แบบส่งผลงาน “แนวปฏิบัติที่ดี”
สำหรับการนำเสนอเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการจัดการความรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565
(KM YRU Forum 2022)

ชื่อผลงาน Cake Model : การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal)

หน่วยงาน สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ คณะวิทยาการจัดการ

ผู้ประสานงาน อาจารย์ย่าร่อนะ ศรีอาหมัด

ผู้รับผิดชอบ 1. อาจารย์ย่าร่อนะ ศรีอาหมัด
2. อาจารย์ ดร.กัลยรัตน์ พินิจจันทร์
3. อาจารย์มนัส สุทธิการ
4. นางสาวนัสรี มะแน

ประเด็นการจัดการความรู้

☑ ประเด็นที่ 1 การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
☐ ประเด็นที่ 2 การบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
☐ ประเด็นที่ 3 การบริการวิชาการเพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่นจังหวัดชายแดนภาคใต้
☐ ประเด็นที่ 4 การบริหารจัดการสู่องค์กรวิถีใหม่ (New Normal) หรือวิถีถัดไป (Next Normal)

ข้อ 1 บอกถึงสภาพที่เป็นอยู่ของหน่วยงาน ความต้องการพัฒนา หรือแก้ปัญหา และเมื่อนำกระบวนการหรือวิธีหรือแนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศมาใช้ ทำให้เกิดผลสำเร็จอะไรบ้าง (การเขียนในส่วนนี้ ควรเขียนให้เร้าความสนใจ เช่น เป็นปัญหาพบบ่อย มีผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลการดำเนินงาน)

1. บทนำ

กระบวนการ/วิธีการดำเนินงานในอดีตที่เป็นปัญหา

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการบรรยาย การทำแบบฝึกหัด และการเรียนรู้จากกรณีศึกษา โดยมีอาจารย์หรือวิทยากรเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ Transfer of knowledge จากหนังสือ ให้แก่นักศึกษา โดยค่อย ๆ สอนความรู้ ความจำ และทักษะพื้นฐานทีละอย่าง เพื่อให้มากพอที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และสามารถนำไปแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ทำให้นักศึกษาขาดทักษะการคิด ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีมในบริบทของการทำงานจริงนอกห้องเรียน สอดคล้องกับเป้าหมายหลักการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วได้ ดังนั้น เพื่อรองรับกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปและพัฒนาผู้เรียนให้ได้ตามเป้าหมายหลักการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้อาจารย์ต้องปรับกระบวนการจัดการเรียนการสอน กระบวนการวัดผลและประเมินผลให้สอดคล้องกับสถานการณ์ดังกล่าว

