

GAMIFICATION

ติดปีกการจัดการเรียนการสอน
พีชิตแผนการพัฒนาบุคลากร
ต้นตอก ทุกขั้นตอนกับ Gamification





EdSociate

โครงการนวัตกรรมการศึกษา EdSociate

ภายใต้วิทยาลัยการศึกษาดตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



CHIANG MAI UNIVERSITY
LIFELONG
EDUCATION



แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมเรื่องเทคนิคการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



อาจารย์สอนออนไลน์ อย่างไร...ให้ปัง

การสอนออนไลน์จำเป็นต้องเปลี่ยนวิธีการสอนให้ทันกับวิถีชีวิตของผู้เรียนในยุค New Normal

วันที่ 20 มกราคม 2564
09:00 - 12:00 น.

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

สาวกทิ้ง... ความน่าเบื่อในชั้นเรียน "เคล็ดลับการสร้าง engagement ของผู้เรียน"

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2564
10:00 - 12:00 น.

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

ทลายกำแพง ห้องเรียนออนไลน์

ก้าวข้ามขอบเขตการเรียนรู้... ไปไกลกว่าหน้าจอ

วันที่ 2 มกราคม 2564
10:00 - 12:00 น.

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

VR AR โลกใบที่สองเพื่อการเรียนรู้

AR, VR, MR คืออะไร? การผสมผสานกับเทคโนโลยี Gen 2 เช่น Gen Alpha (เด็กเกิดในปี 2018) หรือ Gen Beta (เด็กเกิดในปี 2025) ที่ใช้เทคโนโลยี VR (Virtual Reality) หรือ AR (Augmented Reality) ในการเรียนรู้

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2564
10:00 - 12:00 น.

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

How To จัดการเรียนรู้ออนไลน์ "สมบูรณ์"

EdSociate Webinar 11 วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2565 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

EdSociate SciEd Princesses สานฝันผู้เรียน ด้วยการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ฉบับ. สุภัทลิกาอาจารย์ by เจ้าหญิงแห่งวงการ SciEd

วันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2565 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

ฝึกศิษย์ พิชิตปัญหา Team-based Problem Solving

EdSociate Special Webinar #10 วันที่ 30 พฤศจิกายน 2565 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

"การจัดการเรียนรู้แบบสะเต็ม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนที่สอดคล้องกับ SDGs"

Zoom Webinar #7 วันที่ 17 ตุลาคม 2564 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

"วิดีโอสื่อการสอน ลงทุนหลักร้อย Production หลักล้าน"

EdSociate Zoom Webinar 6 วันที่ 29 ตุลาคม 2564 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

จัดสอบออนไลน์อย่างไร ให้ win-win

คู่มือการเอาตัวรอดสำหรับอาจารย์ สำหรับารวัดผลประเมินผลออนไลน์

วันที่ 17 ตุลาคม 2564 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

ปลดล็อกสฤทลทองคำ การเรียนรู้ขั้นเทพบนยุคดิจิทัล

EdSociate Webinar 8 วันที่ 4 พฤศจิกายน 2564 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

EdSociate International Webinar #1 A Special Webinar for Educators Around the Globe

7 January 2022 10:00 - 12:00 AM (Indochina Time)

Instruction Video From Zero to Hero

A Step-By-Step Guide to Creating Effective Instruction Videos for Online Learning

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

ฟื้นคืนชีพ ACTIVE LEARNING Active Learning Resurrection

EdSociate Webinar 14 วันที่ 16 ธันวาคม 2565 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี

Passion ครูไทย ในยุค Next normal เป็นครูได้ดังใจ!

EdSociate Special Webinar #17 วันที่ 6 ธันวาคม 2565 (10:00 - 12:00 น.)

ลงทะเบียนฟรี

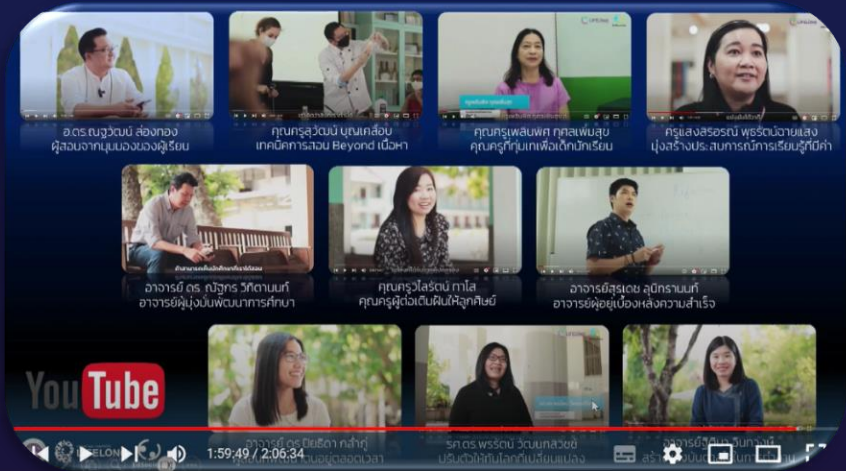
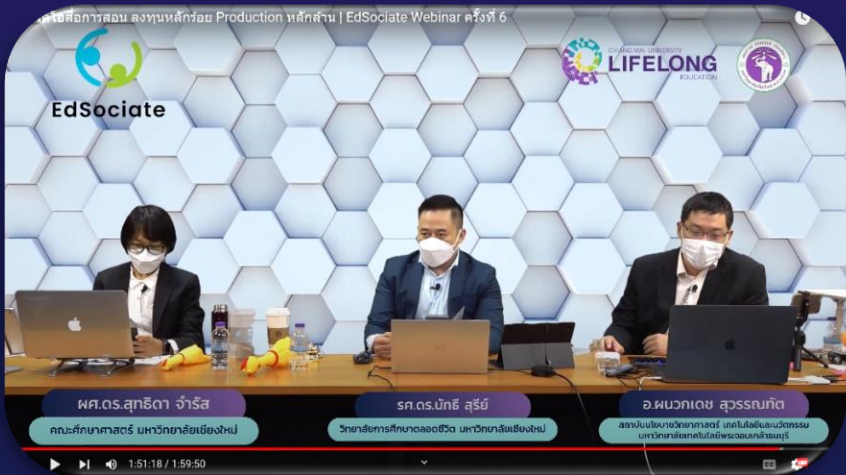
หัวข้อ: เทคนิคการสอนออนไลน์ให้ปังในยุค New Normal

