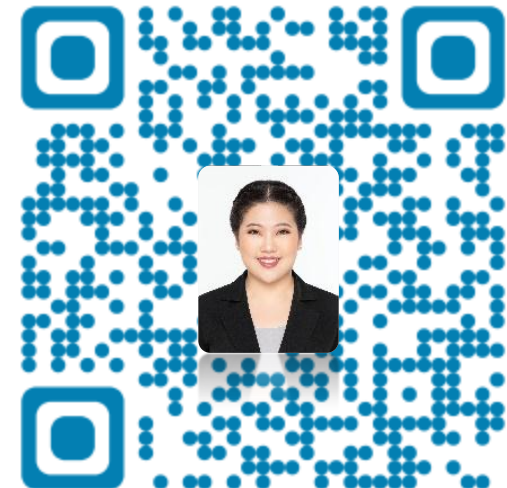


รองศาสตราจารย์. ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การวิจัยกับนวัตกรรมเพื่อ พัฒนาการเรียนการสอน



bit.ly/rsu_jintavee



bit.ly/utel_jintavee

Scan
to discover !



bit.ly/utel_jintavee

Download this free Unitag App to scan
at unitag.io/app



Empowering our learners to learn: Student Engagement During Online Learning

บรรยายพิเศษโดย รองศาสตราจารย์ ดร. จินตวิทย์ คล้ายสิงห์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เป้าหมายหลักของการศึกษาคือการส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งสอดคล้องกับ 1 ใน 17 เป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ การพัฒนาที่ยั่งยืนเป้าหมายที่ 4 (SDG 4) ได้เน้นย้ำการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการจ้างงานและเศรษฐกิจ และส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำหรับทุกคนในประเทศไทย ซึ่งสอดคล้องและสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่เน้นพัฒนาการศึกษาของประเทศไทยให้พร้อมรองรับประเทศไทยยุค 4.0 โดยเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะของประชากรในศตวรรษที่ 21 (4Cs, 7Cs, 8Cs) เน้น cognitive skills & soft skills เพื่อก้าวไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation driven Economy)



ภาพที่ 1 Sustainable Development Goals
2016-2030 (<https://sdgs.un.org/goals>)

ภาพที่ 2 DQ Competencies
(<https://www.dqinstitute.org/dq-framework>)

จากการแพร่กระจายของเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก โดยเฉพาะ AI และ automation จะทำให้กว่าครึ่งของงานในปัจจุบันจะถูกแทนที่ด้วยการใช้เทคโนโลยี และภายในปี 2030 ประชากรกว่า 75 - 375 ล้านคนจะตกงาน และจะต้องมีการปรับทักษะ (reskilling) (Simon Nelson, CEO of FutureLearn, 2019) โดยในอนาคต ทักษะใหม่ๆ ได้แก่ digital literacy, soft skills (ทักษะชีวิต การเข้าสังคมและการทำงาน ที่ปัจจุบัน AI ยังทดแทนไม่ได้) และทักษะในกลุ่มอาชีพใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ Data Analysts and Scientists, AI and Machine Learning Specialists, General and Operations Managers, Sales and Marketing Professionals, Big Data Specialists, New Technology Specialists, Organizational Development Specialists จะมีความต้องการมากขึ้น ดังนั้น การ Upskill การ Reskill และการเรียนรู้ New skills ในยุค New Normal สำหรับ Lifelong learners ผ่านการเรียนรู้ในรูปแบบ Micro credit จึงเป็นทางเลือกที่ดีในการพัฒนาผู้เรียนในปัจจุบันนี้ได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับ top10 skills 2020 ที่ตีพิมพ์ของ World Economic Forum ไม่ว่าจะเป็นทักษะในเรื่องของการคิดแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดสร้างสรรค์ ทักษะการบริหารและจัดการคน

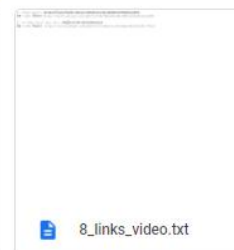
ผลการประชุมการบรรลุมติพิเศษ ในงานประชุมสมัชชาการศึกษา ครั้งที่ 3 และสมัชชาสมัชชาการศึกษา วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยพระบรมมหาราชวัง ประจำปี 2563 วันที่ 22 ก.ย. 2563 โดย รศ. ดร. จินตวิทย์ คล้ายสิงห์



My Drive > วิทยาการ > 63_RSU

Files

Name ↑



JAN
2020

INTERNET PENETRATION IN 2020

PERCENTAGE OF THE TOTAL POPULATION (REGARDLESS OF AGE) THAT USES THE INTERNET



37

SOURCES: ITU; GLOBALWEBINDEX; G5MA INTELLIGENCE; EUROSTAT; SOCIAL MEDIA PLATFORMS' SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS; LOCAL GOVERNMENT BODIES AND REGULATORY AUTHORITIES; APJII; UNITED NATIONS. NOTE: PENETRATION FIGURES ARE FOR TOTAL POPULATION, REGARDLESS OF AGE. ♦ COMPARABILITY ADVISORY: SOURCE CHANGES.

we
are
social

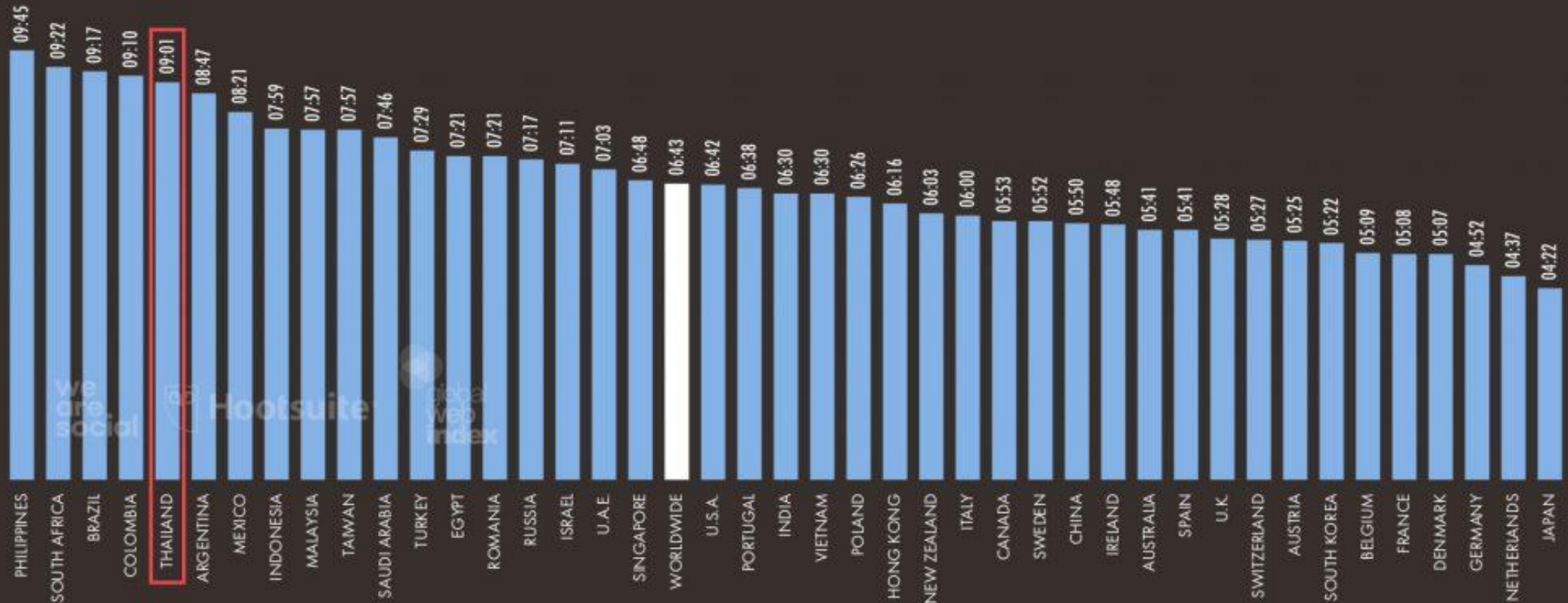
Hootsuite®

คนไทยใช้ Internet 75% ต่จำนวนประชากรทั้งหมดของประเทศ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 59%
<https://www.twfdigital.com/blog/2020/02/global-digital-usage-stat-q1-2020/>

JAN
2020

TIME PER DAY SPENT USING THE INTERNET

AVERAGE AMOUNT OF TIME (IN HOURS AND MINUTES) THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND USING THE INTERNET EACH DAY ON ANY DEVICE



43

SOURCE: GLOBALWEBINDEX (Q3 2019). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE [GLOBALWEBINDEX.COM](https://www.globalwebindex.com) FOR MORE DETAILS.

we
are
social



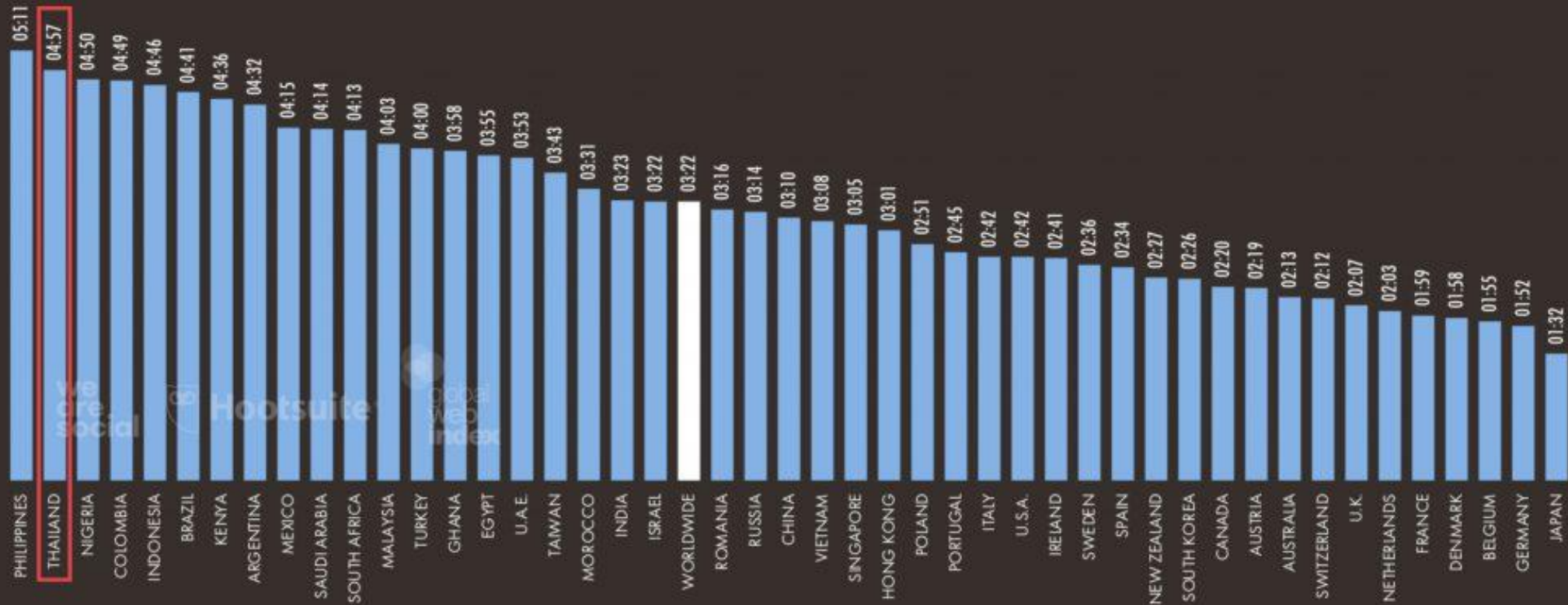
Hootsuite®

คนไทยใช้เวลาอยู่ใน Internet โดยเฉลี่ยประมาณ 9.01 ชั่วโมงต่อวัน มากสุดเป็นอันดับ 4 ของโลก
<https://www.twfdigital.com/blog/2020/02/global-digital-usage-stat-q1-2020/>

JAN
2020

DAILY TIME SPENT USING MOBILE INTERNET

AVERAGE AMOUNT OF TIME PER DAY THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND USING THE INTERNET VIA MOBILE PHONES



46

SOURCE: GLOBALWEBINDEX (Q3 2019). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE [GLOBALWEBINDEX.COM](https://www.globalwebindex.com) FOR MORE DETAILS.
NOTE: TIMES ARE IN HOURS AND MINUTES.

we
are
social

Hootsuite®

คนไทยใช้เวลาอยู่ใน Internet ผ่านมือถือ เฉลี่ยประมาณ 4 ชั่วโมง 57 นาที ต่อวัน

<https://www.twfdigital.com/blog/2020/02/global-digital-usage-stat-q1-2020/>

(Covid) Disruptive Technology



Disruptive Technology

10 แนวโน้มเทคโนโลยีที่สำคัญที่สุดสำหรับปี 2020

- Hyperautomation**
ระบบอัตโนมัติที่รองรับการทำงานอย่างครอบคลุมและกลมกลืน
- Multiexperience**
ประสบการณ์การใช้งานเทคโนโลยีหลากหลายและผ่านหลายประสาทรับรู้
- Democratization of Expertise**
ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะมีความเชี่ยวชาญด้านต่างๆ ได้
- Human Augmentation**
เทคโนโลยีจะเพิ่มขีดความสามารถด้านกายภาพและการรับรู้ของมนุษย์
- Transparency and Traceability**
มุ่งสู่ความโปร่งใสและตรวจสอบข้อมูลย้อนกลับได้
- Empowered Edge**
การเพิ่มขีดความสามารถให้กับส่วนขอบของเครือข่าย
- Distributed Cloud**
ระบบคลาวด์แบบกระจาย
- Autonomous Things**
อุปกรณ์อัตโนมัติต่างๆ จะโต้ตอบเก่งกว่าเดิม
- Practical Blockchain**
บล็อกเชนที่ใช้งานได้ในทางปฏิบัติ
- AI Security**
ระบบรักษาความปลอดภัย AI

People-Centric
Smart Spaces

ที่มา: Gartner, Inc.



Foxconn replaces '60,000 factory workers with robots'

By Jane Wakefield
Technology reporter

25 May 2018

f [social media icons] Share



Published: 22 January 2020

Jobs of Tomorrow: Mapping Opportunity in the New Economy

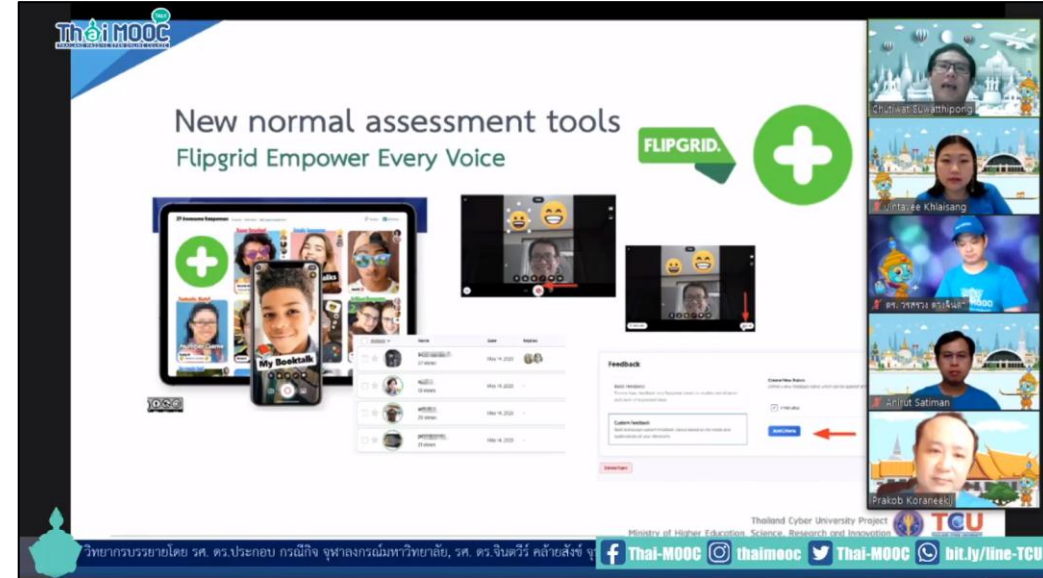
Through new data sources, we can gain unprecedented insights into emerging opportunities for employment in the global economy, and granular understanding of the skill sets needed by professionals. This new data reveals that 96 jobs across seven professional clusters are fast emerging in tandem reflecting “digital” and “human” factors driving growth in the professions of tomorrow. The jobs of the future are set to grow by 51% in the horizon up to 2020 and we project they will present 6.1 million job opportunities globally. These reflect the adoption of new technologies—giving rise to greater demand for Green Economy jobs, roles at the forefront of the Data and AI economy as well as new roles in Engineering, Cloud Computing, and Product Development. On the other hand, emerging professions also reflect the continuing importance of human interaction in the new economy, giving rise to greater demand for Care economy jobs; roles in Marketing, Sales and Content production; as well as roles at the forefront of People and Culture. The growth and absolute scale of these opportunities will be distinctively determined by the choices and investments made by governments today. This report

96 jobs across 7 Professional Clusters:

1. Data and AI
2. Engineering and Cloud Computing
3. People and Culture
4. Product Development
5. Sales, Marketing and Content
6. Care Economy
7. Green Economy

Disruptive
Technology

(Covid) disrupting educational technology Skillset



การศึกษาทางไกล
Case of Online Learning, Thai
MOOC and other MOOCs

รองศาสตราจารย์ ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Thailand Cyber University Project
Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation

0:03 / 49:32

Introducing Loom for Teams. Now in Beta. [Learn more](#) →

loom

Say it with video

The expressiveness of video with the convenience of messaging.
Communicate more effectively wherever you work with Loom.

[Get Loom for Free](#)

For Mac, Windows, and iOS

Online ELT amidst the COVID-19 Crisis: A Webinar Trilogy

Organized by Research Department
Chulalongkorn University Language Institute

Online Language Teaching and Learning Tools for Disruptive Times

Friday 3 April 2020
10 a.m. - 12 p.m.

This is the first session in a series of three webinars
on teaching, assessment, and research possibilities for
English teachers in Thailand



Register Today

<https://forms.gle/Aknk8hJaXh5Nw4JS6>

Assoc. Prof. Dr. Jintavee Khlaisang

Department of Educational Technology and Communications
Faculty of Education, Chulalongkorn University

Remarks:
The meeting link will be emailed to you before the meeting time.



Thai MOOC Talk: The New Normal for Online Teaching and Learning Series #11

กลยุทธ์การวัดและประเมินผล Assessment for Remote Learning:
the New Normal in education

21.05.20 : 19.00 - 20.00 LIVE STREAM



01 รศ. ดร.ปราพร ขันมิ่ง (CU)



02 รศ. ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ (CU)



03 ศก. จินตวีร์ คล้ายสังข์ (CU)

f Thai-MOOC i thaimooc t Thai-MOOC bit.ly/line-TCU

โครงการอบรมแนวทางการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ สำหรับรายวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ



Interactive Workshop on Online Teaching & Learning: The New Normal

โดย รศ.ดร.รัตนา รัตนวงศา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เวลารัษฎา วันอังคารที่ 26 พฤษภาคม 2563 เวลา 9.00-12.00 น.

Design Based Teaching for Graphic Design Teacher

โดย ดร.รัตนา รัตนวงศา
คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
เวลารัษฎา วันอังคารที่ 26 พฤษภาคม 2563 เวลา 13.00-16.00 น.

การอบรมเป็นรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Meet : <https://meet.google.com/xnt-qpdj-vis>

The 3rd CU-MEDi Faculty Development ขอเชิญฟังการบรรยายเรื่อง

Flipped Learning in a New Normal: Challenges and Opportunities

วันพฤหัสบดีที่ 28 พฤษภาคม 2563
เวลา 12.00 - 13.00 น.

