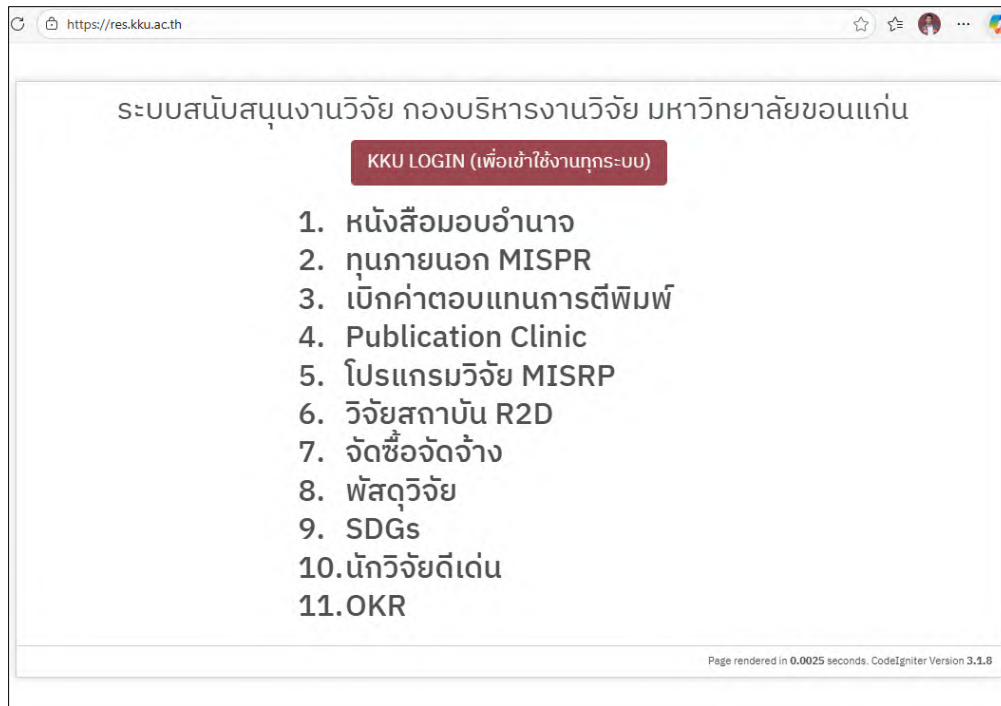
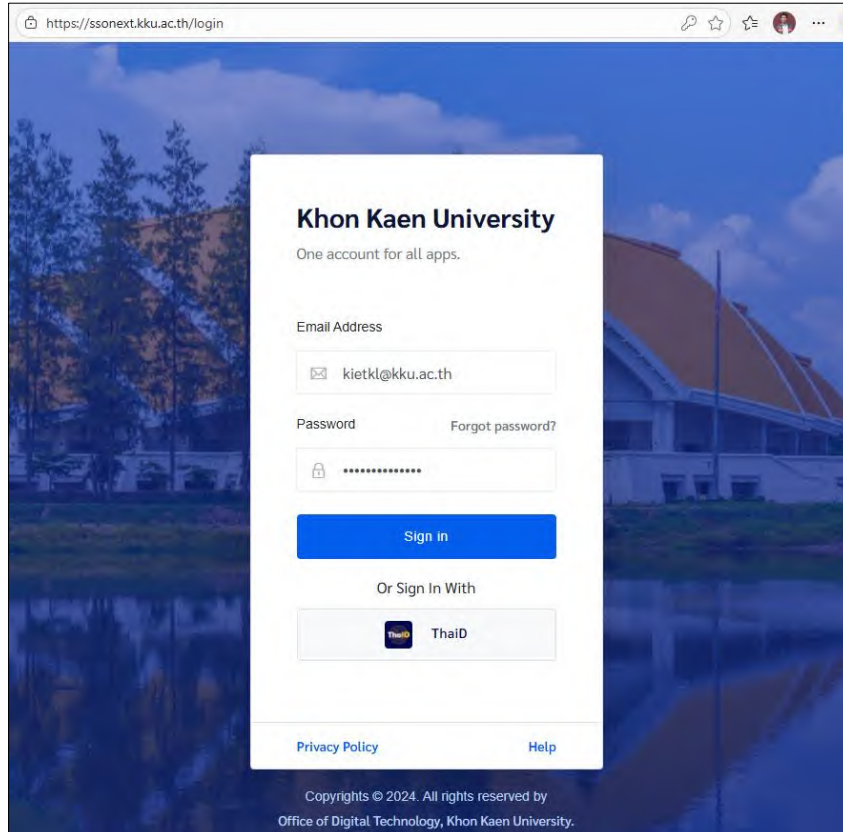