วิทยากร: ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร, ดร.ศุภมาส งามวิจิตร

ลงทะเบียนฟรี



@EdSociate



EdSociate Webinar

10 videos • 516 views • Last updated on Jun 29, 2022



รวมงานสัมมนาออนไลน์ EdSociate Webinar จัดโดยวิทยาลัยการศึกษาลดละดชีวิต



- 1 อาจารย์จะสอนออนไลน์อย่างไรให้ปัง! | EdSociate Webinar ครั้งที่ 1
EdSociate
2:56:53
- 2 ชาวทู่ทู่...ความน่าเบื่อในชั้นเรียน | EdSociate Webinar ครั้งที่ 2
EdSociate
1:53:01
- 3 ทลายกำแพงห้องเรียนออนไลน์ | EdSociate Webinar ครั้งที่ 3
EdSociate
1:58:19
- 4 VR AR โลกใบที่สองเพื่อการเรียนรู้ | EdSociate Webinar ครั้งที่ 4
EdSociate
2:00:28
- 5 การจัดการเรียนรู้แบบสะเต็มเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนที่สอดคล้องกับ SDGs
EdSociate
2:47:15
- 6 วิดีโอสื่อการสอน ลงทุนหลักร้อย Production หลักล้าน | EdSociate Webinar ครั้งที่ 6
EdSociate
1:59:51
- 7 จัดสอนออนไลน์อย่างไรให้ win-win | EdSociate Webinar ครั้งที่ 7



facebook : EdSociate



**EdSociate**
7.4K likes • 10K followers

[Liked](#) [Message](#) [Search](#)





ติดตามข่าวสารทาง
<https://www.facebook.com/EdSociate>





สแกนเพื่อดาวน์โหลด

เอกสารประกอบการ การสัมมนา

ดาวน์โหลดได้ที่ลิงก์

<https://bit.ly/handout23>



GAMIFICATION

ติดปีกการจัดการเรียนการสอน
พีชิตแผนการพัฒนาศักยภาพ
แตก ทุกขั้นตอนกับ Gamification





คุณเมรวิน ปิติพรวิวัฒน์ (ม้า)

CEO & Co-founder สถาบัน BASE Playhouse



BASE PLAYHOUSE

Education

- Gamification Specialisation, The Wharton School, University of Pennsylvania, USA
- MSc. Thermal Power (Aerospace Propulsion), Cranfield University, United Kingdom
- B.Eng. Aerospace Engineering, International School of Engineering, Chulalongkorn University, Thailand

ACADEMIC EXPERIENCE

- ผู้ก่อตั้งสถาบันการเรียนรู้ **BASE Playhouse**
- ความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมเกมการสอนในรูปแบบใหม่ รวมถึงการใช้ **Gamification** มาออกแบบประสบการณ์ให้สนุก
- ผลงาน "Gamification เปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นมาเป็นผู้สร้าง", BASE Playhouse Publication, Medium ทฤษฎีของการออกแบบเกมเพื่อสร้างแรงกระตุ้นทางพฤติกรรมและการประยุกต์ใช้กับการศึกษา





รศ.ดร.นัทธี สุริย์ (อ.ต้อม)

รองผู้อำนวยการวิทยาลัยการศึกษาดูชีวิต
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ประธานโครงการนวัตกรรมการศึกษา EdSociate



CHIANG MAI UNIVERSITY
LIFELONG
EDUCATION

Education

ปริญญาตรี สาขาเคมี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปริญญาเอก สาขาชีวเคมีและชีวโมเลกุล
University of California, Los Angeles (UCLA), USA

Awards & Honors

- รางวัลระดับชาติ “ครูวิทยาศาสตร์ดีเด่น ประจำปี 2564” จากสมาคมวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์
- รางวัลอาจารย์ดีเด่นช่างทองคำ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2564
- รางวัลอาจารย์ผู้สอนดีเด่น คณะวิทยาศาสตร์ ปีการศึกษา 2563
- รางวัลบุคลากรดีเด่น คณะวิทยาศาสตร์ ปีการศึกษา 2564
- กูตสะเต็มศึกษา และ STEM Core Trainer สสวท.
- คณะทำงานและวิทยากรหลัก ฝ่ายประเทศไทย ในโครงการความร่วมมือนานาชาติ Euro-Asian Collaboration for Enhancing STEM Education (EASTEM) ของ European Union





แนวคิด กลไก และกระบวนการ ของ **Gamification** สู่การใช้อย่างมีประสิทธิภาพ



คุณเมรวิน ปิติพรวิวัฒน์ (คุณมั่ว)