ผ่านทาง Zoom



รองศาสตราจารย์ ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สำหรับอาจารย์คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
และโรงพยาบาลร่วมผลิตแพทย์

ลงทะเบียน ONLINE



<https://bit.ly/RegiFacDevWS3>

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่
Email : whoc@chulalongkorn.ac.th
โทรศัพท์ 02-256-4454 ต่อ 138



เชิญรับชมการบรรยายพิเศษ ผ่าน FACEBOOK LIVE

หัวข้อ: การศึกษาไทยในยุค NEW NORMAL
วันจันทร์ที่ 1 มิถุนายน 2563 เวลา 9:00 - 10:00 น.

รศ. ดร. ปราพร ขันมิ่ง รศ.ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- บทเรียนและก้าวต่อไปของการปรับการ
ออกแบบการสอนระหว่างการแพร่ระบาดของ
ไวรัส COVID-19

รศ. ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- Thai MOOC: a Digital Learning
Platform for New Normal Lifelong
Learners



สำนักงาน ก.พ.ว. MHEST TCU Thai MOOC

อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำหลักสูตรฝึกอบรมแบบผสมผสาน (Blended Learning Cou
Creation) ในรูปแบบออนไลน์

หลักสูตร “Online Training & Disruptive Tools During COVID-19 Workshop Series”
วันที่ ๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๓

การอภิปรายเรื่อง “Survey & Assessment Tools” และการฝึกปฏิบัติ
โดย ทีมวิทยากรจาก โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (TCU)

๑) รศ. ดร.อนิรุทธิ์ สดมัน ๒) รศ. ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ ๓) อาจารย์ จิตติมา ระวัณภัย ๔) อาจารย์กมล
เบตร จันทะชัย ๕) อาจารย์ธรรณิษฐ์ สิริจิตต์

สำนักงาน ก.พ.ว. MHEST TCU Thai MOOC

อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำหลักสูตรฝึกอบรมแบบผสมผสาน (Blended Learning Cou
Creation) ในรูปแบบออนไลน์

หลักสูตร “Online Training & Disruptive Tools During COVID-19 Workshop Series”
วันที่ ๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๓

การอภิปราย เรื่อง Online Brainstorming Tools เพื่อสร้างกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ
พัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑) รศ. ดร.อนิรุทธิ์ สดมัน ๒) รศ. ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ ๓) อาจารย์ จิตติมา ระวัณภัย ๔) อาจารย์กมล
เบตร จันทะชัย ๕) อาจารย์ธรรณิษฐ์ สิริจิตต์

JOIN GOOGLE MEET 131 48/53

**LIFE LONG
LEARNING DURING
COVID-19**

โดย : วิทยากรภายนอก
MC จัดอาสา : จีบ บค.4

พ.ศ.ดร.อนุช ธีระเรืองไชยศรี รศ.ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์

พ.ศ.ดร.ฐาปณีย์ ธรรมมธรา

พบกัน 11.00 น. ที่ Join Google Meet

Online Workshop

**Third JNU Workshop on
Empowering Teaching through Online Mode**
(JNU-WETOM III) for University/College Teachers
June 13-14, 2020, 10:00 (IST)

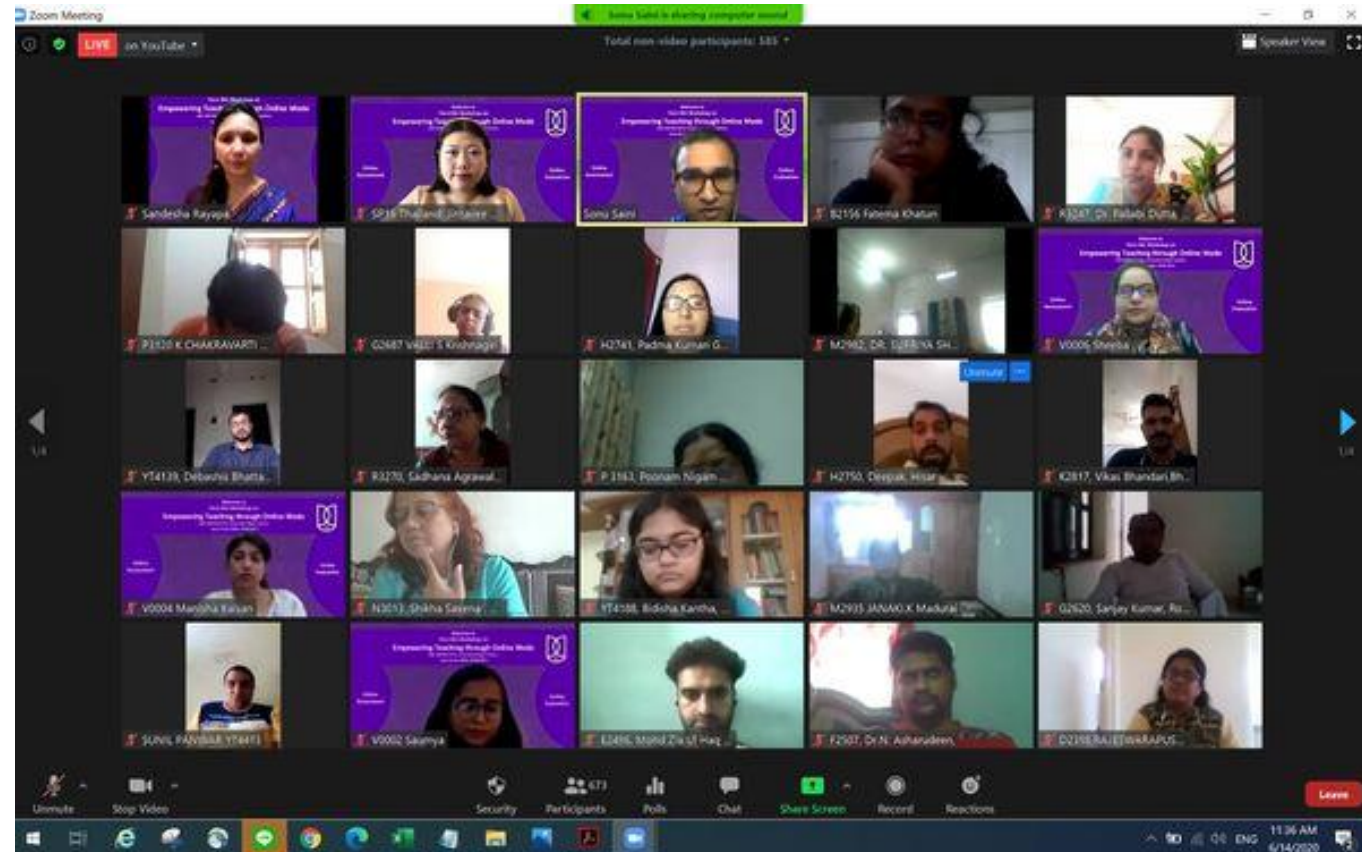
on
Online Assessment and Evaluation

Panel of Speakers

 M. Jagadeesh Kumar Vice-Chancellor, JNU (Inaugural Address)	 Shandar Ahmad (Coordinator & Speaker)	 Khairul S. Mohamed Sahari Deputy Chief Executive Officer Malaysian Qualifications Agency Former, Assistant Vice Chancellor, UTM Malaysia	 Gabriela Nik. Ilieva Director South Asian Language Programs Clinical Professor, New York University USA	 Alex Rayón Jerez Vice-Rector for International Relations Professor & Director Deusto Big Data University of Deusto Spain
 Sonu Saini (Convener)	 Sandesha Rayapa (Co-Convener)	 V Kumarduth Goodary Head & Associate Professor Dept. of Hindi Studies, School of Indian Studies Mahatma Gandhi Institute Mauritius	 Jintavee Khlaisang Deputy Director & Associate Professor Thailand Cyber University Project Chulalongkorn University Thailand	 Sandhya Gunness Programme Coordinator & Sr. Lecturer Open and Online Learning University of Mauritius Mauritius
 T.V. Vijay Kumar (Organiser)	 Sanjeev Sharma (Organiser)			

Register using following link: <https://bit.ly/300jkDS> or Click/Scan the QR Code | **Last date to Register: June 7, 2020**

Maximum Participants: 1000 | For any query, please email at: wetom@jnu.ac.in or visit <http://wetom.sciwhylab.org>



No of participants 600 all over the country

IEC 2020

The 11th TCU International e-Learning Conference 2020

Online Webinar

**DISRUPTIVE ECOLOGY:
NEW NORMAL OF EDUCATION IN POST COVID-19**

Highlighted Speakers

Associate Professor
Soravit Siltharm, M.A.
Permanent Secretary, Ministry of Higher Education,
Science, Research and Innovation, Thailand

Live Video Conference
30th July 2020
8.30-15.30 (GMT+7)

<https://iec2020.thaicyberu.go.th>

#ieci2020

Thai-MOOC

July 24 • 🌐

ขอเชิญคุณอาจารย์ นักวิจัย บุคลากรทางการศึกษา-เทคโนโลยี นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจ เข้าร่วมการประชุมวิชาการระดับนานาชาติด้านอีเลิร์นนิ่ง 2563 🌐

"The 11th TCU INTERNATIONAL E-LEARNING CONFERENCE 2020
DISRUPTIVE ECOLOGY: NEW NORMAL OF EDUCATION IN POST
COVID-19"

📅 วันพฤหัสบดีที่ 30 กรกฎาคม 2020 เวลา 8.30-15.30 น.

การประชุมได้จัดในรูปแบบ Hybrid Conference ท่านสามารถเข้าร่วมโดย
ไม่เสียค่าใช้จ่ายได้ 2 ช่องทาง 1) ผ่านการ Live Video Conference ด้วย
โปรแกรม ZOOM ♦ หรือ ♦ 2) เข้าร่วมประชุมที่กระทรวงการอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) (ชั้นเรียน 50) (เรียนฟรี)

CU

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

The 3rd CU-MEDi Faculty Development
ขอเชิญฟังการบรรยายเรื่อง

**Flipped Learning in a New Normal:
Challenges and Opportunities**

วันพฤหัสบดีที่ 28 พฤษภาคม 2563
เวลา 12.00 - 13.00 น.

ผ่านทาง **zoom**

รองศาสตราจารย์ ดร. จินตวิธ คล้ายสังข์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ลงทะเบียน ONLINE
ผ่าน QR Code

<https://bit.ly/RegiFacDevWS3>

JOIN GOOGLE MEET

131
KM special
08.05.20

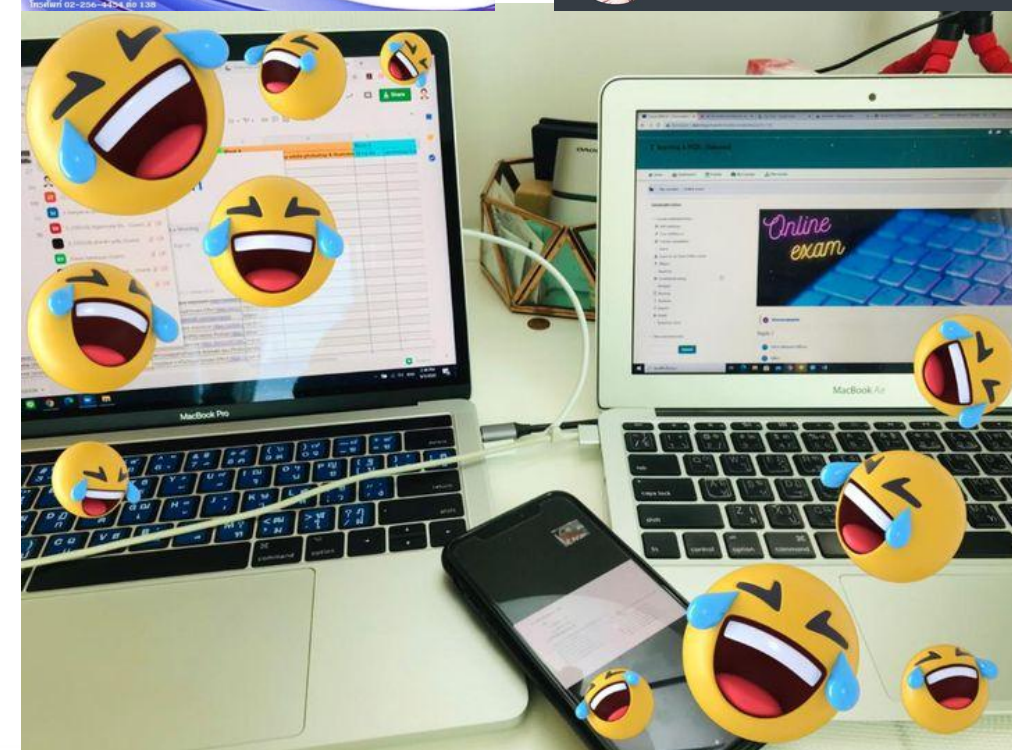
**LIFE LONG
LEARNING DURING
COVID-19**

โดย : วิทยาการภายนอก
MC จัดอาลา : จิน นก.4

รศ.ดร.จิตรวิธ คล้ายสังข์

รศ.ดร.ฐานันท์ ธรรมธะ

พบกับ 11.00 น. ที่ Join Google Meet



JAN
2020

ONLINE CONTENT ACTIVITIES

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO CONSUME EACH KIND OF CONTENT VIA THE INTERNET EACH MONTH

WATCH
ONLINE VIDEOS



global
web
index

90%

WATCH
VLOGS



51%

LISTEN TO MUSIC
STREAMING SERVICES



global
web
index

70%

LISTEN TO ONLINE
RADIO STATIONS



we
are
social

47%

LISTEN TO
PODCASTS



we
are
social



Hootsuite®

41%



Disruptive Technology

Thai MOOC Talk Webinar: Tools & Teaching During COVID-19: Workshop Series

Thai MOOC Talk Webinar: The New Normal Series



TMT#19	TMT#18	TMT#17	TMT#16	TMT#15	TMT#14	TMT#13	TMT#12	TMT#11	TMT#10
TMT#09	TMT#08	TMT#07	TMT#06	TMT#05	TMT#04	TMT#03	TMT#02	TMT#01	

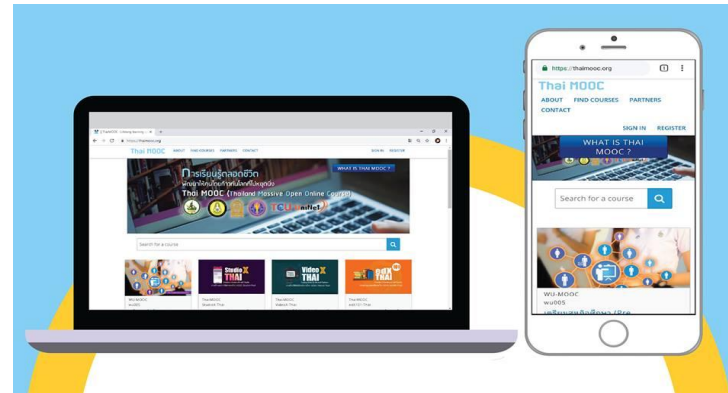
SERIES: THAI MOOC ONLINE TOUR ◀ UPDATE สถานการณ์การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในช่วง POST COVID จากเครือข่าย THAI MOOC ในภูมิภาคต่าง ๆ 📺 มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
 เหมือดอบนบ วิทยาการ: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1. ศ.ศลิลิก, นพ.นิเวศน์ นันทจิต 2. ศ. ดร.รัฐสิทธิ์ สุขะหุด 3. ศ. อุณณีย์ คำประกอบ 4. ผศ. ดร.ปรารภณ ใจผ่อง 5. ดร.อานันท์ สัททิพงศ์เกียรติ

<https://thaimooctalk.thaicyberu.go.th>

งานกิจกรรม	งบประมาณที่ใช้ไป	ผู้: การเข้าถึง	★ การตอบรับ
งานกิจกรรมที่ผ่านมา			
 Thai MOOC Talk Tool & Teaching During Covid-19: Workshop Series Thai-MOOC 23 เมษายน 19:00	ไม่ได้ไปรโมท	4.9 พัน	245
 Thai MOOC Talk Tool & Teaching During Covid-19: Workshop Series Thai-MOOC 16 เมษายน 19:00	ไม่ได้ไปรโมท	1.6 หมื่น	249
 Thai MOOC Talk Tool & Teaching During Covid-19: Workshop Series Thai-MOOC 9 เมษายน 19:00	ไม่ได้ไปรโมท	2.9 พัน	153
 Thai MOOC Talk Tool Teaching During Covid19: Workshop Series Thai-MOOC 2 เมษายน 19:00	ไม่ได้ไปรโมท	1.7 พัน	158
 เกาะติดสถานการณ์การจัดการเรียนการสอนออนไลน์จากนานาประเทศ Thai-MOOC 26 มีนาคม 19:00	ไม่ได้ไปรโมท	8.2 พัน	377
 การสาธิตเครื่องมือ (Tools) การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ Thai-MOOC 19 มีนาคม 19:00	ไม่ได้ไปรโมท	1.3 แสน	2.3 พัน
 การเสวนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์วิกฤติ (COVID-19) Thai-MOOC 12 มีนาคม 19:00	ไม่ได้ไปรโมท	8.6 พัน	305

Continuing Professional Development (CPD) with MOOCs > to upskill & reskill

Case of



Thai MOOC

starting in 2017, now,
500,000+ members with
100 cooperated institutions
and 500 courses

National MOOC Platform
focusing on sustainable
lifelong learning

Features: student database,
learning history, accumulated
credits, a credit transfer system,
and test bank system.

