



การจัดการความรู้
(KNOWLEDGE MANAGEMENT : KM)

แอปพลิเคชัน
สื่อการเรียนรู้
ด้านการสหกรณ์

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัดชัยนาท
สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์
กรมส่งเสริมสหกรณ์

คำนำ

เพื่อการส่งเสริมสนับสนุน และกำกับติดตามการดำเนินงานด้านการบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัดชัยนาท จึงได้จัดทำคู่มือ แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ เพื่อเป็นเครื่องมือใช้ในการฝึกอบรมหลักสูตรต่างๆ สร้างความสนใจและฝึกให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีที่เข้ามามีความสำคัญในปัจจุบัน

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัดชัยนาท จึงได้รวบรวมข้อมูลขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ โดยการจัดทำคู่มือปฏิบัติงานเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และหวังเป็นอย่างยิ่งเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้องในการดำเนินงานต่อไป

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัดชัยนาท
กุมภาพันธ์ 2567

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญ	
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	1
คำจำกัดความเบื้องต้น	1
ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินงาน	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	3
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	3
เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล	4
การวิเคราะห์ข้อมูล	4
ส่วนที่ 3 ผลการดำเนินงาน	
ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์	5
ผลการประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์	7
สรุปผลการดำเนินงาน	8
ส่วนที่ 4 วิธีการติดตั้ง และวิธีใช้งานแอปพลิเคชัน	
วิธีการติดตั้งแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์	11
เนื้อหาของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์	14

ส่วนที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาททางด้านการจัดทำสื่อการเรียนรู้ขึ้น โดยนำเทคโนโลยีและความทันสมัยของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนสมาร์ตโฟน ด้วยเทคนิคทางด้านการพัฒนาสื่อการสอน กลายมาเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งาน และสามารถนำมาประยุกต์ใช้งานในการจัดการเรียนรู้ และการฝึกอบรมยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ทำให้สามารถนำมาใช้ประกอบการฝึกอบรม/บรรยายได้ในรูปแบบสื่อต่างๆ ทั้งวีดิทัศน์ คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน รวมไปถึงแอปพลิเคชัน โดยการใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานจะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่จากเดิมให้มีรูปแบบการบรรยายมีความทันสมัยมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วเกิดแรงจูงใจในการฝึกอบรม

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัดชัยนาท จึงได้คิดและจัดทำแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ เพื่อเป็นเครื่องมือใช้ในการฝึกอบรมหลักสูตรต่างๆ สร้างความสนใจ และฝึกให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีที่เข้ามามีความสำคัญในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ ให้เกิดประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน
2. เพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้ และโลกทัศน์ทางวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์

คำจำกัดความเบื้องต้น

แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ประกอบด้วยคำว่า Mobile และ Application ซึ่งคำว่า Mobile คือ อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพานอกจากการใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้กับคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้ จึงมีคุณสมบัติเด่นคือ มีขนาดเล็ก น้ำหนักเบา ใช้พลังงานน้อย สำหรับ คำว่า Application หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยในการทำงานของผู้ใช้ โดยแอปพลิเคชันจะต้องมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้เพื่อเป็นตัวกลางในการใช้งานต่างๆ ดังนั้น Mobile Application หมายถึง แอปพลิเคชันที่ช่วยให้การทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่และพกพา เช่น PDA, Smartphone และ Tablet เป็นต้น แอปพลิเคชันเหล่านี้ จะทำงานบนระบบปฏิบัติการ

สื่อการเรียนรู้ ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์ หรือ แนวความคิด โดยมุ่งเน้นส่งเสริมการค้นคว้าหรือ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ของผู้เรียน อาจทำหน้าที่

- ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์
- สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
- กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิดได้แก่ คิวคิดวิเคราะห์คิดสร้างสรรค์คิดอย่างมี
วิจรรณญาณ เป็นต้น
- กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้ และมีทักษะในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นอาจสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง เครื่องมือที่ออกแบบโดย
บูรณาการกับวิธีการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางปัญญา (Cognitive tools)
ตลอดจนกระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้และมีทักษะในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อมุ่งส่งเสริมให้
ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและ
ประสบการณ์โดยเครื่องมือเหล่านั้นอาจเป็นทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
เช่น วัสดุ อุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ วิธีการ ตลอดจน คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ ภูมิปัญญา
รวมถึงเหตุการณ์ หรือแนวความคิด เป็นต้น