CEO & Co-founder สถาบัน BASE Playhouse



GAMIFIED LEARNING & GAMIFICATION DESIGN **REFERENCE GUIDE FOR PRACTITIONER**

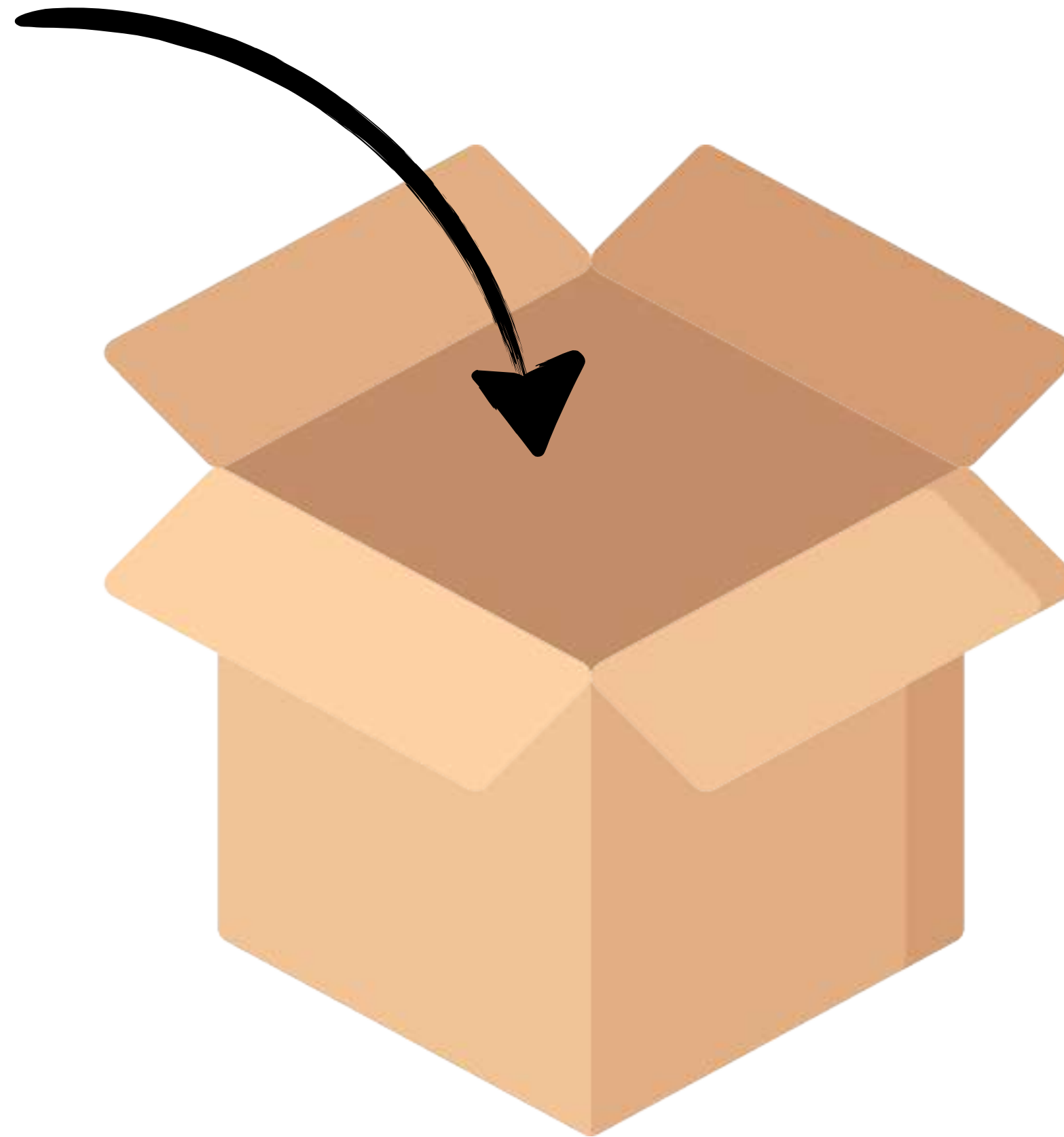
การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ “สนุก” โดยใช้ทฤษฎีการออกแบบเกม

BASE  **PLAYHOUSE**

Content Developed by : Maytwin Pitipornvivat

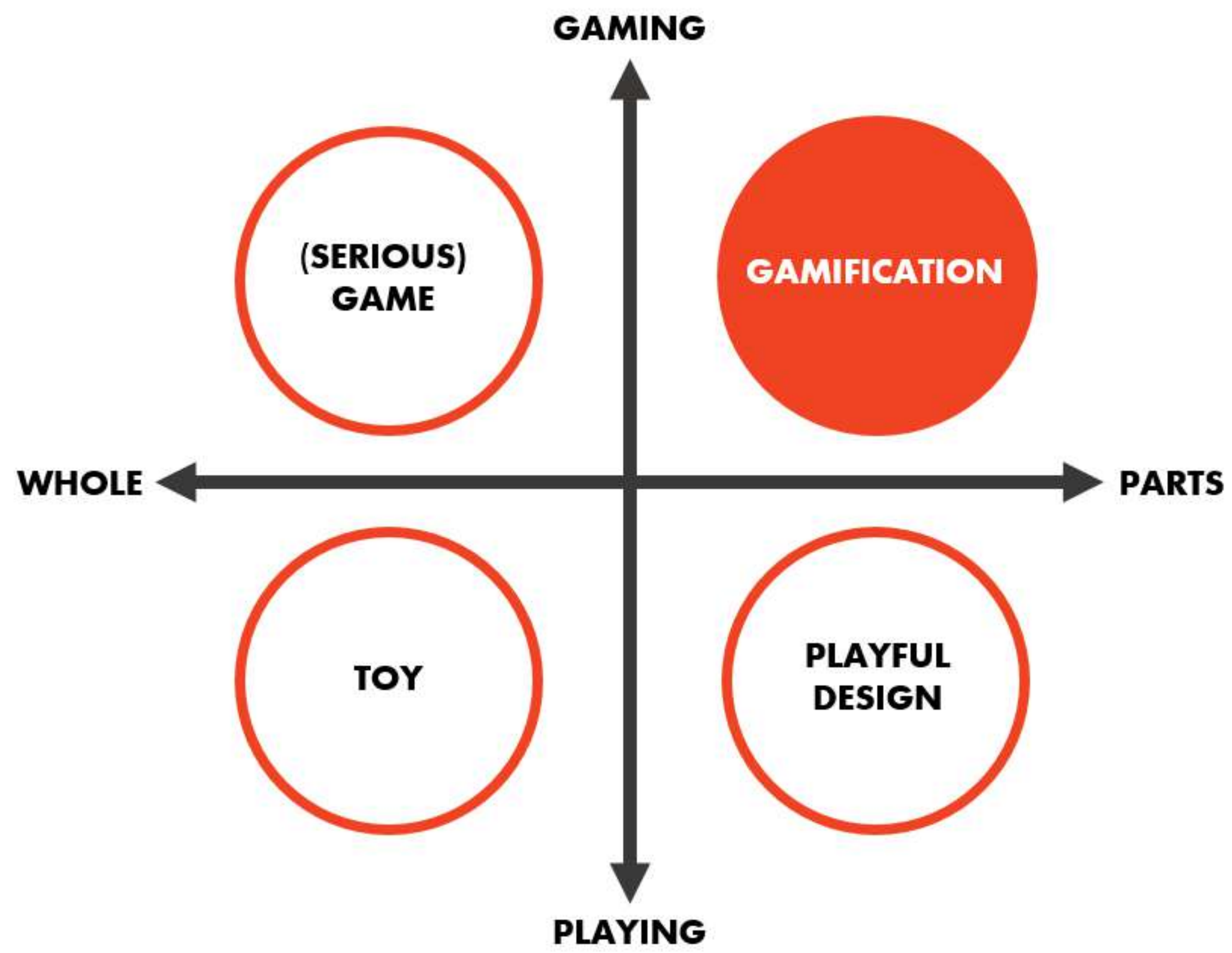
Copyright © BASE Playhouse - Do not duplicate, modify, or copy in any other formats.