Since 1 September 2016

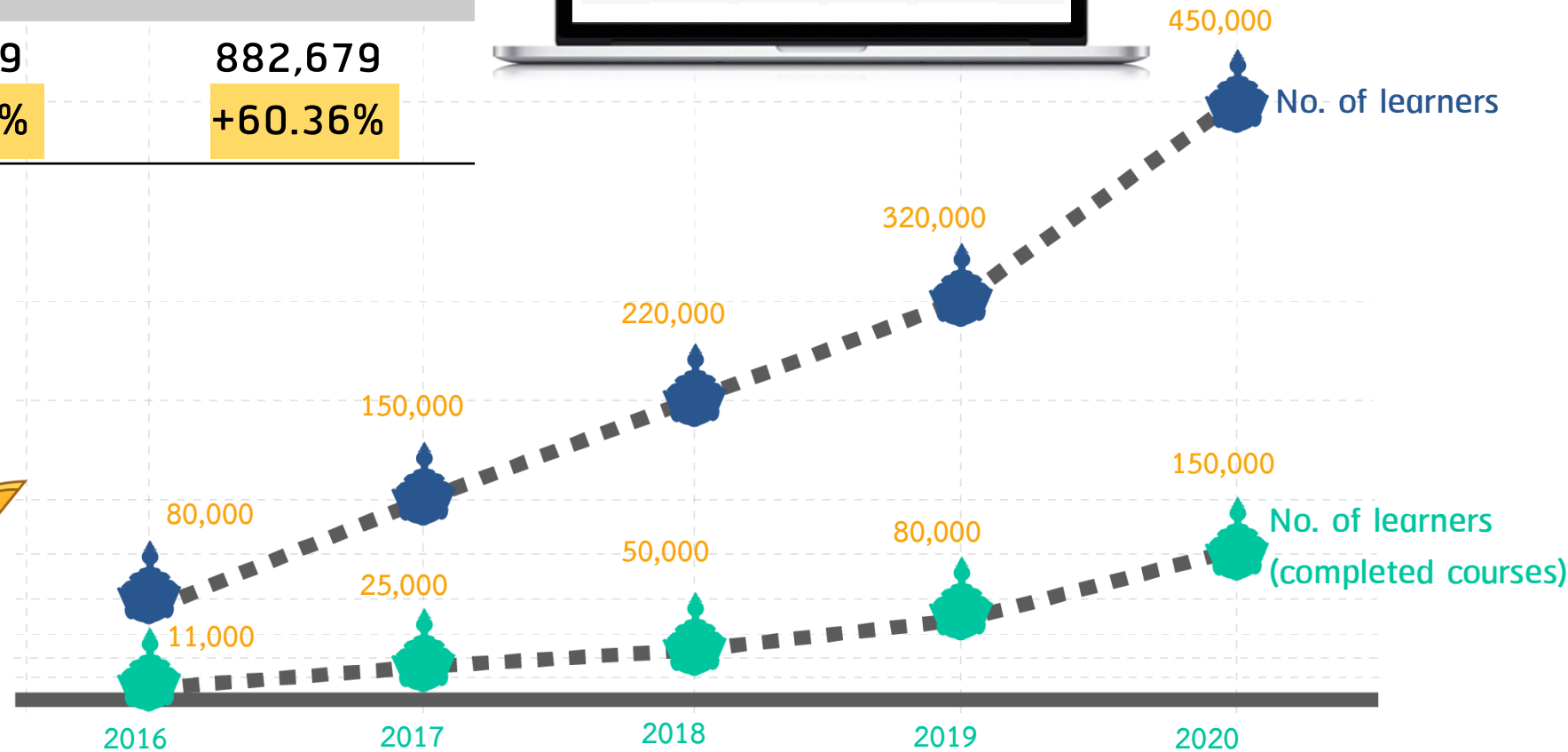


Number of
registered
members

Total number of
course
enrollments

stats

Before COVID-19	266,261	532,831
During COVID-19	454,559 +58.57%	882,679 +60.36%



Continuing Professional Development (CPD) with MOOCs > to upskill & reskill

CLASS CENTRAL



By the Numbers: MOOCs in 2019
Statistics do not include China



[class-central.com](https://www.class-central.com) Dhawal Shah, CEO Class central, the Keynote speaker at TCU IEC 2017, 2018 and at EMOOC 2019

In 2018, 20 million new learners signed up for at least one MOOC, down from 23 million the year before. Despite the slowdown, the number of paying users may have increased. MOOC providers' constant tweaking of the model seems to be paying off, as providers such as Coursera are hitting record revenues (\$140 million in 2018 for Coursera).

Here is a list of top five MOOC providers by registered users:

- Coursera – 37 million
- edX – 18 million
- XuetangX – 14 million
- Udacity – 10 million
- FutureLearn – 8.7 million

By the end of 2018, over 900 universities around the world had announced or launched 11.4k MOOCs, with around 2000 new courses added to the list this year (down from 2500 courses in 2017). The number of available MOOCs has grown dramatically in the last few years due to [scheduling policy changes](#), but since user growth hasn't kept up, each course is getting fewer users.

	Learners	Courses	Microcredentials	Degrees
Coursera	45 million	3,800	420	16
edX	24 million	2,640	292	10
Udacity	11.5 million	200	40	1
FutureLearn ^{2,4}	10 million	880	49	23
Swayam ^{2,3}	10 million	1,000	0	0



Online Degrees Slowdown: A Review of MOOC Stats and Trends in 2019

Dhawal Shah Dec 17th, 2019



MOOCWatch 23: Pandemic Brings MOOCs Back in the Spotlight

The ongoing pandemic has increased interest in online education — MOOC providers, in particular, have all seen drastic growth, similar to the Year of the MOOC (2012).

Dhawal Shah May 3rd, 2020

How Different MOOC Providers are Responding to the Pandemic (Updated)

MOOC providers have responded to the pandemic by providing catalog access for campus students, launching new courses, and offering free certificates.



Shopping cart icon Show coupons for coursera.org Special New Year, New Career - Start Learning Ris Other Coupons X

Take the world's best courses, online.
Join for free

ILLINOIS Penn Johns Hopkins University Michigan Stanford UC San Diego Duke See All

Massive Open Online Courses (MOOCs) www.coursera.org

Move your on-campus offerings online faster with CourseMatch. Check it out! Map your courses [here](#). X

coursera for Campus For Business For Government For Campus Get started

Take student learning online in response to coronavirus
We're joining with our partners to provide free access to Coursera for Campus for any impacted college or university.
Get started
Are you a student? [Find out how to learn for free.](#)

<https://www.coursera.org/coronavirus>

MOOC in response to a concept of life long learners!

Most Popular Personal Development Courses



The Science of Well-Being
Yale University

COURSE

Free



Learning How to Learn: Powerful mental tools to help you master to...
McMaster University

COURSE

Free



Career Success
University of California, Irvine

SPECIALIZATION (10 COURSES)



Successful Negotiation: Essential Strategies and Skills
University of Michigan

COURSE

Free

Learner Career Outcomes

- 36% started a new career after completing these courses
- 29% got a tangible career benefit from this course

Shareable Certificate
Earn a Certificate upon completion

100% online
Start instantly and learn at your own schedule.

Flexible deadlines
Reset deadlines in accordance to your schedule.

Approx. 15 hours to complete

English
Subtitles: Tamil, Arabic, French, Bengali, Ukrainian, Portuguese (European), Serbian, Chinese (Simplified), Greek, Italian, Portuguese (Brazilian), Vietnamese,

coursea.org/learn/learning-how-to-learn

What do you want to learn?

Learning How to Learn: Powerful mental tools to help you master tough subjects

Offered By
McMaster University
University of California San Diego

Dr. Barbara Oakley >1 more instructor

Enroll for Free
Starts Sep 22

Financial aid available

2,524,141 already enrolled

About Instructors Syllabus Reviews Enrollment Options FAQ

About this Course
2,854,841 recent views

This course gives you easy access to the invaluable learning techniques used by experts in art, music, literature, math, science, sports, and many other disciplines. We'll learn about the how the brain uses two very different learning modes and how it encapsulates ("chunks") information. We'll also cover illusions of learning, memory techniques, dealing with procrastination, and best practices shown by research to be most effective in helping you master tough subjects.

Learner Career Outcomes

- 36% started a new career after completing these courses

Gmail

Learning How to Learn: Powerful mental tools to help you master tough subjects

Compose

Inbox 4,314

Starred

Snoozed

Sent

Drafts 104

2765337 สิ่งพิมพ์

ขอคำแนะนำ

วิธีที่จะส่งขอ ค

งานประกวด

ทุนมุ่งเป้า สกว 61

Jintavee +

No recent chats
Start a new one

☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	May 24
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	May 17
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	May 10
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	May 3
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Apr 26
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Apr 19
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Apr 5
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Mar 29
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Mar 22
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Mar 15
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Mar 8
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Mar 1
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Feb 22
☐	☐	Learning How to Lea.	Inbox	Cheery Friday Greetings from Learning How to Learn! - to our Learning How to Learners! Boo...	Feb 15

MOOCs Trends: Updated from European MOOCs Stakeholder Summit 2019

Insights into Thai MOOC: Tools for
Redesigning the Platform, Courses, and



Thai MOOC Sustainability: Alternative
Credentials for Digital Age Learners

Learning Analytic
Micro Credential

Course

Certificate

Degree

Competency-Based
Relearn & Reskills

Disruptive
Technology

Open CourseWare (OCW)

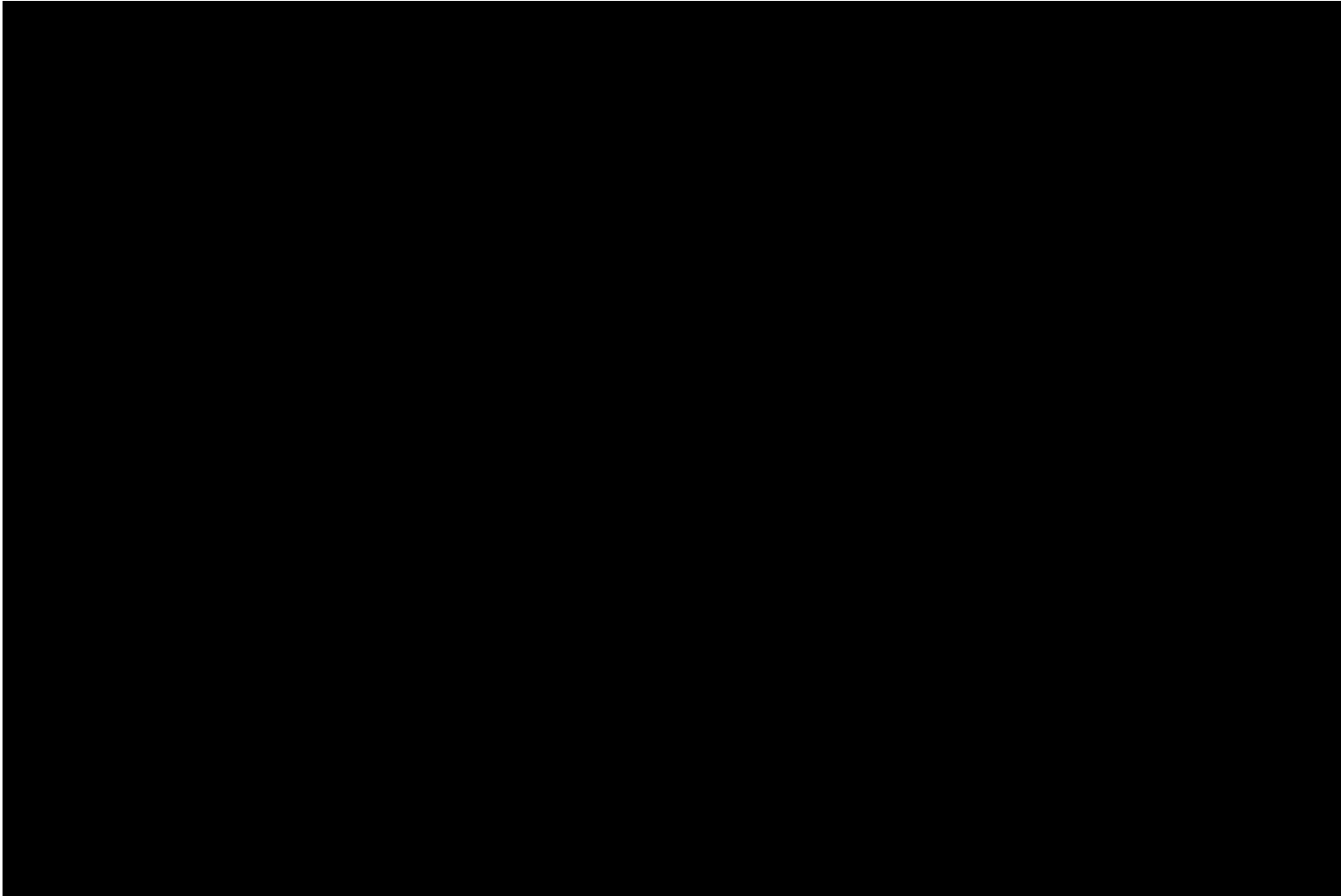
<https://ocw.mit.edu> (found in 2001)

The screenshot shows the MIT OpenCourseWare website. The browser address bar displays <https://ocw.mit.edu/index.htm>. The website header features the MIT OpenCourseWare logo, a "Subscribe to the OCW Newsletter" button, and social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and WordPress. Navigation links include "Find Courses", "For Educators", "Give Now", and "About". A search bar is also present. The main banner image shows the MIT dome at night with the text "Unlocking Knowledge, Empowering Minds. Free lecture notes, exams, and videos from MIT. No registration required." and a "Learn more" link. Below the banner is a "Support OCW" section featuring a quote from Charles Self Leamer of Belgium and a "GIVE NOW" button. The "FEATURED COURSES" section at the bottom displays various course thumbnails, including one labeled "EDUCATOR" and another "VIDEO" titled "sunlight".

Disruptive
Technology

Open CourseWare (OCW)

<https://ocw.mit.edu>



Walter Lewin Promo <https://www.youtube.com/watch?v=ZdlryxOIJEU>

Digital Disruption before during and after COVID-19

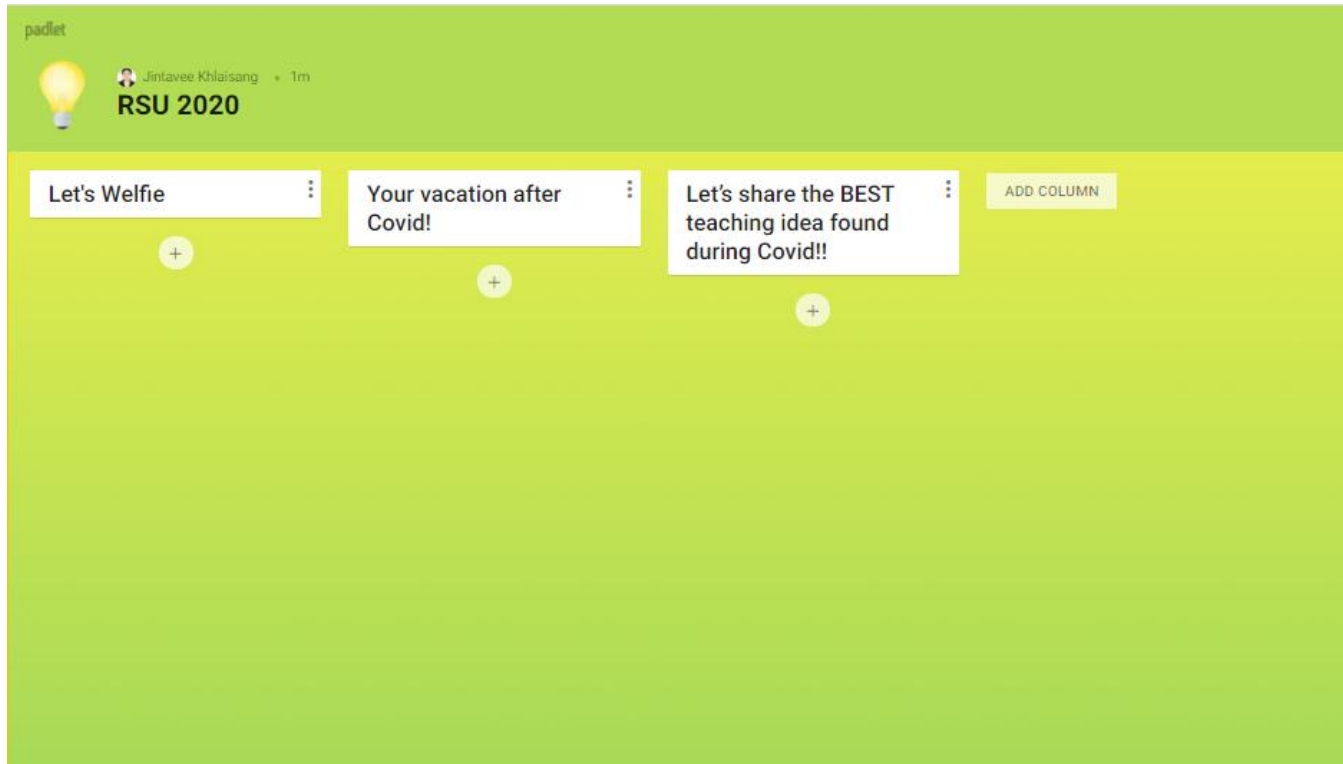


Mentimeter

Audience Response System
Engagement tool



Demo of one example



1. Let's Welfie!
2. Your vacation after Covid!
3. Sharing the BEST teaching idea found during Covid!!

https://padlet.com/jintavee_m1/o0ch3y67c997y0yt > bit.ly/rsu_workshop



Padlet: padlet.com

Improved performance in and preference for using think-pair-share in a flipped classroom

Phillip B. Carpenter  | Aaron Poliak  | Litao Wang  | Allison R. Ownby  |
Peggy Hsieh 

1 | WHAT PROBLEMS WERE ADDRESSED?

Medical students have become increasingly apathetic to passive lecture-based teaching methods. We addressed this issue through the generation of an active learning pedagogy in biochemistry composed of a flipped classroom module integrated with think-pair-share (TPS)¹ and an audience response system.

450

the students answered relevant multiple-choice questions via the Poll Everywhere (PE) audience response system. After the individual PE

Think Pair Share



Think

About the question



Pair

With your partner



Share

Your ideas with other

1. Teacher announces topic.
2. Allow think time.
3. Students take turns sharing ideas (1-3 ideas).
4. Choose the best idea and share to the class.



Poll Everywhere

Join presentation

PollEv.com/ [username](#)

Join



Tiffany Martinez
@MsGonzalesGTSci

The kids love Plickers because it feels like a game. I love #plickers because I get instant feedback on their progress and can use it to form small groups and differentiate instructions. #winwin



<https://get.plickers.com>

Think Pair Share



Think

About the question



Pair

With your partner

A screenshot of a software interface titled "Create Breakout Rooms". It features a close button (X) in the top right corner. The main content area shows "Assign 0 participants into" followed by a dropdown menu set to "1" and the word "Rooms:". Below this are two radio buttons: "Automatically" (which is selected) and "Manually". At the bottom of the main area, it says "0 participants per room". A blue button labeled "Create Rooms" is located at the bottom of the interface.

1. Teacher announces topic.
2. Allow think time.
3. Students take turns sharing ideas (1-3 ideas).
4. Choose the best idea and share to the class.



Share

Your ideas with other

Team-pair-solo

TEAM PAIR SOLO

- Teams of 4 **work together** to solve a problem
- Teacher announces the answer
- **If correct**, students advance to **pair** work
- If not, teams solve another problem together
- As a pair, students use sage & scribe or rally coach to solve 2 additional problems
- **If correct**, students advance to solo work
- If not, students move back to team work
- As a solo, students work alone to solve new, similar problems



TEAM PAIR SOLO

- Teams of 4 **work together** to solve a problem
- Teacher announces the answer
- **If correct**, students advance to **pair** work
- If not, teams solve another problem together
- As a pair, students use sage & scribe or rally coach to solve 2 additional problems
- **If correct**, students advance to solo work
- If not, students move back to team work
- As a solo, students work alone to solve new, similar problems



TEAM PAIR SOLO
Teams of 4 work together
to solve a...

IPad Rules

1. Ask the teacher for permission to use the iPad.
2. Always hold the iPad with **TWO** hands.
3. You must be **sitting down** to use the iPad.
4. Take the cover off **AFTER** you sit down.
5. Use the iPad correctly and treat it with respect. (No hitting or banging)



Will use this in the future.

RALLY COACH

- Teacher/Students determine Student A/B
- Student A solves problem/answers question
- Student B watches, listens, checks, & praises
- Students switch roles



kagan rally coach - Google Search

NUMBERED HEADS TOGETHER

- Students number off (groups of 4)
- Teacher poses a problem
- Students write their individual answers
- Students stand up and put their heads together to show their answers, discuss and teach
- Students sit down when their group is done
- Teacher calls a number and those students respond using choral response or response cards

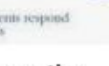


Image result for cooperative learning



Pedagogy-Enhanced Learning

Teaching Methods วิธีการสอน

Project Based
Learning

Problem Based
Learning

Discussion Based Learning
(Deductive VS Inductive Methods)

Research Based
Learning

Collaborative
Based Learning

Scenario Based
Learning

Inquiry based
learning

Case Based Learning

Virtual Field Trip



Pedagogy-Enhanced Learning: Teaching Strategies กลยุทธ์การสอน

Six thinking hat

Stump your partner

Think - pair-share/ Write-pair-share

Catch-up

Fishbowl debate

Case study

Team-based learning

Group problem solving

Round robin

Round table

Rally robin

Rally table

Corners

Pairs check

Numbered heads together

Jigsaw

Co-op co-op

Team games tournament

Pair discussion

Team-pair-solo

Partners technique

Line-ups

Showdown

Tree-step interview

Solve-pair-share

Brainstorming

Telephone



Give a Man a Fish, and You Feed Him for a Day.
Teach a Man To Fish, and You Feed Him for a Lifetime

toptools4learning.com

Top Tools for Learning 2020

Results of the 14th Annual Survey published 1 September 2020

[About](#)[Top 200](#)[PL100 | WL100 | Ed100](#)[Categories](#)[Analysis 2020](#)[Quick Guides](#)[A-Z](#)

Top 200 Tools for Learning

The Top Tools for Learning 2020 was compiled by Jane Hart from the results of the 14th Annual Learning Tools Survey, and released on 1 September 2020. For general information about the survey and this website, visit the [About](#) page. For observations and infographics of this year's list, see [Analysis 2020](#).