ความรู้ด้านการสหกรณ์ องค์ความรู้เกี่ยวกับอุดมการณ์ หลักการ และวิธีการสหกรณ์ พลัง
กลุ่ม สหกรณ์ 7 ประเภท และคู่มือต่างๆ เป็นต้น เพื่อเพิ่มพูนทักษะ ความชำนาญ ความสามารถและ
ทัศนคติในทางที่เหมาะสม เพื่อช่วยในการปฏิบัติงานและภาระหน้าที่ต่างๆ ในปัจจุบันและอนาคต
เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการปฏิบัติงานและ
ความสามารถในการจัดรูปแบบสหกรณ์ รวมถึง เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างเป็น
ระบบ เพื่อให้บุคลากรมีความรู้ ความเข้าใจ มีความสามารถที่จำเป็น และมีทัศนคติที่ดีสำหรับกร
ปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่งของหน่วยงานหรือสหกรณ์นั้น

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

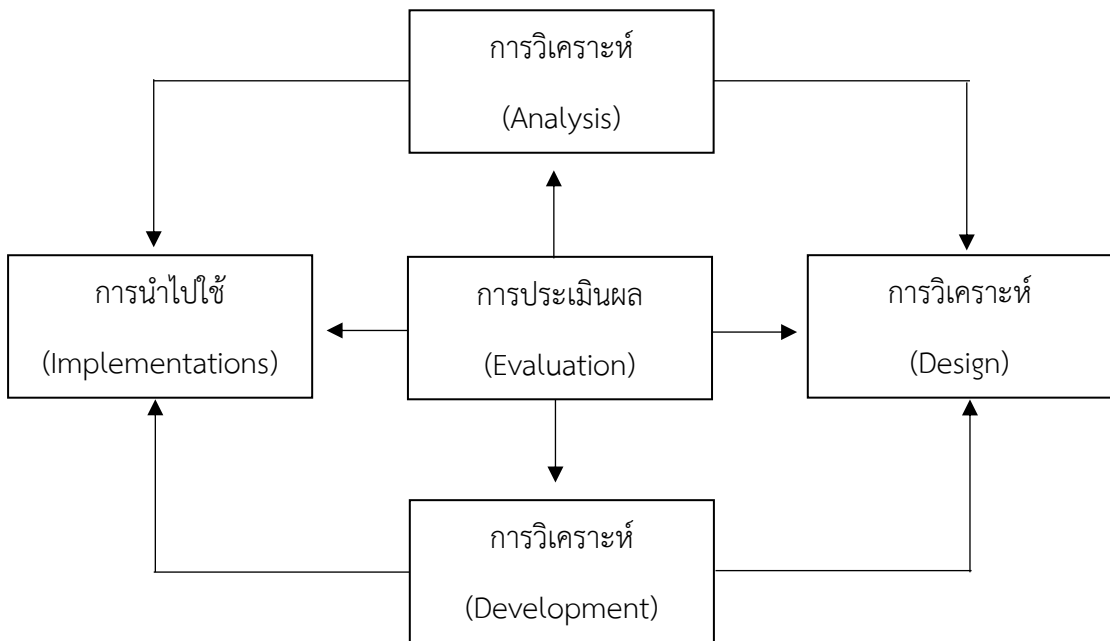
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ คณะกรรมการดำเนินการสหกรณ์ เจ้าหน้าที่สหกรณ์ สมาชิกสหกรณ์ และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 50 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ข้าราชการ ลูกจ้างประจำ และพนักงานราชการ ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัดชัยนาท จำนวน 10 คน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้จัดทำได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ โดยนำรูปแบบ ADDIE MOEL 5 ขั้นตอนมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ดังนี้



ภาพประกอบ 1 แสดงขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน ตามรูปแบบ ADDIE MOEL 5

มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis)

วิเคราะห์งาน กำหนดเนื้อหาบทเรียน ให้มีความเหมาะสมของผู้เรียน กำหนดแหล่งข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน ทั้งเนื้อหาและรูปภาพที่ใช้ กำหนดวิธีการที่ใช้ในแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ Android และ IOS เพื่อให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design)