GAME
MECHANICS



GAMIFICATION

คือ การหยิบกระบวนการออกแบบ
ที่ทำให้ความรู้สึกของผู้ใช้สนุกเหมือนกับการเล่นเกม มา
ใส่ในบริบทอื่นๆ ที่ไม่ใช่เกม เพื่อเปลี่ยนแปลง
พฤติกรรมบางอย่างของผู้ใช้ หรือ ผู้เล่น โดยใส่
องค์ประกอบของความสนุก (elements of fun)
ลงไปเพื่อสร้างความเป็นเกม โดยศาสตร์ในเชิง
จิตวิทยาที่ใช้หลักๆ นั้นคือการสร้างแรงกระตุ้นหรือแรง
บันดาลใจในการลงมือทำ (*motivational design*)



GAMIFIED LEARNING

เรียนรู้ผ่านเกม

GAMIFICATION
In Practice

BEHAVIORAL GAMIFICATION

เปลี่ยนพฤติกรรมด้วยเกม

Build Knowledge

Fill-up SkillGap

Change Mindset

Product Experience

Marketing / Drive Results

Workplace Culture

Change Lifestyle

GAMIFICATION IN CORPORATES APPLICATION

Workplace
Gamification

Marketing
Gamification

Learning &
Development
Gamification

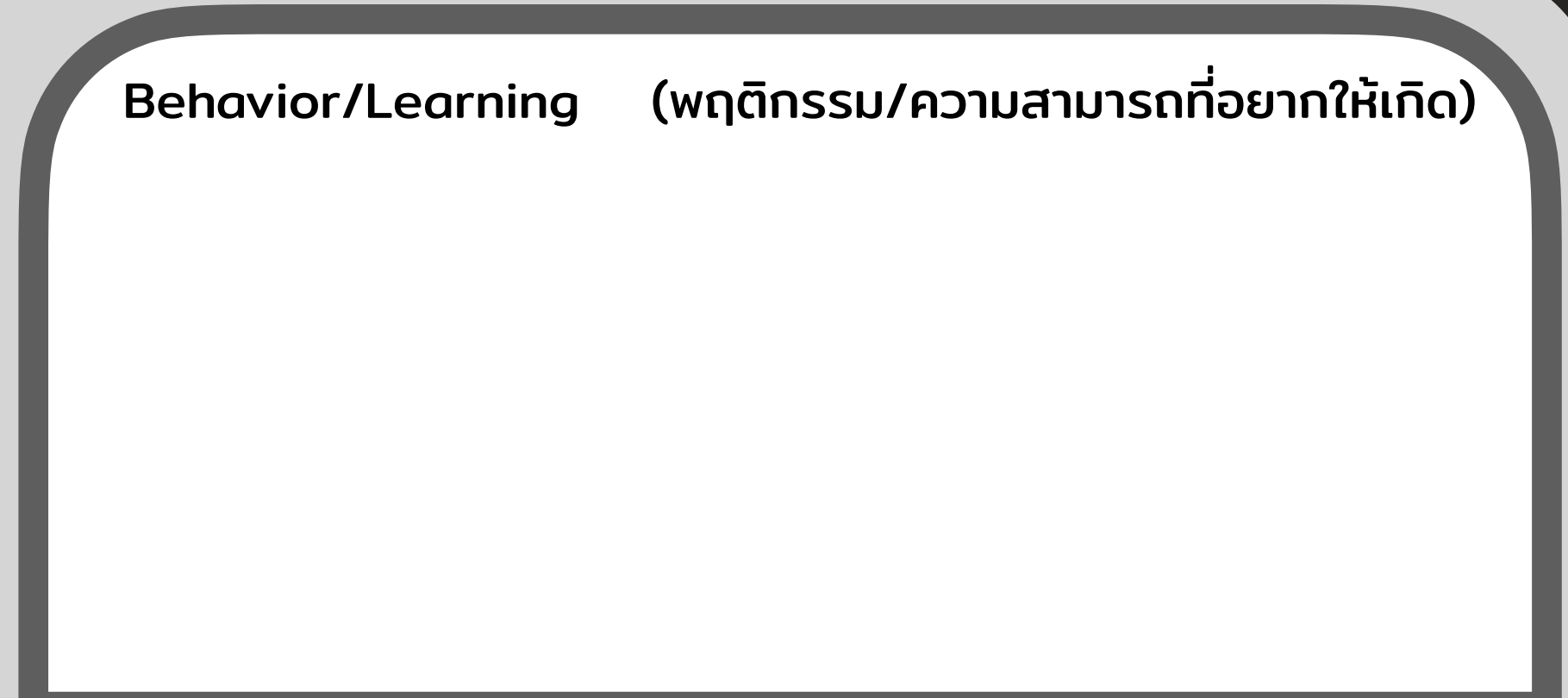
Product
Gamification

Problem-based
Gamification

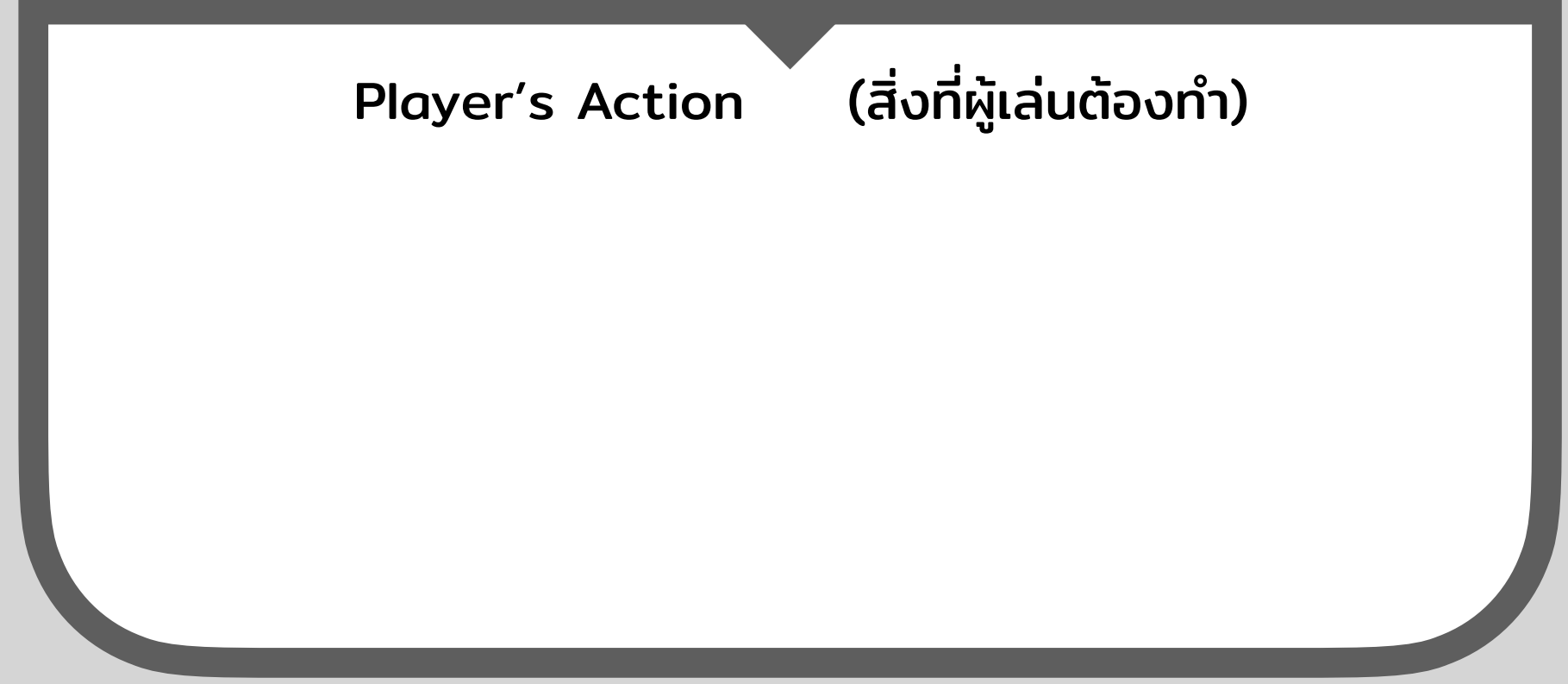
GAMIFICATION MINI CANVAS



Developed by
Maytwin Pitipornvivat

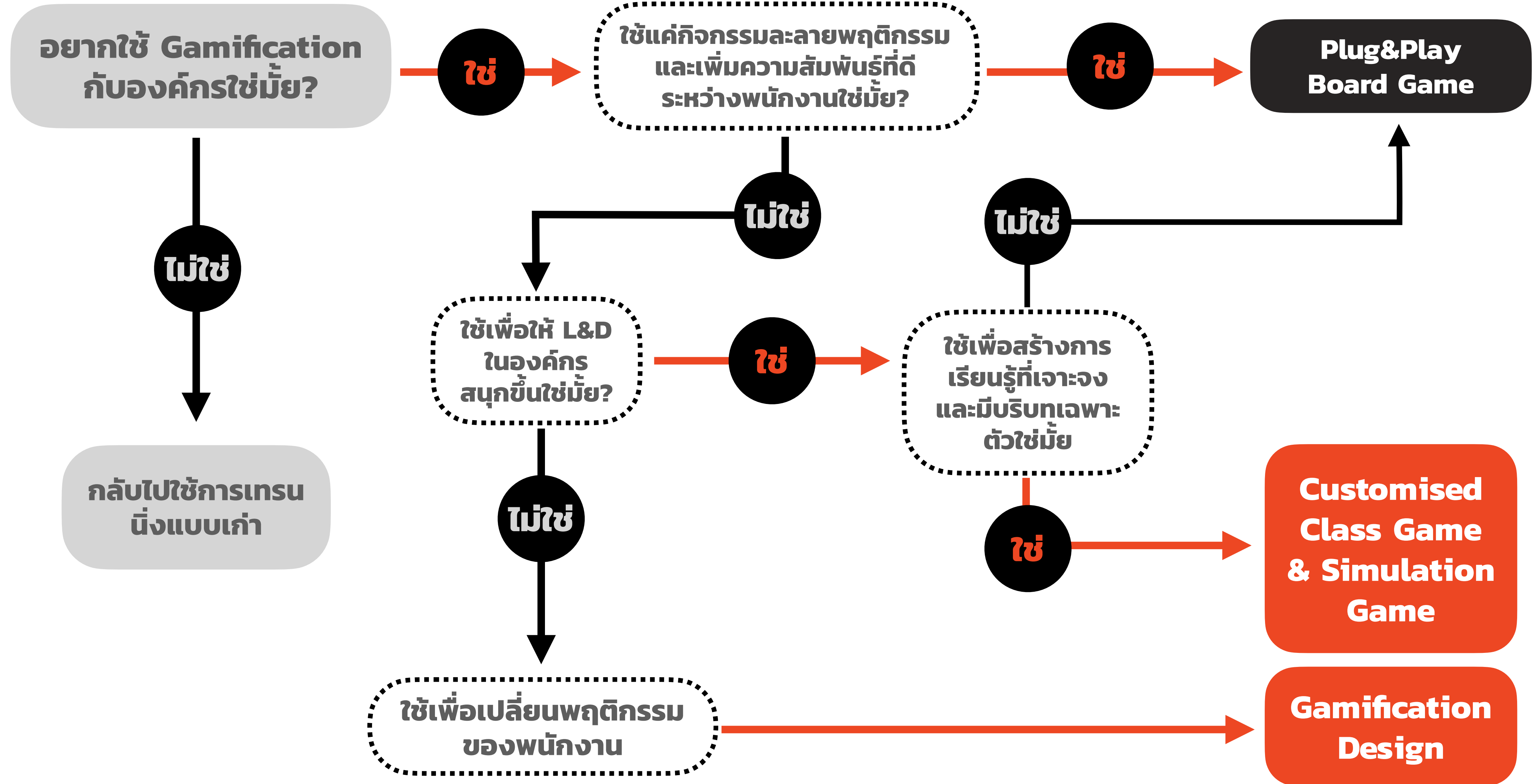


Rewards/Punishment



Game Mechanics / กลไกการเล่น

 **START HERE!** for applying gamification for your organization.



ถ้าเราออกแบบ **กลไกเกม** ได้ดี

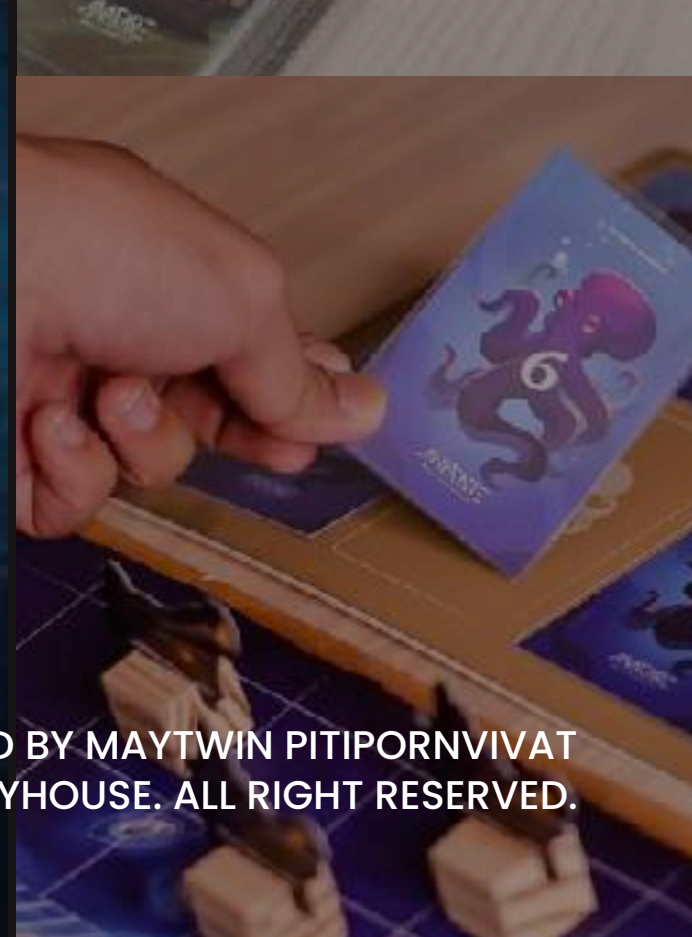