คู่มือการประเมินข้อเสนอโครงการวิจัย R2D

1. เข้าเว็บไซต์ <https://res.kku.ac.th>



2. Log in เข้าสู่ระบบโดยใช้อีเมลล์ Kku



3. เลือกหัวข้อ 6. วิจัยสถาบัน R2D Go to Website

ระบบสนับสนุนงานวิจัย กองบริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เกียรติภูมิ กฤตเวทิน
นักเทคโนโลยีสารสนเทศ (สำนักงานอธิการบดี)

Log Out

1. หนังสือมอบอำนาจ	GO to Website	2. ทุนภายนอก MISPR	GO to Website
3. เบิกค่าตอบแทนการตีพิมพ์	GO to Website	4. Publication Clinic	GO to Website
5. โปรแกรมวิจัย MISRP	GO to Website	6. วิจัยสถาบัน R2D	GO to Website
7. OKR	GO to Website	8. RAD.KKU.AC.TH	GO to Website
9. SDGs	GO to Website	10. CSCD	GO to Website
11. IRJ	GO to Website	12. IACUC	GO to Website
13. จัดซื้อจัดจ้าง	GO to Website	14. พัสดุวิจัย	GO to Website

Page rendered in 0.0026 seconds. CodeIgniter Version 3.1.8

4. เมื่อเข้าสู่ระบบมาแล้ว ให้เลือกที่เมนู ผู้ประเมินบทความทางด้านซ้ายมือ

RAD กองบริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

R2D KKKU

Home

เอกสาร

คู่มือการใช้งานระบบ

ผู้ประเมินบทความ

เพิ่ม Proposal

เกียรติภูมิ กฤตเวทิน: editor
สำนักงานอธิการบดี

ออกจากระบบ

สอบถามข้อมูล
คุณณัฐวิภา จันทิ
☎ 090-192-5464
เบอร์ภายใน 42128
✉ natcha@kku.ac.th

Home / ❌ ยังไม่พิจารณา / ✅ ตอบรับ (กดที่รูปดินสอ เพื่อแก้ไขรายการที่เคยเพิ่มไปแล้ว)

No	ชื่อโครงการวิจัย / โครงการวิจัยภาษาอังกฤษ	Dept	Submit	Edit
----	---	------	--------	------

Develop by RADKKU

5. จะแสดงหน้าจอในส่วนของผู้ประเมิน มีบทความรอพิจารณา และ บทความพิจารณาแล้ว ให้เลือกในหน้าจอ

RAD | กองบริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

R2D KKU

Home

เอกสาร

คู่มือการใช้งานระบบ

ผู้ประเมินบทความ

เพิ่ม Proposal

เกียรติภูมิ กฤตเวทิน:editor
สำนักงานอธิการบดี

👉 ออกจากระบบ

สอบถามข้อมูล
คุณณัฐวิภา จันทิ
☎ 090-192-5464
เบอร์ภายใน 42128
✉ natcha@kku.ac.th

ผู้ประเมินบทความ / **บทความรอพิจารณา** / บทความพิจารณาแล้ว

PID	ชื่อโครงการ	หัวหน้าโครงการ	Status	Quality	Edit	Year
254	ทดสอบเพิ่มระบบโครงการ	ณัฐวิภา จันทิ (สำนักงานอธิการบดี)				2569

Develop by RADKKU

6. ให้เลือกบทความที่ต้องการประเมิน ในหน้าบทความรอพิจารณา

RAD | กองบริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

R2D KKU

Home

เอกสาร

คู่มือการใช้งานระบบ

ผู้ประเมินบทความ

เพิ่ม Proposal

เกียรติภูมิ กฤตเวทิน:editor
สำนักงานอธิการบดี

👉 ออกจากระบบ

สอบถามข้อมูล
คุณณัฐวิภา จันทิ
☎ 090-192-5464
เบอร์ภายใน 42128
✉ natcha@kku.ac.th

ผู้ประเมินบทความ / **บทความรอพิจารณา** / บทความพิจารณาแล้ว

PID	ชื่อโครงการ	หัวหน้าโครงการ	Status	Quality	Edit	Year
234	การศึกษาทักษะในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving: CPS) ร่วมกับเทคนิคเกม (Digital Game) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ทุทธชาติ ชุมวงวาปี (คณะศึกษาศาสตร์)				2568
254	ทดสอบเพิ่มระบบโครงการ	ณัฐวิภา จันทิ (สำนักงานอธิการบดี)				2569