ออกแบบโครงสร้างเนื้อหาของแอปพลิเคชัน การนำเสนอแอปพลิเคชัน ได้แก่ มาตรฐาน จอภาพ รูปแบบตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร แบนเนอร์ การกำหนดตำแหน่ง หัวเรื่อง เนื้อหา รูปภาพ และเครื่องมือ เพื่อการใช้งานและการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนแอปพลิเคชัน รวมถึงเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อแสดงให้เห็นลำดับการดำเนินงานของแอปพลิเคชัน แพลตฟอร์ม (Platform) ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันคือ Glide และใช้โปรแกรม Photoshop เพื่อใช้ในการตกแต่งภาพเพื่อให้แอปพลิเคชันมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development)

ดำเนินการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการ Android และ iOS ตามขั้นตอนที่ได้วางแผนและออกแบบไว้ข้างต้น นำแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้อง ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ แล้วนำไปทดลองใช้แบบรายบุคคล จำนวน 5 คน ขณะทดลองพฤติกรรมผู้ใช้แอปพลิเคชัน และเมื่อเสร็จสิ้นการใช้แอปพลิเคชัน ผู้จัดทำได้ สัมภาษณ์ผู้ทดลองใช้ เพื่อหาข้อบกพร่องของแอปพลิเคชัน และนำผลมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation)

ผู้จัดทำนำแอปพลิเคชันที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้นไป ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นข้าราชการ ลูกจ้างประจำ พนักงานราชการ ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัด ชัยนาท จำนวน 10 คน

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

การประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ ประเมินโดย คณะกรรมการดำเนินการสหกรณ์ เจ้าหน้าที่สหกรณ์ สมาชิกสหกรณ์ และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 50 คน ที่มีต่อแอปพลิเคชัน โดยใช้แบบประเมินคุณภาพแอปพลิเคชัน และแบบประเมินความพึงพอใจ เป็นการประเมินภาพรวม (Summative evaluation)

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

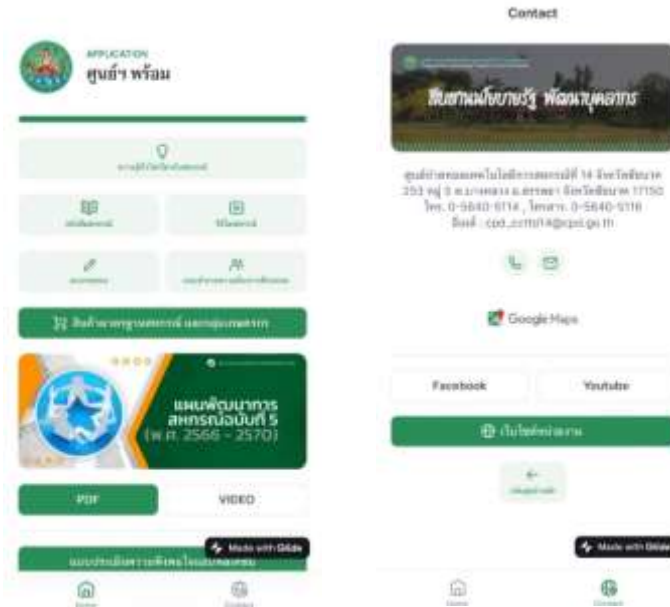
แบบประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ มีลักษณะมาตราส่วน ประเมินค่า (Rating) 5 ระดับ ประกอบด้วยข้อคำถามด้านเนื้อหาบทเรียน จำนวน 5 ข้อ ด้านการ ออกแบบแอปพลิเคชัน จำนวน 5 ข้อ และด้านประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