Below you will find a table ranking the top 200 tools, It also shows their place on 3 sub-lists [PL100](#) | [WL100](#) | [Ed100](#), ie the Top 100 Tools for **Personal Learning (PL100)**, the Top 100 Tools for **Workplace Learning (WL100)** and the Top 100 Tools for **Education (Ed100)**. The shading shows where most popular usage is). Their tool [categorization](#) is also included. Click on a tool name to find out more about it.

OVERALL RANKING	CHANGE FROM 2019	TOOL	CATEGORY	PL100	WL100	ED100
1	SAME	YouTube	web resource (videos)	1	4	1
2	UP 8	Zoom	video meeting platform	5	1	3
3	DOWN 1	Google Classroom	learning management system	2	2	2

Search

Supporting resources

Modern Workplace Learning

More than modern training; how to support all the ways of learning at work

How to become a modern learner

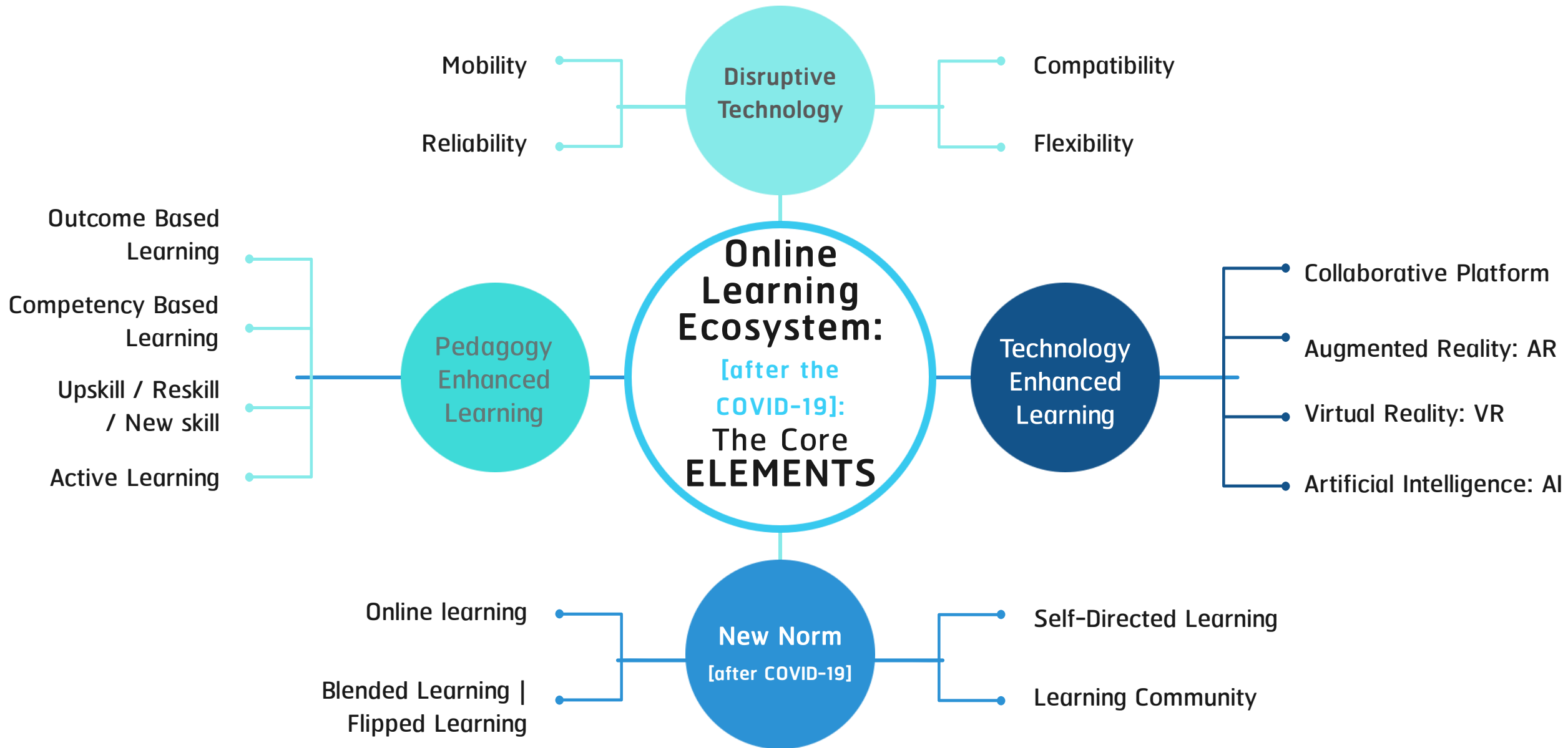
50 tasks to help you become a modern lifelong learner.

Follow Jane on Twitter

[Follow @c4lpt](#)

Tweets by [@C4LP](#)

[Privacy & Cookies Policy](#)





BUILDERS
AGED 71+



BABY BOOMERS
AGED 52 - 70



GENERATION X
AGED 37 - 51



GENERATION Y
AGED 22 - 36



GENERATION Z
AGED 7 - 21

GENERATION ALPHA
AGED UNDER 7



IQ

EQ

DQ

Digital Quotient
Digital Intelligence
Digital Competencies

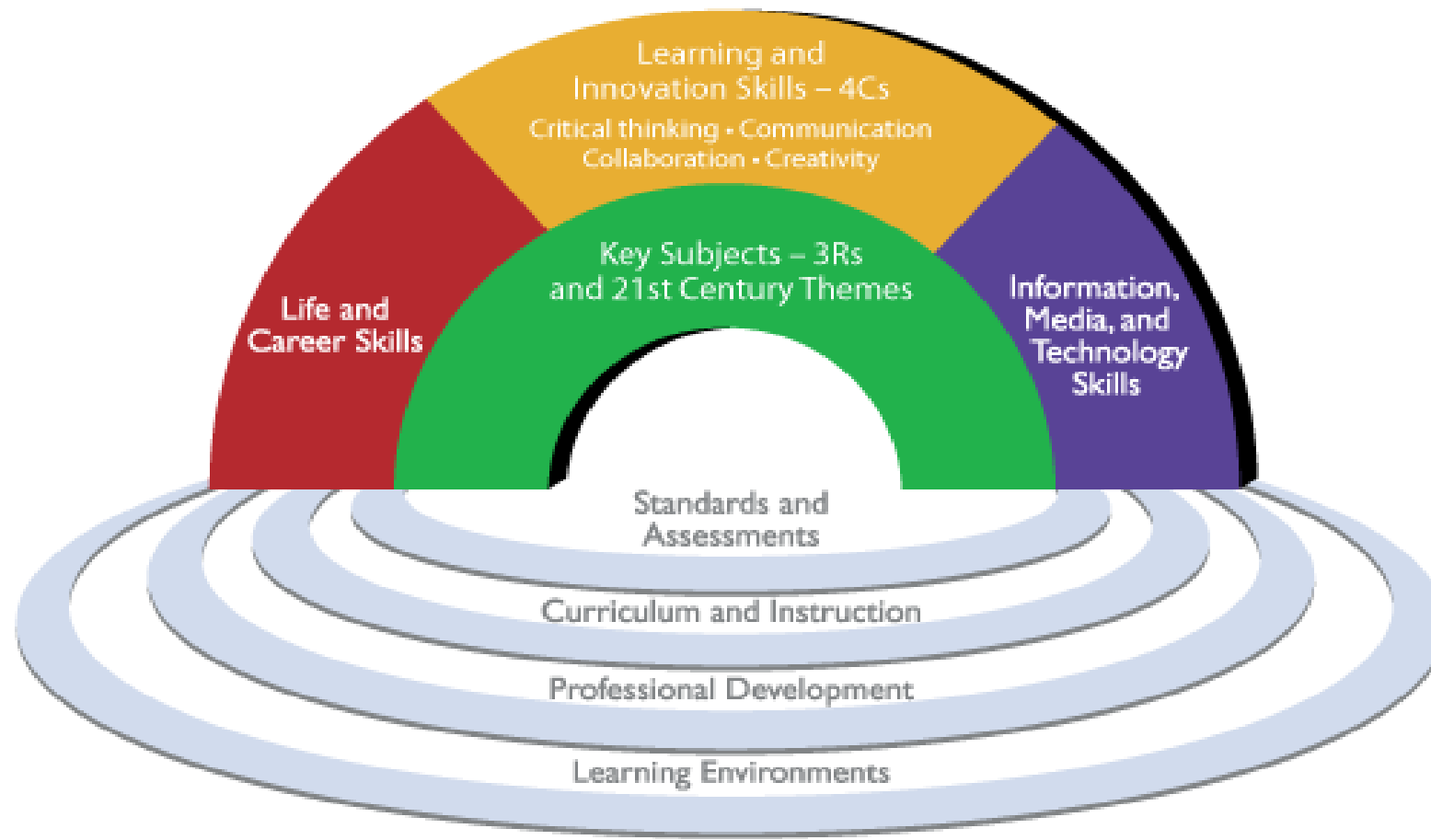
DQ Competencies

Click on any of the numbered buttons below

	Digital Identity	Digital Use	Digital Safety	Digital Security	Digital Emotional Intelligence	Digital Communication	Digital Literacy	Digital Rights
Digital Citizenship	1 Digital Citizen Identity	2 Balanced Use of Technology	3 Behavioural Cyber-Risk Management	4 Personal Cyber Security Management	5 Digital Empathy	6 Digital Footprint Management	7 Media and Information Literacy	8 Privacy Management
Digital Creativity	9 Digital Co-Creator Identity	10 Healthy Use of Technology	11 Content Cyber-Risk Management	12 Network Security Management	13 Self-Awareness and Management	14 Online Communication and Collaboration	15 Content Creation and Computational Literacy	16 Intellectual Property Rights Management
Digital Competitiveness	17 Digital Changemaker Identity	18 Civic Use of Technology	19 Commercial and Community Cyber-Risk Management	20 Organisational Cyber Security Management	21 Relationship Management	22 Public and Mass Communication	23 Data and AI Literacy	24 Participatory Rights Management

[P21 Framework for 21st Century Learning]

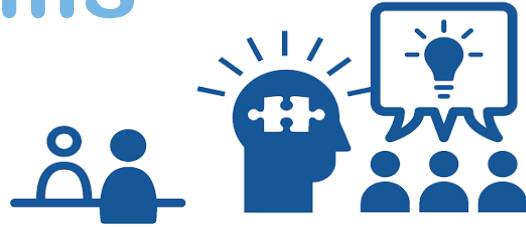
21st Century Student Outcomes and Support Systems



Skillset: Thinking skills & Soft skill

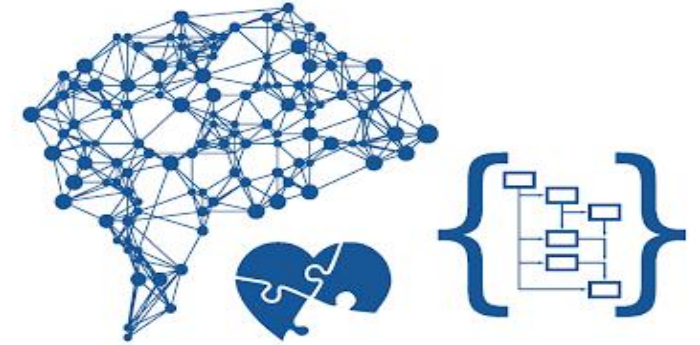
● Top 10 skills

in 2020



1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

in 2015



1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



Smart Teachers ในยุค Thailand 4.0



คนไทย 4.0 จะได้รับโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพ ตลอด
ทุกช่วงชีวิต **เป็นคนทันโลก ทันเทคโนโลยี** สามารถอยู่บนเวที
โลกได้อย่างภาคภูมิใจ



มีส่วนร่วมกับนานาชาติเพื่อทำให้โลกดีขึ้นน่าอยู่ขึ้น
และ**สามารถสร้างหรือใช้นวัตกรรม** เทคโนโลยี
ความคิดสร้างสรรค์



ตบโจทย์แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579
เน้นพัฒนาการศึกษาของประเทศให้พร้อมรองรับประเทศไทยยุค
4.0 โดยเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะของประชากรในศตวรรษที่ 21
(4Cs, 7Cs, 8Cs) เน้น **cognitive skills & soft skills**

นิสิตปริญญาเอก คณะครุศาสตร์ ได้รางวัลเหรียญทองจากการประกวดนวัตกรรม ณ ประเทศมาเลเซีย

๑ 15 พฤษภาคม 2019 ๒ ข่าวเด่น



ขอแสดงความยินดีกับนางสาวพิมพ์ประกาย พาลพ่าย นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้รับคัดเลือกจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ให้นำผลงานชื่อ Suk.tools : Digital Storytelling Tools for Creative Thinking เข้าร่วมการประกวดนวัตกรรม ซึ่งผลงานดังกล่าว สามารถคว้ารางวัลที่ 1 เหรียญทองจากการประกวดนวัตกรรมในงาน International Invention, Innovation & Technology Exhibition (ITEX'19) ครั้งที่ 30 ณ ประเทศมาเลเซีย ระหว่างวันที่ 1 - 5 พฤษภาคม 2562 ที่ผ่านมา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ และรองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



ขอแสดงความยินดีกับนางสาวพิมพ์ประกาย พาลพ่าย นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้รับคัดเลือกจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ให้นำผลงานชื่อ Suk.tools : Digital Storytelling Tools for Creative Thinking เข้าร่วมการประกวดนวัตกรรม ซึ่งผลงานดังกล่าว สามารถคว้ารางวัลที่ 1 เหรียญทองจากการประกวดนวัตกรรมในงาน International Invention, Innovation & Technology Exhibition (ITEX'19) ครั้งที่ 30 ณ ประเทศมาเลเซีย ระหว่างวันที่ 1 - 5 พฤษภาคม 2562 ที่ผ่านมา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ และรองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

นอกจากนี้ ผลงานชิ้นนี้ยังได้รับเหรียญรางวัลพิเศษ จาก World Invention Intellectual Property Associations (WIIPA) ประเทศไต้หวันอีกด้วย

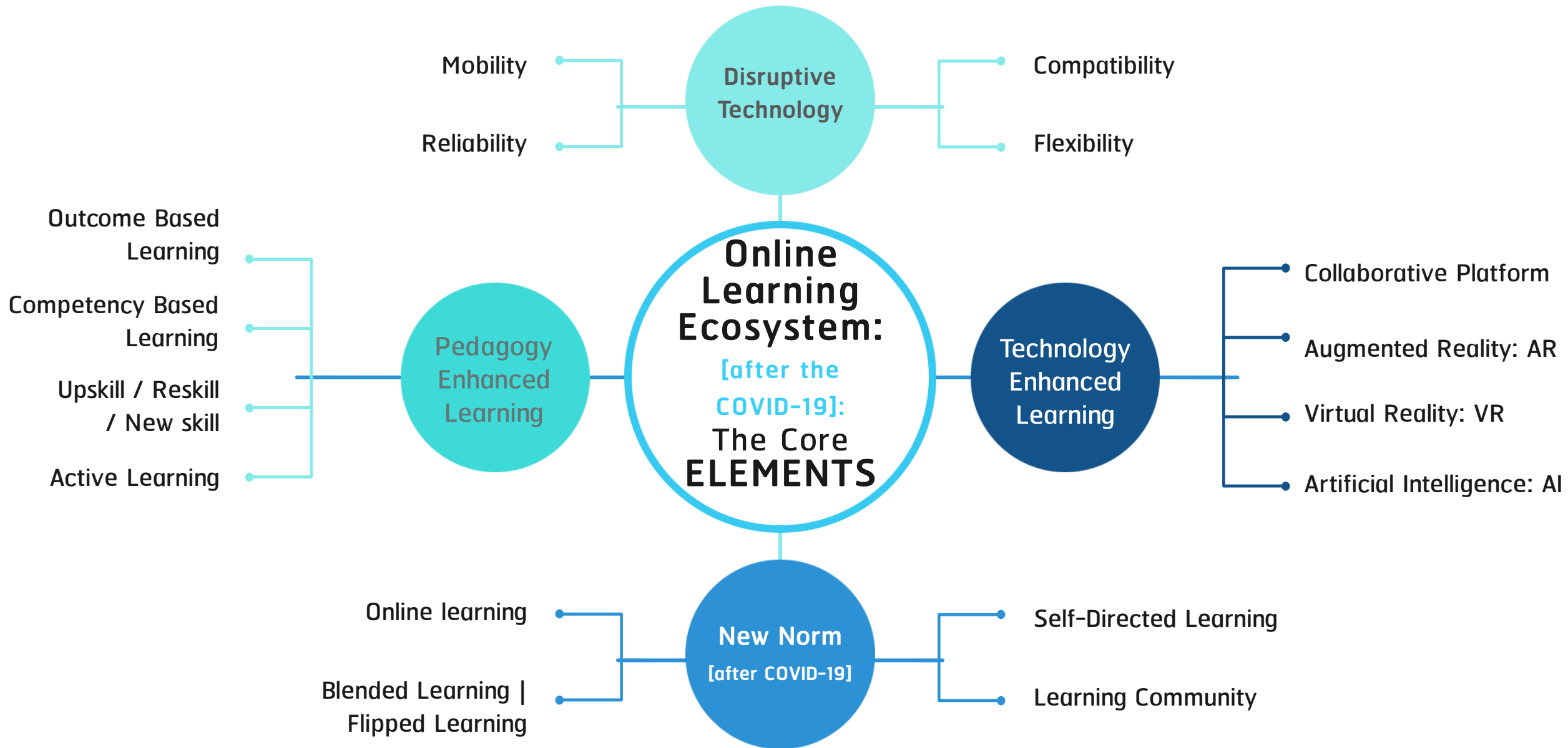


ครุศาสตร์

ชนะเลิศ

รางวัล

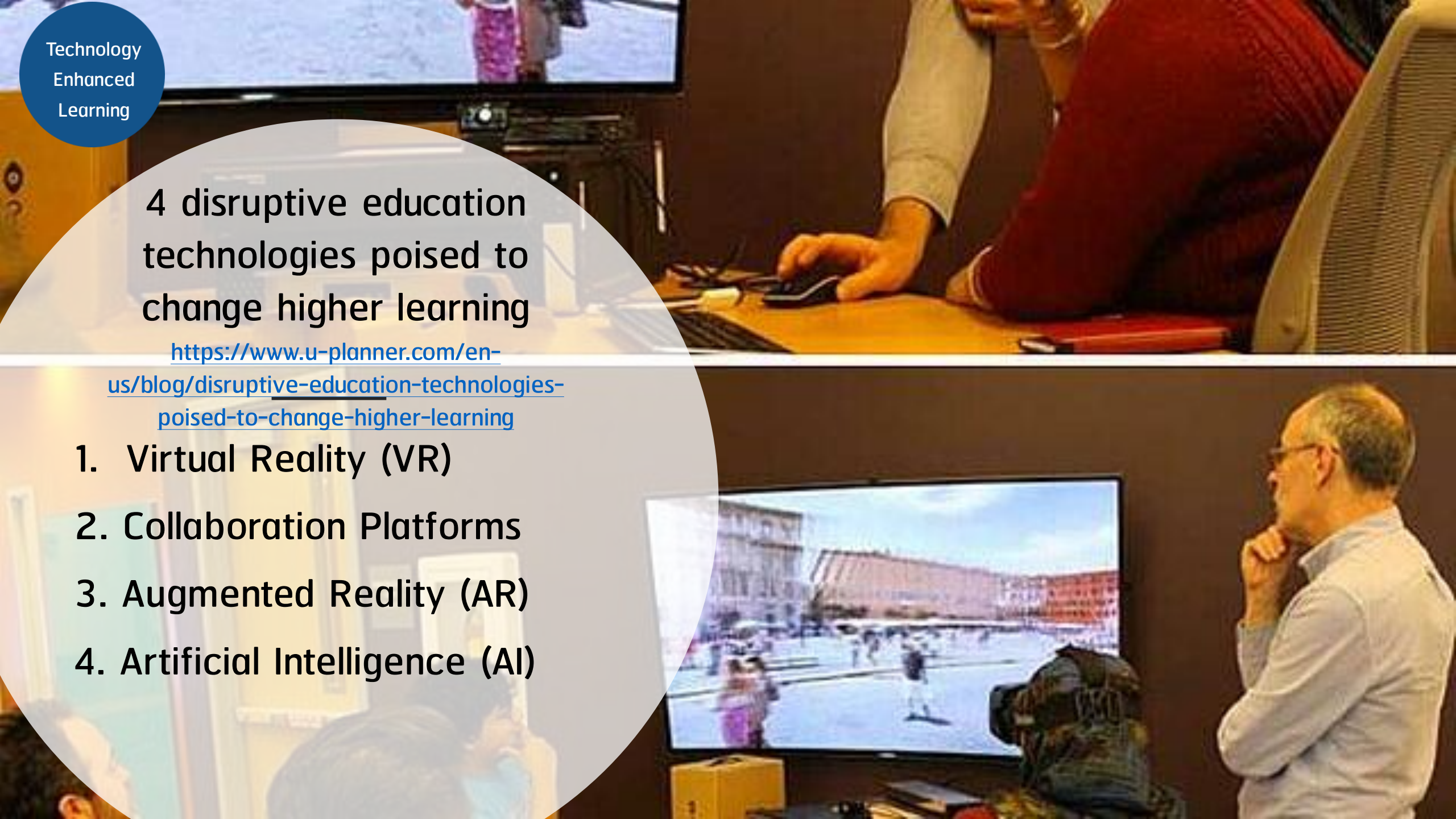
สิ่งประดิษฐ์



4 disruptive education technologies poised to change higher learning

<https://www.u-planner.com/en-us/blog/disruptive-education-technologies-poised-to-change-higher-learning>