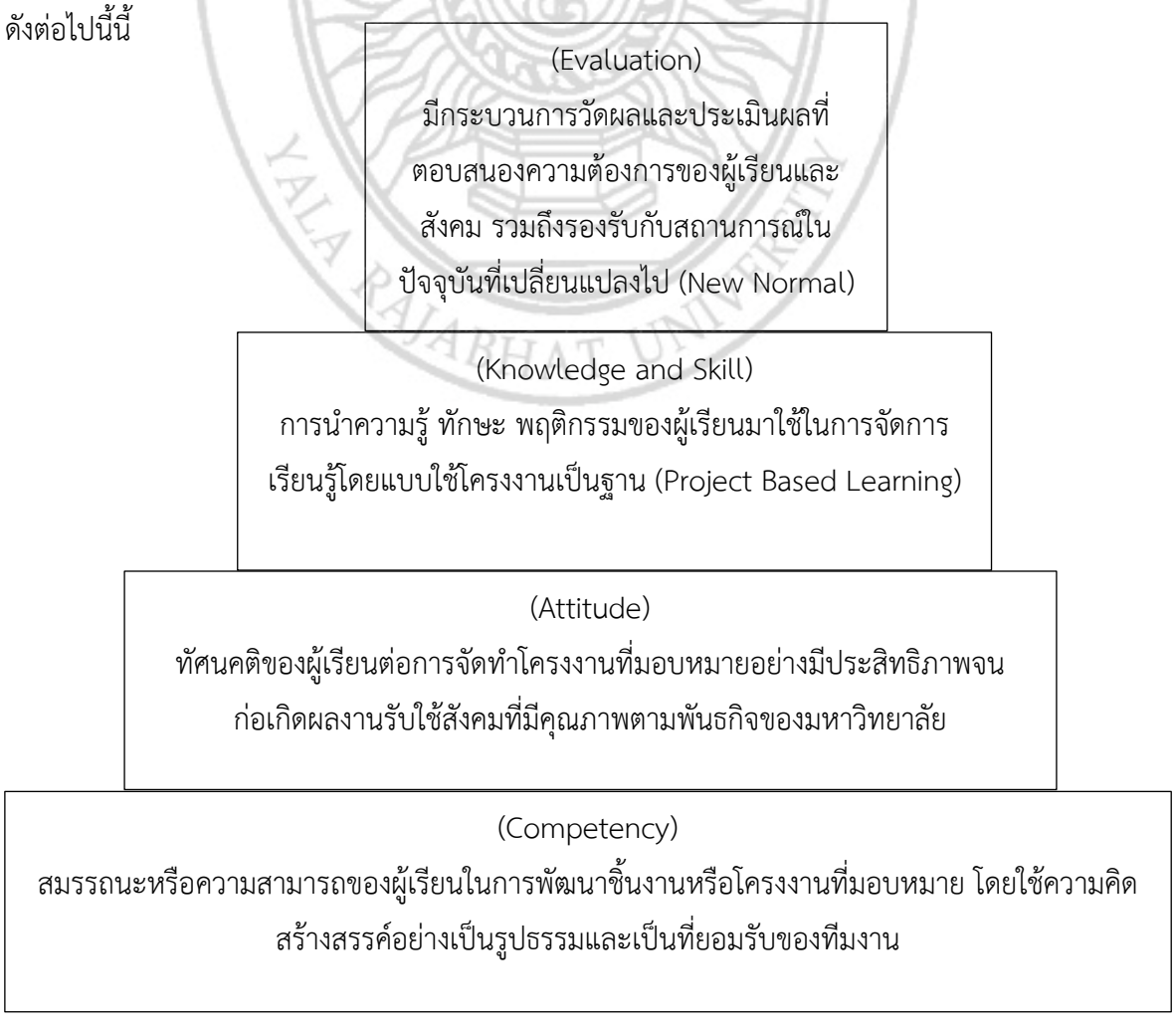
สภาพทั่วไป

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019 : COVID-19) ในประเทศไทย ทำให้มีความจำเป็นที่ประชาชนทุกภาคส่วนต้องมีการปรับตัวเป็นวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ซึ่งมีภารกิจหลักในการผลิตบัณฑิตให้เป็นนักปฏิบัติ (Hands-on) มีสมรรถนะสำหรับการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นคลังปัญญาของชุมชนและท้องถิ่น ดังนั้น ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 มหาวิทยาลัยยังคงทำตามภารกิจหลักอย่างต่อเนื่องแม้นจะไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบปกติได้ จำเป็นต้องหารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) ในการนี้ การจัดการเรียนรู้ในระบบออนไลน์จึงเป็นรูปแบบที่เหมาะสมภายใต้ในสถานการณ์ดังกล่าว และระบบอีเลิร์นนิ่งได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อยกระดับการผลิตบัณฑิตท่ามกลางสถานการณ์โควิด-19 ให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีการวัดและการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้สอนจึงกำหนดโจทย์โครงงานให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำงานเป็นทีมในรูปแบบวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) และเน้นหลักการพัฒนาผู้เรียนตามเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ด้านเนื้อหาความรู้เชิงบูรณาการ และคุณลักษณะด้านทำงาน ภายใต้รูปแบบ Cake Model

ลักษณะสำคัญ

ลักษณะสำคัญของ Cake Model : การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) ดังต่อไปนี้นี้



1. สมรรถนะของผู้เรียน (Competency) สมรรถนะหรือความสามารถของผู้เรียนในการพัฒนาชิ้นงานหรือโครงงานที่มอบหมาย โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นที่ยอมรับของทีมงาน ดำเนินการออกแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มสมรรถนะของผู้เรียน (Competency) ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง ตามสถานการณ์โควิด-19

1.2 ผู้สอนกำหนดหัวข้อโครงงานผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง โดยกำหนดให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีมและกำหนดโจทย์โครงงาน หัวข้อ “การพัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ให้แตกต่างจากคู่แข่งขัน” โดยสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุประเภทผ้าปาเต๊ะ ผ้ายีนส์ ผ้าลายไทย และอาหารประจำถิ่น

1.3 ผู้สอนกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) จากผลงานที่ได้จากกระบวนการของผู้เรียนภายใต้โครงงานหัวข้อ “การพัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ให้แตกต่างจากคู่แข่งขัน” กำหนดเกณฑ์โครงงานให้สอดคล้องกับทักษะที่ผู้เรียนพึงมีในศตวรรษที่ 21 ดังนี้ 1. ด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2. ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3.ด้านชีวิตและการทำงาน เป็นต้น

1.4 ผู้เรียนดำเนินการจัดทำโครงงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามโจทย์โครงงานภายใต้มาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19 ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี องค์ความรู้ที่มีความเกี่ยวกับหัวข้อโครงงาน ซึ่งผู้สอนได้สอดแทรกแนวคิด ทฤษฎี ดังกล่าวไว้ในระบบอีเลิร์นนิ่ง อาทิ องค์ความรู้ด้านการคิดค้นนวัตกรรมโดยในใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) แนวคิด ทฤษฎี ด้านการทำงานเป็นทีม ผู้นำ ผู้ตาม

1.5 ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าผลการดำเนินการโครงงานครั้งที่ 1 ต่อผู้สอนและผู้ทรงคุณวุฒิภายในด้านทรัพย์สินทางปัญญา

1.6 ผู้เรียนนำข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการรายงานความก้าวหน้าครั้งที่ 1 มาแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาให้ผลิตภัณฑ์มีนวัตกรรม โดดเด่น และแตกต่างจากคู่แข่งขัน

1.7 ผู้เรียนนำเสนอโครงงานรอบ final ตามเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ที่ผู้สอนกำหนดไว้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีและภาพผลงานการออกแบบนำเสนอโครงงานต่ออาจารย์ผู้สอนและผู้ทรงคุณวุฒิภายในด้านทรัพย์สินทางปัญญา

1.8 ผู้ทรงคุณวุฒิภายในด้านทรัพย์สินทางปัญญาพิจารณาคัดเลือกผลงานที่มีแนวโน้มสามารถขอยื่นจดทรัพย์สินทางปัญญาพร้อมทั้งเสนอแนะผลงานของผู้เรียนเพิ่มเติมเพื่อให้กลับไปปรับปรุงผลงานให้เป็นไปตามเกณฑ์การจดทรัพย์สินทางปัญญามากขึ้น

1.9 นักศึกษานำผลงานที่ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่กระบวนการยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาต่อไป

2. Attitude (ทัศนคติ) ทัศนคติของผู้เรียนต่อการจัดทำโครงงานที่มอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพจนก่อเกิดผลงานรับใช้สังคมที่มีคุณภาพตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย

ผู้สอนดำเนินการปรับทัศนคติของผู้เรียนเพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ วัตถุประสงค์ เป้าหมายของการจัดทำโครงงาน และการทำงานเป็นทีม โดยการเชิญวิทยากรมาถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้

เพื่อใช้สร้างสรรค์ผลงานที่มีความแตกต่างจากคู่แข่งขัน จนสามารถยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาและออกสู่ตลาดเชิงพาณิชย์ได้ ในประเด็นต่อไปนี้

2.1 ผู้สอนดำเนินการเชิญวิทยากรภายนอก คุณกฤชฐา โภคาสถิตย์ ประธานอนุกรรมการขับเคลื่อน E-commerce กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ มาบรรยายเกี่ยวกับการพัฒนาสินค้าให้มีนวัตกรรมเชิงพาณิชย์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีนวัตกรรมและสร้างสรรค์ผลงานให้มีความแตกต่างจากคู่แข่งขัน เพื่อนำผลงานที่ได้จากโครงงานไปพัฒนาเป็นธุรกิจของตนสู่ตลาดเชิงพาณิชย์ต่อไป

2.2 ผู้สอนดำเนินการเชิญวิทยากรภายนอก คุณธิปไตย ศรีนวลขาว นักทรัพย์สินทางปัญญา ศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญา อุทยานวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มาบรรยายเกี่ยวกับ ความรู้ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาผลงานอย่างสร้างสรรค์หลีกเลี่ยงการลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นและสามารถนำผลงานสู่การจดทรัพย์สินทางปัญญาและพัฒนาผลงานในเชิงพาณิชย์ได้ต่อไป

3. Knowledge and Skill การนำความรู้ ทักษะ พฤติกรรมของผู้เรียนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยแบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning)

ข้อสำคัญสำหรับคนที่จะเรียนรู้ได้ต้องเกิดประเด็นคำถามอยากรู้ก่อนจึงจะอยากเรียน ไม่ใช่ผู้สอนอยากสอนเพียงฝ่ายเดียวแต่ผู้เรียนยังไม่มีประเด็นที่ไม่อยากรู้ ดังนั้น การออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) จึงควรใช้บริบทสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนคุ้นเคยและรู้จัก ซึ่งก็คือสภาพของครอบครัว ชุมชน และท้องถิ่นของผู้เรียนนั่นเอง สิ่งที่ได้จากคำถามอยากรู้ของผู้เรียนจะทำให้ผู้สอนเห็นความแตกต่างของพื้นฐานความรู้และพื้นฐานประสบการณ์เดิมของผู้เรียนได้เป็นรายบุคคล

ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ที่ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก (Facilitate) ในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ จึงเป็นที่มาของการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ภายใต้โครงงานหัวข้อ “การพัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ให้แตกต่างจากคู่แข่งขัน”

4. Evaluation มีกระบวนการวัดผลและประเมินผลที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงรองรับกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป (New Normal)

ผู้สอนกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) จากผลงานที่ได้จากกระบวนการของผู้เรียนภายใต้โครงงานหัวข้อ “การพัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ให้แตกต่างจากคู่แข่งขัน” กำหนดเกณฑ์โครงงานให้สอดคล้องกับทักษะที่ผู้เรียนพึงมีในศตวรรษที่ 21 ในประเด็นทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และด้านชีวิตและการทำงาน ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้รายละเอียดดังตาราง

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเกณฑ์การประเมินกับผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)

เกณฑ์การประเมิน (ทักษะในศตวรรษที่ 21)	Learning Outcomes		
	K	S	A
ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม	-มีความรู้ ความเข้าใจ การคิดอย่างสร้างสรรค์แก้ปัญหาได้ -เรียนรู้หลักการคิดนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสู่ผลิตภัณฑ์	- ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม - การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา - การสื่อสารและการร่วมมือ	- สามารถประยุกต์ความรู้ไปสู่นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ได้
ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี	- รู้วิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ -รู้เท่าทันสื่อ และเทคโนโลยี	- ความรู้ด้านสารสนเทศ - ความรู้เกี่ยวกับสื่อ - ความรู้ด้านเทคโนโลยี	- เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งาน - มีจริยธรรมในการใช้สื่อ เทคโนโลยี
ทักษะด้านชีวิตและการทำงาน	- เข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างบนพื้นฐานความเข้าใจความคิดของผู้อื่น	- ความยืดหยุ่นและปรับตัว - การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง - ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม - การเป็นผู้สร้างหรือผลิต (productivity) และความรับผิดรับชอบเชื่อถือได้ (accountability) - ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (responsibility)	- ยอมรับข้อตกลงร่วมกันและยอมรับความแตกต่างร่วมกัน - เห็นคุณค่าในการการแก้ปัญหาด้วยสันติวิธี

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเกณฑ์การประเมินกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

(Curiculum Learning Outcomes)

เกณฑ์การประเมิน **(ทักษะในศตวรรษที่ 21)**	**คะแนน**	**Curiculum Learning Outcomes**				
		1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	2. ด้านความรู้	3. ด้านทักษะทางปัญญา	4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม	10	✓	✓	✓	✓	
ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี	10	✓	✓	✓	✓	✓
ทักษะด้านชีวิตและการทำงาน	10	✓	✓		✓	✓

