



การจัดการความรู้ (KNOWLEDGE MANAGEMENT) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

เรื่อง การสร้างสื่อการสอนสำหรับส่งเสริม
กิจกรรมสหกรณ์นักเรียนด้วยโปรแกรม ANIMAKER

ผู้จัดทำ

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1
จังหวัดปทุมธานี

คำนำ

ในยุคดิจิทัลที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ โปรแกรมการสร้างแอนิเมชันอย่าง Animaker ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงการศึกษา การใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนมีศักยภาพในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ทั้งในด้านการพัฒนาทักษะของผู้เรียนและความสามารถในการปรับปรุงกระบวนการสอนของผู้สอน ซึ่งการจัดทำการจัดการความรู้ (KM) เรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอนสำหรับส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียนด้วยโปรแกรม Animaker จึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญในหลายมิติที่คาดว่าจะสามารถตอบสนองความต้องการต่าง ๆ ในการพัฒนาการเรียนการสอนในสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ได้

ดังนั้นการจัดทำการจัดการความรู้ (KM) เรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอนสำหรับส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียนด้วยโปรแกรม Animaker จึงเป็นการตอบสนองความต้องการของการศึกษายุคใหม่ ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีในการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ยังช่วยเสริมสร้างทักษะด้านเทคโนโลยีให้กับผู้สอนเพื่อเตรียมพร้อมสู่การศึกษาที่มีประสิทธิภาพในโลกดิจิทัล การใช้ AI และ Animaker เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน มีความจำเป็นในการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาและเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับอนาคตที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การจัดทำการจัดการความรู้ (KM) เรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอนสำหรับส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียนด้วยโปรแกรม Animaker จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนและผู้สนใจ ได้นำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี

กรกฎาคม 2568

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
ชื่อนวัตกรรม	1
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	1
โปรแกรม Animaker คืออะไร	2
คุณสมบัติหลักของโปรแกรม Animaker	2
วิธีการสร้างคลิปวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Animaker	2
ขั้นตอนการเข้าสู่เว็บไซต์ Animaker	2
ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ Animaker	3
ขั้นตอนการสร้างคลิปวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Animaker	4
บรรณานุกรม	16

การสร้างสื่อการสอนสำหรับส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียน ด้วยโปรแกรม Animaker

1. ชื่อนวัตกรรม

การสร้างสื่อการสอนสำหรับส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียนด้วยโปรแกรม Animaker

2. เจ้าของผลงาน/ผู้จัดทำ

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี

สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ กรมส่งเสริมสหกรณ์

3. ที่มาและความสำคัญ

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการขับเคลื่อนการเรียนรู้และการสื่อสารข้อมูลอย่างกว้างขวาง การจัดทำสื่อที่มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกหน่วยงานควรให้ความสำคัญโดยเฉพาะในการจัดการเรียนการสอน การถ่ายทอดเรื่องการสหกรณ์ รวมทั้งการส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียน ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดทำสื่อสำหรับงานฝึกอบรมให้ทันสมัยและตอบโจทย์การสื่อสารในยุคปัจจุบัน จึงได้จัดทำการจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) เรื่อง “การสร้างสื่อการสอนสำหรับส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียนด้วยโปรแกรม Animaker” โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างขีดความสามารถของบุคลากรในการผลิตสื่อที่มีคุณภาพ ใช้งานง่าย และดึงดูดความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งโปรแกรม Animaker เป็นเครื่องมือสร้างสื่อวิดีโอแบบออนไลน์ที่สามารถใช้งานได้สะดวก มีฟีเจอร์ที่หลากหลาย และรองรับการใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการออกแบบและนำเสนอข้อมูลได้อย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมสำหรับใช้งานฝึกอบรมและการประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย นวัตกรรมนี้จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการเพิ่มประสิทธิภาพของการถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อดิจิทัล และสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทอื่น ๆ ของหน่วยงานได้อย่างยืดหยุ่นและคุ้มค่า

4. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้บุคลากรที่มีหน้าที่ในการส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถนำความรู้จากการใช้โปรแกรม Animaker ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อสำหรับการส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียน และประยุกต์ใช้กับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อให้การส่งเสริมสหกรณ์นักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์และสร้างความพร้อมในการประกวดโรงเรียนรางวัลพระราชทาน
3. เพื่อพัฒนารูปแบบการส่งเสริมกิจกรรมสหกรณ์นักเรียนให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย ลดข้อจำกัดด้านทรัพยากร และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ผ่านการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัยและมีความยืดหยุ่นในการใช้งาน

5. โปรแกรม Animaker คืออะไร

Animaker คือ โปรแกรมสร้างสื่อการเรียนการสอนและการสร้างวิดีโอแอนิเมชัน (Animation) ที่ใช้งานง่ายโดยไม่ต้องมีความรู้ด้านการออกแบบหรือการตัดต่อวิดีโอมาก่อน โปรแกรมนี้ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ วิดีโอโปรโมชั่น หรือแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและมีคุณภาพสูง

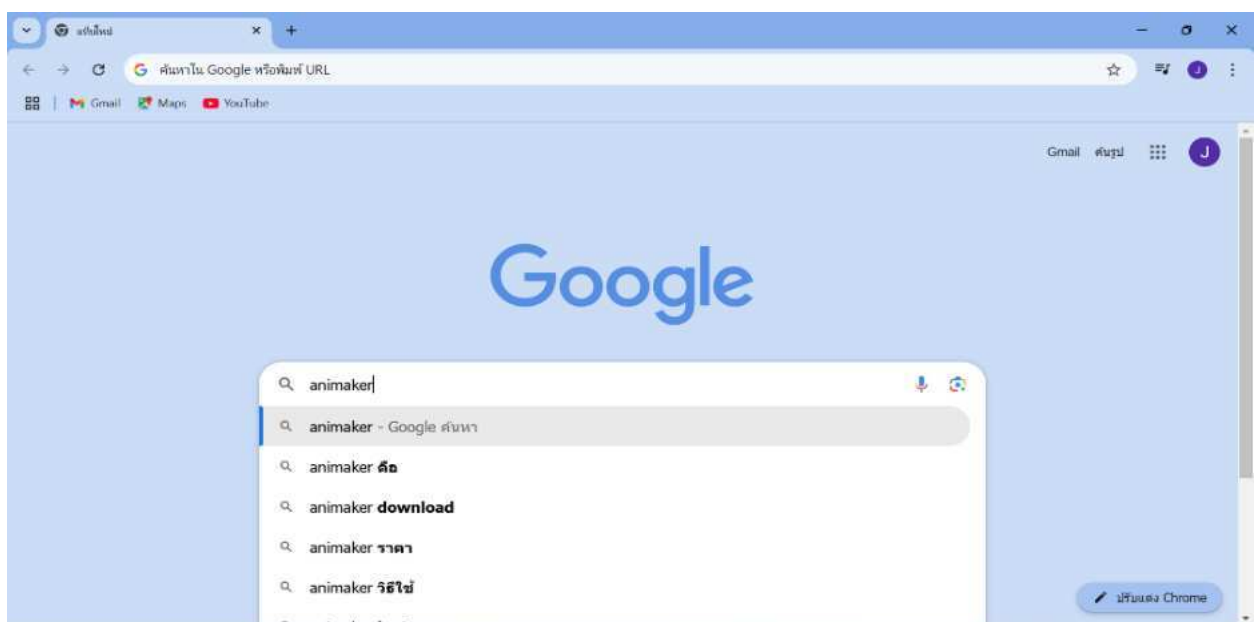
6. คุณสมบัติหลักของโปรแกรม Animaker

1. เครื่องมือสร้างแอนิเมชันแบบลากและวาง (Drag-and-drop) ใช้งานง่าย เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นไม่จำเป็นต้องมีทักษะในการออกแบบกราฟิกหรือแอนิเมชัน
2. มีเทมเพลตหลากหลายให้เลือกใช้งานมากมาย เช่น แอนิเมชันธุรกิจ การศึกษา การโปรโมตผลิตภัณฑ์ ฯลฯ
3. การสร้างตัวละคร (Character Builder) ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะตัว และนำมาใช้งานในแอนิเมชันได้
4. เสียงและเพลงประกอบ มีคลังเสียงและเพลงประกอบที่สามารถนำมาใช้ในการทำแอนิเมชัน
5. รองรับการสร้างวิดีโอในหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอการสอน วิดีโอโฆษณา หรือวิดีโอแบบสาธิต
6. การนำเสนอแบบการ์ตูนเป็นการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชมได้