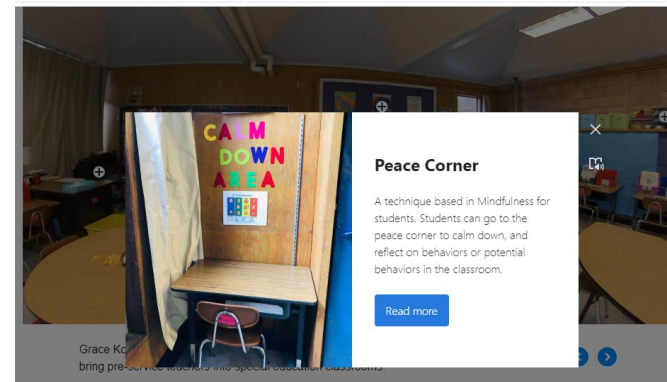
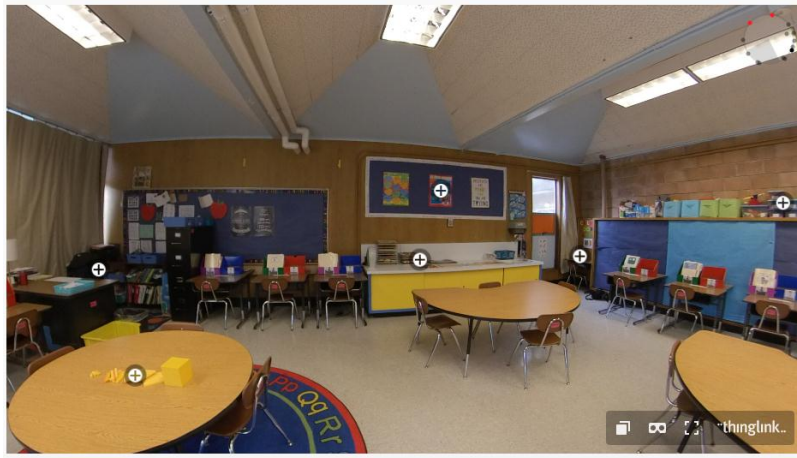
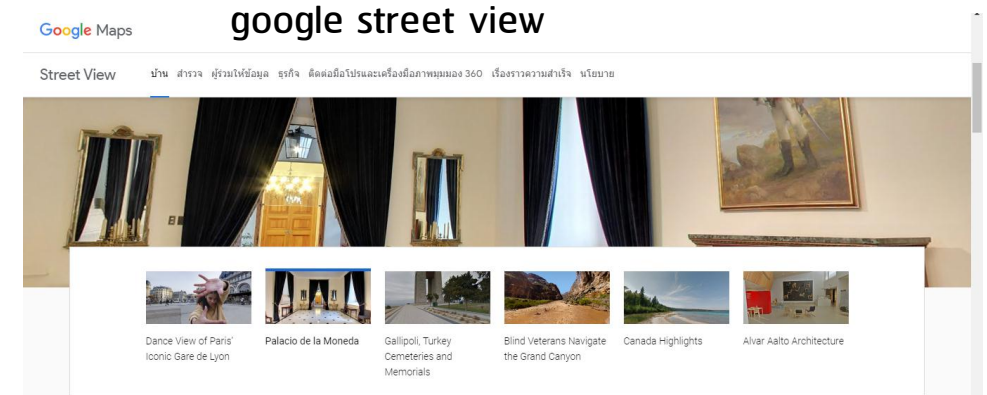
1. Virtual Reality (VR)
2. Collaboration Platforms
3. Augmented Reality (AR)
4. Artificial Intelligence (AI)



Virtual Reality (VR)

ความเป็นจริงเสมือน

การจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปให้เสมือนจริง โดยผ่านการรับรู้จากการมองเห็น เสียง สัมผัส โดยจะตัดขาดเราออกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันเพื่อเข้าไปสู่ภาพที่จำลองขึ้นมา



www.thinglink.com



Education Innovation: Example 1

- Process Innovation



- Product Innovation



<https://www.youtube.com/watch?v=-ZhBNxOjseo&t=1s>

Multicultural Virtual World รู้รอบวัฒนธรรมจากห้องเรียนเสมือนจริง



(1) Excite



(2) Explore



(3) Enjoy
anywhere



(4) Engage in Multicultural
Virtual World



ผู้เรียนจาก หลากหลายประเทศสร้างตัว
Avatar เพื่อแสดงออกถึงบุคลิกของตนเอง



Multicultural Virtual ชุมชนเสมือนจริงแบบสามมิติ

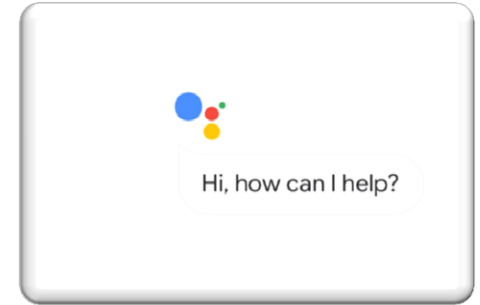
Artificial Intelligence (AI) ปัญญาประดิษฐ์

โปรแกรมที่เขียนขึ้นมาเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างอัจฉริยะ มีความสามารถในการทำงานคล้ายคลึงกับสติปัญญาของมนุษย์

โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีต และปรับแต่งเข้ากับข้อมูลที่ป้อนเข้าไปใหม่ ทำให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถเพิ่มความเร็ว และความแม่นยำ ได้มากยิ่งขึ้นจากการเรียนรู้ดังกล่าว

ทำหน้าที่เปรียบเสมือนมนุษย์ด้วยสามารถให้เหตุผล โดยใช้หลักตรรกศาสตร์ในการคิดหาคำตอบอย่างมีเหตุผล ดังนั้นความหมายของปัญญาประดิษฐ์ จึงหมายถึงความสามารถของระบบการทำงานคล้ายคลึงกับสติปัญญาของมนุษย์

AI ได้มีถูกรำมาใช้ทั้งใน ธุรกิจเกี่ยวกับสุขภาพ ธุรกิจการผลิต ธุรกิจค้าปลีก ธุรกิจธนาคาร



AI ในชีวิตประจำวัน

- E-Mail การเสนอแนะข้อความให้เราตอบโดยอัตโนมัติ
- Google Map การบอกเส้นทางเรา และการคาดการณ์การจราจรที่ทึบหนาทึบ
- YouTube การแนะนำคลิปที่เราอาจจะชื่นชอบ
- ChatBot ในการสอบถามข้อมูลสินค้าเพิ่มเติม
- Voice typing แทนที่จะใช้คีย์บอร์ดในการพิมพ์เอกสาร
- Google Assistant ในการสอบถามข้อมูล



AI

Google Lens Google



Show Champion

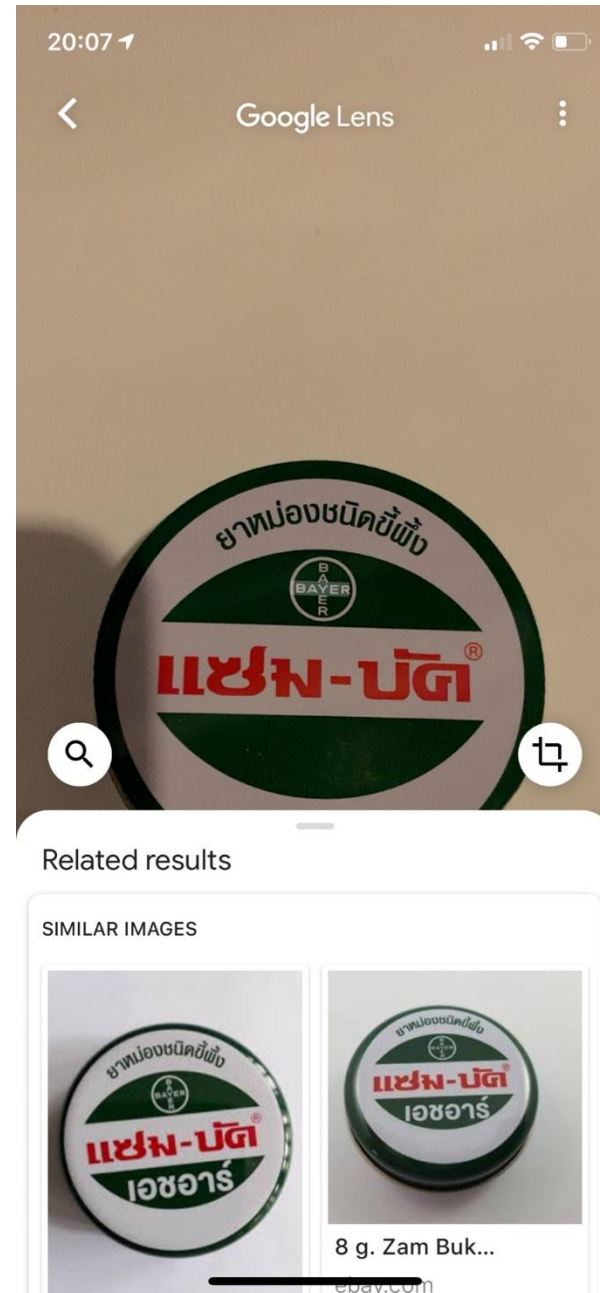
Trending



Show Champion EP.318 AB6IX
- HOLLYWOOD

Published on May 29, 2019. [Show Champion]
Global No.1 KPOP IDOL CHANNEL, ALL THE...

YouTube • ALL THE K-POP • 1 day ago



20:08

Relieve Mosquito Bites, Thailand

I was tipped off by a friend I made during my time in Thailand. When he saw my legs covered in bites he recommended me this ointment: (See picture below...)



Mosquito Bite ointment found in any drug or convenience store.

It's great to combat and soothe any itching bug bites, especially for mosquito bites. This small disk is a cooling cream is cheap and can be found in any drug store or convenience store. I forgot how much I paid, but for Thai Baht it's pretty much pennies compared to the Western dollar.

Inside the creme looks green, but applies clear on the skin. There is a bit of a herbal, menthol smell, but it's hardly noticeable unless I stick my nose really close to container.

Apply generously to the bites and surrounding area. This small container can last a long time!

Privacy & Cookies: This site uses cookies. By continuing to use this website, you agree to their use.

To find out more, including how to control cookies, see here: [Cookie Policy](#)

Close and accept

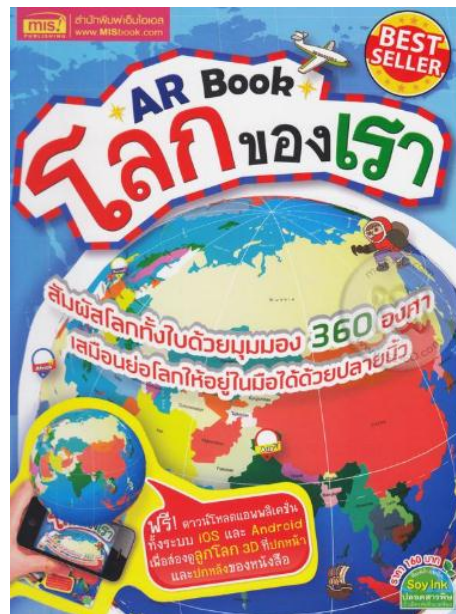
Augmented reality (AR)

ความเป็นจริงเสริม

การรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนเข้าด้วยกันในเวลาเดียวกัน โดยวัตถุเสมือน ได้แก่ ภาพ, วิดีโอ, เสียง, ข้อมูลต่างๆ ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์, มือถือ, แทปเล็ต, หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่างๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้



pokemongolive.com



se-ed.com

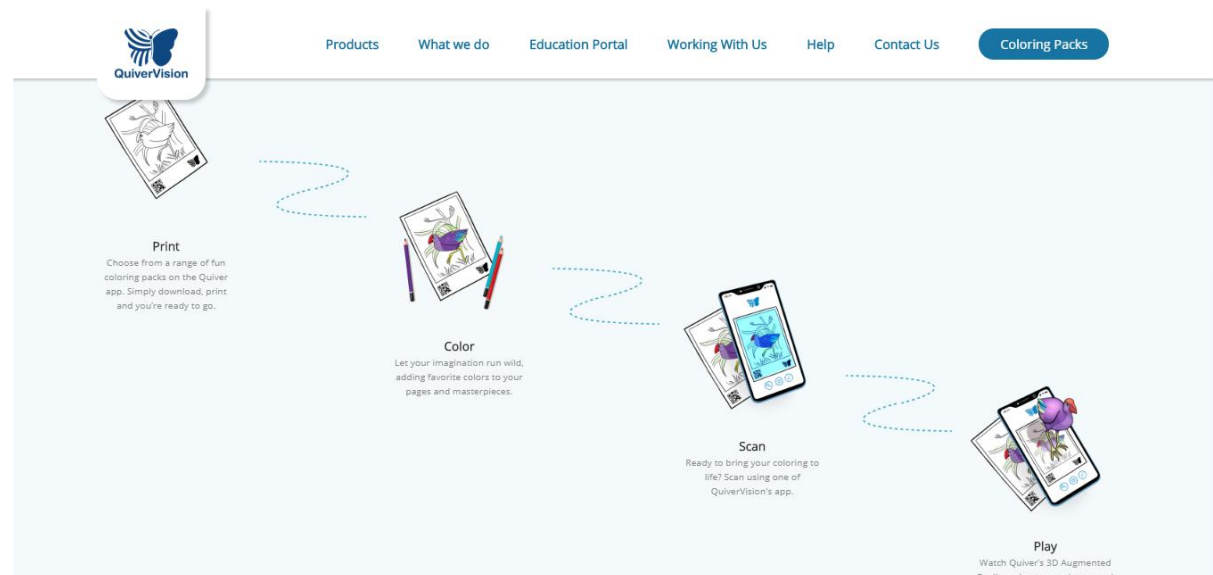


Volcano

Quiver Education Series – Quiver has taken on the challenge of introducing augmented reality into the classroom. Quiver Education Series enhance the traditional school content by making it more engaging and fun.

[Download Coloring page](#)

quivervision.com



Education Innovation: Example 2



iChat Smart is a gamification wearable tracking tool enhancing learning engagement via chatbot personal assistant (goal setting consisting of iSet, iSchedule, iFollow, Learning Progress, and Notification in the form of missions, levels, and badges). iChat Smart uses API services to connect with a Facebook Messenger, Open EdX which is a MOOC Opensource Platform that is widely used in many countries around the world, including Thailand (Thai MOOC). It improves students' self-esteem, self-confidence, and enhance achievement motivation.

iSet

Students can choose iSet to view and edit their profile.

iSchedule

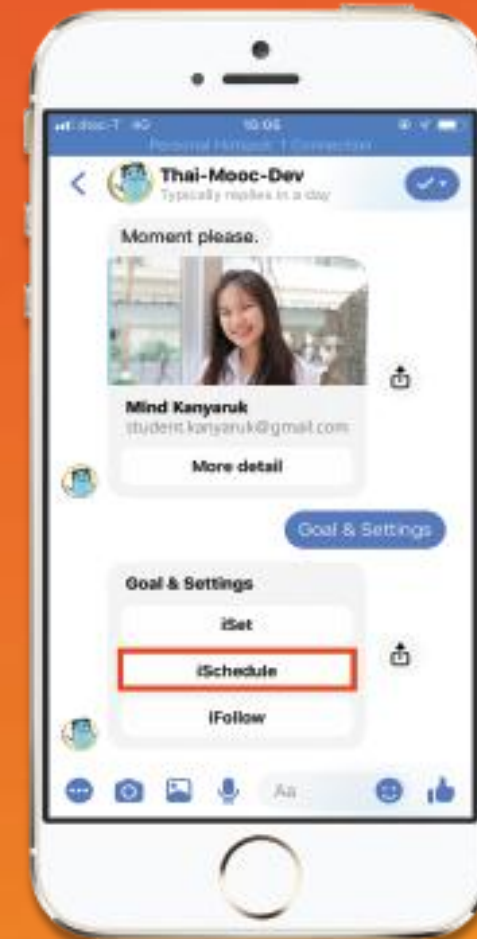
Students can create a learning schedule and notifications in a timetable format.

iFollow

Students can set and manage course in each registered course.

Students Teachers and Parents are now connected.

Personal Learning Assistant



Android Wear

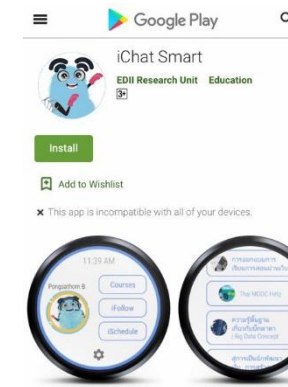


Each student can have their own individual plan!

iChat Smart: อุปกรณ์เทคโนโลยีสวมใส่เพื่อการติดตามการเรียนรู้ ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัล

นักวิจัย / ผู้ประดิษฐ์

รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ รองศาสตราจารย์ ดร.
ประกอบ กรณิกิจ หน่วยปฏิบัติการวิจัยสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม
การศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



การเผยแพร่

iChat Smart is a gamification wearable tracking tool. It uses as a personal learning assistance via smartwatch.