เราจะสร้าง **การเปลี่ยนแปลง** ที่เสถียรได้ราวกับเล่นเกม





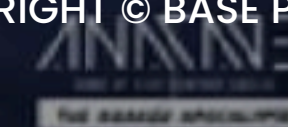
BASE  PLAYHOUSE

THE SUCCESS STORY OF GAMIFICATION



BASE  **PLAYHOUSE**
THE BEST GAMIFIED LEARNING EXPERIENCE
> 20 COMPETENCIES

DEVELOPED BY MAYTWIN PITIPORNVIVAT
COPYRIGHT © BASE PLAYHOUSE. ALL RIGHT RESERVED.





BASE
PLAYHOUSE

GAMIFICATION DESIGN STORY

SINCE 2016

40+

เกม

5,000+

คนเล่น

>90%

ความสนุก

อ่านบทความเพิ่มเติม



“Gamification For Corporate Training—การใช้เกมในการเทรนนิ่งองค์กร”, BASE Playhouse Publication, Medium

บทความที่พูดถึงทฤษฎีของการออกแบบเกมภาคประยุกต์ ที่สามารถใช้ในบริบทขององค์กร เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงด้าน Learning & Development และ Organization Culture



“Gamification เปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นมาเป็นผู้สร้าง”, BASE Playhouse Publication, Medium

บทความที่พูดถึงทฤษฎีของการออกแบบเกมเพื่อสร้างแรง กระตุ้นทางพฤติกรรมและการประยุกต์ใช้กับการศึกษา



“21st Century Skills: ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21”, BASE Playhouse Publication, Medium บทความที่พูดถึงทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ว่าประกอบไปด้วยอะไรบ้าง และควรสร้างห้องเรียนอย่างไรเพื่อเอื้อให้เกิดการฝึกทักษะเหล่านี้



“Leadership & Teamwork – เด็กยุคใหม่เป็นผู้นำให้ได้ สร้างทีมให้เป็น”, BASE Playhouse Publication, Medium

บทความที่พูดถึงภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม และเทคนิคในการสร้างภาวะผู้นำในเด็กยุคใหม่ ซึ่งเป็นทักษะใน ศตวรรษที่ 21



MAYTWIN PITIPORNVIVAT

(MUM+)



maytwin.p@baseplayhouse.co

CEO & CO-FOUNDER OF BASE PLAYHOUSE

SPEAKER | ENTREPRENEUR | LEARNING DESIGNER

A practical learning designer, game-based learning and gamification design expert with more than 10-yr experience in developing talent competencies, corporate learning & development program using rich gamification techniques to drive hyper-engagement and out-of-the-box learning experiences. Maytwin is a CEO and Co-Founder of BASE Playhouse, an EdTech & HRTech startup company founded in 2016 that drives new end-to-end learning methodology using technologies and innovations in order to uplift human learning potential. On the academic side, he is also a speaker with more than 1,500 speaker-hr and an experienced mentor for various startups with more than 350 mentor-hr and acts as an entrepreneurial judge in various pitching stages.