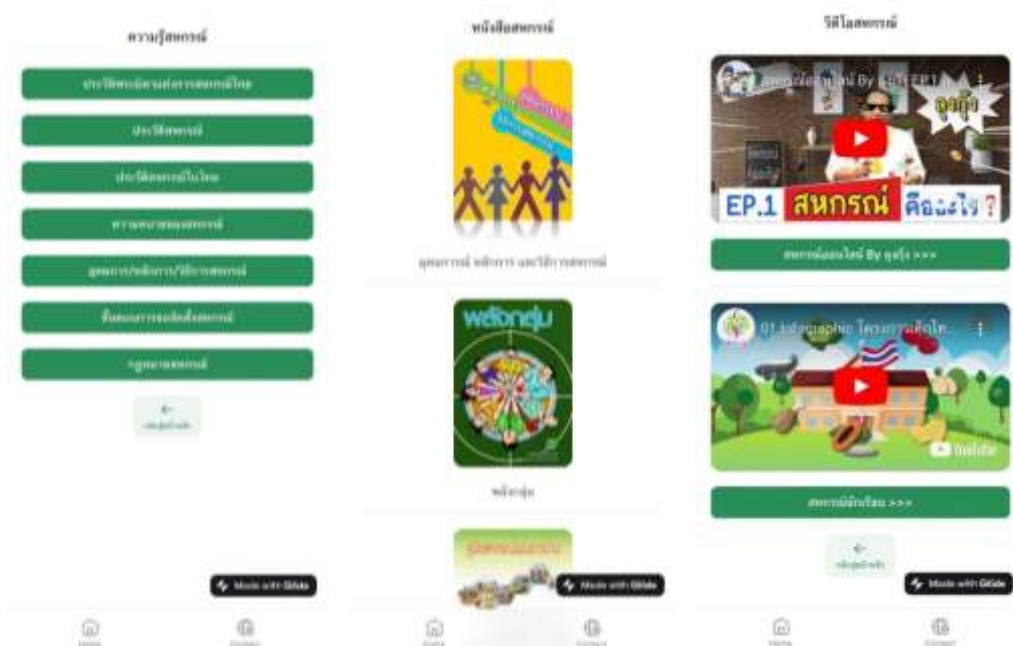
วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินคุณภาพแอปพลิเคชัน และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนที่ 3 ผลการดำเนินงาน

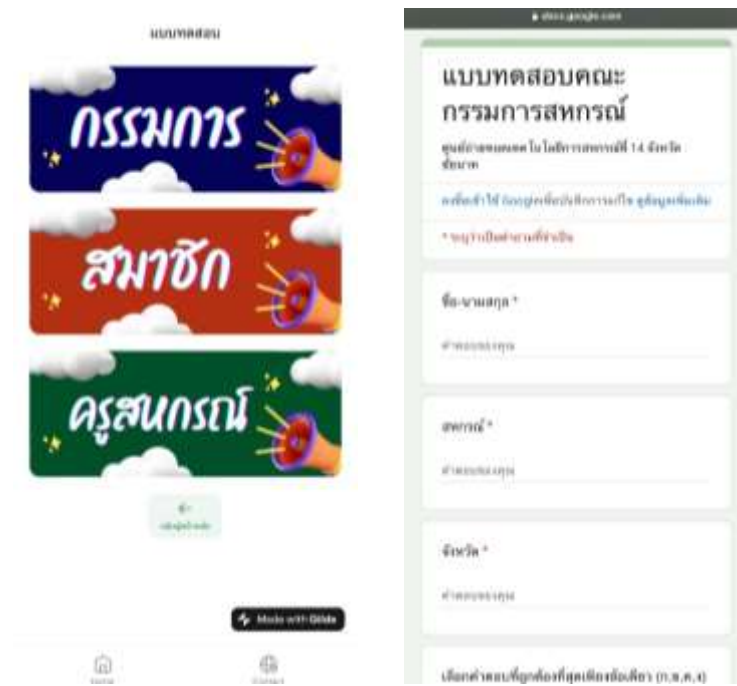
ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์



ภาพประกอบ 2 แสดงหน้าแรก และหน้าติดต่อหน่วยงาน ของแอปพลิเคชัน



ภาพประกอบ 3 แสดงหน้าเข้าสู่เนื้อหาแอปพลิเคชัน



ภาพประกอบ 4 แสดงหน้าแบบทดสอบ ผ่าน Google Form



ภาพประกอบ 5 แสดงหน้าแบบสำรวจความต้องการฝึกอบรม ผ่าน Google Form

ภาพประกอบ 6 แสดงหน้าแบบประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชัน ผ่าน Google Form

ผลการประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์

ตาราง 1 ผลการประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา/บทเรียน			
1.1 ความชัดเจนของเนื้อหา อ่าน เข้าใจง่าย	4.32	0.62	ดี
1.2 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาแต่ละเนื้อหา	4.34	0.59	ดี
1.3 ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์	4.26	0.60	ดี
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้ใช้	4.06	0.68	ดี
1.5 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.36	0.72	ดี
รวม	4.26	0.65	ดี
2. ด้านการออกแบบบทเรียน/แอปพลิเคชัน			
2.1 รูปแบบของอักษร อ่านง่าย ชัดเจน	4.28	0.70	ดี
2.2 ขนาดตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม	4.3	0.68	ดี
2.3 การเลือกใช้สีของอักษรและสีพื้นหลัง	4.44	0.58	ดี
2.4 ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา	4.32	0.62	ดี
2.5 ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.38	0.70	ดี
รวม	4.34	0.65	ดี