- การประกวดและจัดนิทรรศการ 47th International Exhibition of Inventions of Geneva ณ กรุงเจนีวา สมาพันธรัฐสวิส ได้รับรางวัลเป็นเหรียญทองแดงและ Diploma

- เผยแพร่ใน Google Play Store
และอยู่ในระหว่างการยื่นขอจด
สิทธิบัตรการออกแบบฯ

[illegible]

ทฤษฎีวิจัย

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ) (ปัจจุบันคือ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม) เพื่อนำไปใช้ในโครงการ Thai MOOC โดยในปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้งานกว่า 100,000 คน



iChat Smart is a gamification wearable tracking tool enhancing learning engagement via chatbot personal assistant (goal setting consisting of iSet, iSchedule, iFollow, Learning Progress, and Notification in the form of missions, levels, and badges). iChat Smart uses API services to connect with a Facebook Messenger, Open EdX which is a MOOC Opensource Platform that is widely used in many countries around the world, including Thailand (Thai MOOC). It improves students' self-esteem, self-confidence, and enhance achievement motivation.

iSet

Students can choose iSet to view and edit their profile.

iFollow

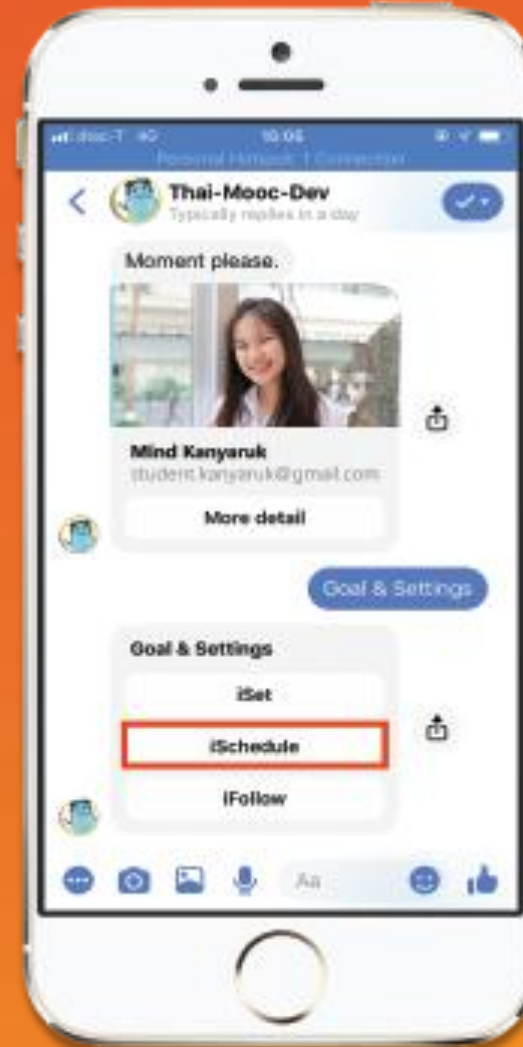
Students can set and manage course in each registered course.

iSchedule

Students can create a learning schedule and notifications in a timetable format.

Students Teachers and Parents are now connected.

Personal Learning Assistant



Android Wear



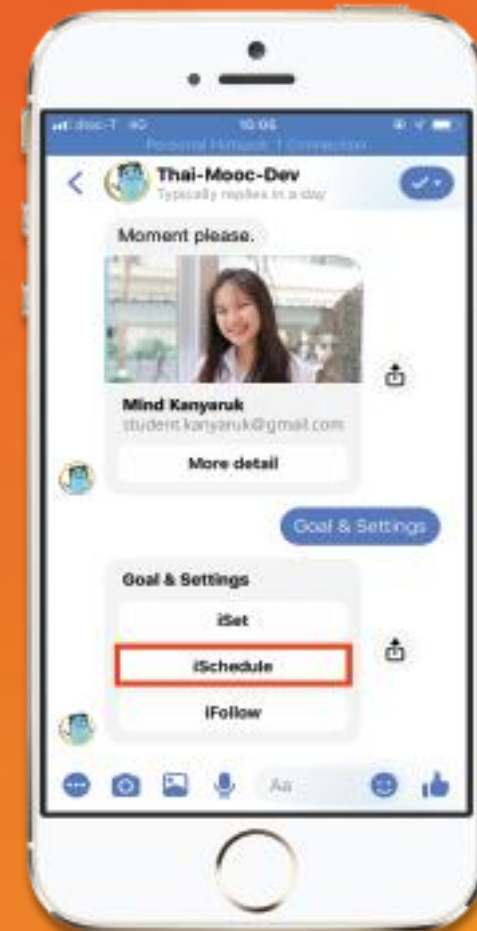
Each student can have their own individual plan!



Profile is a menu linking to a student profile via Facebook Messenger.

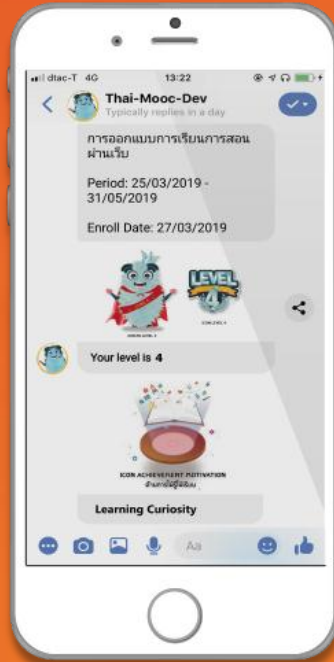
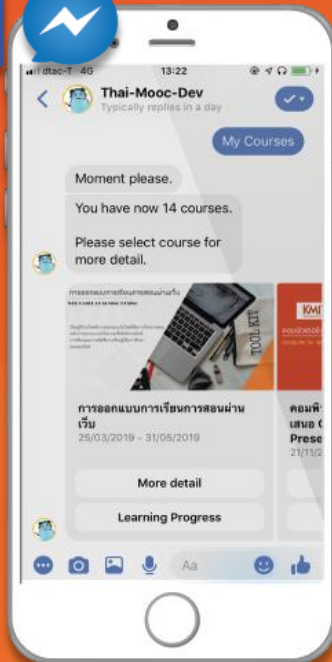


ThaiMOOC : Lifelong learning space for all (Open edX platform).



Course

When students choose Learning Progress menu in the desired course, Chatbot will display information and learning progress of that course. Levels and badges are also provided for each course to enhance achievement motivation.



Levels

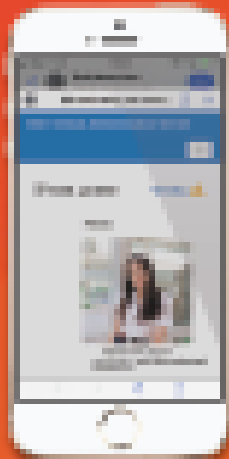


Badges



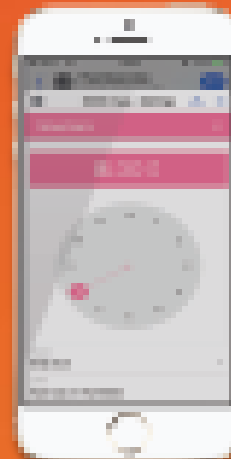
Goal&Setting

Goal & Setting is a menu that students can edit their profile (iSet), create learning schedule (iSchedule), and manage course settings (iFollow).



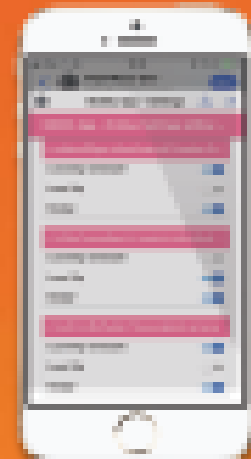
iSet

Students can choose iSet to view and edit their profile.



iSchedule

Students can create a learning schedule and notifications in a timetable format.



iFollow

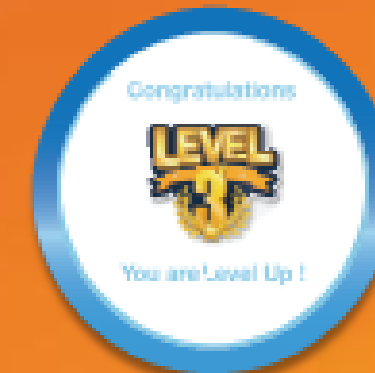
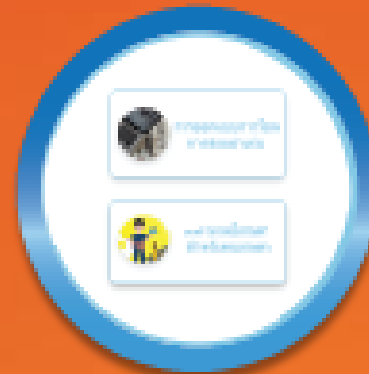
Students can set and manage course in each registered course.

Gamification Wearable Tracking Tool



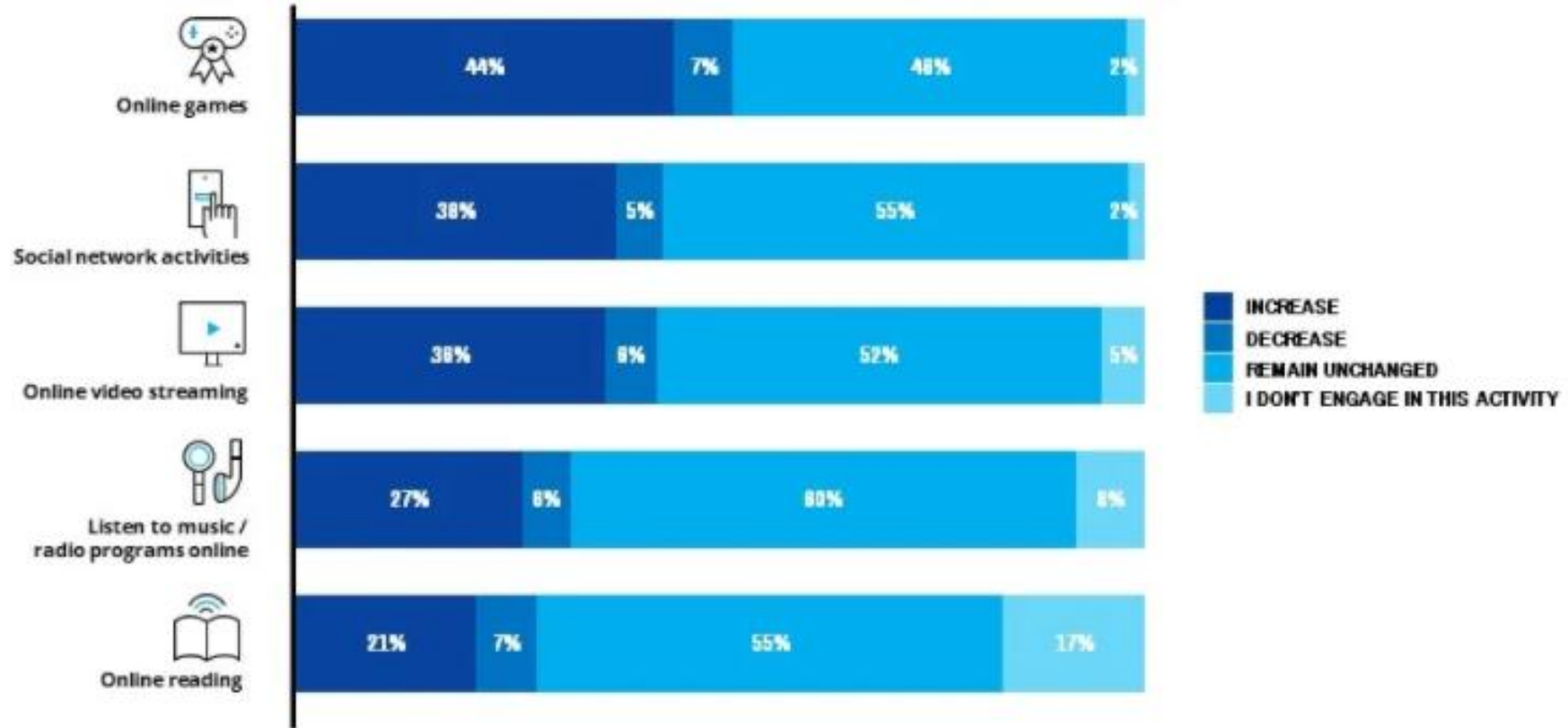
Using Chatbot With Smart Watch

Smart watch is focusing on Goal & Setting and notifications to encourage students to learn continuously and achieve learning goals.



IMPACT ON SOCIAL MEDIA BEHAVIORS

With the need to spend more time indoors than before, online entertainment activities is on the rise. Online gaming, social network browsing and online video streaming are the primary activities engaged in.



Source: All respondents (n=517)

Game-Based Learning VS Gamification

Game-Based Learning

- a use of game to teach learners to achieve a learning outcome.
- a use of game to teach learners in a fun way, so learners will not feel like learning.
- an application of game-based learning environment, so that learners will enjoy learning and practicing skills.

Gamification

- an application of game mechanics in a non-game context to enhance learning

Levels



Badges



Collaboration Platforms

แพลตฟอร์มที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานร่วมกันและการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและผู้เรียนกับผู้สอน



[2726414-2016-S-1-001-001] PROJECT STUDY IN
EDUCATIONAL TECHNOLOGY (Section 001)

Multiple Instructors



2726421-2016-S-1-001-001

[2726421-2016-S-1-001-001] ISSUES AND
TRENDS IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY...

Jintavee Monsakul



2726422-2015-S-1-001-001

[2726422-2015-S-1-001-001] ISS TRND
ED (Section 001)

[Multiple Instructors](#)



2726422-2016-S-1-001-001

[2726422-2016-S-1-001-001] ISSUES AND
TRENDS IN COMPUTER EDUCATION (Section...

[Multiple Instructors](#)



2765142-2019-S-1-000-001

[2765142-2019-S-1-000-001] INFORMATION
AND COMMUNICATION TECHNOLOGY FOR...

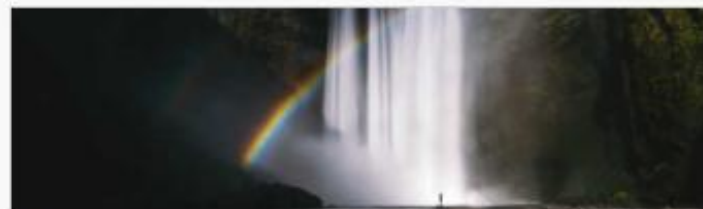
[Multiple Instructors](#)



2765142-2019-S-2-000-001

[2765142-2019-S-2-000-001] INFORMA
AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

[Multiple Instructors](#)

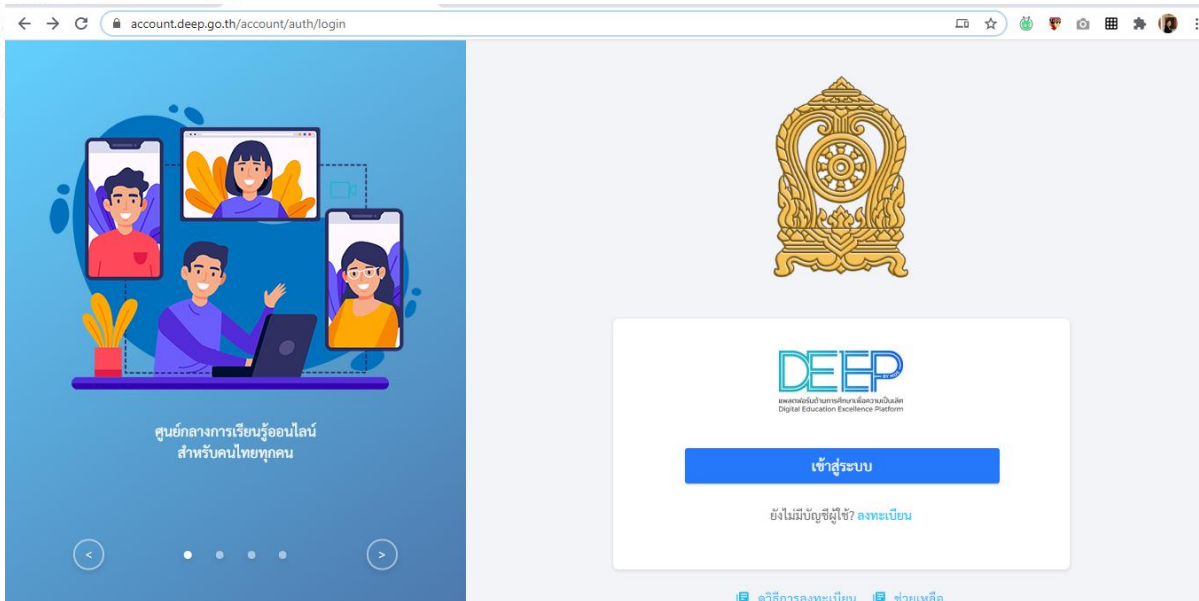


Technology
Enhanced
Learning

Education in Thailand & COVID-19



Education Minister Nataphol Teepsuwan on COVID-19 strategy in Thailand



deep.go.th

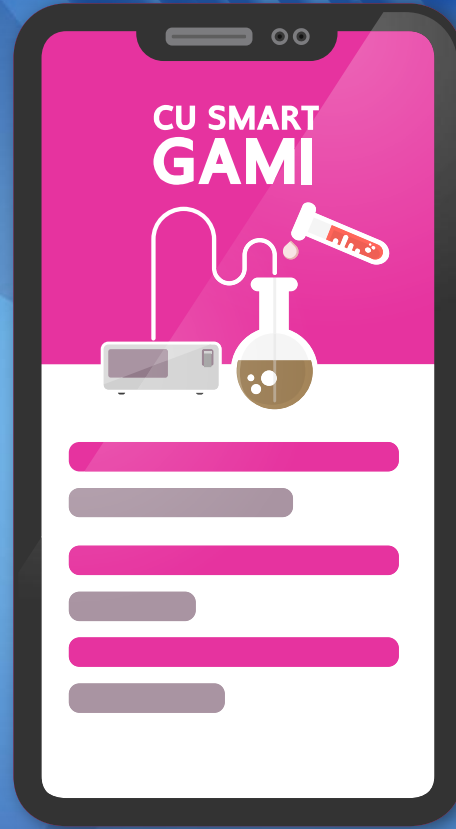


<https://bangkok.unesco.org>



Education Innovation: Example 3

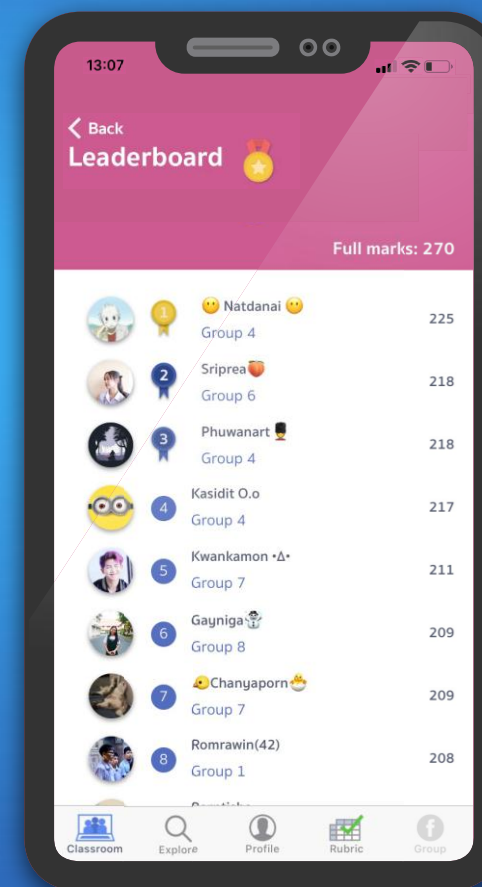
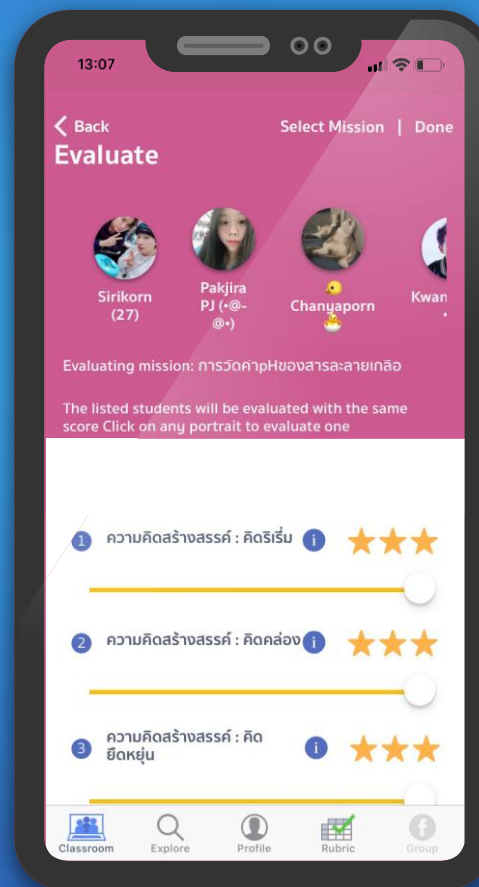
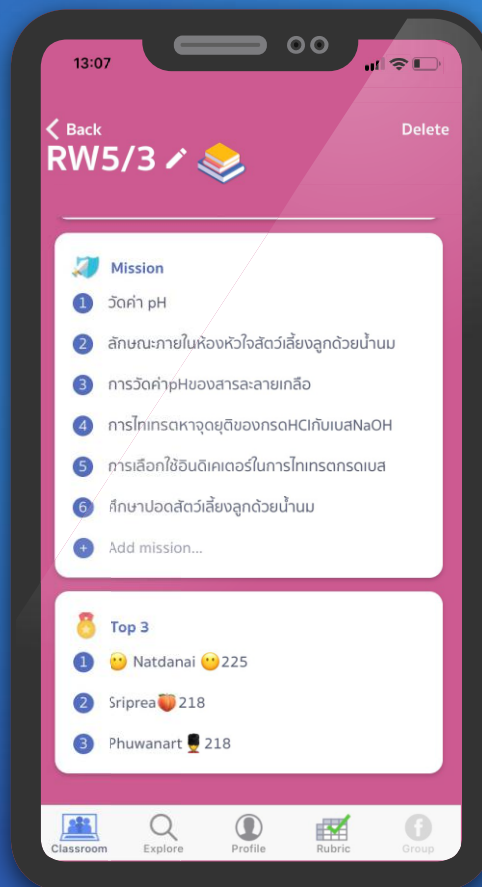
SMART Gaml & SMART Sensors