 **MAYTWIN PITIPORNVIVAT**

 **@MAYTWINP**

BASE  **PLAYHOUSE**



Website : www.baseplayhouse.co

Facebook Page : <http://fb.com/BASEPlayhouse>

Line : @BASEPlayhouse

Email : connect@baseplayhouse.co

Tel. : (+66) [062-494-7425](tel:062-494-7425)



ของขวัญสำหรับครู-อาจารย์ไทย
จากใจ EdSociate

The graphic features a dark blue background with a subtle pattern of small white stars. Two thick, curved gold lines sweep across the bottom corners, framing the text. Several gold streamers are scattered in the upper corners, and bright gold starburst effects are visible in the lower corners. The text is centered and rendered in a bold, gold, sans-serif font with a slight 3D effect and a drop shadow.

**EdSociate
Best Practice
Award**

ผู้ที่สนใจร่วมกิจกรรม สามารถติดตามรายละเอียดกิจกรรม แต่ละ Missions หลังจบการสัมมนาออนไลน์ EdSociate ในแต่ละครั้ง

รางวัล Best of The Best

(ผู้ที่ส่ง CSU 4 Missions จะมีสิทธิ์ได้รับคัดเลือก)



โปสการ์ดรูปวิทยากร พร้อมลายเซ็น
จากวิทยากรของโครงการ EdSociate



โล่รางวัล Best of The Best
"EdSociate Best Practice 2023"
สำหรับท่านที่ได้อันดับ 1 จำนวน 1 รางวัล



ของที่ระลึก CMU Lifelong
สำหรับผู้ที่ได้อันดับ 1-3 สำหรับ
แต่ละ Mission

รางวัลพิเศษประจำแต่ละ Missions

(พิเศษ ผลงานโดดเด่น จำนวน 3 รางวัล)



ของที่ระลึก CMU Lifelong
สำหรับผู้ที่ได้อันดับ 1-3 สำหรับ
แต่ละ Mission






รับโล่รางวัล (ได้คะแนนอันดับ 1
สำหรับแต่ละ Mission 1-4)

หลังจบการสัมมนา EdSociate ในแต่ละครั้ง พิชิตให้ครบทั้ง 4 Missions เพื่อสะสมคะแนน
พร้อมรับสิทธิ์ชิงรางวัลสุดพิเศษจาก CMU Lifelong

** ทุกท่านที่เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับใบประกาศ **



คุณสมบัติและเงื่อนไข

-  ผู้สมัครเป็นครู-อาจารย์ไทย โรงเรียน หรือ สถาบันอุดมศึกษาและมีสิทธิ์**ส่งผลงาน 1 ผลงานต่อท่าน** โดยไม่จำกัดระดับชั้น และเนื้อหาการเรียนรู้
-  **ส่งหลักฐานกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน ในรูปแบบคลิปวิดีโอ** (ไม่จำกัดรูปแบบการถ่ายทำ) ความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยมีความละเอียดขั้นต่ำ 720 px ต่อคลิปวิดีโอ
-  ในคลิปประกอบไปด้วย **แนวคิดการประยุกต์ใช้ Gamification (1-2 นาที)** บรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (3 นาที) และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดโดยตรงจากการประยุกต์ใช้ Gamification (1 นาที)



คุณสมบัติและเงื่อนไข

คุณภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (30%) พิจารณาการประยุกต์ใช้ **Gamification** ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม และเข้ากับบริบทของบทเรียนและระดับของผู้เรียน

ความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ **Gamification** (25%) พิจารณาความแปลกใหม่และโดดเด่นในการประยุกต์ใช้ **Gamification** ในการจัดการเรียนการสอน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดกับผู้เรียน (25%) พิจารณาการประเมินที่ชัดเจนถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นที่เกิดกับผู้เรียน อันเป็นผลโดยตรงจากการประยุกต์ใช้ **Gamification**

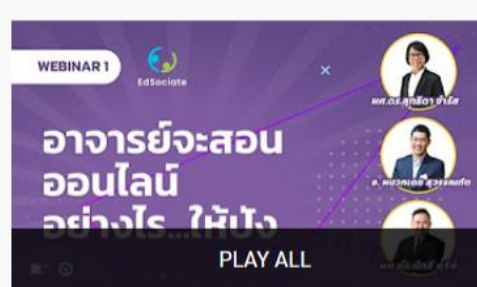
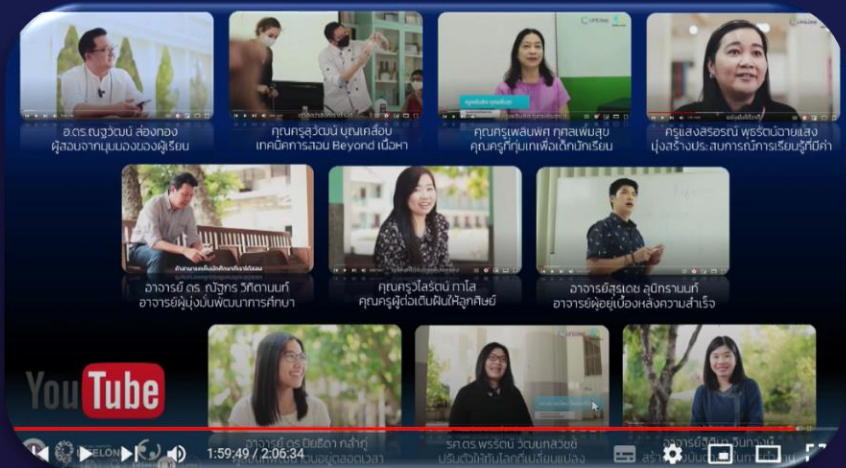
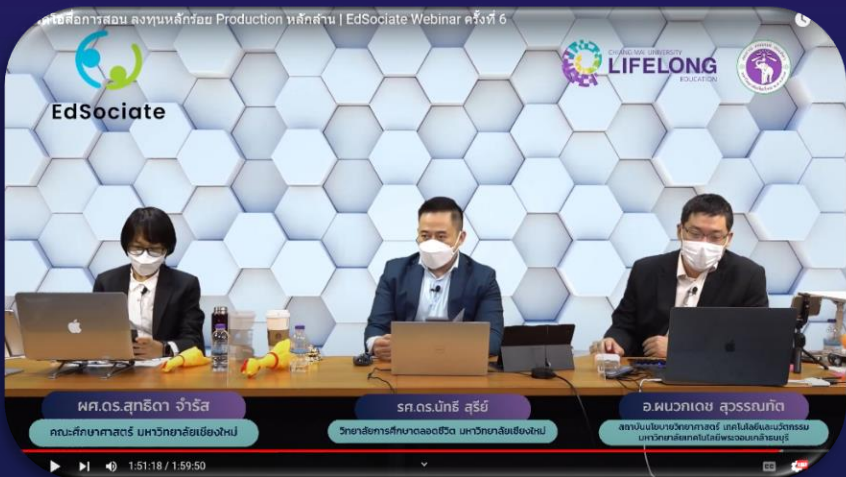
คุณภาพการนำเสนอคลิปผลงาน (20%) พิจารณาความถูกต้อง **เนื้อหาเชิงวิชาการ การถ่ายทำ การตัดต่อของวิดีโอ** ความน่าสนใจของเรื่องราวหรือเทคนิคการนำเสนอใหม่ ๆ ที่สร้างความประทับใจต่อผู้รับชม