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
3. ด้านประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้			
3.1 แอปพลิเคชันให้ความรู้เนื้อหาได้ตามวัตถุประสงค์	4.48	0.58	ดี
3.2 แอปพลิเคชันสามารถใช้ได้ตลอดเวลา	4.48	0.68	ดี
3.3 แอปพลิเคชันทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.4	0.53	ดี
3.4 แอปพลิเคชันสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง	4.4	0.61	ดี
3.5 แอปพลิเคชันทำให้มีความสนใจในการเรียนมากขึ้น	4.52	0.54	ดีมาก
รวม	4.45	0.59	ดี
โดยภาพรวม	4.36	0.63	ดี

ตาราง 1 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์บนระบบปฏิบัติการ Android และ IOS โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณาพบว่า ด้านประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.59) เป็นอันดับแรก รองลงมาคือด้านการออกแบบบทเรียน/แอปพลิเคชัน มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.65) และอันดับสุดท้ายคือ ด้านเนื้อหา/บทเรียน มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.65)

สรุปผลการดำเนินงาน

ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ ซึ่งประกอบไปด้วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสหกรณ์ หนังสือความรู้ด้านการสหกรณ์ วิดีโอความรู้ด้านการสหกรณ์ แบบทดสอบความรู้ด้านการสหกรณ์ แบบสำรวจความต้องการฝึกอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชันแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์ที่พัฒนาขึ้นครั้งนี้มีลักษณะเป็น e-book ผู้เรียนสามารถเปิดอ่านเนื้อหาได้ทุกที่ ทุกเวลา พร้อมทั้งมีแบบทดสอบให้ทดสอบความรู้ได้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น ผลการประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันพบว่าแอปพลิเคชันมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้จัดทำได้นำแนวคิดการพัฒนาแอปพลิเคชันตามรูปแบบ ADDIE MODEL มาใช้ขั้นตอนการพัฒนา คือ การวิเคราะห์ ออกแบบบทเรียนตามจุดประสงค์ การนำแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของแอปพลิเคชัน ทำการปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง



ภาพประกอบ 7 นำเผยแพร่ ณ สหกรณ์การเกษตรท่าตะโกพัฒนา จำกัด จังหวัดนครสวรรค์



ภาพประกอบ 8 นำเผยแพร่ ณ สหกรณ์การเกษตรพรานกระต่าย จำกัด จังหวัดกำแพงเพชร



ภาพประกอบ 9 นำเผยแพร่ ณ สหกรณ์นิคมแม่สอด จำกัด จังหวัดตาก



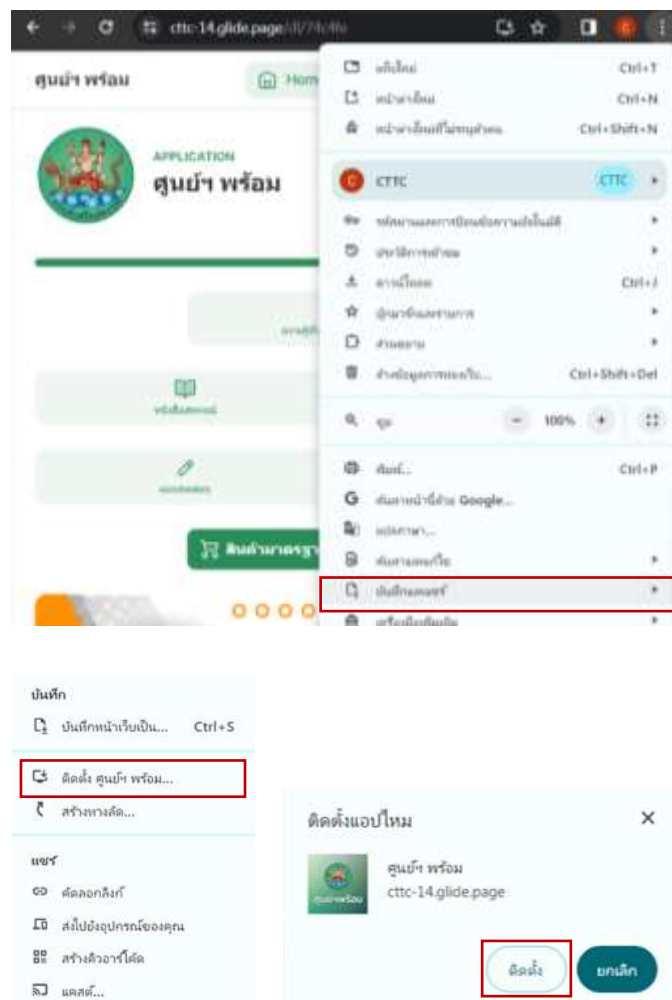
ภาพประกอบ 10 นำเผยแพร่ ณ สหกรณ์การเกษตรแม่สอด จำกัด จังหวัดตาก