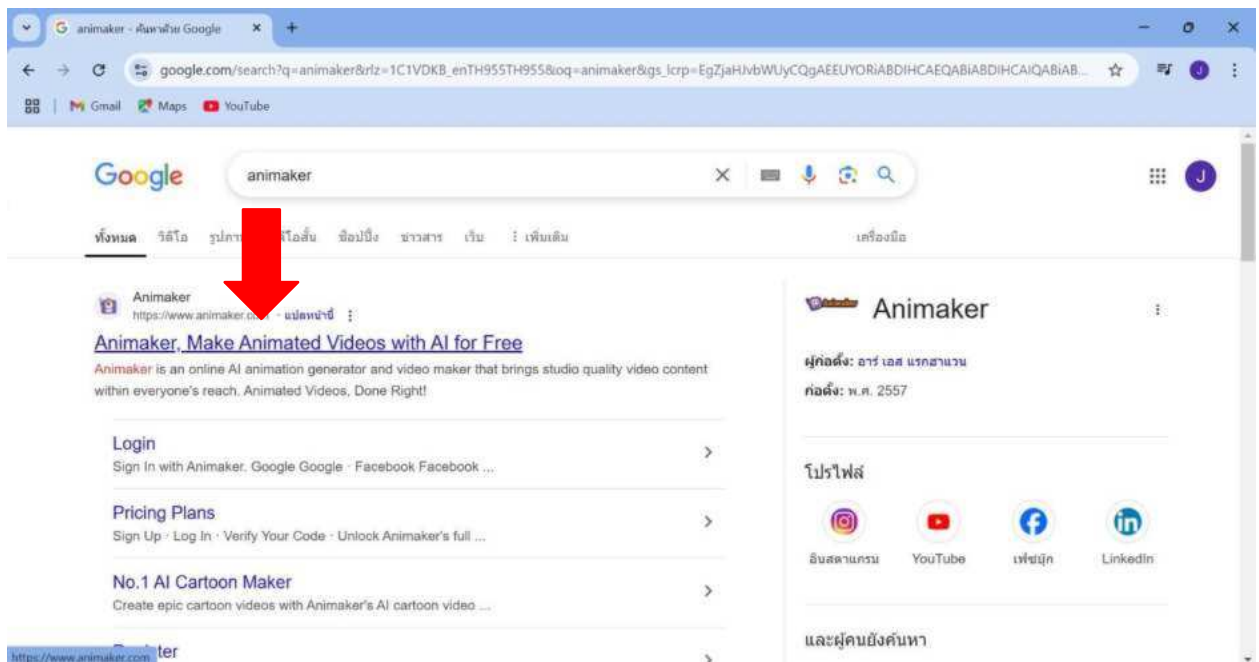
7. วิธีการสร้างคลิปวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Animaker

7.1 ขั้นตอนการเข้าสู่เว็บไซต์ Animaker

7.1.1) เปิดเว็บเบราว์เซอร์ (Browser) เช่น Google Chrome, Microsoft Edge หรือ Safari ไปที่เว็บไซต์ www.google.com พิมพ์คำว่า “Animaker” ลงในช่องค้นหา >> กดปุ่ม Enter

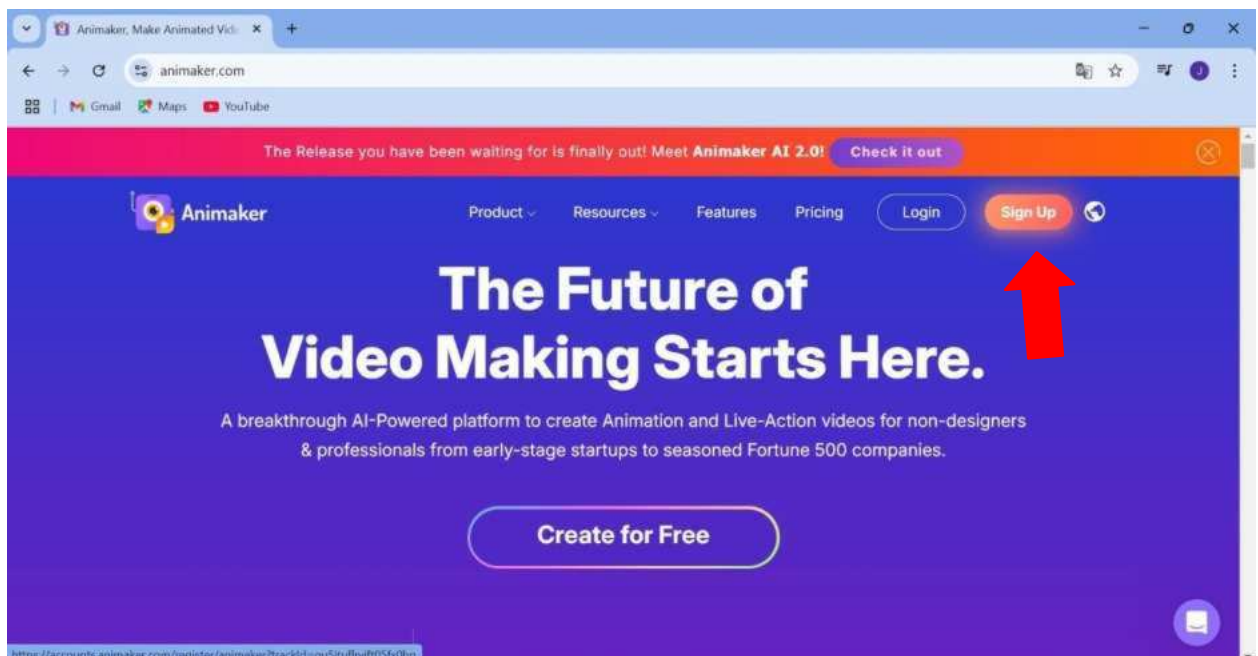


7.1.2) คลิกที่ลิงก์เว็บไซต์ <https://www.animaker.com> เพื่อเข้าสู่หน้าเว็บไซต์หลัก



7.2 ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ Animaker

7.2.1) เมื่อเข้าสู่หน้าเว็บไซต์แล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม “Sign Up” (ปุ่มนี้มักอยู่มุมขวาบนของหน้าเว็บไซต์)



7.2.2) เมื่อกด “Sign Up” แล้วจะปรากฏหน้าจอให้เลือกวิธีการสมัครเข้าใช้งานโดยมีตัวเลือก เช่น Sign up with Google (Gmail) / Sign up with Facebook

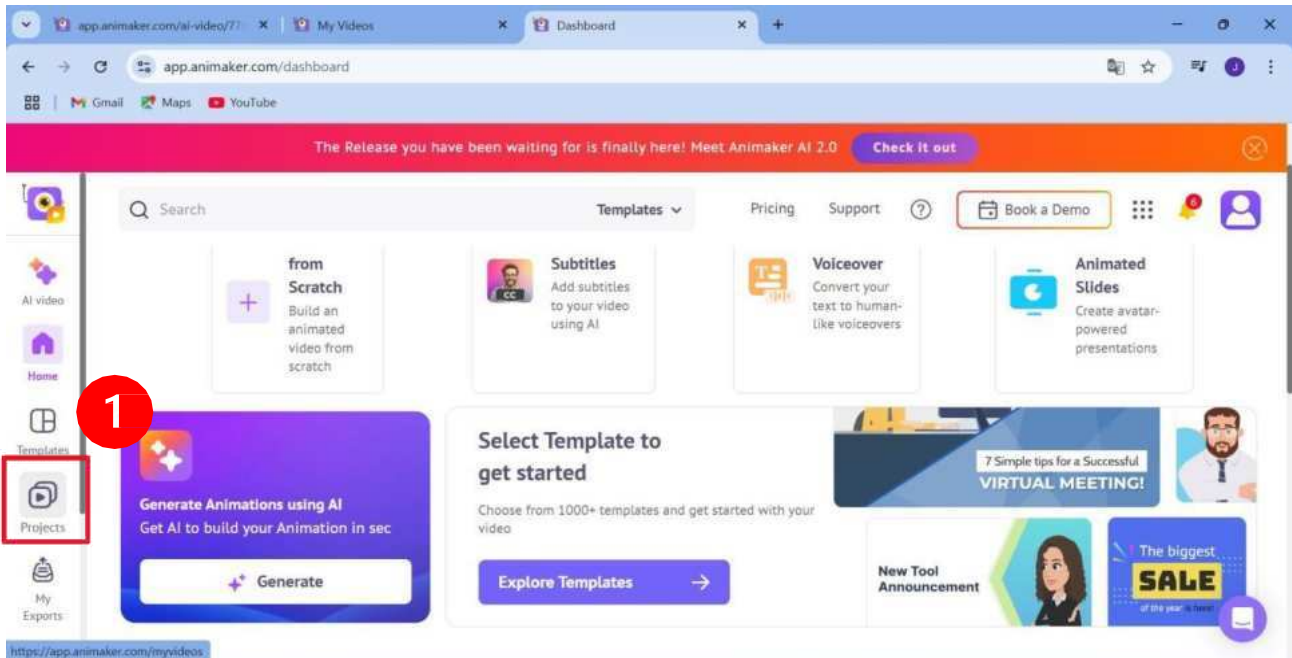
- ในตัวอย่างนี้ให้เลือกคลิกที่ “Sign up with Google” ระบบจะเชื่อมต่อไปยังบัญชี Gmail
- เลือกบัญชีที่ต้องการใช้หรือลงชื่อเข้าใช้งาน Gmail หากยังไม่ได้ล็อกอินไว้
- เมื่อเลือกบัญชีแล้วระบบจะพาคุณกลับมายังหน้าเว็บไซต์ Animaker และเข้าสู่ระบบอัตโนมัติ

The screenshot displays the Animaker registration interface. At the top, there's a navigation bar with 'Features', 'Pricing', 'Login', and a prominent 'Sign Up' button. The main content area is titled 'Let's get started' and offers two social login options: 'Google' and 'Facebook'. Below these, a separator 'or' leads to a standard registration form with fields for 'User name', 'Email address', and 'Password'. A checkbox for 'I agree to all terms of service and privacy policy' is positioned above the 'Sign Up' button. The footer includes 'Copyright © 2025 Animaker Inc.', a link for 'Already have an account? Log in', and a language dropdown set to 'English (en)'.

7.3) ขั้นตอนการสร้างคลิปวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Animaker

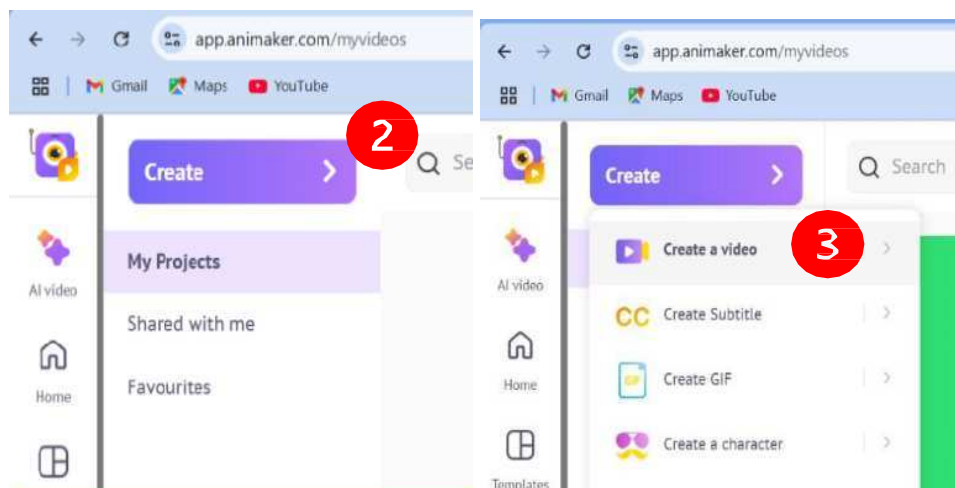
7.3.1) เมื่อเข้าสู่ระบบแล้วจะปรากฏหน้าจอหลักของเว็บไซต์ Animaker บนหน้าจอหลักนี้จะมีแถบเมนูหลักอยู่ทางด้านซ้ายของหน้าจอ ให้ทำตามขั้นตอนดังนี้

(1) คลิกที่เมนู Projects

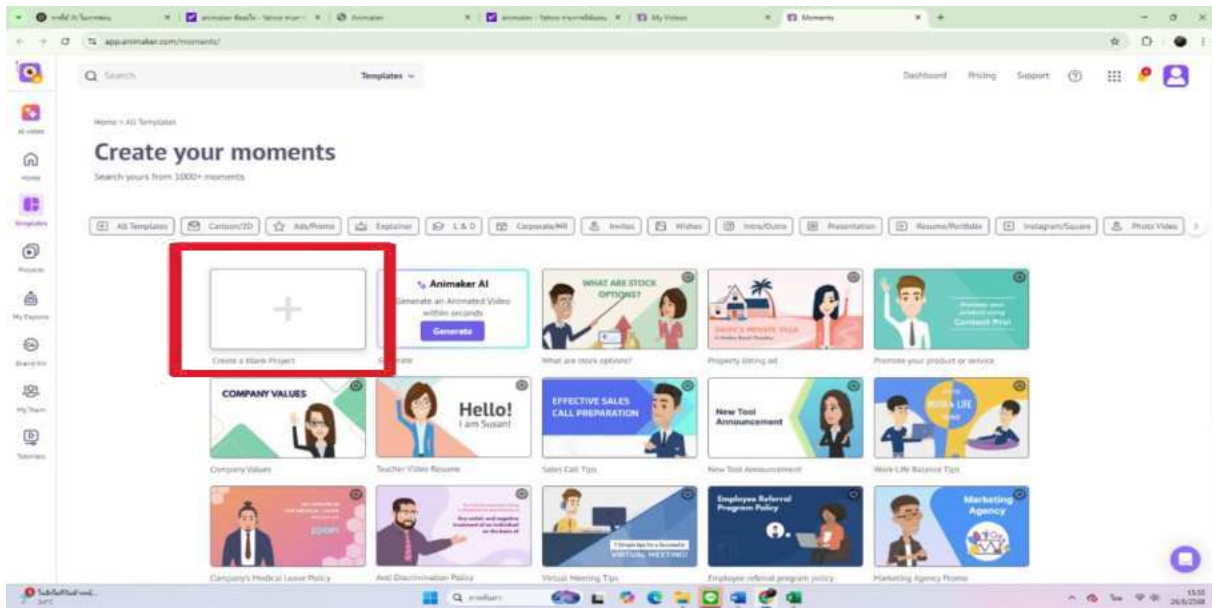


(2) เลือก Create คลิก

(3) Create a video



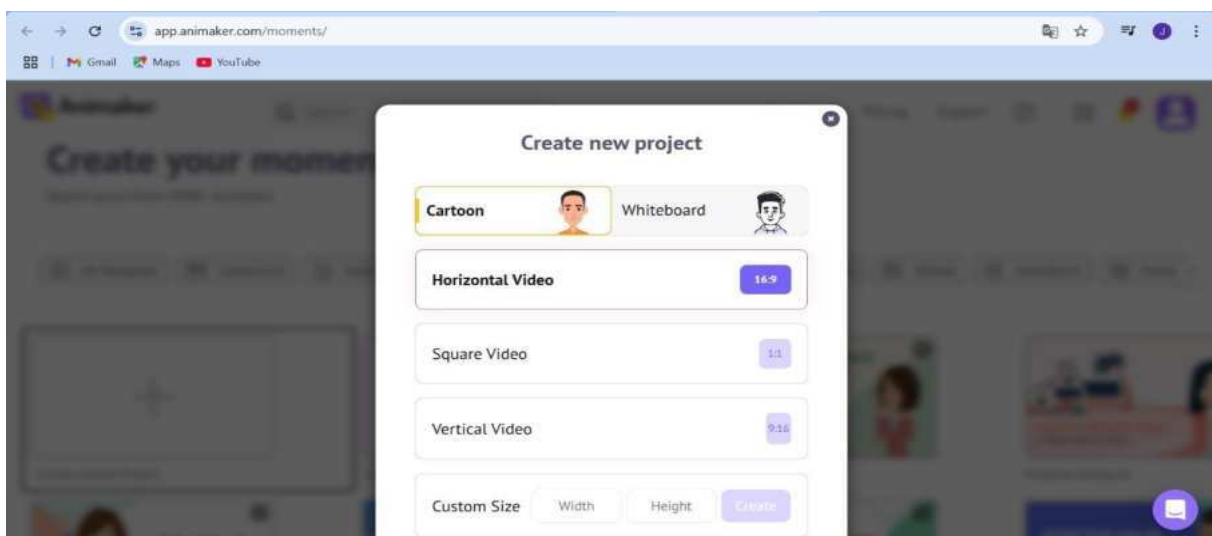
7.3.2) เลือก Create a blank Project เพื่อเริ่มต้นโปรเจกต์วิดีโอเปล่าที่ไม่มีแม่แบบ หลังจากนั้นระบบจะพาเข้าสู่หน้าจอแก้ไขวิดีโอ



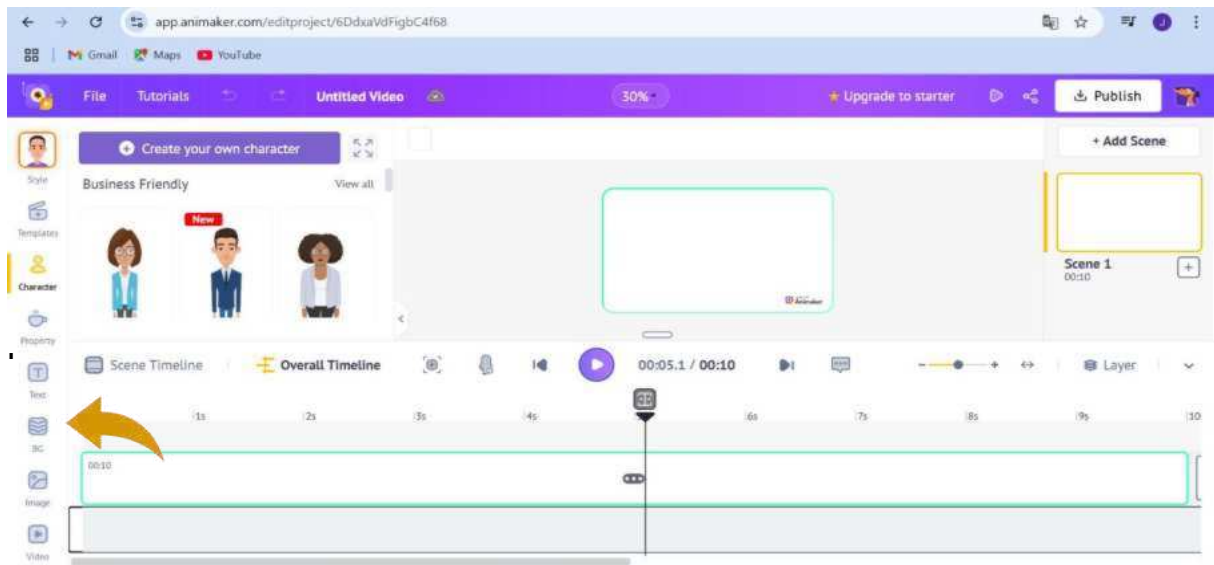
7.3.3) เมื่อคลิกที่ **Create a blank Project** ระบบจะเปิดหน้าต่างใหม่ชื่อว่า “Create New Project” ขึ้นมาในหน้านี้จะมีให้เลือกขนาดของวิดีโอที่ต้องการสร้าง เช่น

- Horizontal Video (16:9)
- Square Video (1:1)
- Vertical Video (9:16)

ให้เลือกที่ **Horizontal Video** ซึ่งเป็นขนาดมาตรฐานสำหรับการนำเสนอวิดีโอผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์, โปรเจกเตอร์, หรือ YouTube จากนั้นระบบจะนำคุณเข้าสู่หน้าจอสำหรับการออกแบบและตัดต่อวิดีโอ

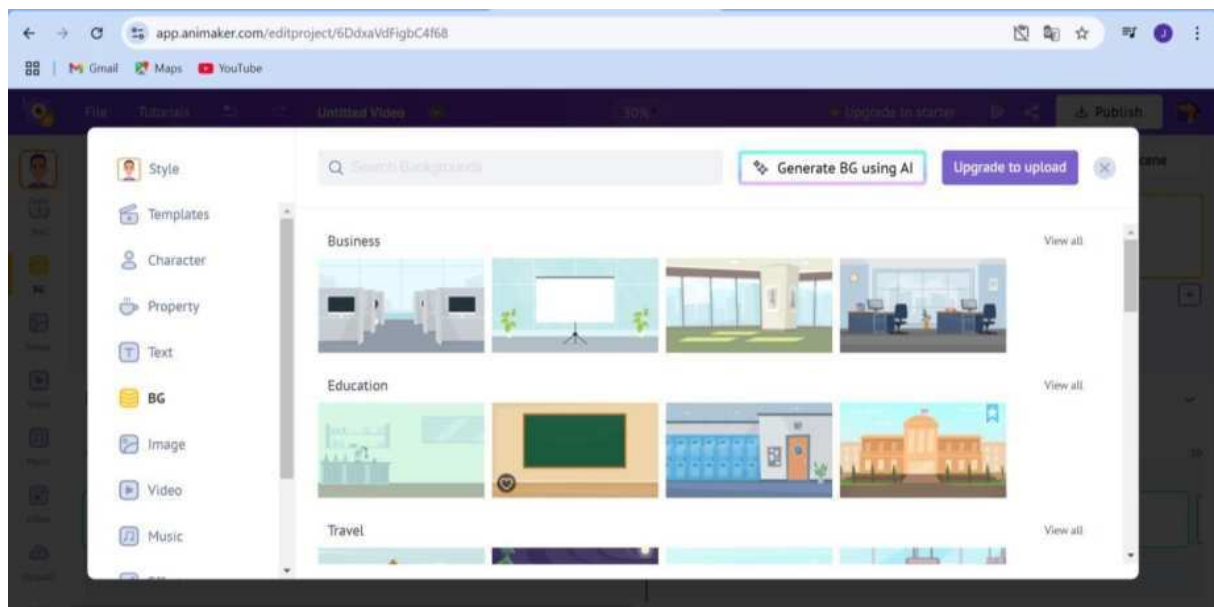


7.3.4) เมื่อเลือกขนาดวิดีโอเป็น **Horizontal Video** แล้ว ระบบจะเปิดหน้าจอพื้นที่ทำงาน (Editor) ขึ้นมาซึ่งเป็นหน้าหลักในการออกแบบและตัดต่อวิดีโอเพื่อเริ่มต้นการสร้างแอนิเมชัน ให้เริ่มจากการเลือกพื้นหลัง (Background) ที่แถบเครื่องมือด้านซ้าย และคลิกที่เมนู BG (ย่อมาจาก Background)