Develop by RADKKU

7. จะแสดงหน้ารายละเอียดของบทความที่จะต้องประเมิน เมื่ออ่านจบแล้ว ให้คลิกประเมินบทความ เพื่อเริ่มประเมิน

2d/editor/pro_detail/2c5f413311c1a8bb850111b7d50c6dde

Proposal ที่รออ่านทั้งหมด / รายละเอียด Proposal **ประเมินบทความ**

ชื่อโครงการการศึกษาทักษะในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving: CPS) ร่วมกับเทคนิคเกม (Digital Game) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รหัส	234
ชื่อภาษาอังกฤษ	The study of Problem-Solving Skills and Learning Achievement through Creative Problem-Solving (CPS) Learning Management Combined with Digital Game Techniques among Grade 3 Students.
หัวหน้าโครงการ	พุทธชาติ ชุมแวงวาปี
คณะ/หน่วยงาน	คณะศึกษาศาสตร์

ที่มา

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ที่มุ่งพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ รวมถึงพัฒนาให้คนไทยเป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทบาทผู้พลเมืองดีของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ เพื่อให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายในการจัดการศึกษาดังกล่าว จึงได้มีการกำหนดเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs 8Cs) ซึ่งทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) ถือเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญของโลกศตวรรษที่ 21 และจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งจะต้องใช้การคิดเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ทักษะและกระบวนการคิดแก้ปัญหาเป็นทักษะที่เกี่ยวข้อง และมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตที่ช่วยสนับสนุนได้เป็นอย่างดี ผู้ที่มีทักษะการคิดแก้ปัญหาจะสามารถเผชิญกับสภาวะสังคมที่ซับซ้อนวุ่นวายในปัจจุบันได้อย่างเข้มแข็ง มั่นคง ทักษะการคิดแก้ปัญหาจึงมีใช้เป็นการรู้จักคิดและรู้จักการใช้สมอง หรือเป็นที่ยอมรับในสังคมเพื่อแก้ปัญหาแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาทัศนคติ วิธีคิด ค่านิยม ความรู้ ความเข้าใจในสภาพการณ์ของสังคมได้อีกด้วย ซึ่งในระบบการศึกษาจะต้องให้ความสำคัญในการพัฒนา และฝึกเยาวชนให้มีโอกาสฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาให้มากขึ้น (สุวิทย์ มูลคำ, 2551) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่สร้างนวัตกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Innovator) ได้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะแห่งอนาคตซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของโรงเรียน คือเป็นโรงเรียนชั้นนำด้านนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล อัตลักษณ์ คือคิดสร้างสรรค์ ผู้นำด้านนวัตกรรม นำเทคโนโลยี มีคุณธรรม เอกลักษณ์ คือเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (หลักสูตรโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์), 2563) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้นี้จึงเน้นการใช้

8. จะขึ้นหน้าจอบอ้อปไฟล์ให้ประเมินบทความ เมื่อประเมินสำเร็จแล้ว ค่อยกดยืนยันการประเมินเพื่อส่งข้อมูลเข้าระบบ

ประเมินบทความเรื่อง :การศึกษาทักษะในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving: CPS) ร่วมกับเทคนิคเกม (Digital Game) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