จะเห็นได้ว่าเกณฑ์การประเมินโครงงาน (final Project) มีความสัมพันธ์กับ Learning Outcomes และเมื่อนำมาใช้พิจารณาผลงานจากโครงงานของผู้เรียนตามเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) พบว่า มีผลงาน (final Project) ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ จำนวน 10 โครงงาน และมีผลงานที่มีแนวโน้มเพื่อยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาได้ไม่น้อยกว่า 7 ผลงาน แต่ผู้เรียนแสดงเจตจำนงเพื่อจะนำผลงานยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาเพียง 4 ผลงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้สอดคล้องกับวิถีใหม่ (New Normal) โดยใช้ Cake Model
2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานจากรายวิชาสู่การขึ้นทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาและพัฒนาผลงานในเชิงพาณิชย์ได้

เป้าหมาย

ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ

ผลงานทรัพย์สินทางปัญญาของมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาที่ได้รับการคุ้มครอง จำนวน 4 เรื่อง ซึ่งเกิดจากการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบ Cake Model จากโครงงานในรายวิชา 3134216 นวัตกรรมสินค้าและบริการสำหรับธุรกิจการค้าสมัยใหม่ และ 3134206 การเรียนรู้ภาคปฏิบัติการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ 4

ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ

ผลงานทรัพย์สินทางปัญญาจากโครงงานของผู้เรียนที่เกิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบ Cake Model จำนวน 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้ คือ

1. ได้รับการคุ้มครองสิทธิบัตรออกแบบต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2102004915 ชื่อผลงาน กระเป๋า (ผ้าไทยจากใบคล้า)

2. ได้รับการคุ้มครองสิทธิบัตรออกแบบต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2102004917 ชื่อผลงาน กระเป๋า (ทูโทน)

3. ได้รับการคุ้มครองอนุสิทธิบัตรต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2203000314 ชื่อผลงาน ผลิตภัณฑ์เจลลีบีทที่มีเจลลีสมุนไพรเคลือบและกรรมวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์ดังกล่าว

4. ได้รับการคุ้มครองอนุสิทธิบัตรต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2203000316 ชื่อผลงาน ผลิตภัณฑ์ละแซออมุกที่ใช้เค้กปลาเกาหลีและกรรมวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์ดังกล่าว

2. ลำดับขั้นตอนตามกระบวนการการจัดการความรู้

ขั้นตอนที่ 1 การบ่งชี้ความรู้ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

1.1 ผู้สอนดำเนินการจัดทำแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping) ที่มีความสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาที่ถูกระบุไว้ใน มคอ.3 เพื่อหาว่าความรู้ใด หรือเนื้อหาใดบ้างที่มีความสำคัญสำหรับผู้เรียน แล้วจัดลำดับความสำคัญของความรู้เหล่านั้น เพื่อให้ผู้สอนสามารถวางขอบเขตของเนื้อหาและจัดการเนื้อหาทั้งหมดแบ่งเป็นบทเรียนอย่างเหมาะสม ครบถ้วน และสามารถจัดสรรทรัพยากรที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด พร้อมทั้งกำหนดหัวข้อโครงงานให้มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกับคำอธิบายรายวิชามากที่สุด

1.2 ผู้สอนดำเนินการตามแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping) โดยเปิดรายวิชาในระบบอีเลิร์นนิ่ง และทำการบรรจุเนื้อหา ความรู้ ที่มีความสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาโดยเน้นสร้างความรู้ด้านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เข้าใจกระบวนการ และนำไปสู่การประยุกต์ใช้เพื่อดำเนินการจัดทำโครงงาน (final Project)

1.3 ผู้สอนดำเนินการสร้างการเรียนรู้จากประสบการณ์ให้กับผู้เรียนโดยการเชิญวิทยากรมาถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ เพื่อผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงาน (final Project) ที่มีความแตกต่างจากคู่แข่งขัน และพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน (final Project) ให้สามารถยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาและออกสู่ตลาดเชิงพาณิชย์ได้

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและแสวงหาความรู้ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

2.1 จากแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping) ผู้สอนจะทราบว่ามีความรู้ที่จำเป็นต้องถ่ายทอดให้กับผู้เรียนหรือไม่ เพื่อทำการรวบรวม และจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและตรงกับความต้องการของ

ผู้เรียน ดำเนินการนำเนื้อหาทั้งหมดเผยแพร่ในระบบอีเลิร์นนิ่งเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาต่าง ๆ ด้วยตนเองและสามารถประยุกต์ไปสู่การจัดทำโครงงาน (final Project) ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

2.2 ผู้สอนดำเนินการบันทึกการสอน และบันทึกการบรรยายจากท่านวิทยากรที่มาร่วมพัฒนาผู้เรียนในห้องเรียน ดำเนินการตัดต่อคลิปในประเด็นที่มีความสำคัญ นำไปเผยแพร่ในระบบอีเลิร์นนิ่งเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษาย้อนหลังพร้อมทั้งนำไปสู่การประยุกต์ความรู้ในการจัดการทำโครงงาน (final Project) ได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

2.3 ผู้สอนดำเนินการแชร์ลิงก์ข้อมูลการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ในอินเตอร์เน็ตที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและหัวข้อโครงงานในระบบอีเลิร์นนิ่งเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาต่าง ๆ ด้วยตนเองและยังสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้สอดแทรกครั้งนี้ไปใช้สร้างสรรค์โครงงาน (final Project) ต่อไปได้

ขั้นตอนที่ 3 การจัดความรู้ให้เป็นระบบ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

3.1 ผู้สอนศึกษาทำความเข้าใจรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และ Learning Outcomes เพื่อจัดทำจุดมุ่งหมายของรายวิชา กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ New Normal