ผู้สมัครจะต้อง ผ่านทั้ง 4 Mission ถึงจะได้เป็นสุดยอด EdSociate Best Practice Mission พร้อมรับ ใบประกาศเกียรติคุณ , ของที่ระลึก จากวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต , โฉรางวัล ตามเงื่อนไข



@EdSociate



EdSociate Webinar

10 videos • 516 views • Last updated on Jun 29, 2022



รวมงานสัมมนาออนไลน์ EdSociate Webinar จัดโดย วิทยาลัยการศึกษาลดละเมิดชีวิต



- 1 อาจารย์จะสอนออนไลน์อย่างไรให้ปัง! | EdSociate Webinar ครั้งที่ 1
EdSociate
2:56:53
- 2 ชาวทู่ทู่...ความน่าเบื่อในชั้นเรียน | EdSociate Webinar ครั้งที่ 2
EdSociate
1:53:01
- 3 ทลายกำแพงห้องเรียนออนไลน์ | EdSociate Webinar ครั้งที่ 3
EdSociate
1:58:19
- 4 VR AR โลกใบที่สองเพื่อการเรียนรู้ | EdSociate Webinar ครั้งที่ 4
EdSociate
2:00:28
- 5 EASTEM Webinar: การจัดการเรียนรู้แบบสะเต็มเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนที่สอดคล้องกับ SDGs
EdSociate
2:47:15
- 6 วิดีโอสื่อการสอน ลงทุนหลักร้อย Production หลักล้าน | EdSociate Webinar ครั้งที่ 6
EdSociate
1:59:51
- 7 จัดสอนออนไลน์อย่างไรให้ win-win | EdSociate Webinar ครั้งที่ 7



ศึกษาเพิ่มเติมในหัวข้อที่หลากหลายของ EdSociate

You Tube EdSociate



- EdSociate 1 เทคนิคการจัดการเรียนการสอน Active Online Learning
- EdSociate 2 เคล็ดลับการสร้าง Engagement ของผู้เรียน
- EdSociate 3 ก้าวข้ามขอบเขตการเรียนรู้ ให้ไกลกว่าหน้าจอ
- EdSociate 4 VR AR โลกใบที่สองเพื่อการเรียนรู้
- EdSociate 6 วิดีโอสื่อการสอน ลงทุนหลักร้อย Production หลักล้าน
- EdSociate 7 เทคนิคการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
- EdSociate 8 ล้วงเทคนิคการเรียนรู้ของสมอง Learning How to Learn
- EdSociate 11 How To จัดการเรียนรู้สู่ "สมรรถนะ"
- EdSociate 12 สอนอย่างไรให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้
- EdSociate 13 สานฝันผู้เรียนด้วยการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
- EdSociate 14 พันคืนชีพ Active Learning
- EdSociate 15 สอนศิษย์ให้คิดสูง Higher-Order Thinking
- EdSociate 16 ฝึกศิษย์พิชิตปัญหา Team-Based Problem Solving
- EdSociate 17 Passion ครูไทยในยุค Next Normal
- EdSociate 18 New Year Resolution มาร่วมปั้น Soft Skills
- EdSociate 19 การสอนในยุค AI ไหวไหมคุณครู?
- EdSociate 20 A Day in the Life ชีวิตครูไทยกับ ChatGPT
- EdSociate 21 Building Coders และทิศทางพัฒนา AI Coding ของไทย
- EdSociate 22 การสร้างอนาคตนวัตกรรม ด้วย STEM Coding



อ.ดร.ณฐวัฒน์ ล่องทอง
ผู้สอนจากมุมมองของผู้เรียน



เราคิดว่าสิ่งที่เรากำลังทำ
คุณครูสุดเท่ บุษยเคลือบ
เทคนิคการสอน Beyond เนื้อหา



ครูเพลินพิศ กุศลเพิ่มสุข
คุณครูเพลินพิศ กุศลเพิ่มสุข
คุณครูที่ทุ่มเทเพื่อเด็กนักเรียน



แข่งขันได้ทันที
ครูแสงสิริอรณี พุรรัตน์ฉายแสง
มุ่งสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีค่า



ถ้าสามารถเห็นนักศึกษาที่เราได้สอน
อาจารย์ ดร. ณัฐกร วิทิตานนท์
อาจารย์ผู้มุ่งมั่นพัฒนาการศึกษา



แต่สิ่งที่ได้รับจากผู้ปกครอง
คุณครูไฉรัตน์ ทาโส
คุณครูผู้ต่อเติมฝันให้ลูกศิษย์



อาจารย์สุรเดช ลุณิทรานนท์
อาจารย์ผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ



น่าจะมีแรงบันดาลใจ
อาจารย์ ดร.ปิยธิดา กล่ำภู
ติดตามอยู่ตลอดเวลา



รศ.ดร.พรรัตน์ วัฒนทสวิชัย
ปรับตัวให้ทันโลกที่เปลี่ยนแปลง



งานอะไรก็ทำอย่างหนึ่งนะ
อาจารย์จิตมา อินทวงษ์
สร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน



facebook - EdSociate -





ติดตามข่าวสารทาง
<https://www.facebook.com/EdSociate>



ขอขอบคุณ



มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



วิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
CMU School of Lifelong Education

CHIANG MAI UNIVERSITY
LIFELONG
EDUCATION



สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