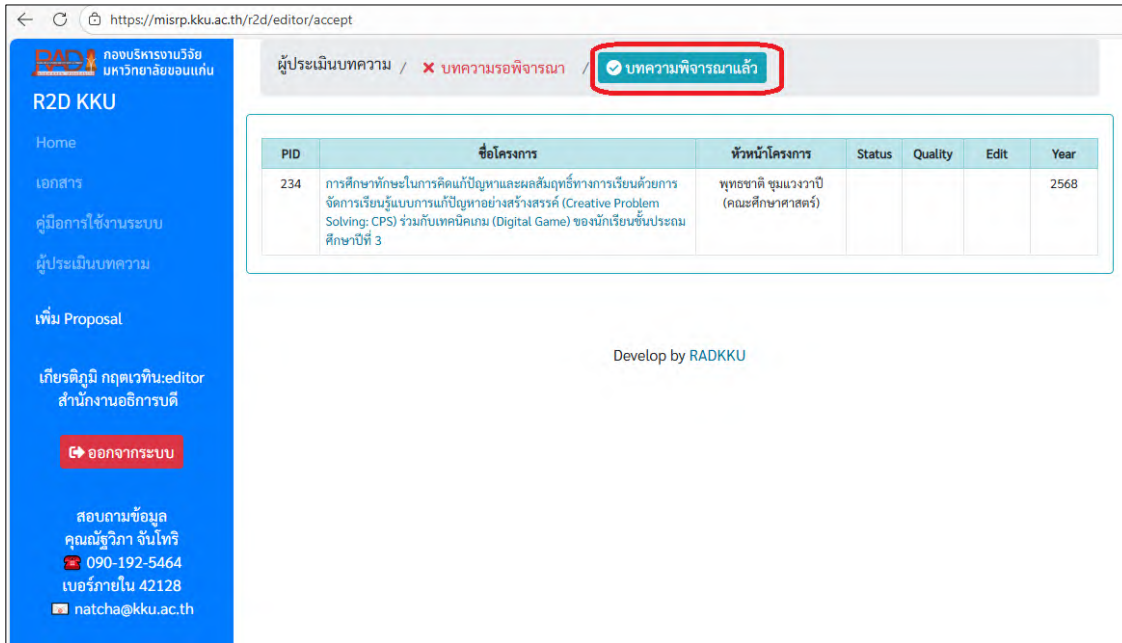
หัวข้อ	คะแนน	เกณฑ์	ข้อเสนอแนะ
1. ความสำคัญของประเด็นปัญหา/โจทย์วิจัย (20คะแนนเต็ม)	20	- มีการระบุประเด็นปัญหาชัดเจนและมีมิติและการอ้างอิงประกอบ (17-20 คะแนน) - มีการระบุประเด็นปัญหาชัดเจนแต่ขาดสถิติ หรือ อ้างอิง (13-16 คะแนน) - ไม่มีการระบุประเด็นปัญหา (9-12 คะแนน)	ใส่ข้อเสนอแนะที่นี่
2. ชื่อวิจัยและวัตถุประสงค์ที่กำหนด (30คะแนนเต็ม)	ใส่คะแนนที่นี่	- วัตถุประสงค์สอดคล้องกับชื่อและประเด็นปัญหา (26-30 คะแนน) - วัตถุประสงค์สอดคล้องกับชื่อและประเด็นปัญหาเป็นส่วนใหญ่ (บรรลุประมาณ 80%) (21-25 คะแนน) - วัตถุประสงค์สอดคล้องกับชื่อและประเด็นปัญหาบางส่วน (บรรลุประมาณ 50%)(16-20 คะแนน) - วัตถุประสงค์ไม่สอดคล้องกับชื่อและประเด็นปัญหา (11-15 คะแนน)	ใส่ข้อเสนอแนะที่นี่
3. คาดหวังว่าผลงานวิจัยจะก่อให้เกิดองค์ความรู้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ นวัตกรรม (20 คะแนนเต็ม)	15	- ผลงานวิจัย ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ หรือ เป็นนวัตกรรม (18-20) - ผลงานวิจัย เป็นการต่อยอดเพื่อปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่เดิม ให้ดีขึ้น แสดงให้เห็นถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของงาน (15-17) - ผลงานวิจัย เป็นการนำแนวคิดหรือองค์ความรู้ที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้เพื่อปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น (12-14) - ผลงานวิจัย ไม่ได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ หรือ นวัตกรรม มุมมอง และแนวคิดใหม่ (9-11)	ความแก้ไขเพิ่มเติม
4. คาดหวังว่าผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ (30 คะแนนเต็ม)	22	- สามารถนำไปถ่ายทอดผลในหน่วยงานอื่น หรือ ขยายผลเชิงพาณิชย์(impact ระดับก่อให้เกิดรายได้ หรือ ในระดับมหาวิทยาลัย) (26-30) - สามารถใช้ปัญหา ปรับปรุง หรือพัฒนา หน่วยงาน/มหาวิทยาลัยได้อย่างเป็นระบบ (impact ในระดับคณะ/ส่วนงาน) (21-25) - สามารถใช้ปัญหา ปรับปรุง หรือ พัฒนาระบบงานได้อย่างเป็นระบบ (impact ในระดับหน่วยงาน/หน่วยงาน) (16-20) - เป็นข้อมูลเบื้องต้น ยังไม่สามารถพัฒนา/กระบวนการได้อย่างเป็นระบบ (11-15)	ใส่ข้อเสนอแนะที่นี่

ผู้ประเมิน(เกียรติภูมิ กฤตเวทิน)

kietki@kku.ac.th

ยืนยันการประเมิน

9. เมื่อประเมินเสร็จ บทความจะย้ายไปแสดงในหน้าจอของบทความที่พิจารณาแล้ว



10. เมื่อกดเข้าไปดูบทความ จะแสดงผลการประเมินในด้านล่างของบทความ โดยสามารถลบเพื่อประเมินใหม่ได้อีกครั้งในกรณีต้องการแก้ไขการประเมิน