3.2 ผู้สอนเลือกใช้ระบบอีเลิร์นนิ่งเป็นเครื่องมือหลักเพื่อจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) โดยใช้ระบบอีเลิร์นนิ่ง ในการเช็คชื่อผู้เรียน การเข้าสอน การแชร์เนื้อหา การแชร์คลิปวิดีโอการสอน การแชร์ลิงค์ความรู้เพิ่มเติมที่สอดคล้องกับโครงงาน รวมไปถึงการจัดการมอบหมายการบ้าน การจัดสอบ และรายละเอียดโครงงานและเกณฑ์โครงงาน (final Project) เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาพยายามคิดและสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้เต็มที่มากที่สุด

3.3 ผู้สอนจัดหาวิทยากรที่มีความรู้ และมากด้วยประสบการณ์ มาแชร์ประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ และนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดทำโครงงานให้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของโครงงาน และก่อเกิดผลงานที่มีคุณภาพ แตกต่างจากคู่แข่งขันสามารถยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาและออกสู่ตลาดเชิงพาณิชย์ได้

3.4 ผู้สอนดำเนินการจัดทำเกณฑ์การประเมินโครงงานเพื่อประเมินผลงานของผู้เรียนโดยใช้ฐานในการคิดเกณฑ์การประเมินจากการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนพึงมีทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2.ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3. ด้านชีวิตและการทำงาน ซึ่งเกณฑ์การประเมินจะมีความสัมพันธ์กับ Learning Outcomes ของรายวิชา มีการชี้แจงเกณฑ์การประเมินครั้งนี้ให้ผู้เรียนทราบก่อนนำไปใช้ประเมินผลงานจากโครงงานจริง

3.5 ผู้สอนดำเนินการจัดทำสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ออกมาในรูปแบบ Cake Model โดยมีจุดมุ่งหมาย เป้าหมาย และวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีด้านการจัดการความรู้จากการสอนครั้งนี้ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย สื่อสารได้ นำไปปรับใช้สะดวก และรวดเร็ว สำหรับครู และอาจารย์ที่มีความสนใจสามารถนำไปพัฒนาเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทันที

3.6 ผู้สอนจัดทำไลน์กลุ่มวิชาเพื่อใช้ในการติดต่อ แจ้งข้อมูลข่าวสาร พร้อมทั้งใช้ตอบคำถามจากผู้เรียนหากเกิดข้อสงสัยจากการจัดทำโครงงาน (final Project) ซึ่งเป็นอีกช่องทางที่ช่วยให้โครงงานของนักศึกษามีประสิทธิภาพบรรลุตามวัตถุประสงค์

ขั้นตอนที่ 4 การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

ผู้สอนดำเนินการวางแผนการจัดการสอนให้สอดคล้องกับชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

4.1 ออกแบบเครื่องมือการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Cake Model

4.2 นำระบบอีเลิร์นนิ่งมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน 100%

4.3 นำ Google Meet เพื่อจัดการเรียนการสอน และชี้แจงรายละเอียดโครงงาน

4.4 ทำการมอบหมายโครงงาน และจัดส่งโครงงานผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง

4.5 บรรจุเนื้อหา ทฤษฎี รายละเอียดโครงงาน รวมถึงตัวอย่างโครงงานที่มีส่วนคล้ายกับหัวข้อโครงงานที่มอบหมายผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง

4.6 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ cake Model และระบบอีเลิร์นนิ่ง ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลงานที่สามารถใช้ยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาได้ไม่น้อยกว่า 4 ผลงาน โดยจัดให้มีการประเมินโครงงานจำนวน 2 ครั้ง ดังต่อไปนี้คือ

4.6.1 ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าโครงงานต่อผู้ทรงคุณวุฒิภายในที่ได้พัฒนาผลงานตามโจทย์ที่กำหนดเพื่อประเมินความถูกต้องของผลงานที่มีความแตกต่างจากคู่แข่งขัน มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถไปสู่เชิงพาณิชย์ได้ และประเมินความเป็นได้ของผลงานในการขอยื่นจดทรัพย์สินทางปัญญา

4.6.2 ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนนำเสนอโครงงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จต่อผู้ทรงวุฒิภายในตามเกณฑ์การประเมิน (Scoring Rubric) ด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และด้านชีวิตและการทำงาน

ขั้นตอนที่ 5 การเข้าถึงความรู้ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ง่ายผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง โดยผู้สอนจะทำการบรรจุเนื้อหาที่สอดคล้องกับ มคอ.3 รวมถึงรายละเอียดการจัดทำโครรงาน เกณฑ์การประเมินโครงงาน (Scoring Rubric) คลิปการสอน และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง และผู้เรียนสามารถเข้าเรียนรู้ได้ตลอดเวลาด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงงานจนผลงานได้รับการคุ้มครองต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญาไม่น้อยกว่า 4 เรื่อง

ผู้สอนได้สกัดองค์ความรู้จากการเข้าร่วมอบรมพัฒนาตนเองจนสามารถพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการออกมาเป็นรูปแบบ cake Model เพื่อใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 6 การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

ผู้สอนได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนการโดยใช้ Model Cake ไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียดังต่อไปนี้

6.1 ผู้สอนได้นำแนวปฏิบัติที่ดีจากจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบ Cake Model มาแบ่งปันผ่านเวที วจก โชว์ของ Season 3 ประเภทสุดยอดผลงานการจัดการเรียนการสอน จัดโดยคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

6.2 ผู้สอนมีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ผู้สอนในคณะถึงรูปแบบ Cake Model ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจนอาจารย์ผู้สอนท่านดังกล่าวเกิดความสนใจและได้นำไปทดลองใช้สอนในรายวิชาของตนเองจนเห็นผลเป็นรูปธรรม และนำไปสู่การเขียนรายงานการประเมิน SAR ในรอบการประเมินปีการศึกษา 2564 ของหลักสูตรตนเองถึงผลลัพธ์ที่ได้รับจากการนำรูปแบบ Cake Model มาใช้ในครั้งนี้

