



บันทึกข้อความ

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
เลขรับ ๒๖๖๐
วันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๓
เวลา ๑๖.๐๔ น.

ส่วนราชการ สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

โทร ๐-๗๔๓๑-๗๑๐๐ ต่อ ๑๑๑๐ โทรสาร ๐-๗๔๓๑-๗๑๓๓

ที่ อว.๐๖๕๕/๙๕๘ วันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๓

ฝ่ายสื่อสารองค์กร
คณะศิลปศาสตร์
เลขรับ 176
วันที่ 21 ตุลาคม 2563
เวลา 08.30 น.

เรื่อง ขอแจ้งเวียนและประชาสัมพันธ์กิจกรรม

เรียน คณบดี/ผู้อำนวยการวิทยาลัย

ด้วยสำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ขอแจ้งเวียนหนังสือ และประชาสัมพันธ์กิจกรรมขององค์กรภายนอก จำนวน ๒ ฉบับ ดังสำเนาหนังสือต่อไปนี้

๑. สำเนาหนังสือกรมทรัพย์สินทางปัญญา ที่ พณ ๐๗๐๘/๔๓๙๘ ลงวันที่ ๒๕ กันยายน ๒๕๖๓ เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมประกวดผลงานภาพยนตร์สั้น ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อโลกสีเขียว

๒. สำเนาหนังสือสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษา แห่งประเทศไทย ที่ ควอท ๖๒๕/๒๕๖๓ ลงวันที่ ๕ ตุลาคม ๒๕๖๓ เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

ทั้งนี้ ขอความกรุณาท่านประชาสัมพันธ์กิจกรรม รายละเอียดดังหนังสือข้างต้นให้แก่ บุคลากร และผู้ที่เกี่ยวข้อง ทราบ

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา พงษ์พิริยะเดชะ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

เรียน คณบดี
- เพื่อโปรดทราบ เห็นควรมอบงานฝ่ายสื่อสารองค์กร
ดำเนินการประชาสัมพันธ์ผ่าน Page Facebook คณะฯ
กลุ่ม Family และเว็บไซต์คณะฯ ต่อไป

21 ต.ค. 63

๒๑ ต.ค. ๖๓

ดำเนินทงอว้เลา

๒๑ ต.ค. ๖๓

ด่วนที่สุด

ที่ พณ ๐๗๐๘/ ๔๓๗



สอ. (อำนวยการ) ๗๔๐๗

๑๙ ต.ค. ๒๕๖๓

๑๔.๕๑ น.

๒๕ กันยายน ๒๕๖๓

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
รับ 4417
วันที่ 19 ต.ค. 2563
เวลา ๑๑.๕๐ น.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา

๕๖๓ ถนนนนทบุรี ตำบลบางกระสอบ

อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี ๑๑๐๐๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมประกวดผลงานภาพยนตร์สั้น ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อโลกสีเขียว

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดกิจกรรมการประกวดผลงานภาพยนตร์สั้น
๒. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรม

ด้วยกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ได้จัดโครงการพัฒนาความรู้ทรัพย์สิน ทาง
ปัญญาสู่การต่อยอดเทคโนโลยีและนวัตกรรม กิจกรรมการประกวดผลงานภาพยนตร์สั้น “ทรัพย์สินทางปัญญา
เพื่อโลกสีเขียว” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาให้แก่เยาวชน
กระตุ้นให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา และส่งเสริมให้มีจิตสำนึก ในการ
เคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา อีกทั้งกระตุ้นให้เยาวชนเกิดความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาต่อยอดเทคโนโลยี
และนวัตกรรมเพื่อโลกสีเขียว โดยกำหนดเปิดรับสมัคร ระหว่างวันที่ ๑ - ๓๑ ตุลาคม ๒๕๖๓ รายละเอียด
ปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑

กรมทรัพย์สินทางปัญญา จึงขอความอนุเคราะห์ท่านในการประชาสัมพันธ์เผยแพร่สื่อ
กิจกรรมการประกวดผลงานภาพยนตร์สั้น (รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๒) ในจุดที่นักเรียน/
นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกและกว้างขวางภายในหน่วยงานของท่าน และขอเชิญส่งนักเรียน/
นักศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวนุสรา กาญจนกุล)
รองอธิบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา

11๖๖๓๕/กิตติชัย
๒/๑๑๕๐๒๖
๒๐๑๑๖๓

กองส่งเสริมการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญา

โทร ๐ ๒๕๔๗ ๖๐๔๐

โทรสาร ๐ ๒๕๔๗ ๔๖๕๗

DIP SHORT FILM CONTEST



ประกวดผลงานภาพยนตร์สั้น
“ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อโลกสีเขียว”
INNOVATE FOR A GREEN FUTURE

ชิงเงินและโล่รางวัล
มูลค่ารวมทั้งสิ้น **660,000** บาท

ผู้มีสิทธิเข้าร่วมโครงการ

นักเรียน นิสิต นักศึกษา

- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา หรืออนุปริญญา
- ระดับปริญญาตรี

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม     dipshortfilm

 @dipshortfilm

รายละเอียดเพิ่มเติม www.dipshortfilm.com



DIP

เข้าร่วมประกวด สแกน QR Code

สอ.(วิชาการ) 1398

16 ต.ค. 2563

14.23 น.



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	คณะครุศาสตร์
เลขที่: 4382	
วันที่: 16 ต.ค. 2563	
เวลา: 11.03 น.	

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย
Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education

ที่ ควอท ว25/2563

วันที่ 5 ตุลาคม 2563

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง Games Based Learning จำนวน 1 ชุด

ด้วยสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ร่วมกับ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีกำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง Games Based Learning เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน รวมถึงให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้ โดยจะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 26-27 พฤศจิกายน 2563 ณ โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร นั้น

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญผู้บริหาร คณาจารย์ นักวิจัย บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทุกท่าน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว โดยอัตราค่าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกสมาคมฯ จำนวน 3,000 บาท และบุคคลทั่วไป จำนวน 3,500 บาท (ไม่รวมค่าที่พักและค่าเดินทาง) ทั้งนี้เมื่อได้รับอนุมัติจากต้นสังกัดแล้ว ผู้เข้าร่วมอบรมมีสิทธิเบิกค่าลงทะเบียน และค่าใช้จ่ายในการเดินทางได้ตามระเบียบกระทรวงการคลัง และไม่ถือเป็นวันลา ผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดและสมัครเข้าร่วมการอบรม ได้ที่ <http://thailandpod.org/> สำหรับวิธีชำระเงินค่าลงทะเบียนสามารถดำเนินการโดยโอนเงินผ่านบัญชีของสมาคม ควอท ชื่อบัญชี "สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) ธนาคารทหารไทย สาขาพญาไท บัญชีเลขที่ 003-2-86111-4 ประเภทออมทรัพย์ และขอได้โปรดส่งสำเนาการโอนเงินผ่านธนาคารมาที่อีเมล thailandpod@gmail.com ทั้งนี้ ขอความกรุณาลงทะเบียนตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป **จนถึงวันที่ 24 พฤศจิกายน 2563**

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบต่อไป
จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ทิพากร)

นายกสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

11/10/2018: กิตติศักดิ์ กนก

16 ต.ค. 63

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ฯ

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

328 อาคารอุดมศึกษา 2 ชั้น 19 ถนนศรีอยุธยา แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ 02-039-5527-28 , 082-937-5337 Email : thailandpod@gmail.com

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning)

1. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคปัจจุบัน ทำให้องค์กรและหน่วยงานต่างๆ พัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งเราสามารถนำสิ่งที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมส์มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งได้พัฒนาและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลาย การใช้ประโยชน์จากเกมส์ในการพัฒนาการเรียนรู้ หรือ games based learning (GBL) มาเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้การเรียนรู้เหล่านั้นเกิดมีประสิทธิภาพ เป็นการสร้างความรู้สึกที่แปลกใหม่ในการเรียนการสอน ให้มีความสนุก น่าสนใจ และได้ทดลองลงมือทำ ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนนั้นๆ สิ่งที่ดีที่สุดในการใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม GBL เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไป ในเกมส์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมส์มักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในยุคที่ e-learning มีบทบาทต่อการเรียนรู้ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning) เป็นการนำเกมส์มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการดำเนินโครงการจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับครูผู้สอนในการพัฒนาการเรียนการสอน ด้วยการใช้เกมส์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในเกมส์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ของอาจารย์ผู้สอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

3. กิจกรรมการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่ประกอบด้วย

- 3.1 การบรรยาย เทคนิคการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมส์
- 3.2 การฝึกปฏิบัติ การออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน

4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาของเอกชนและบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ จำนวน 100 คน

5. สถานที่ดำเนินงาน

ณ โรงแรมแอมบาสซาเดอร์ (สุขุมวิท 11) กรุงเทพมหานคร

6. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 26 - 27 พฤศจิกายน 2563 (พฤหัสบดี - ศุกร์) จำนวน 2 วัน เวลา 09.00-16.30 น.

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 อาจารย์ผู้สอนมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านเกมส์ได้

7.2 อาจารย์ผู้สอนหรือบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาสามารถออกแบบเกมส์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนได้

7.3 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบเกมส์

8. ความสอดคล้องกับ PSF

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) มีติ

2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ระดับที่ 2 เป็นผู้มีความรู้ลึกในศาสตร์ของตน และติดตามความก้าวหน้าของความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้ สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน กำกับดูแลและติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ให้คำปรึกษาชี้แนะแก่เพื่อนอาจารย์ในศาสตร์ได้ และส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ภายในองค์กร

9. การติดตามประเมินผล

9.1 แบบสอบถามจากผู้เข้าอบรม

9.2 จำนวนรูปแบบเกมส์ที่นำไปใช้ในการเรียนการสอน

10. วิทยากร

ดร.เดชรัต สุขกำเนิด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

และทีมผู้ช่วยวิทยากรของ ดร.เดชรัต สุขกำเนิด

11. หน่วยงานดำเนินการ

11.1 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)

11.2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

12. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

สมาชิก ควอท คนละ 3,000 บาท

บุคคลทั่วไป คนละ 3,500 บาท

*****หมายเหตุ สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 2 คน ในราคาสมาชิก ควอท**

13.กำหนดการ

วันพฤหัสบดีที่ 26 พฤศจิกายน 2563

9.00-9.15 น.	แนะนำตัว แนะนำวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านเกมส์
9.15-9.45 น.	บรรยาย "กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (games-based learning)"
9.45-12.00 น.	ปฏิบัติการ "การทดลองเล่นเกมส์การเรียนรู้แบบต่าง ๆ"
12.00-13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00-13.30 น.	ปฏิบัติการ "สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมส์"
13.30-14.00 น.	บรรยาย "หลักและกระบวนการออกแบบเกมส์"
14.00-15.30 น.	ปฏิบัติการกลุ่ม "วิเคราะห์เนื้อหาและการออกแบบเกมส์เพื่อการเรียนรู้"
15.30-16.30 น.	ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การจัดทำและทดลองเกมส์เพื่อการเรียนรู้ฉบับต้นแบบ"

วันศุกร์ที่ 27 พฤศจิกายน 2563

9.00-9.30 น.	บรรยาย "การให้คำแนะนำเรื่องการปรับปรุงกลไกเกมส์เพื่อการเรียนรู้"
9.30-11.00 น.	ปฏิบัติการกลุ่ม "การปรับปรุงกลไกเกมส์เพื่อการเรียนรู้จากฉบับต้นแบบ"
11.00-12.00 น.	ปฏิบัติการข้ามกลุ่ม "การทดลองเกมส์เพื่อการเรียนรู้ต้นแบบฉบับปรับปรุง"
12.00-13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	ปฏิบัติการ "การใช้เกมส์เพื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนขนาดใหญ่"
14.30-15.00 น.	บรรยาย "กระบวนการปรับปรุงเกมส์เพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่จริง"
15.00-16.00 น.	ปฏิบัติการ "การต่อยอดเกมส์เพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยในชั้นเรียน"
16.00-16.30 น.	การสังเคราะห์ สะท้อน และสรุปบทเรียน