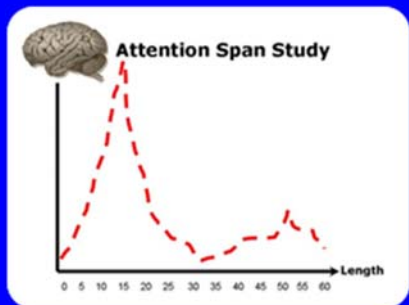


# Kahoot + 15 minute



ใช้ Kahoot Application  
สำหรับทดสอบความรู้  
(Knowledge)



ดำเนินการทดสอบให้แล้วเสร็จ  
ภายใน **15** นาที ตามความ  
สามารถการสนใจ (carl wieman)



สรุปผลและอภิปราย  
เพื่อต่อยอดการเรียนรู้

Scoreboard	
Lauren	6650
Natalie	6200
IZ	6150
Megan	5900
Schaeff	5500

จัดอันดับ (ranking) เพื่อ  
กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาตนเอง

## 6 เทคนิคการนำเสนอผลงานวิจัยด้วยโปสเตอร์

Knowledge Management  
Faculty of Sports Science, Kasem Bundit University

### วางแผน (Plan)

นำเสนออะไร, จุดประสงค์ของงานวิจัย

### ออกแบบ (Design)

ใช้หัวข้อตามที่ผู้จัดประชุมกำหนด, โครงสร้างมาตรฐาน, โปรแกรม  
ใช้ออกแบบ เช่น PowerPoint, Photoshop etc.

### เนื้อหาและภาพ (Content and Figure)

เข้าใจง่าย สั้น ตรงประเด็นและชัดเจน,  
ตัวหนังสือที่สามารถอ่านได้ในระยะ 3-4 ฟุต,  
ใช้กราฟและรูปเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจผู้ชม

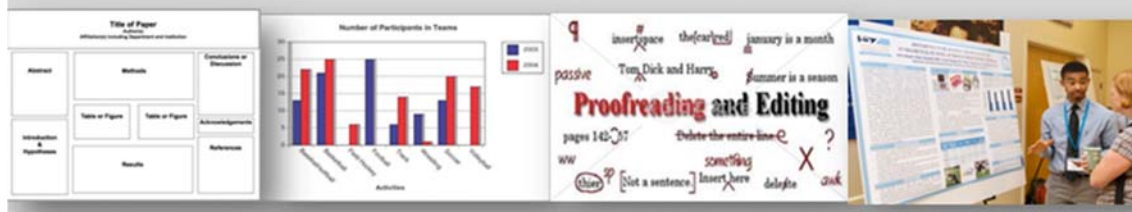
### พิสูจน์อักษร (Proofread)

แยกทำเป็นขั้นตอน , อ่านความถูกต้องของสิ่งที่นำเสนอและ  
จุดประสงค์ , อ่านเพื่อดูความถูกต้องของตัวสะกด วรรคตอน

### สั่งพิมพ์ขนาด A4 (Print)

เพื่อความถูกต้อง ความสวยงาม ในภาพรวม

สั่งพิมพ์ขนาดจริง ทดลองนำเสนอและตอบคำถาม



การเรียนรู้เชิงรุกกับการฝึกปฏิบัติจริงในสถานการณ์จริงในการวิเคราะห์ตะกร้อไทยลีก 2560 (KM ตะกร้อและการผลิตบัณฑิต วิจัย บริการวิชาการ)

## การเรียนรู้เชิงรุกกับการฝึกปฏิบัติจริงในสถานการณ์จริง ในการวิเคราะห์ตะกร้อไทยลีก 2560



อาจารย์/นักศึกษาทำงานร่วมกัน

ใช้หลักการบริหาร 4M (Man, Money, Material, Method)

**Man:** ใช้ 3 คนต่อ 1 เกมแข่งขัน โดยคนที่ 1 และ 2 วิเคราะห์เกมของทีมเหย้า/เยือน อีก 1 คน ควบคุมการวิเคราะห์และดูแลภาพรวม ทั้ง 3 คนสลับหน้าที่การทำงานเพื่อการเรียนรู้

**Money:** ใช้เงินของคณะในการดำเนินงาน เช่น ค่าเดินของนักศึกษา สวัสดิการ ธรรมเนียม วิเคราะห์เกมในวันเสาร์-อาทิตย์

An illustration of a male student in a white t-shirt and blue shorts, captured in the middle of a soccer kick. He is holding a soccer ball with his right foot. The background is a simple blue and white gradient.

**Material:** computer, focus x2 software, internet ความเร็วสูง

**Methods:** วิเคราะห์เกมการแข่งขันแบบ real time จากการชมการถ่ายทอดสด, template ของการแข่งขัน การใส่ข้อมูลวิเคราะห์และข้อมูลนักกีฬา นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้จากระบบ cloud ซึ่งเป็น data base ของโครงการ

การวิเคราะห์เกมสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา เป็นการเรียนรู้เชิงรุกกับการฝึกปฏิบัติจริงในสถานการณ์จริง ฝึกให้เกิดทักษะพิสัย