6.3 ผู้สอนดำเนินการใช้ Model Cake ในการจัดการเรียนสอนครั้งนี้ โดยอธิบายให้ผู้เรียนทราบถึงรูปแบบ Model Cake ในคาบเรียนที่ 1 ซึ่งจะมีการปฐมนิเทศรายวิชาก่อนเข้าสู่บทเรียน

6.4 ผู้สอนดำเนินการจัดทำ มคอ.3 โดยกำหนดจุดมุ่งหมายถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Cake Model และผู้เรียนสามารถนำผลงานจากการพัฒนาตามโจทย์โครงงานยื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาได้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

6.5 ผู้สอนได้นำแนวปฏิบัติที่ดีจากจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบ Cake Model มาแบ่งปันผ่านเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการจัดการความรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 (KM FMS Forum 2022) และจะนำไปแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวทีอื่นต่อไป

ขั้นตอนที่ 7 การเรียนรู้ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

จากประสบการณ์การสอนที่ผ่านมาบวกกับการให้โอกาสตนเองในการพัฒนาตนเองด้วยการเข้าอบรมเทคนิควิธีการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสอน เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ ก็เพื่อต้องการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบัณฑิตมืออาชีพ จึงนำมาสู่การคิดรูปแบบการสอนเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิท 19 ส่งผลให้ผู้สอนสามารถสรุปผลลัพธ์จากการเรียนรู้ได้ และถ่ายทอดออกมาเป็น Cake Model ซึ่งเป็น Model ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จนทำให้มีผลงาน 4 เรื่อง ได้รับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

3. ผลการดำเนินการ

3.1 ผลการดำเนินงานตามเป้าหมาย-ตัวชี้วัดที่กำหนด

1. ผู้สอนได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกับวิถีใหม่ (New Normal) โดยใช้ Cake Model
2. พัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานจากรายวิชาสู่การขึ้นทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา
3. ผลงานจากโครงงานผู้เรียนสามารถพัฒนาต่อสู่เชิงพาณิชย์ได้

3.2 ผลสำเร็จของการดำเนินการแก้ไขปัญหา

จากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการบรรยาย การทำแบบฝึกหัด และการเรียนรู้จากกรณีศึกษา โดยมีอาจารย์หรือวิทยากรเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ Transfer of knowledge จากหนังสือ ให้แก่นักศึกษา โดยค่อย ๆ สอนความรู้ ความจำ และทักษะพื้นฐานทีละอย่าง เพื่อให้มากพอที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และสามารถนำไปแก้ไขปัญหาต่าง ๆ พบว่า นักศึกษายังคงขาดทักษะการคิด ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีมในบริบทของการทำงานจริงนอกห้องเรียน จากปัญหาดังกล่าวหากยังใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมจะไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วได้ ดังนั้น เพื่อรองรับกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปและพัฒนาผู้เรียนให้ได้ตามเป้าหมายหลักการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงได้พัฒนารูปแบบการสอนในรูปแบบ Cake Model ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำหรับจัดการเรียนการสอนเกิดกระบวนการวัดผลและประเมินผลที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงรองรับกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปจนสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตามเป้าหมายหลักของการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ข้อ3 ผลการดำเนินงาน (ดีแค่ไหน) ทั้งนี้ ควรเน้น ตัวชี้วัดสำคัญต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจใช้แผนภูมิหรือกราฟ แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงการดำเนินงานจนเกิดผลสำเร็จ และอาจมีแผนงานในอนาคตด้วยก็ได้

4. บทเรียนที่ได้รับ (lesson learned)

4.1 การจัดการเรียนการสอนภายใต้ข้อจำกัด ที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบปกติ เป็นอีกหนึ่งบททดสอบในการพิสูจน์ว่าอุปสรรคไม่ใช่ปัญหา แต่เป็นมากกว่าโอกาสทั้งของผู้เรียนและผู้สอน

4.2 **Model Cake** สามารถพัฒนาทักษะการคิด ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นปัญหาที่พบในผู้เรียนให้สามารถมีทักษะที่ผู้เรียนพึงมีในศตวรรษที่ 21

4.3 ผลงานของผู้เรียนที่ได้รับการคุ้มครองจากกรมทรัพย์สินทางปัญญาเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษาอย่างมีคุณภาพ และความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนตามวิถีชีวิตแบบใหม่ (**New Normal**)

ข้อ 4 เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าหน่วยงานได้เรียนรู้อะไรบ้าง จากการทำงานตามวิธีหรือแนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศนี้

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีมตามทักษะที่ผู้เรียนพึงมีในศตวรรษที่ 21 จนก่อเกิดผลงานที่ได้รับการคุ้มครองจากกรมทรัพย์สินทางปัญญาไม่น้อยกว่า 4 ผลงาน

5.2 เกิดโมเดลการสอน (**Cake Model**) ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริงภายใต้ข้อจำกัดที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบปกติได้