7.3.5) ระบบจะแสดง **เทมเพลตพื้นหลัง** หลากหลายรูปแบบ ให้เลือกใช้งาน เช่น

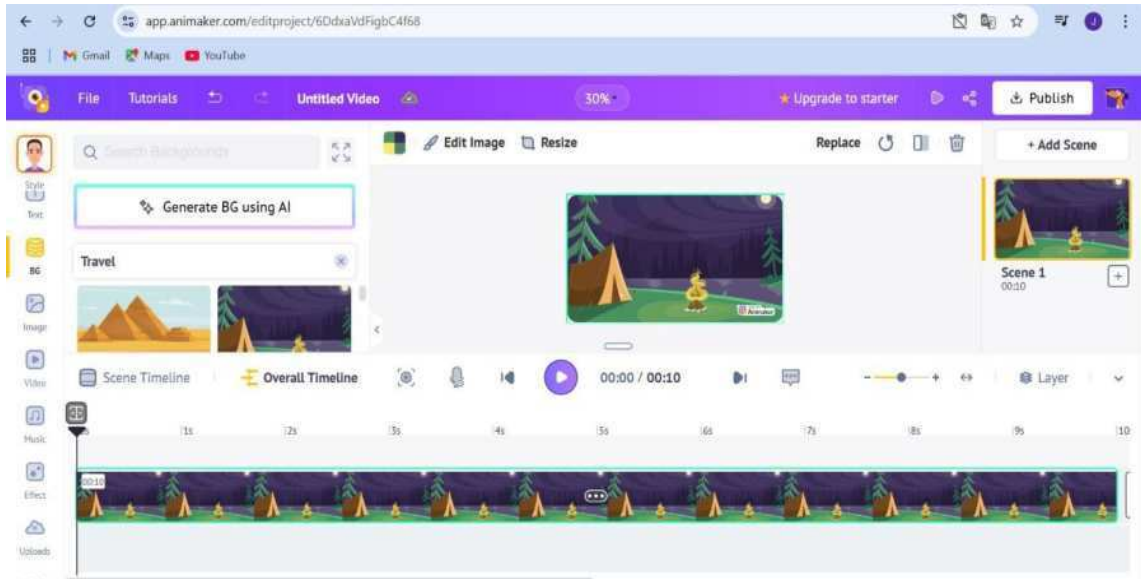
- พื้นหลังแบบภาพนิ่ง
- พื้นหลังแบบภาพเคลื่อนไหว
- พื้นหลังแบบสีเรียบ หรือแบบกราฟิกต่าง ๆ



7.3.6) เมื่อระบบแสดงรูปแบบเทมเพลตของพื้นหลัง (Background) ให้เลือกพื้นหลังที่ต้องการใช้งานตามความเหมาะสมกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ

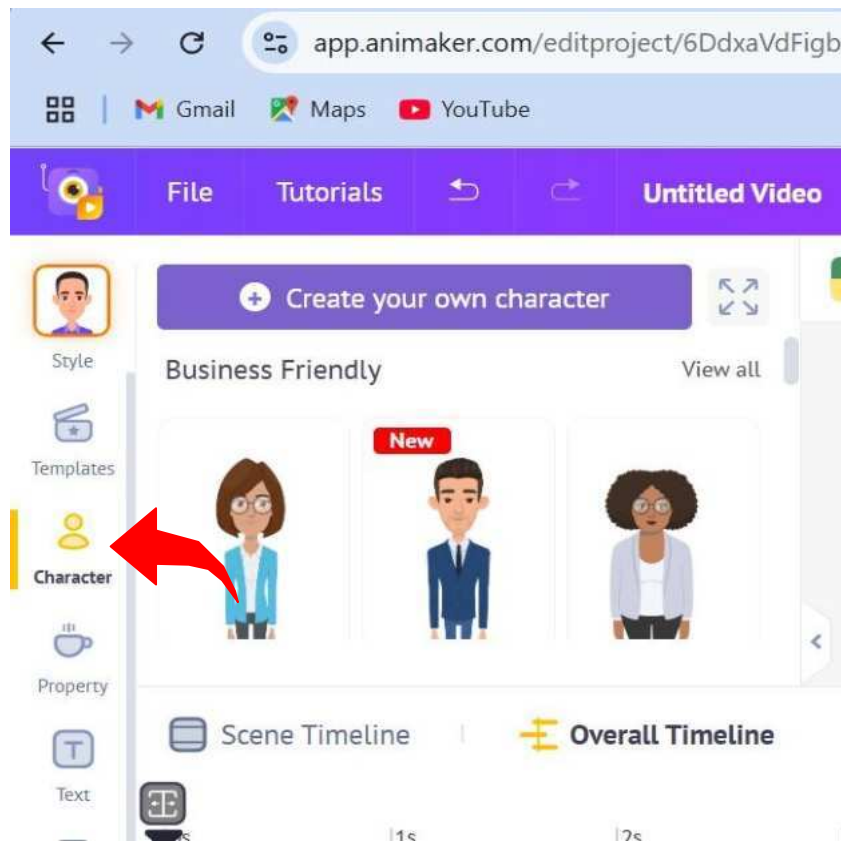
- คลิกหนึ่งครั้งที่ภาพพื้นหลังที่ต้องการ ระบบจะเพิ่มพื้นหลังนั้นลงในฉากของวิดีโอโดยอัตโนมัติ
- พื้นหลังที่เลือกจะปรากฏบนพื้นที่ทำงานกลางหน้าจอซึ่งสามารถปรับแต่งเพิ่มเติมได้ในภายหลัง

▼ ตัวอย่างพื้นหลังที่เลือกใช้ในกรณีนี้



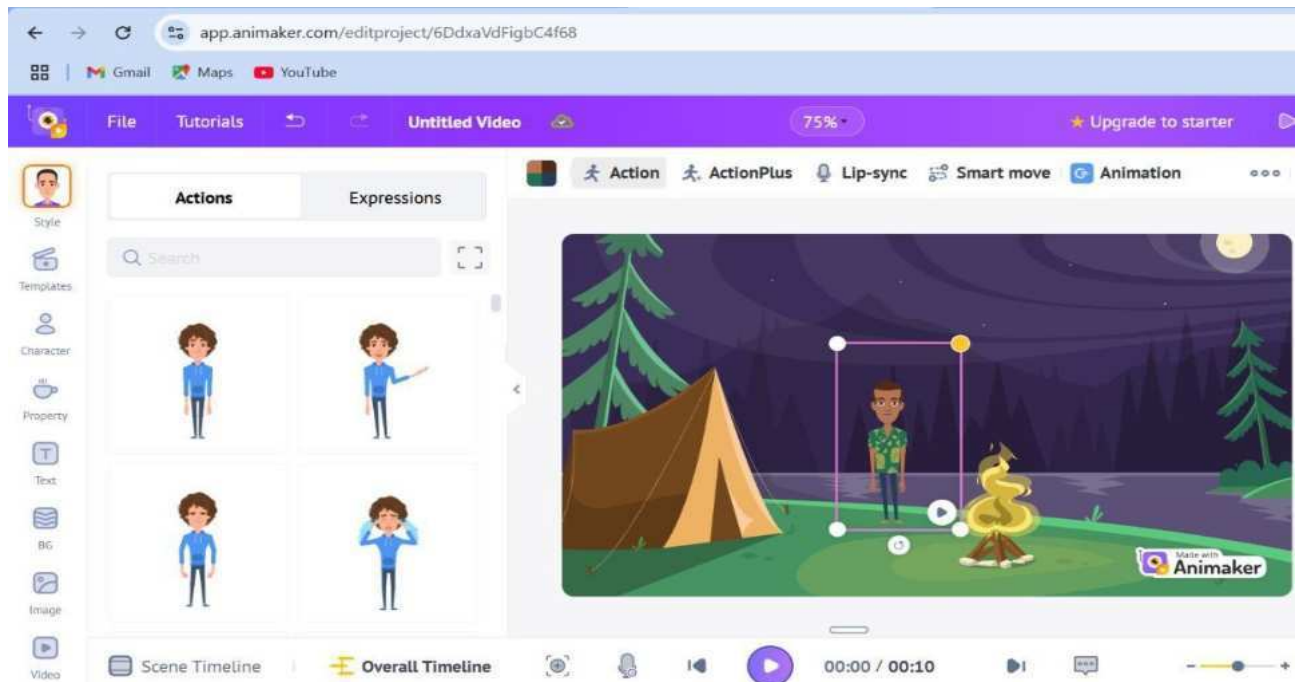
7.3.7) การเพิ่มตัวการ์ตูน (Character) ลงในฉาก

