

โครงการอบรม

เรื่อง การพัฒนาเมตาเวิร์สสำหรับการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (ระดับ Advanced)

1. หลักการและเหตุผล

การเรียนการสอนของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา ของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (อว.) มีนโยบายให้สถาบันการศึกษาจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องเหมาะสมกับสภาพการณ์ ในปัจจุบัน ได้แก่ การเรียนการสอนในสถานที่ตั้ง การเรียนผ่านออนไลน์ หรือการเรียนออนไลน์ควบคู่กับการสอนในชั้นเรียนตามความเหมาะสม เป็นไปตามประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เรื่อง หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขการจัดการศึกษาผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2565 (ณ 21 ต.ค. 2565) กรณีที่มีภาวะฉุกเฉิน หรือภัยพิบัติที่ส่งผลกระทบในชั้นเรียนปกติ ให้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นการชั่วคราว แต่ให้คำนึงถึงการบริหารหลักสูตรตามองค์ประกอบ การจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 ด้าน คือ 1) ด้านศาสตร์การสอนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ 2) ด้านการออกแบบ เนื้อหา 3) ด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ด้านการออกแบบการวัดและประเมินผล 5) ด้านความ พร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และ 6) ด้านความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีและทรัพยากรทางการศึกษา

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) จึงได้ กำหนดแผนการดำเนินงานในการพัฒนาอาจารย์ เพื่อรองรับการปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพ โดยวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเครื่องมือที่หลากหลายการใช้ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) ซึ่งเป็นการสอนผ่านเครือข่าย ที่อาศัยเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทำให้การเรียนการสอน โดยผู้สอนและผู้เรียน ทำกิจกรรมผ่านห้องเรียนเสมือนตามที่คุณสอนออกแบบไว้แทนการสอนในชั้นเรียนปกติ โดยการเรียนการสอนแบบห้องเรียนเสมือนเป็นนวัตกรรมการศึกษา ที่ช่วยลดข้อจำกัดด้านการศึกษาได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเลือกเรียนได้ตามความพร้อมด้านเวลา สถานที่และความสามารถทางสติปัญญา การเรียน การสอนแบบห้องเรียนเสมือน สามารถจัดได้ทั้งในสถานที่ นอกสถานที่และการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการห้องเรียนการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ และสิ่ง ที่การเรียนในห้องเรียนเสมือนไม่มี ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ด้านสังคมระหว่างผู้เรียนด้วย การจัดการเรียนรู้ผ่านจักรวาล นอสมิตร์ หรือเมตาเวิร์ส (Metaverse) คำนี้ เป็นคำใหม่ที่ราชบัณฑิตยสภาเพิ่งบัญญัติเป็นภาษาไทยไปเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ซึ่งหมายรวมถึงโลกเสมือน ที่รองรับการจัดสภาพแวดล้อมเสมือนจริงแบบ 3 มิติใน รูปแบบออนไลน์ต่อเนื่อง โดยโลกเสมือนจริงบนพื้นที่ดิจิทัล อันเกิดจากการรวมกันขององค์ประกอบ 3 สิ่ง ได้แก่ VR (Virtual Reality) ความจริงเสมือน, AR (Augmented Reality) ความจริงเสริมและอินเทอร์เน็ต

ดังนั้น สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) จึงกำหนดจัดโครงการอบรม เรื่อง การพัฒนาเมตาเวิร์สสำหรับการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (ระดับ Advanced) เพื่อให้อาจารย์ในระดับอุดมศึกษา ได้นำเครื่องมือการจัดการห้องเรียน เสมือนจริง หรือ Metaverse ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และการพัฒนานักศึกษาได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อส่งเสริมการสร้างโลกเสมือนจริงในการจัดการเรียนการสอน สำหรับอาจารย์ในระดับอุดมศึกษา ที่สอดคล้องกับศาสตร์วิชาชีพ
- 2.2 เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในโลกเสมือนจริงด้วย Metaverse ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนการสอน และหลักสูตรระยะสั้น ในระดับอุดมศึกษา
- 2.3 เพื่อประยุกต์ใช้ Metaverse มาใช้ในงานด้านการศึกษา ในระดับอุดมศึกษาอื่น ๆ

3. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐสถาบันอุดมศึกษาของเอกชนและบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จำนวน 100 คน

4. ระยะเวลาดำเนินการและสถานที่

วันที่ 10-11 สิงหาคม 2566 เวลา 09:00 – 16:00 น. จัดที่มหาวิทยาลัยศรีปทุม และออนไลน์

5. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

1. สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
3. รองศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน มหาวิทยาลัยศิลปากร