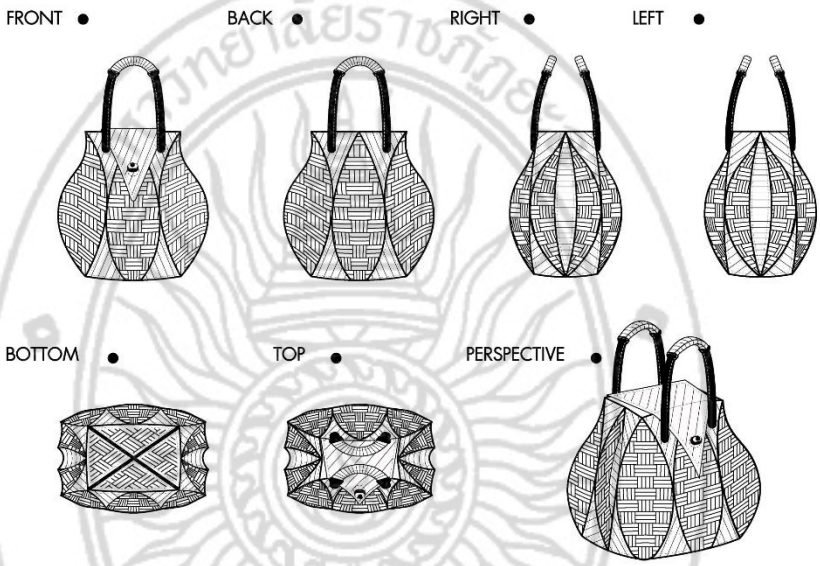
5.3 เกิดผลงานรับใช้สังคมอย่างเป็นรูปธรรม ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย

ข้อ 5 กล่าวถึง สิ่งที่เป็นเคล็ดลับ วิธีหรือแนวทางที่ทำให้การดำเนินงานประสบผลสำเร็จ รวมทั้งข้อพึงระวัง มีอะไรบ้าง

6. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ /หรือรางวัลที่ได้รับ /หรือได้รับการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา

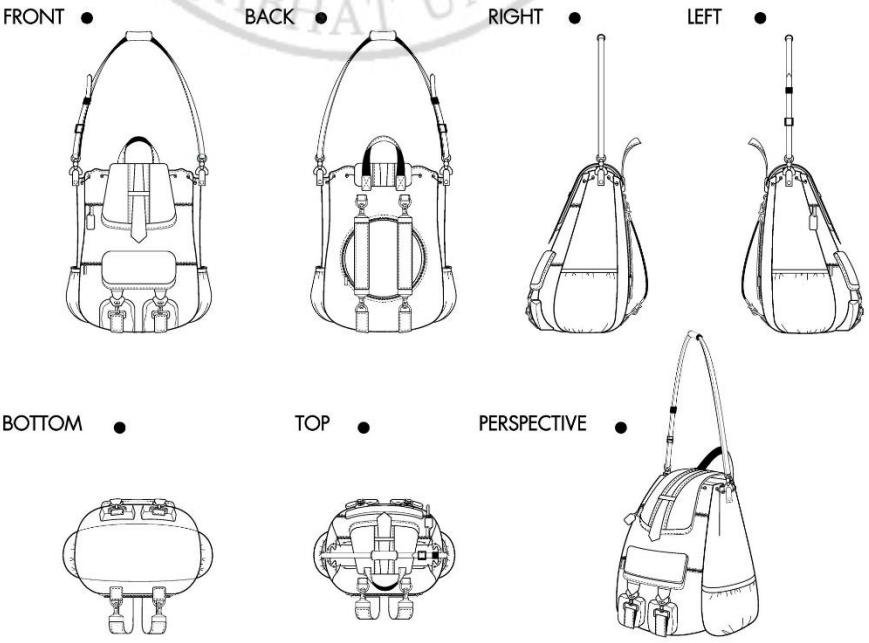
ผลงานทรัพย์สินทางปัญญาของมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาที่ได้รับการคุ้มครอง จำนวน 4 เรื่อง ซึ่งเกิดจากโครงงานในรายวิชา 3134216 นวัตกรรมสินค้าและบริการสำหรับธุรกิจการค้าสมัยใหม่ และ 3134206 การเรียนรู้ภาคปฏิบัติการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ 4 ดังรายละเอียดผลงานที่ได้รับการคุ้มครองต่อไปนี้

1. ได้รับการคุ้มครองสิทธิบัตรออกแบบต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2102004915 ชื่อผลงาน กระเป๋า (ผ้าไทยจากใบคล้า)



ภาพที่ 1 แสดงผลงานการออกแบบ ชื่อผลงาน กระเป๋า (ผ้าไทยจากใบคล้า)

2. ได้รับการคุ้มครองสิทธิบัตรออกแบบต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2102004917 ชื่อผลงาน กระเป๋า (ทูโทน)



ภาพที่ 2 แสดงผลงานการออกแบบ ชื่อผลงาน กระเป๋า (ทูโทน)

3. ได้รับการคุ้มครองอนุสิทธิบัตรต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2203000316 ชื่อผลงาน ผลิตภัณฑ์ละแซออมุกที่ใช้เค้กปลาเกาหลีและกรรมวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์ดังกล่าว

ภาพที่ 3 โลโก้และการต่อยอดผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์

4. ได้รับการคุ้มครองอนุสิทธิบัตรต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขที่ 2203000314 ชื่อผลงาน ผลิตภัณฑ์เจลลีบีทที่มีเจลลีสมุนไพรเคลือบและกรรมวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์ดังกล่าว

7. ภาคผนวก *(ร่องรอย หลักฐาน ภาพถ่าย ชิ้นงาน ฯลฯ เพิ่มเติมได้)*

คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ขอแสดงความยินดี
ไซตน เสมอภพ
นักศึกษา
สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่
นูรฮารีซา เจะซอ
นักศึกษา
สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่
อ.ย่าร่อนะ ศรีอาหมัด
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน
ฮายาตี ตีสะเอะ
นักศึกษา
สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่
กามีลา ดาระเซาะ
นักศึกษา
สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่
ได้รับการคุ้มครองสิทธิบัตรออกแบบ
ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา
เลขที่ 2102004917
ชื่อผลงาน กระเป๋า (ทูโทน)
ฝ่ายวิจัยและวิเทศสัมพันธ์