- จากหน้าจอพื้นที่ทำงาน (Editor) ให้สังเกตที่ แถบเครื่องมือด้านซ้ายมือ คลิกที่ไอคอน **Character** เพื่อเปิดคลังตัวการ์ตูน
- ระบบจะแสดงตัวเลือก **ตัวการ์ตูน (Characters)** หลากหลายแบบให้เลือกใช้งาน เช่น ชาย / หญิง / วัยทำงาน / นักเรียน / ตัวการ์ตูนแนวแฟนตาซี ฯลฯ
- ให้คลิกที่ตัวการ์ตูนที่ต้องการเพียงหนึ่งครั้ง ตัวการ์ตูนจะปรากฏในฉากวิดีโอโดยอัตโนมัติ



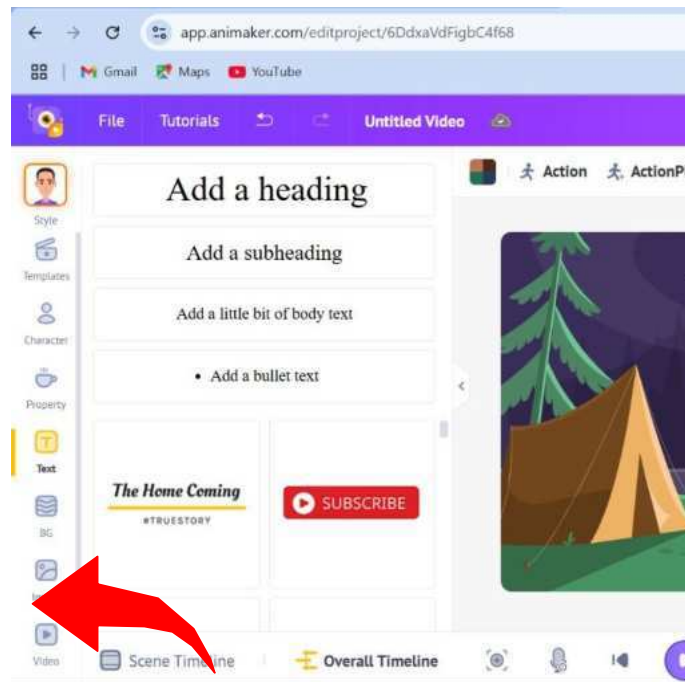
7.3.8) การ**ปรับตำแหน่ง** และ **ขนาดของตัวการ์ตูน** ทำได้โดยการคลิกและลาก (Drag & Drop) หรือย่อ-ขยายตามต้องการ หากต้องการให้ตัวการ์ตูนแสดง**ท่าทางต่าง ๆ (Actions)** ให้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- คลิกที่ตัวการ์ตูนที่ปรากฏอยู่ในฉาก
- คลิกที่ปุ่ม **Actions** บริเวณแถบเครื่องมือด้านบนหรือแถบที่ปรากฏเหนือการ์ตูนระบบจะแสดงรายการท่าทางให้เลือก เช่น เดิน พูด ยิ้ม ซึมมือ ถือของ ฯลฯ
- คลิกเลือกท่าทางที่ต้องการ ตัวการ์ตูนจะเปลี่ยนท่าทางให้โดยอัตโนมัติ

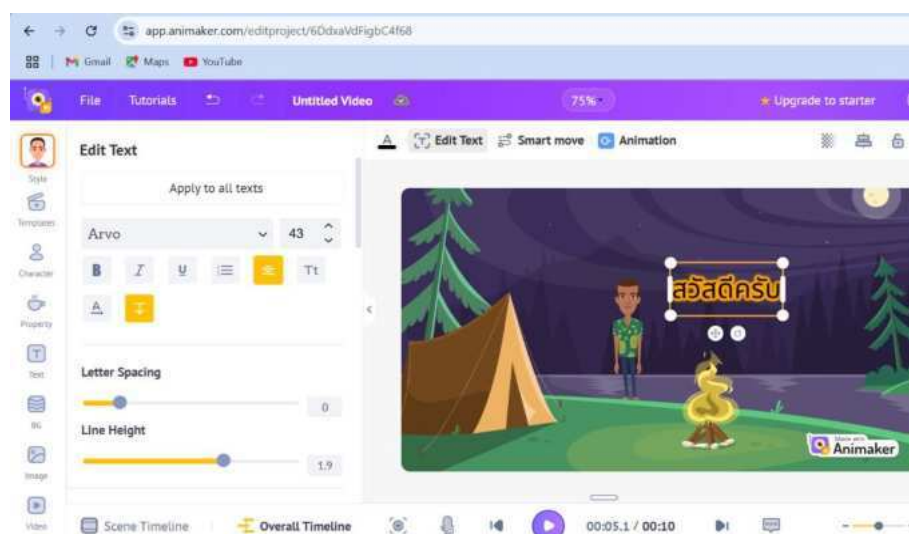


7.3.9) การใส่ข้อความ (Text) และปรับแต่งตัวอักษร

- หากต้องการ **เพิ่มข้อความ** ลงในวิดีโอ ให้คลิกที่เมนู **Text** บนแถบเครื่องมือด้านซ้ายของหน้าจอ ระบบจะแสดงรูปแบบข้อความให้เลือกใช้งาน เช่น Heading (หัวเรื่อง) Subheading (หัวข้อย่อย) Body Text (เนื้อความ) รวมถึง **Text Template** ที่มีดีไซน์สำเร็จรูปให้เลือกใช้งาน



- คลิกเลือกข้อความที่ต้องการใช้งานข้อความจะปรากฏบนฉากวิดีโอโดยอัตโนมัติ จากนั้นสามารถ **พิมพ์ข้อความใหม่** แทนที่ข้อความเดิม และสามารถ **ปรับแต่งตัวหนังสือ** ได้ เช่น เปลี่ยนฟอนต์ (Font) / ขนาดตัวอักษร / สีตัวอักษร / เพิ่มเงา, กรอบข้อความ, หรือเอฟเฟกต์อื่น ๆ ได้ตามต้องการ



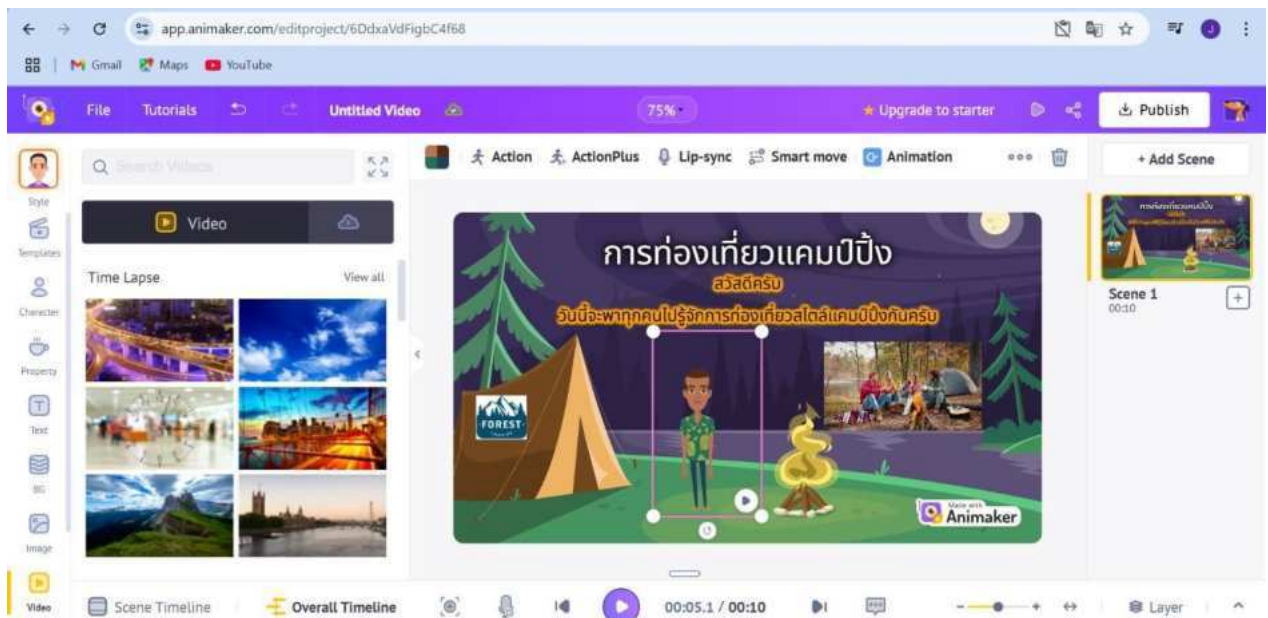
7.3.10) การแทรกรูปภาพ (Image) หรือ วิดีโอ (Video) ให้คลิกที่เมนู Image หรือ Video ที่อยู่บนแถบเครื่องมือด้านซ้ายของหน้าจอ