ส่วนที่ 4 วิธีการติดตั้ง และวิธีใช้งานแอปพลิเคชัน


วิธีการติดตั้งแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์

แพลตฟอร์ม (Platform) ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันคือ Glide ซึ่งสามารถติดตั้งและใช้งานใน Smart Phone, Tablet, Notebook หรือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ได้ทุกรูปแบบ

1. สามารถเข้าไปดาวน์โหลด และติดตั้งแอปพลิเคชัน ได้ที่ <https://cttc-14.glide.page> สำหรับดาวน์โหลดแอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์ม Windows ผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome



ภาพประกอบ 11 แสดงวิธีดาวน์โหลดแอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์ม Windows

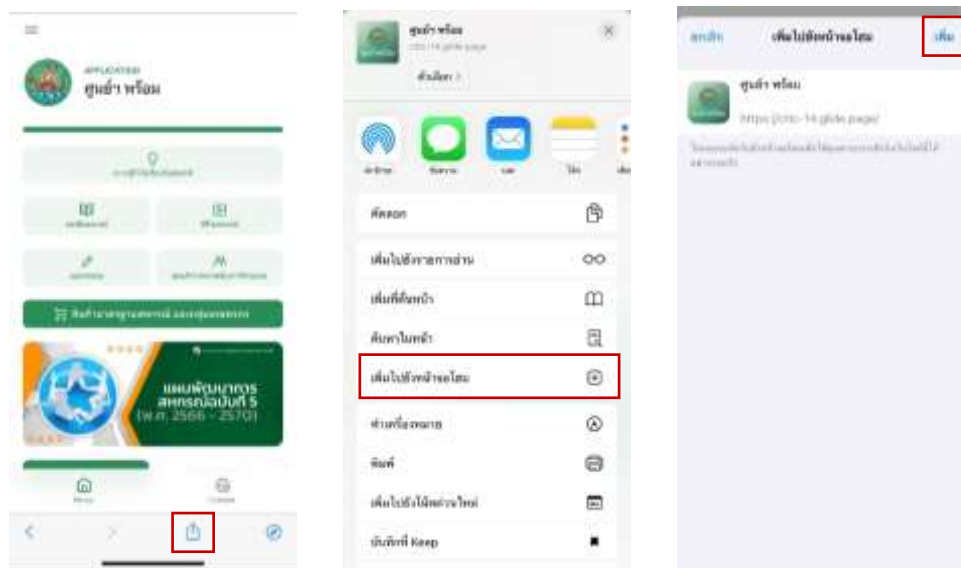
จากภาพประกอบ 7 เมื่อเข้าสู่หน้าแอปพลิเคชัน ให้คลิกที่ไอคอน  จากนั้นคลิกที่คำสั่ง “บันทึกและแชร์” แล้วคลิกเลือกคำสั่ง “ติดตั้ง ศูนย์ฯ พร้อม” เป็นอันเสร็จสิ้น

2. สามารถเข้าไปดาวน์โหลด และติดตั้งแอปพลิเคชัน ได้ที่ QR Code สำหรับดาวน์โหลดแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ IOS, Android