ขอแสดงความยินดีกับ
ผลงานทรัพย์สินทางปัญญาของมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ที่ได้รับการคุ้มครอง ประจำเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม 2565
คณะวิทยาการจัดการ
ประเภท อนุสิทธิบัตร
ผลงานของ
นางสาวมารีแย ดอเลาะ
นางสาวอัสรีนี สตาปา
อาจารย์ย่ารอนะ ศรีอาหมัด
เรื่องผลิตภัณฑ์เจลลีบีทที่มีเจลลีสมุนไพรเคลือบ
และกรรมวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์ดังกล่าว
เลขที่คำขอ 2203000314
@IPO.YRU
https://www.facebook.com/ipoYRU

คำนิยามศัพท์ประเด็นการจัดการความรู้

ประเด็นการจัดการความรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565	คำนิยามของประเด็นการจัดการความรู้	ตัวชี้วัด (KPIs)
ประเด็นที่ 1 การผลิตบัณฑิตในศตวรรษที่ 21	การจัดการเรียนรู้ในระบบอีเลิร์นนิ่ง การจัดการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ เพื่อยกระดับการผลิตบัณฑิตท่ามกลางสถานการณ์โควิด-19 สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education: CWIE) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือเทคนิค/กลยุทธ์/รูปแบบการจัดการเรียนรู้ สื่อและกระบวนการสร้างนวัตกรรม	1. เกิดองค์ความรู้ที่ได้จากจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของส่วนราชการในมหาวิทยาลัย อย่างน้อย 4 เรื่อง

ประเด็นการจัดการความรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565	คำนิยามของประเด็นการจัดการความรู้	ตัวชี้วัด (KPIs)
	การศึกษา และอื่น ๆ ที่เสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้แก่ผู้เรียน เป็นต้น)	
ประเด็นที่ 2 การบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น	ไม่ใช่ผลจากงานวิจัยแต่เป็นกระบวนการการบริหารจัดการงานวิจัย เช่น การพัฒนาโจทย์วิจัยเพื่อให้ได้ทุนทั้งภายในและภายนอก การเผยแพร่ผลงานวิจัย (ฐาน TCI/SCOPUS) การส่งเสริมผลงานวิจัยสู่การจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์เชิงสังคมและเชิงพาณิชย์ และการบูรณาการวิจัยกับการผลิตบัณฑิต เป็นต้น	1. เกิดองค์ความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของส่วนราชการในมหาวิทยาลัย อย่างน้อย 5 เรื่อง
ประเด็นที่ 3 การบริการวิชาการเพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่นจังหวัดชายแดนภาคใต้	กระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้หรือนวัตกรรม รวมถึงการนำคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อยกระดับคุณภาพให้แก่ชุมชนท้องถิ่น และการบูรณาการบริการวิชาการกับการผลิตบัณฑิต เป็นต้น	1. เกิดองค์ความรู้ที่ได้จากจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของส่วนราชการในมหาวิทยาลัย อย่างน้อย 7 เรื่อง
ประเด็นที่ 4 การบริหารจัดการสู่องค์กรวิถีใหม่ (New Normal) หรือวิถีถัดไป (Next Normal)	รูปแบบ วิธีการหรือขั้นตอน ที่นำมาประยุกต์ใช้ในหน่วยงาน เพื่อการบริหาร การจัดการ การปฏิบัติงาน และการให้บริการที่มีประสิทธิผล โดยใช้เทคโนโลยี ระบบดิจิทัล แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อรองรับสถานการณ์ไวรัสโคโรน่า 2019 และสถานการณ์วิกฤติอื่น ๆ	1. เกิดองค์ความรู้ที่ได้จากจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของส่วนราชการในมหาวิทยาลัย อย่างน้อย 7 เรื่อง

กระบวนการจัดการความรู้

เป็นกระบวนการที่จะช่วยให้เกิดพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กร มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน

1. การบ่งชี้ความรู้ (Knowledge Identification) เป็นการพิจารณาว่าองค์กรมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมายคืออะไร เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ต้องใช้อะไร ปัจจุบันมีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใด และอยู่ที่ใคร

2. การสร้างและแสวงหาความรู้ (Knowledge Creation and Acquisition) เป็นการสร้าง แสวงหา รวบรวมความรู้ทั้งภายใน/ภายนอก รักษาความรู้เดิม แยกความรู้ที่ใช้ไม่ได้แล้วออกไป

3. การจัดความรู้ให้เป็นระบบ (Knowledge Organization) เป็นการกำหนดโครงสร้างความรู้ แบ่งชนิด ประเภท เพื่อให้สืบค้น เรียกคืน และใช้งานได้ง่าย

4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (Knowledge Codification and Refinement) เป็นการปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน ปรับปรุงเนื้อหาให้ครบถ้วนสมบูรณ์

5. การเข้าถึงความรู้ (Knowledge Access) เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก เช่น ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) Web board บอร์ดประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Sharing) เป็นการแบ่งปัน สามารถทำได้หลายวิธีการ โดยกรณีที่เป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) อาจจัดทำเป็นเอกสาร ฐานความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือกรณีที่เป็นความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) จัดทำเป็นระบบทีมข้ามสายงาน กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ระบบพี่เลี้ยง การสับเปลี่ยนงาน การยืมตัว เวทีแลกเปลี่ยนความรู้ เป็นต้น

7. การเรียนรู้ (Learning) เป็นการนำความรู้มาใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจ แก้ปัญหา และทำให้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากสร้างองค์ความรู้ การนำความรู้ในไปใช้ เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ และหมุนเวียนต่อไปอย่างต่อเนื่อง