การแทรกรูปภาพ (Image)

- คลิกที่เมนู Image ระบบจะแสดงภาพต่าง ๆ ให้เลือกจากคลังของ Animake หรืออัปโหลดรูปภาพของตนเอง จากคอมพิวเตอร์ขึ้นมาใช้งานได้
- คลิกที่รูปภาพที่ต้องการใช้งาน รูปจะปรากฏในฉากโดยอัตโนมัติ และสามารถปรับขนาดหรือตำแหน่งได้

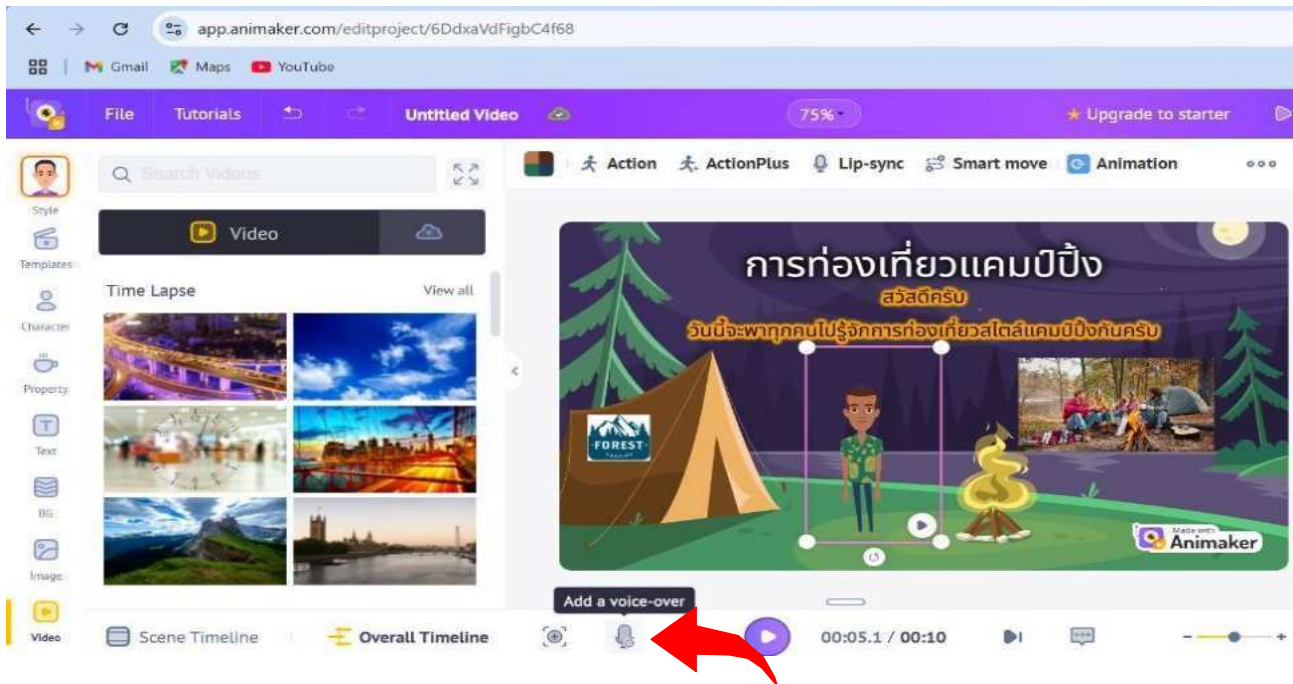
การแทรกวิดีโอ (Video)

- คลิกที่เมนู Video เลือกวิดีโอจากคลังวิดีโอสำเร็จรูปของ Animaker หรืออัปโหลดวิดีโอของตนเองเพื่อใช้ในฉากได้เช่นเดียวกันกับรูปภาพ
- วิดีโอที่เลือกจะถูกแทรกลงในฉาก และสามารถปรับขนาดหรือตัดต่อได้

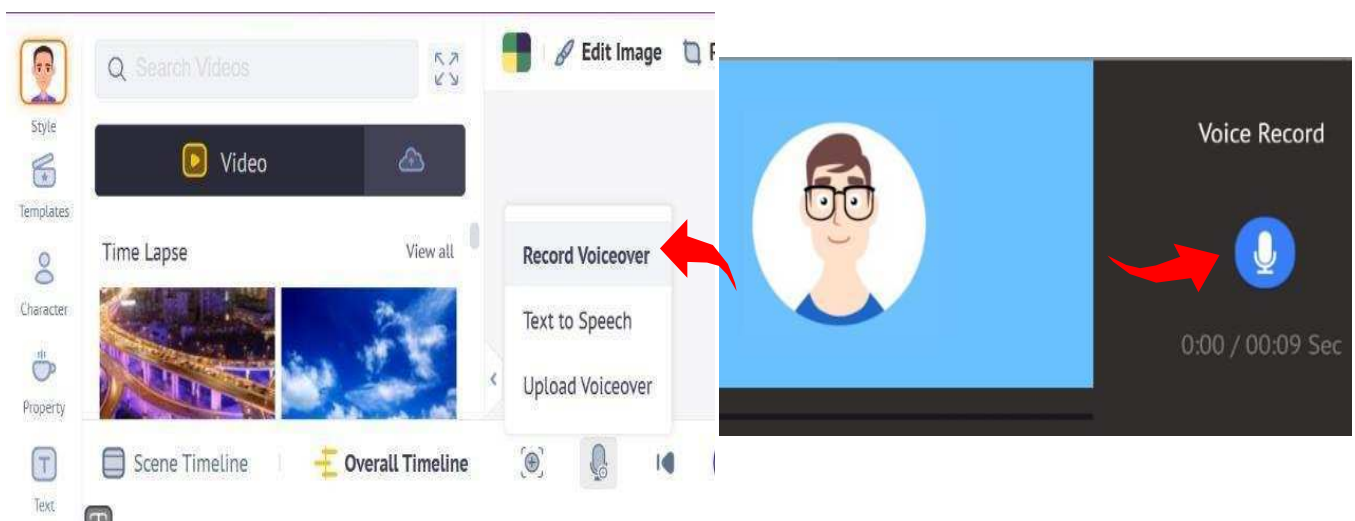


7.3.11) การเพิ่ม เสียงบรรยาย (Voice-over) ลงในวิดีโอ

- ให้เลื่อนลงมาที่แถบด้านล่างของพื้นที่ทำงาน ซึ่งเป็นส่วนจัดการกับ Timeline ของเสียงและวิดีโอ
- คลิกที่ไอคอนรูป ไมโครโฟน หรือที่เขียนว่า Add a voice-over จะมีเมนูให้เลือกการเพิ่มเสียงหลายแบบ เช่น Record voiceover (บันทึกเสียงสด) / Upload voiceover (อัปโหลดไฟล์เสียงที่เตรียมไว้แล้ว) / Text-to-speech (พิมพ์ข้อความให้ระบบอ่านให้)



- ในกรณีนี้ให้เลือก Record voiceover จากนั้นคลิกที่ปุ่มสีฟ้า วงกลมพร้อมไอคอนไมค์ เพื่อเริ่มการบันทึกเสียงบรรยาย ระบบจะเริ่มนับถอยหลังก่อนการอัดเสียง เมื่อพูดจบ ให้กดปุ่มหยุด (Stop) เพื่อหยุดการบันทึกเสียงบรรยายที่บันทึกไว้จะถูกเพิ่มลงบน Timeline โดยอัตโนมัติ