Smart Gaml & Smart Sensors
Mobile Laboratory for 21st Century Learners

Smart Gaml Application

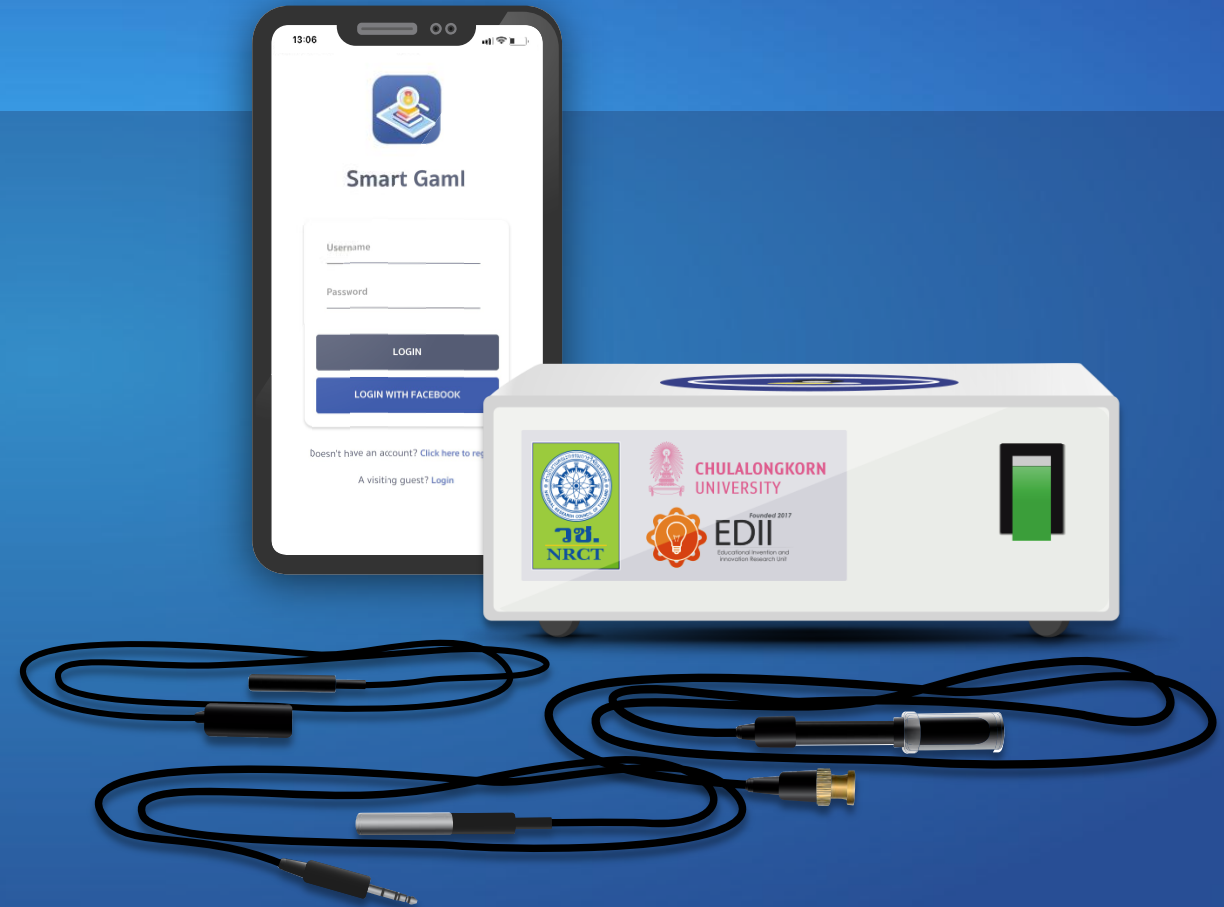
Gamification: Mission, Score and Leader Board



Smart Gaml & Smart Sensors

Mobile Laboratory for 21st Century Learners

Smart Gaml and Smart Sensor is a mobile laboratory for students to perform scientific experience in field anywhere anytime thru mobile application, sensors set (temperature sensor, liquid pH sensor, and Soil Moisture Sensor), and endoscope, controlled by Arduino Microcontroller. The application is developed based on the concepts of inquiry based learning and gamification (mission, score, leaderboard, digital badge, and level) to support active learning, and enhance learning enjoyment. It enhances learners' critical thinking, problem solving, creative thinking, collaboration, communication, and inquiring mind. Now, the application is available for download at App Store and Play Store.





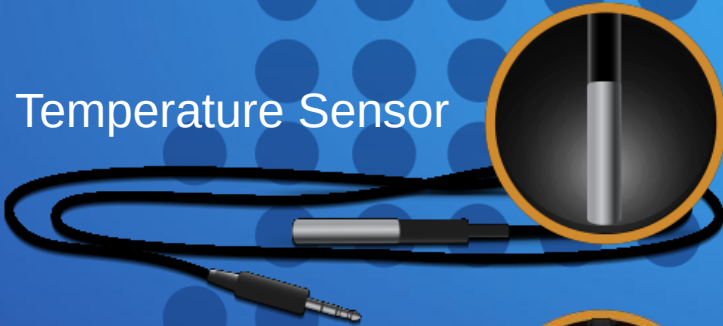
Endoscope



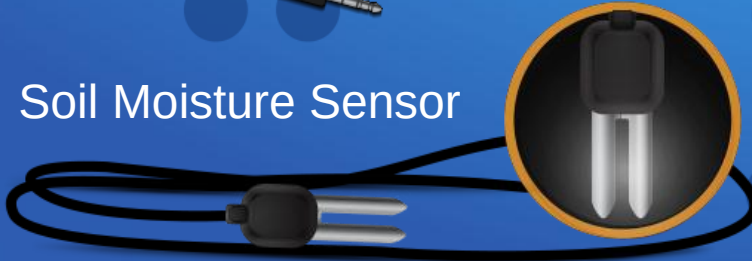
Liquid pH Sensor



Temperature Sensor



Soil Moisture Sensor



Arduino + Bluetooth
Microcontroller

Lab Report from Microcontroller



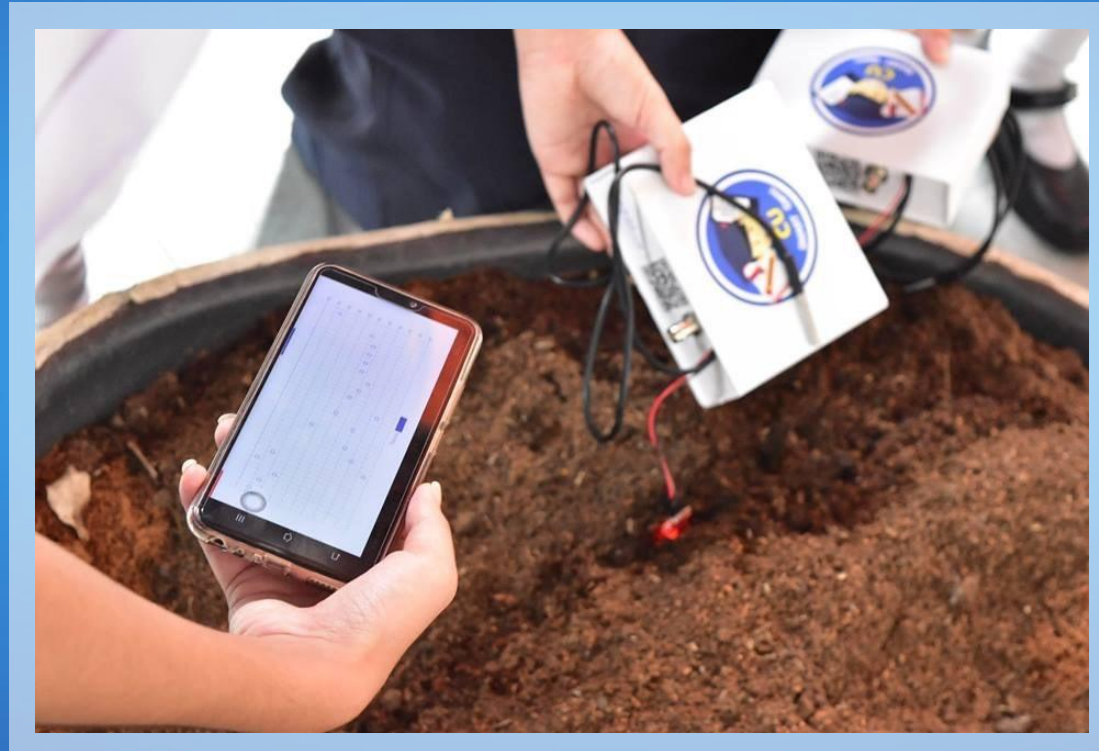
Smart Gaml & Smart Sensors usage in different contexts

Using temperature sensor to measure temperature.



Smart Gaml & Smart Sensors usage in different contexts

Using Soil Moisture Sensor to measure moisture of soil.



Smart Gaml Application

Gamification: Level & Badge



ผลประกวดรางวัลสิ่งประดิษฐ์ วช ปี 62

(สำเนา)

ประกาศสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

เรื่อง รางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๒

.....

ตามที่ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้ประกาศเชิญชวนให้ผู้สนใจเสนอผลงาน ซึ่งเป็นผลิตผล ผลิตภัณฑ์ กรรมวิธี กระบวนการ วิธีการ มาตรการ หรือระบบ ตลอดจนวิทยาการต่างๆ ที่ดีเด่นที่สุดแล้วว่าเป็นประโยชน์แก่ประเทศชาติ ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคมศาสตร์ เพื่อขอรับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๒ นั้น

ในการนี้ วช. ได้พิจารณาผลงานประดิษฐ์คิดค้น ที่เสนอขอรับรางวัลฯ เสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว และอนุมัติให้รางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๒ จำนวน ๕๑ ผลงาน ในสาขาวิชาการต่างๆ รวม ๙ สาขาวิชาการ ดังนี้

ทั้งนี้ ผู้ประดิษฐ์คิดค้นที่ได้รับรางวัลในแต่ละสาขาวิชาการ จะได้รับประกาศนียบัตรเชิดชูเกียรติคุณ และเงินรางวัล ดังนี้

รางวัลระดับดีเด่น	รางวัลละ ๕๐๐,๐๐๐ บาท
รางวัลระดับดีมาก	รางวัลละ ๒๕๐,๐๐๐ บาท
รางวัลระดับดี	รางวัลละ ๑๕๐,๐๐๐ บาท
รางวัลประกาศเกียรติคุณ	รางวัลละ ๑๐๐,๐๐๐ บาท

ประกาศ ณ วันที่ ๑๐ มกราคม ๒๕๖๒

๑๘. ผลงานเรื่อง “อุปกรณ์วัดการหายใจและนำช่วยฟื้นคืนชีพขั้นพื้นฐาน”
(ST-Safe Breathing plus Coaching CPR)

โดย นางสาวสุภาวดี ทับกล้า
(สาขาการศึกษา)

๑๙. ผลงานเรื่อง “ชุดสาธิตกังหันลมแบบไฮบริดขนาดเล็กสำหรับผลิตกระแสไฟฟ้าและเทคนิคการเพิ่มประสิทธิภาพด้วยวงแหวนแม่เหล็กถาวร”
(Small Hybrid Wind Turbine Demonstration Kit for Generating Electricity and Technique for Increasing Its Efficiency by Permanent Magnetic Disc)

โดย ๑. นายรังสิมันต์ กุลเพชรจิระ
๒. นายจิระพันธ์ กุลเพชรจิระ
๓. รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิทย์ กิระวิทยา
๔. ศาสตราจารย์ ดร.ผดุงศักดิ์ รัตนเดโช
(สาขาการศึกษา)

๒๓. ผลงานเรื่อง “ชุดเรียนรู้การประดิษฐ์อุปกรณ์เทอร์โมอิเล็กทริก”
(Thermoelectric Devices Fabrication Kit)

โดย ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.ทศวรรษ สีตะวัน
๒. นายครรชิต สิงห์สุข
๓. นางอุไร สีตะวัน
(สาขาการศึกษา)

๒๔. ผลงานเรื่อง “แบบจำลองสำหรับการฝึกปฏิบัติการใส่ท่อระบายในช่องอก”
(Chest Tube Thoracostomy Simulation Model)

โดย ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนียา รัตนถาทย นพรัตน์แจ่มจรัส
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นพ.วีระพงษ์ ภูมิรัตนประพิณ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชัย นพรัตน์แจ่มจรัส
๔. Mr.Phone Myint Hlaing
(สาขาการศึกษา)

ผลประกวดรางวัลสิ่งประดิษฐ์ วช ปี 63

(สำเนา)

ประกาศสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
เรื่อง รางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๓

ตามที่ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้ประกาศเชิญชวนให้ผู้สนใจเสนอผลงาน
ซึ่งเป็นผลิตผล ผลิตภัณฑ์ กรรมวิธี กระบวนการ วิธีการ มาตรการ หรือระบบ ตลอดจนวิทยาการต่าง ๆ
ที่โดดเด่นที่สุดจนแล้วว่าเป็นประโยชน์แก่ประเทศชาติ ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคมศาสตร์
เพื่อขอรับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๓ นั้น

ในการนี้ วช. ได้พิจารณาผลงานประดิษฐ์คิดค้น ที่เสนอขอรับรางวัลฯ เสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว
และอนุมัติให้รางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๓
จำนวน ๕๑ ผลงาน ในสาขาวิชาการต่าง ๆ รวม ๔ สาขาวิชาการ ดังนี้

รางวัลระดับดีเด่น จำนวน ๑ ผลงาน ได้แก่

ผลงานเรื่อง “โคนมพันธุ์โฮลสไตน์โฮลสไตน์”
(Tropical Holstein Dairy Cattle)

โดย ๑. ดร.สายัณห์ บัวบาน
๒. สำนักเทคโนโลยีชีวภาพการผลิตปศุสัตว์ กรมปศุสัตว์
(สาขาเกษตรศาสตร์และชีววิทยา)

รางวัลระดับดีมาก จำนวน ๔ ผลงาน ได้แก่

๑. ผลงานเรื่อง “ชุดอุปกรณ์เทคโนโลยีเซ็นเซอร์เพื่อตรวจวัดคุณภาพการนอนหลับ”
(Sensor Technology for Sleep Monitoring)

โดย ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรเกียรติ์ เกิดเจริญ
๒. นางสาวธารทิพย์ เอี่ยมสะอาด
๓. นายชญานิน คุณารักษ์
๔. นายทรงพันธ์ โลกาวิ
๕. แพทย์หญิง วิลาวัลย์ สิริ ตันตระกูล
(สาขาวิทยาศาสตร์การแพทย์)

-๑๓-

๒๔. ผลงานเรื่อง “SUK.tools : นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ด้วยเครื่องมือเล่าเรื่องดิจิทัล”

(SUK.tools : Learning Innovation for Creative Thinking by Digital
Storytelling Tools)

โดย ๑. นางสาวพิมพ์ประกาย พาลพ่าย
๒. รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณกิจ
๓. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวิโร คัลยาณสังข์
(สาขาการศึกษา)

๒๕. ผลงานเรื่อง “CU Deep Smart Tool Kit : เรียนรู้โลกกว้างอย่างสร้างสรรค์ผ่านเลนส์”
(CU Deep Smart Tool Kit : Learning through the Lens of
Creation)

โดย ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวิโร คัลยาณสังข์
๒. รองศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม
(สาขาการศึกษา)

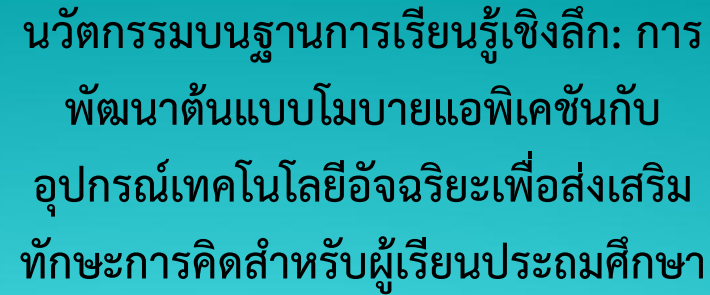
๒๖. ผลงานเรื่อง “Smart Gaml & Smart Sensors : ห้องปฏิบัติการเคลื่อนที่
สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑”
(Smart Gaml & Smart Sensors : Mobile Laboratory for
21st Century Learners)

โดย ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณกิจ
๒. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวิโร คัลยาณสังข์
(สาขาการศึกษา)

๒๗. ผลงานเรื่อง “iChat Smart : อุปกรณ์เทคโนโลยีสวมใส่เพื่อการติดตามการเรียนรู้
ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัล”
(iChat Smart : Gamification Wearable Tracking Tool for Digital
Learners)

โดย ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวิโร คัลยาณสังข์
๒. รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณกิจ
(สาขาการศึกษา)

 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University
Pillar of the Kingdom



Less costs but
More feature

Available on App
store & Play store



Patent registered

[illegible]