ภาพประกอบ 12 แสดง QR Code ดาวน์โหลดและติดตั้งแอปพลิเคชัน

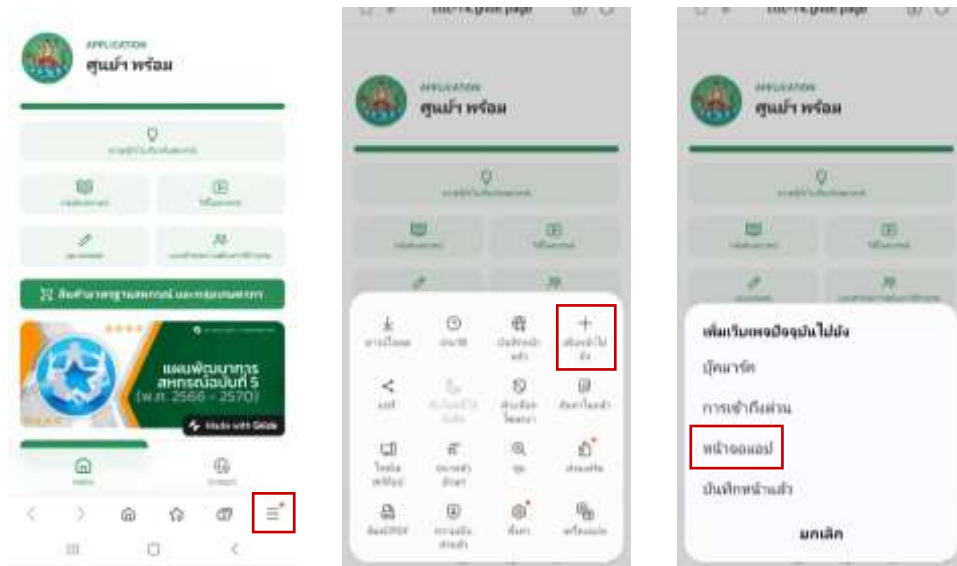
2.1 วิธีดาวน์โหลด และติดตั้งบนระบบปฏิบัติการ IOS




ภาพประกอบ 13 แสดงวิธีดาวน์โหลด และติดตั้งบนระบบปฏิบัติการ IOS

จากภาพประกอบ 9 เมื่อสแกน QR Code แล้วให้กดที่ไอคอน  จากนั้นให้เลือกคำสั่ง “เพิ่มไปยังหน้าจอโฮม” แล้วเลือกคำสั่ง “เพิ่ม” เป็นอันเสร็จสิ้น

2.2 วิธีดาวน์โหลด และติดตั้งบนระบบปฏิบัติการ Android



ภาพประกอบ 14 แสดงวิธีดาวน์โหลด และติดตั้งบนระบบปฏิบัติการ Android

จากภาพประกอบ 10 เมื่อสแกน QR Code แล้วให้กดที่ไอคอน  จากนั้นให้เลือกคำสั่ง “เพิ่มหน้าไปยัง” แล้วเลือกคำสั่ง “หน้าจอแอป” เลือกคำสั่ง “ติดตั้ง” เป็นอันเสร็จสิ้น



ภาพประกอบ 15 แสดงไอคอนแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์

เนื้อหาของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้านการสหกรณ์



ภาพประกอบ 16 แสดงเมนูแอปพลิเคชัน

จากภาพประกอบ 12 เมนูเข้าสู่เนื้อหาของแอปพลิเคชัน ประกอบไปด้วย

- ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสหกรณ์
- หนังสือความรู้ด้านการสหกรณ์
- วิดีโอความรู้ด้านการสหกรณ์
- แบบทดสอบความรู้ด้านการสหกรณ์
- แบบสำรวจความต้องการฝึกอบรม
- สินค้ามาตรฐานสหกรณ์ และกลุ่มเกษตรกร
- แผนพัฒนาการสหกรณ์ ฉบับที่ 5 (พ.ศ.2566-2570) ไฟล์ PDF และวิดีโอ
- แบบประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชัน
- ติดต่อเรา

บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมสหกรณ์. เส้นทางสู่เส้นชัย
ส่วนเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ กรมส่งเสริมสหกรณ์. (2552). คู่มือประธานกลุ่มและ
เลขานุการกลุ่มในสหกรณ์ภาคการเกษตร
ส่วนเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ กรมส่งเสริมสหกรณ์. (2552). คู่มือสหกรณ์ฉบับชาวบ้าน
ส่วนเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ กรมส่งเสริมสหกรณ์. (2553). สหกรณ์ 7 ประเภท. นนทบุรี:
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด สาขา 4
ส่วนเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ กรมส่งเสริมสหกรณ์. (2558). พลังกลุ่ม
ภาสันท นุพาสนต์ สุภักฎาณี สุขสำราญ และมนตรี ยอดใจ. (2556). คู่มือจัดการเรียนรู้การ
สหกรณ์ในสถานศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 10. เพชรบุรี: เพชรบุรีการพิมพ์
- Lawson Kuehnert, <https://go.glideapps.com>



**การจัดการความรู้
(Knowledge Management : KM)**

**ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 14 จังหวัดชัยนาท
สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์
กรมส่งเสริมสหกรณ์**