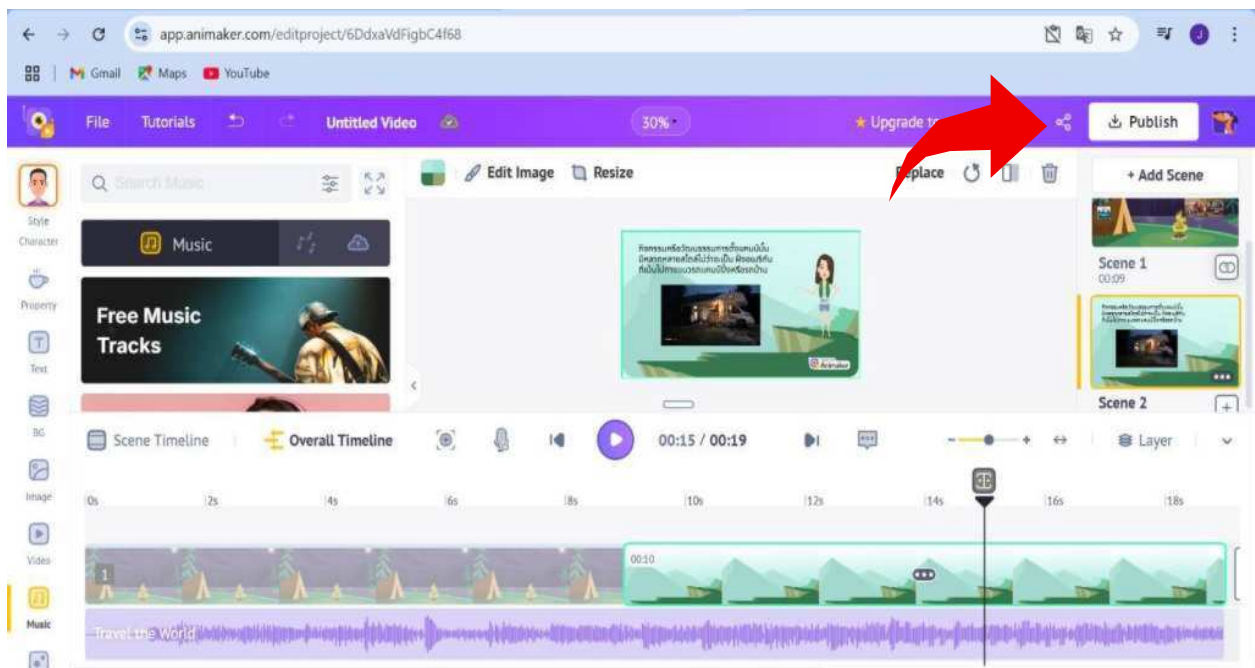
7.3.12) หลังจากที่เราบันทึกเสียงบรรยายเรียบร้อยแล้ว เสียงบรรยายจะถูกเพิ่มเข้าไปใน **Timeline** ของคลิปโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะมีคลิปแอนิเมชันจำนวน 1 ฉาก (1 Slide/Scene) ที่พร้อมด้วยภาพ ตัวการ์ตูน ข้อความ และเสียงบรรยาย หากต้องการเพิ่มฉากใหม่ (Add Scene) เพื่อสร้างเนื้อหาต่อเนื่อง ให้คลิกที่ปุ่ม “Add Scene” ซึ่งจะอยู่ด้านล่างซ้ายของหน้าต่าง Preview หรือด้านล่าง Timeline ระบบจะเพิ่มฉากเปล่าใหม่เข้ามา และสามารถสร้างฉากใหม่ (Scene) ได้โดยทำตามขั้นตอนเดิมอีกครั้ง ได้ตามขั้นตอนดังนี้

- เลือกพื้นหลัง (Background)
- เพิ่มตัวการ์ตูน (Character)
- ใส่ข้อความ (Text)
- เพิ่มภาพ วิดีโอ หรือเสียงบรรยาย (Voice-over)

ทั้งนี้ สามารถเพิ่มฉากได้ไม่จำกัด เพื่อสร้างคลิปแอนิเมชันที่มีความต่อเนื่องครบถ้วน และเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรมหรือสื่อสารความรู้

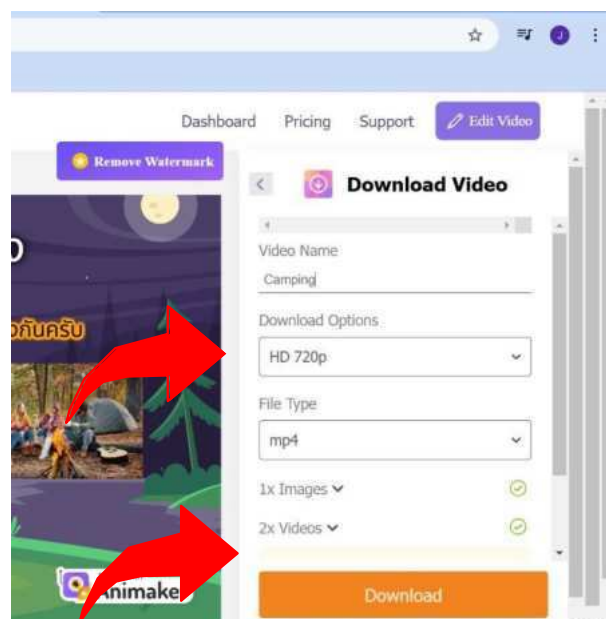
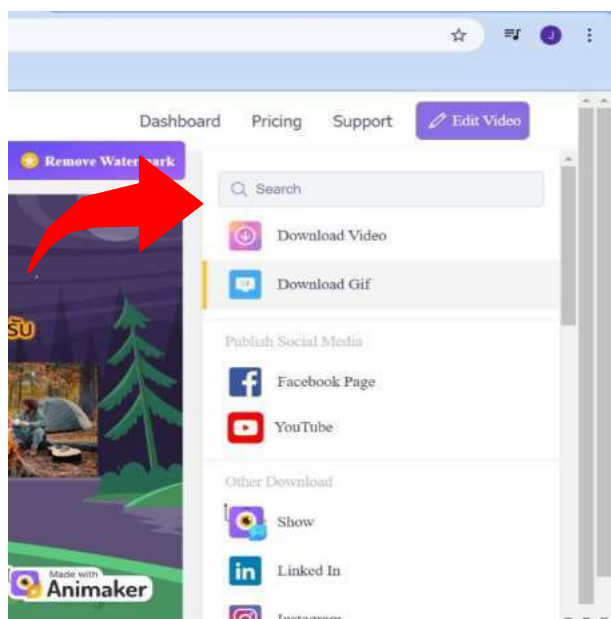
7.3.13) การบันทึกและนำออก (Export) คลิปแอนิเมชัน ขั้นตอนการบันทึกผลงานมีดังนี้

- คลิกที่ปุ่ม “Publish” ซึ่งอยู่ที่ มุมขวาบน ของหน้าจอ



- ระบบจะแสดงตัวเลือกการเผยแพร่และบันทึก เช่น
 - Download Video: บันทึกวิดีโอเป็นไฟล์ลงในคอมพิวเตอร์
 - Publish to YouTube: เชื่อมต่อกับบัญชี YouTube เพื่อเผยแพร่ออนไลน์
 - Share Link: สร้างลิงก์สำหรับแชร์ให้ผู้อื่นดูออนไลน์
 - Save to Animaker Cloud: เก็บไว้ในระบบออนไลน์ของ Animaker

หากเลือก **Download Video** ให้เลือกความละเอียดที่ 720p หรือ 1080p สำหรับคุณภาพสูง คลิกปุ่ม **Download** แล้วรอระบบประมวลผล เมื่อเสร็จสิ้น ไฟล์วิดีโอของคุณจะพร้อมใช้งานทันที



บรรณานุกรม

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง [อินเทอร์เน็ต]. : [วันที่อ้างถึง มิถุนายน 2568] ที่มา :

<http://www.ba.ru.ac.th/index.php/th/>

ภาพประกอบ <https://www.animaker.com/>

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1
จังหวัดปทุมธานี

การจัดการความรู้ (Knowledge Management) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568