Smart Lens Set

Lens Set Clip



CU Deep Smart Tool Kit
Learning through the Lens of Creation

Fisheye Lens

Curve and Wide
Angles



Wide-Angle Lens

Wide Angles

Macro Lens

Close-up Angles



Zoom Lens

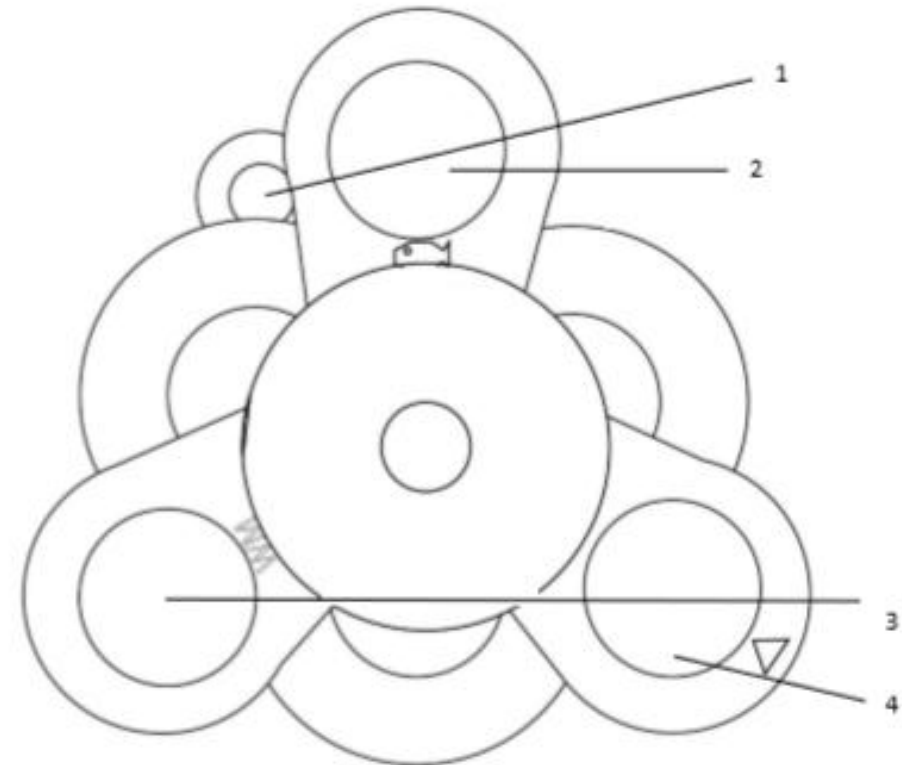
Close-up Angles

Filter Holder



Filters

หน้า 1 ของจำนวน 1 หน้า



รูปที่ 1



สิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร

🕒 25.07.59

👁 36997



สิทธิบัตร (Patent) หมายถึง หนังสือสำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ (Invention) หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) ที่มีลักษณะตามที่กฎหมายกำหนด เป็นสิทธิพิเศษ ที่ให้ผู้ประดิษฐ์คิดค้นหรือผู้ออกแบบผลิตภัณฑ์ มีสิทธิที่จะผลิตสินค้า จำหน่ายสินค้าแต่เพียงผู้เดียว ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การประดิษฐ์ (Invention) หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับ ลักษณะองค์ประกอบ โครงสร้างหรือกลไกของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งกรรมวิธีในการผลิตการรักษา หรือปรับปรุงคุณภาพของผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้น หรือทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ขึ้นใหม่ ที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น กลไกของเครื่องยนต์ , ยา รักษาโรค , วิธีการในการเก็บรักษาพืชผักผลไม้ไม่ให้เน่าเสียเร็วเกินไป เป็นต้น

อนุสิทธิบัตร (Petty Patent) คือ หนังสือสำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์จะมีลักษณะคล้ายกันกับการประดิษฐ์ แต่เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มีระดับการพัฒนาเทคโนโลยีไม่สูงมาก หรือเป็นการประดิษฐ์คิดค้นเพียงเล็กน้อย และมีประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น

การขอรับความคุ้มครอง (อ่านต่อ)

สนธิสัญญาความร่วมมือด้านสิทธิบัตร หรือ PCT

PCT ย่อมาจาก Patent Cooperation Treaty เป็นความตกลงระหว่างประเทศสำหรับการขอรับความคุ้มครองการประดิษฐ์ในประเทศที่เป็นสมาชิก เพื่ออำนวยความสะดวก และลดภาระของผู้ขอรับสิทธิบัตร แทนที่จะต้องไปยื่นคำขอรับสิทธิบัตรในประเทศต่าง ๆ แต่ละประเทศที่ผู้ขอประสงค์จะขอรับความคุ้มครอง โดยสามารถที่จะยื่นคำขอที่สำนักงานสิทธิบัตรภายในประเทศ ของตน สำนักงานสิทธิบัตรก็จะส่งคำขอไปดำเนินการตามขั้นตอนของระบบ PCT ที่องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO)

ระบบ PCT นี้ไม่ได้เป็นระบบการรับจดทะเบียนสิทธิบัตรที่จะส่งผลให้ประเทศที่เป็นสมาชิกต้องรับจดทะเบียนตามไปด้วย เนื่องจาก ระบบ PCT จะมีการดำเนินการในขั้นตอนต้น ๆ ของการขอรับสิทธิบัตร เท่านั้น ไม่มีการรับจดทะเบียนแต่อย่างใด การรับจดทะเบียนสิทธิบัตร PCT เป็นอำนาจอธิปไตยของแต่ละประเทศที่ผู้ขอประสงค์จะขอความคุ้มครอง ซึ่งจะมีการตรวจสอบตามขั้นตอนและเงื่อนไขของกฎหมายภายในประเทศนั้น ๆ ก่อนรับจดทะเบียนสิทธิบัตรต่อไป ซึ่งประเทศไทยสมัครเข้าเป็นภาคีสันติสัญญาความร่วมมือด้านสิทธิบัตร เมื่อวันที่ 24 กันยายน 2552 ถือเป็นสมาชิกลำดับที่ 142

การขอรับความคุ้มครอง (อ่านต่อ)



START



เกี่ยวกับเรา บริการ ▾ ข่าวสาร ติดต่อเรา

Chulalongkorn University Intellectual Property Institute

สถาบันทรัพย์สินทางปัญญาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

📄 ยื่นคำขอรับสิทธิบัตร

👤 การนำเทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์

Example 1



Multicultural Virtual World

Multicultural Virtual World is a program for building 3D virtual communities for teachers and learners. The program is developed using OpenSimulator, an open source server platform for hosting virtual worlds. Users can share and learn from one another by exchanging similarities and differences among cultures, histories, traditions, languages and foods of various around the world whenever they are. The users will have their own avatars representing their distinctive cultures. The program is a great platform for joint degree programs and any projects aiming to connect people around the world together.

Multicultural Virtual World est un programme de création de communautés virtuelles 3D pour les enseignants et les personnes apprenantes. Le programme est développé en utilisant OpenSimulator, une plateforme de serveur de code source libre pour l'hébergement de mondes virtuels. Les utilisateurs peuvent se partager et apprendre en interagissant les similitudes et les différences entre les cultures, les traditions, les coutumes, les langues et les aliments, dans n'importe quel lieu et à tout moment. Les utilisateurs auront leurs propres avatars représentant leurs cultures distinctes. Le programme est une excellente plateforme pour les différents programmes d'étudiants et pour les projets visant à relier les gens autour du monde.

Travels
Foods
Languages
Costumes

4 steps to learning cultural differences

- Excitement**
Each learner starts off with an empty folder which can be personalized to suit higher personality and distinctive culture. Learners can learn well around to explore different house items, such as International Food House, World Travel House, and Costume around the World House.
- Exploration**
Each learner chooses to take part in discussion with others in the selected house. For example, he/she can enter into the International Food House to exchange cultural knowledge about foods as they can compare or differentiate foods from different countries.
- Engagement**
Engagement engages with additional games, the program is accessible from any computer devices, including tablet and smartwatch. Learners can have full access to the program anytime and anywhere.
- Engagement**
Engagement in Multicultural Virtual World learners have about cultural differences from comparisons and analysis of the exchanged information. As a result, design and videos of learner relationships can be used as resources for other learners.

Exhibitors: [Logos]
Supported by: [Logos]
Innovation exhibited at: **inventions Geneva**

Example 2



iChatSmart
Gamification Wearable Tracking Tool For Digital Learners

Problem: Online learners lose their motivation and interest in study and many end up dropping out, because they are distracted by the hectic life of the 21st.

Solution: Learners can regain their motivation and interest in study if they just have a new process of personal learning system that designed and motivated them to keep them with the solution of goal setting, Progress tracking, notification, and Gamification.

iChat Smart is a gamification wearable tracking tool enhancing learning engagement via chatbot personal assistant (goal setting consisting of Set, Schedule, Follow, Learning Progress and Notification in the form of mission, levels and badges). iChat Smart uses API services to connect with a Facebook Messenger, Open EDX which is a MOOC OpenSource Platform that is widely used in many countries around the world, including Thailand (The MOOC). It improves students' self-esteem, self-confidence, and enhance achievement motivation.

Profile
Profile is a menu linking to a student profile information.

Course
When students choose Learning Progress menu in the course class, Chatbot will display information and learning progress of that course. Levels and badges are also provided for each course to enhance achievement motivation.

Goals Setting
Goal & Setting is a menu that students can edit their profile, goals, learning schedule, motivation and manage course settings. It follows:

- Set**
Students can choose to set their own goals and manage their own goals.
- Follow**
Students can follow their own goals and manage their own goals.
- Schedule**
Students can set their own learning schedule and manage their own goals.

Chatbot
Using Chatbot With Smart Watch

Gamification
Wearable Tracking Tool

Using Chatbot With Smart Watch
Smart watch checking on Goal & Setting and motivation to encourage students to keep consistency and achieve learning goals.

Receptionist
Pharmacist
Politician
Computer programmer
Teacher
Astronaut
Speaker

inventions Geneva

Example 3



SMART Gami & SMART Sensor

Smart Gami & Smart Sensor
Mobile Laboratory for 21st Century Learners

Smart Gami and Smart Sensor is a mobile laboratory for students to perform scientific experience in field anywhere anytime. The mobile application, sensors set (temperature sensor, liquid pH sensor, and Soil Moisture Sensor), and endoscope, controlled by Arduino Microcontroller. The application is developed based on the concepts of inquiry based learning and gamification (mission, score, leaderboard, digital badge, and level) to support active learning, and enhance learning enjoyment. It enhances learners' critical thinking, problem solving, creative thinking, collaboration, communication and inquiring mind. Now, the application is available for download at AppStore and PlayStore.

Smart Gami & Smart Sensor
Laboratoire mobile pour les apprenants du 21e siècle

Smart Gami & Smart Sensor est un laboratoire mobile permettant aux étudiants de réaliser une expérience scientifique sur le terrain n'importe où et n'importe quand. Grâce à une application mobile, à un ensemble de capteurs (capteur de température, capteur de pH d'un liquide et capteur d'humidité d'un sol) et à un endoscope, contrôlés par Arduino Microcontroller. L'application est développée grâce à des concepts d'apprentissage basés sur l'investigation et sur l'usage de jeux (qualification) (mission, résultats, classement, badge numérique et niveau) pour soutenir et améliorer l'acquisition l'amuse et la plaisir d'apprendre. Elle développe le sens critique des apprenants, leur façon de résoudre les problèmes, leur créativité, le travail en équipe, leur manière de communiquer et leur curiosité. L'application est maintenant disponible au téléchargement sur AppStore et PlayStore.

SMART Gami et SMART Sensors 5s

1. Stimuler l'intérêt
2. Sonder avec une technologie performante
3. Savoir présenter ses idées et résultats
4. Source des connaissances
5. Savoir montrer et partager

Smart Gami & Smart Sensors avec 5S

1. Stimuler l'intérêt
2. Sonder avec une technologie performante
3. Savoir présenter ses idées et résultats
4. Source des connaissances
5. Savoir montrer et partager

Useage de « Smart Gami » et « Smart Sensor » dans différents contextes

LogIn On App
Class Management
Learner Group Management
Gamification: Mission

Conclusion for Lab Report
Gamification: Score
Gamification: Leaderboard
Gamification: Level & Badge

Innovators: [Logos]
Supported by: [Logos]
Innovation exhibited at: **inventions Geneva**

Example 4



iJOURNEY
CU Deep Smart Tool Kit
Learning through the Lens of Creation

CU Deep Smart Tool Kit is a mobile application and lens and filters set that allows primary school students to explore the world and share their discovery with their peers online. It enhances learners' skills of the 21st century including creativity, ICT and communication skills. It includes (1) Smart Lens Set showing accurate in-line photos at long and short length, wide angle, and to make their own filter. (2) iJourney application allowing students to use their imagination to create their own adventure and share with peers anywhere anytime. The application is now available for download at AppStore and PlayStore.

CU Deep Smart Tool Kit
Apprendre comment créer avec des objectifs photos

CU Deep Smart Tool Kit est une application mobile, un ensemble d'objectifs et de filtres qui permettent aux élèves du primaire d'explorer le monde et de partager leur découverte avec leurs camarades en ligne. Il améliore les compétences des apprenants de la 21e siècle, notamment la créativité, les compétences en technologie de l'information et de la communication (TIC). Le kit (1) Smart Lens Set permet aux élèves de prendre des photos à longue et à courte distance, avec grand angle et de choisir leurs propres filtres. (2) L'application iJourney permet aux étudiants de faire preuve d'imagination afin de créer leur propre aventure imaginaire électronique et la partager avec leurs camarades n'importe où et n'importe quand. L'application est maintenant disponible au téléchargement sur AppStore et PlayStore.

4 DEEP Learning Steps
CU Deep Smart Tool Kit

- D** - Determine the three classes of their chosen destination
- E** - Explore & Experiment in the world outside
- E** - Explore create their identity
- P** - Present creation & Share with their peers online

Historical Expedition
Macro lens for close up shot perspective.
Sharing to social networks.

Natural Wonder Explore
Zoom lens for long shot perspective.
Using DTF lens to get creative photos.

Expose your Dream
Wide lens for wide angle perspective.
Using iJourney application to actual photos into sketches and students can paint the picture according to their imagination.

Innovators: [Logos]
Patent Number
863003025 (TH)
862005530 (TH)
Innovation exhibited at: **inventions Geneva**

การวิจัยและพัฒนา (Research & Development: R&D)



ขั้นตอนการวิจัย 1 (R1) ▶

- ระบุปัญหา และแนวทางการแก้ปัญหาจากการพัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสม



ขั้นตอนการวิจัย 2 (D1) ▶

- พัฒนาตามแผนที่กำหนด



ขั้นตอนการวิจัย 3 (R2) ▶

- เพื่อตรวจสอบและประเมินคุณภาพนวัตกรรม ระบุสิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไขหลังการทดลองใช้



ขั้นตอนการวิจัย 4 (D2) ▶

- ปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์



ขั้นตอนการวิจัย 5,6,7,
(R3 D3 R4 D4) ▶

- ปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ตัวอย่าง : Multicultural Virtual World

รู้รอบวัฒนธรรมจากห้องเรียนเสมือนจริง

R 1

- **Research** -- การสอบถามความต้องการจำเป็นของผู้ใช้งาน เช่น ในกรณีนี้คือผู้สอนและผู้เรียน ระดับอุดมศึกษาจากประเทศในกลุ่มอาเซียน

D 1

- **Development** -- การพัฒนาต้นแบบผลงาน

R 2

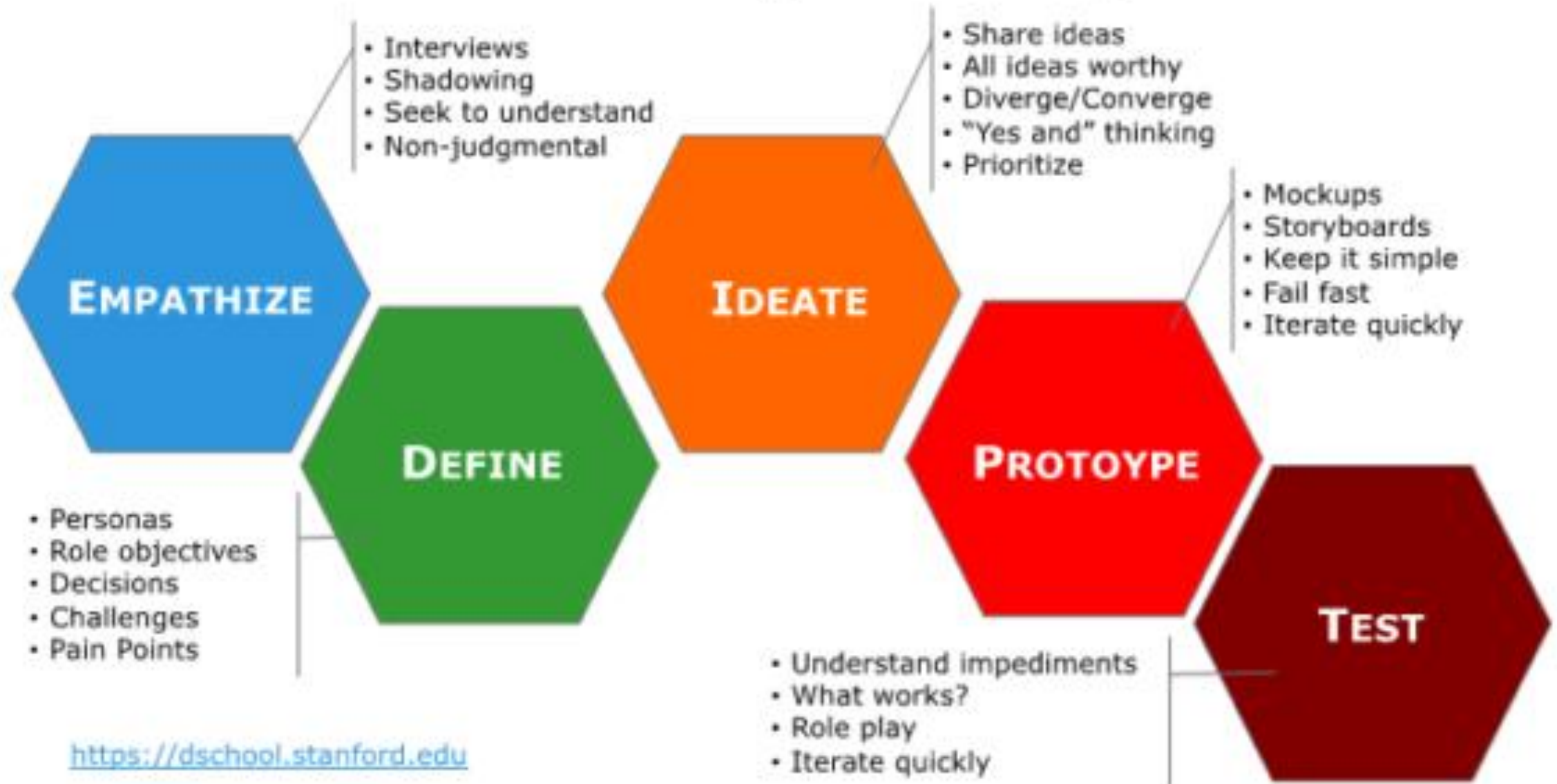
- **Research** -- นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ในกรณีนี้คือ ตัวแทนจากประเทศในกลุ่มอาเซียน 5 ประเทศ ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการ

D 2

- **Development** -- นำผลงานให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรับรอง

Stanford d.school Design Thinking Process

Tip #7



รองศาสตราจารย์. ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การวิจัยกับนวัตกรรมเพื่อ พัฒนาการเรียนการสอน



bit.ly/rsu_jintavee