

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างสื่อการสอนด้วย AR แบบง่าย ๆ ที่ทุกคนก็ทำได้

1. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางการสอน พัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว มีการประยุกต์เทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ เข้ามาผสมผสานกับการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนทั้งภายในชั้นเรียน หรือการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์มีความน่าสนใจและมีสีสันในการเรียนมากขึ้น

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ เป็นการฝึกปฏิบัติให้กับผู้เข้ารับการอบรมได้นำเทคโนโลยีความจริงเสริม หรือ Augmented Reality ที่กำลังเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก สำหรับการเรียนการสอนในทุกระดับชั้นมาใช้ ประกอบในการเรียนการสอน ซึ่งเทคโนโลยี AR หรือ Augmented Reality เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกเสมือนเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริง โดยประมวลภาพผ่านกล้องแล้วแสดงผลออกมาบนหน้าจอเป็นภาพสามมิติที่ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง เทคโนโลยีนี้มีประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านธุรกิจที่นำมาประยุกต์เข้ากับสมาร์ทโฟน เพื่อสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอสินค้า หรือสร้างภาพจำลองการสวมใส่สินค้า เพื่อให้ลูกค้าเลือกสินค้าได้ง่าย และสนุกยิ่งขึ้น รวมถึงการนำมาใช้ประกอบในการเรียนการสอน จะทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นแบบจำลอง และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้แม้สิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในชั้นเรียน หรือไม่สามารถเห็นได้ในยุคปัจจุบันแล้ว อาจใช้ AR ช่วยสร้างการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อน เข้าใจยาก หรือต้องใช้จินตนาการสูง ให้ออกมาเป็นโมเดลที่เป็นรูปธรรม หรือช่วยยกระดับการเรียนรู้ไปสู่โลกใบใหม่ให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น สนุกไปกับการเรียนรู้ และเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

ดังนั้น เพื่อให้ผู้สอนมีความมั่นใจในการออกแบบการสอนที่ทันสมัย ทางสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คกอท) จึงจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการสร้างสื่อการสอนด้วย AR แบบง่าย ๆ ที่ทุกคนก็ทำได้ เพื่อสนับสนุนให้ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยี AR มาสร้างสื่อการสอนในรูปแบบที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี AR
- 2.2 เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างสื่อการสอนในรูปแบบ AR ได้

3. กิจกรรมการดำเนินงาน/เนื้อหาในการอบรม

การอบรมผ่านการบรรยาย และการฝึกปฏิบัติการ โดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้

- 3.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ AR
- 3.2 การใช้งาน AR กับการศึกษา
- 3.3 ภาคปฏิบัติ : การสร้าง AR Content ด้วยแอป Sketchfab และ MyWebAR

4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน จำนวน 50 คน

5. สถานที่ดำเนินงาน

ณ โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

(ขอให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำ notebook/Smartphone หรือ Tablet พร้อม Power Bank (ถ้ามี) มา)

6. ระยะเวลาดำเนินการ

วันศุกร์ที่ 11 พฤศจิกายน 2565 จำนวน 1 วัน เวลา 09:00 – 16:00 น.

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 ผู้เข้าอบรมมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี AR
- 7.2 ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยี AR ได้ด้วยตนเอง

8. ความสอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา PSF ในมิติ

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) ประกอบด้วย 4 มิติ คือ

1. ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

ระดับที่ 1

เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ของตนและประยุกต์ใช้ได้ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้เบื้องต้น สามารถออกแบบกิจกรรม จัดบรรยากาศ ใช้ทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงผู้เรียนและปัจจัยที่ส่งต่อการเรียนรู้ สามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนนำผลประเมินมาใช้ปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เปิดใจรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ขององค์กร

9. การติดตามประเมินผล

- 9.1 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรม
- 9.2 ผลงานสื่อ AR ของผู้เข้าอบรมคนละ 1 ชิ้นงาน

10. วิทยากร

- 10.1 อาจารย์กุลเชษฐ์ เล็กประยูร ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 10.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทวิษ เหล่าวิษา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ผู้ช่วยวิทยากร)

11. หน่วยงานดำเนินการ

- 11.1 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)
- 11.2 อาจารย์วันิดา คุชชัยสิทธิ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

12. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

- | | |
|------------------|----------------|
| สมาชิกสมาคม ควอท | คนละ 1,600 บาท |
| บุคคลทั่วไป | คนละ 1,900 บาท |

***หมายเหตุ สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 2 คน ในราคาสมาชิก ควอท

13. กำหนดการ

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ
เรื่อง การสร้างสื่อการสอนด้วย AR แบบง่าย ๆ ที่ทุกคนก็ทำได้
วันศุกร์ที่ 11 พฤศจิกายน 2565
โรงแรมแอมบาสเดอร์ สุขุมวิท 11 กรุงเทพมหานคร

08:30 – 09:00 น.	ลงทะเบียน
09:00 – 10:30 น.	บรรยายหัวข้อ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) และการประยุกต์ใช้งานในการเรียนการสอน
10:30 – 10:45 น.	พัก/รับประทานอาหารว่าง
10:45 – 12:00 น.	ฝึกปฏิบัติ การติดตั้งแอปพลิเคชัน Sketfab และ Qclone บน Smartphone - สาธิตการสแกนวัตถุให้เป็นโมเดล 3 มิติ สำหรับการทำสื่อ AR - การใช้งานสื่อ AR บนแอป Sketchfab
12:00 – 13:00 น.	พัก/รับประทานอาหารกลางวัน
13:00 – 14:30 น.	ฝึกปฏิบัติ การสร้างสื่อ AR ด้วย MywebAR (ฝึกปฏิบัติบน Notebook) - แนะนำตัวโปรแกรม MywebAR - รูปแบบ AR Project บนโปรแกรม MywebAR - การนำ Multimedia file เช่น รูปภาพ / วิดีโอ เข้ามาใช้งานใน MywebAR - การนำ 3D Model จาก Sketchfab เข้ามาใช้งานใน MywebAR
14:30 – 14:45 น.	พัก/รับประทานอาหารว่าง
14:45 – 16:00 น.	ฝึกปฏิบัติ การสร้างเนื้อหาบทเรียน AR ในรูปแบบต่าง ๆ และวิธีการแสดงผล - การสร้าง Interactive กับสื่อ AR - Workshop การสร้างสื่อการสอน AR จาก Material ที่วิทยากรเตรียมให้
16:00 – 16:15 น.	ทำแบบประเมินความพึงพอใจ / ส่งผลงานขึ้น Padlet
16:15 น.	ปิดการอบรม

หมายเหตุ: เวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม