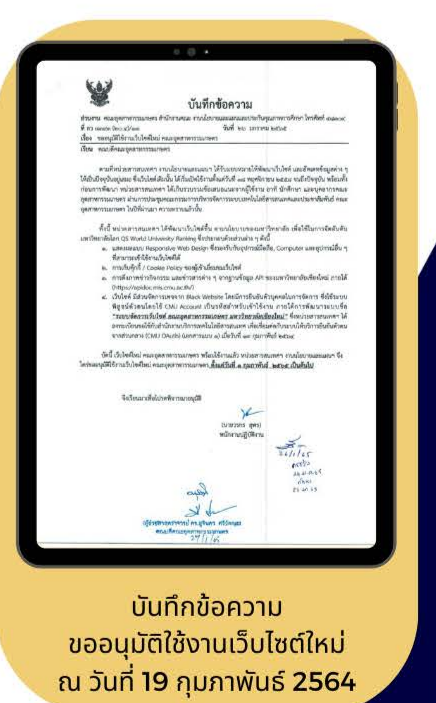


Google Analytics



06 ขอบขอบคุณ

- คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่สนับสนุนงบประมาณ "โครงการสร้างการรับรู้คณะอุตสาหกรรมเกษตรในระดับนานาชาติ" โครงการภายใต้แผนกลยุทธ์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564
- คณะกรรมการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และประชาสัมพันธ์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- บุคลากรและนักศึกษา คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- งานพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



คณะผู้จัดทำ

นายวรกร สุพ

นายธีรยุทธ ทองสุข

นายพีรวิชญ์ โพธิ์สุวรรณ

นายชัชฌา โพธิ์รินทร์

ตำแหน่ง นักจัดการงานทั่วไป ตำแหน่ง นักจัดการงานทั่วไป ตำแหน่ง นักจัดการงานทั่วไป ตำแหน่ง นักวิชาการคอมพิวเตอร์