6. งบประมาณ

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 ผู้เข้ารับการอบรมสามารถทดลองสร้างโลกเสมือนจริงในการจัดการเรียนการสอน ที่สอดคล้องกับศาสตร์วิชาชีพ
- 7.2 ผู้เข้าอบรมมีแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในโลกเสมือนจริงด้วย Metaverse ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนการสอน และหลักสูตรระยะสั้น ในสถาบัน
- 7.3 ผู้เข้ารับการอบรมนำความรู้เกี่ยวกับ Metaverse มาประยุกต์ใช้ในงานด้านการศึกษาอื่น ๆ ในสถาบันอุดมศึกษาที่สังกัด

8. การติดตามประเมินผล

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรม

9. เนื้อหาในการอบรม

- 9.1 Metaverse กับ การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้
- 9.2 การออกแบบและกำหนดกิจกรรม ใน Metaverse
- 9.3 การสร้างงานใน spatial.io
- 9.4 การสร้างพื้นที่และวัตถุ 3D ด้วย Blender
- 9.5 การนำวัตถุเข้าไปสร้าง Verse ใน Spatial.io
- 9.6 กรณีศึกษาการสร้าง Metaverse ในระดับชาติและนานาชาติ

10. ความสอดคล้องกับ PSF

องค์ประกอบที่ 1 : องค์ความรู้ (knowledge) มิติ 2.2 ดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระดับที่ 1 ใช้ทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ และมีมิติ 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนผู้เรียน ระดับ 2 จัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน

องค์ประกอบที่ 3 : ค่านิยม (Values) มิติ 3.1 คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ระดับ 1 พัฒนาการอย่างต่อเนื่องในเรื่องการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมทั้งในและนอกหลักสูตรเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

11. วิทยากร

- 11.1 รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
- 11.2 คุณชวกร กมลรักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย

12. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

กรณีออนไซต์ 2 วัน

สำหรับสมาชิก ควอท	คนละ 3,500 บาท
บุคคลทั่วไป	คนละ 4,200 บาท

กรณีออนไลน์ 2 วัน

สำหรับสมาชิก ควอท	คนละ 1,800 บาท
บุคคลทั่วไป	คนละ 2,500 บาท

***หมายเหตุ สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 2 คน ในราคาสมาชิก ควอท สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมและสมัครสมาชิกได้ที่ <http://www.thailandpod.org/>

13. กำหนดการ

วันพฤหัสบดีที่ 10 สิงหาคม 2566

เวลา	เนื้อหา
08:30-09:00 น.	กรณีสอนไซต์ ลงทะเบียน ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กทม. กรณีสอนออนไลน์ เข้าระบบตาม Code ที่ส่งให้ทาง e-mail ล่วงหน้า
09:00-09:10 น.	พิธีเปิดการอบรม
09:10-10:30 น.	หัวข้อ รู้จักกับ Metaverse โลกเสมือนจักรวาลอนันตมิตร วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวกร กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย
10:30-10:45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10:45-12:00 น.	หัวข้อ เมตาเวิร์สกับการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวกร กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย
12:00-13:00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00-14:30 น.	หัวข้อ 1. การออกแบบและกำหนดกิจกรรมในเมตาเวิร์ส 2. ตัวอย่างผลงานกรณีการสร้าง Metaverse ในด้านต่างๆ วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวกร กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย
14:30-14:45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
14:45-16:00 น.	หัวข้อ การสร้างงานใน spatial.io วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวกร กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย

****หมายเหตุ: เวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม**

วันศุกร์ที่ 11 สิงหาคม 2566

เวลา	เนื้อหา
08:30-09:00 น.	กรณีนีออนไซต์ ลงทะเบียน ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กทม. กรณีนีออนไลน์ เข้าระบบตาม Code ที่ส่งให้ทาง e-mail ล่วงหน้า
09:00-10:30 น.	หัวข้อ การสร้างพื้นที่และวัตถุ 3D ด้วย Blender วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวการ กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย
10:30-10:45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10:45-12:00 น.	หัวข้อ การสร้างพื้นที่และวัตถุ 3D ด้วย Blender (ต่อ) วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวการ กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย
12:00-13:00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00-14:30 น.	หัวข้อ การนำวัตถุเข้าไปสร้าง Verse ใน Spatial.io วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวการ กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย
14:30-14:45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
14:45-16:00 น.	หัวข้อ สรุปผล และนำเสนอเมตต้าเวิร์ส วิทยากร 1. รศ.ดร.สุรพล บุญลือ นายกสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2. คุณชวการ กมลรัักษ์ นายกสมาคมเมตต้าเวิร์สประเทศไทย
16:00-16:15 น.	ทำแบบประเมินความพึงพอใจ
16:15 น.	พิธีปิด มอบใบประกาศ

****หมายเหตุ:** เวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม