



# **FUTURE LEARNING**

---

Game Changer in Education



**ทิศทางอนาคตของมหาวิทยาลัย**

# ทิศทางอนาคตของมหาวิทยาลัย

บริษัท Ernst & Young ทำการศึกษาเรื่องนี้เพราะต้องการจะรู้ว่าบทบาทของมหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลีย ต่อสังคมจะเปลี่ยนแปลงอย่างไรในอนาคต 10-15 ปีข้างหน้า มหาวิทยาลัยจะบริหารจัดการอย่างไรในอนาคต

โครงสร้างทางเศรษฐกิจและคุณค่า (Economic structure and value) ของมหาวิทยาลัยควรจะเป็นอย่างไร เมื่อโครงสร้างตลาดการศึกษาเปลี่ยนแปลงไป

นอกจากจะทำการศึกษาข้อมูลจากทั้งแหล่งปฐมภูมิ และทุติยภูมิแล้ว คณะผู้ศึกษาได้ทำการสัมภาษณ์ผู้บริหารมหาวิทยาลัยทั้งของรัฐบาล และเอกชน ไม่น้อยกว่า 40 คน จากมากกว่า 20 มหาวิทยาลัย โดยได้สัมภาษณ์ผู้บริหารมหาวิทยาลัยระดับอธิการบดี (Vice- Chancellor) ถึง 15 คน



**“Universities face  
their biggest challenge  
in 800 years”**

(มหาวิทยาลัยกำลังพบความท้าทายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดใน 800 ปี)



**“We’re not businesses  
but we need to be run  
in business like way”**

(เราไม่ใช่ธุรกิจ แต่เราจำเป็นต้องดำเนินการแบบธุรกิจ)

**“Our major competitor in  
ten years time will be Google  
if we’re still alive.”**

(คู่แข่งหลักของเราในสิบปีข้างหน้าคือ Google ถ้าเรา..ยังมีชีวิตรอดอยู่)



## ผลการศึกษารูปได้ว่า มหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลีย

ต้องเปลี่ยนแปลงเนื่องจากมีแรงขับเคลื่อน (Drivers of change) หลัก 5 ประการคือ

### 1. Democratization of knowledge and access

เสรีภาพทางความรู้และการเข้าถึงแหล่งความรู้ มหาวิทยาลัยต้องปรับตัวจากการให้บริการการศึกษาในระบบเดิมที่อาจารย์มหาวิทยาลัยเป็นผู้ศึกษา ค้นคว้า วิจัย และดำรงสถานะเป็นผู้รู้ และเก็บความรู้ไว้ (Originators and keepers of knowledge) แต่ในอนาคต ความรู้เป็นตลาดวิชาการที่เปิดกว้างให้กับทุกคนที่มีเครื่องมือและสามารถเชื่อมต่อ (Device and connectivity) ได้ คนสามารถเข้าถึงแหล่งวิชาความรู้ได้มากขึ้น และง่ายขึ้น

### 2. Contestability of markets and funding

การแข่งขันแย่งชิงนักศึกษาและแหล่งทุนสนับสนุน ซึ่งปัจจุบันมหาวิทยาลัยต้องออกตลาดจัดนิทรรศการทั้งในและต่างประเทศเพื่อหานักศึกษามาเรียนให้ได้ตามเป้าหมายกันอยู่แล้ว ในขณะที่เงินสนับสนุนจากงบประมาณที่รัฐบาลให้กับมหาวิทยาลัยนับวันจะลดน้อยลง เพราะเศรษฐกิจของประเทศไทยมีปัญหา มหาวิทยาลัยจึงต้องวิ่งหาแหล่งเงินใหม่



### 3. Digital technologies

เทคโนโลยีปัจจุบันทำให้มหาวิทยาลัยสามารถเปิดให้บริการการศึกษาทางไกลแบบonline ที่มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนครั้งละมากๆ (Massive Open Online Course) วิธีการศึกษาทางไกลรูปแบบใหม่นี้ได้รับการตอบรับมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของนักศึกษาในตลาดใหม่ๆที่มีความสนใจและความต้องการในการศึกษาหาความรู้ที่เฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น

### 4. Global mobility

การเคลื่อนที่อย่างอิสระมากขึ้นในยุคโลกาภิวัตน์ทำให้มหาวิทยาลัยสามารถขยายพื้นที่ให้บริการไปได้ทั่วโลก เป็นผลให้ตลาดนักศึกษากว้างขึ้น มหาวิทยาลัยมีโอกาสขาย Brand ของมหาวิทยาลัยโดยรวมให้บริการการศึกษากับมหาวิทยาลัยในท้องถิ่น ในเวลาเดียวกัน มหาวิทยาลัยท้องถิ่นในบางประเทศก็เริ่มรวมตัวกันในการพัฒนาคุณภาพมหาวิทยาลัยในประเทศ เพื่อแข่งขันกับมหาวิทยาลัยนานาชาติที่บุกเข้ามาขยายวิทยาเขตในประเทศของตน

## 5.Integration with industry

การร่วมมือกับอุตสาหกรรมเป็นนิมิตใหม่ที่มหาวิทยาลัยต้องจับมือกับอุตสาหกรรมสาขาต่างๆ ในการผลิตนักศึกษาตามความต้องการของอุตสาหกรรม และทำการวิจัยพัฒนาร่วมกันเพื่อหา นวัตกรรมใหม่ๆ โดยบริษัทให้เงินสนับสนุนการวิจัย ผลจากการวิจัยบริษัทนำไปพัฒนา เป็นนวัตกรรมใหม่ในเชิงพาณิชย์ มหาวิทยาลัยได้รับค่าสิทธิบัตรตอบแทนจากนวัตกรรม หรือร่วมทุน (Joint venture) กับบริษัทในการทำธุรกิจ มหาวิทยาลัยจึงต้องเรียนรู้ร่วมกับ อุตสาหกรรมมากขึ้น

ทักษะความรู้ที่จำเป็นสำหรับอนาคต





THANK YOU TO OUR  
PLATINUM MEMBERS



THE  
**GODDARD SCHOOL**<sup>®</sup>  
FOR EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENT

เครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21  
(Partnership For 21st Century Skills) ([www.p21.org](http://www.p21.org)) ชื่อย่อว่า เครือข่าย P21



### รายชื่อประเทศสมาชิกองค์กรฯ

#### ประเภทองค์กร

- สมาคมบรรณารักษ์อเมริกัน
- ระบบอะโคมป์

#### ประเภทบริษัท

- แอปเปิล อิงค์ (Apple Inc.)
- แบล็กบอร์ด (Blackboard)
- เคเบิล อิน เดอะ คลาสรูม (Cable in the Classroom)
- เซ็นเทจ เลิร์นนิ่ง (Cengage Learning)
- ซิสโก้ ซิสเต็มส์ (Cisco Systems)
- ครายโอลา (Crayola)
- เดลล์ (Dell)
- เอ็ดดูเคชัน เน็ตเวิร์ก ออฟ อเมริกา (Education Networks of America)

- อีทีเอส (ETS)
- อี เอฟ เอ็ดดูเคชัน (EF Education)
- โกลบอลสคาลาร์ (GlobalScholar)
- ฮิวตัน มิฟฟิน ฮาร์คอร์ต (Houghton Mifflin Harcourt)
- ฮิวเลตต์ แพคการ์ด (Hewlett Packard)
- อินเทล คอร์ปอเรชัน (Intel® Corporation)
- เจเอ เวิร์ลไวด์ (JA Worldwide)
- โนเลจเวิร์กส (KnowledgeWorks)

#### ประเภทมูลนิธิ

- เลิร์นนิ่ง พอยท์ แอสโซซิเอตส์ (Learning Point Associates)
- เลโก้ กรุ๊ป (LEGO Group)
- แมกกรอว์-ฮิลล์ (McGraw-Hill)
- เมเชอร์ โพรเกรส (Measured Progress)
- แมก-กะ-เฮริทซ์ เน็ตเวิร์กส (MHz Networks)
- ไมโครซอฟท์ คอร์ปอเรชัน (Microsoft Corporation)
- มูลนิธิเนชันแนล อะคาเดมี (National Academy Foundation)
- เนชันแนล เอ็ดดูเคชัน แอสโซซิเอชัน (National Education Association)
- เน็ต เทรักเกอร์ (netTrekker)
- มูลนิธิโอเรเกิล เอ็ดดูเคชัน (Oracle Education Foundation)
- เพียร์สัน (Pearson)

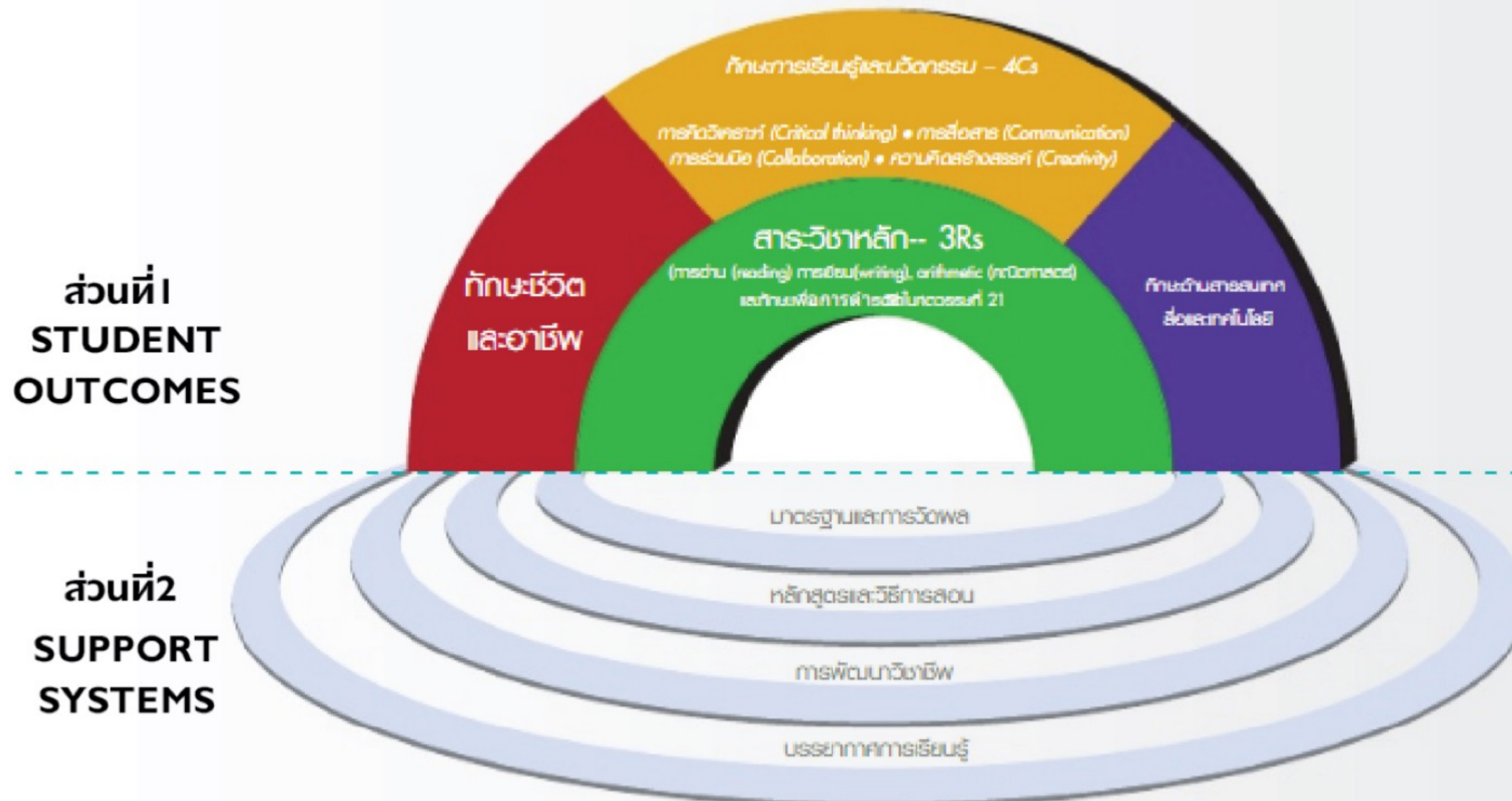
- มูลนิธิพีเอ็มไอ เอ็ดดูเคชัน (PMI Educational Foundation)
- เวิร์ธิน (Verizon)
- บริษัทวอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney Company)

เครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

(Partnership For 21st Century Skills) ([www.p21.org](http://www.p21.org)) ซื่อย่อว่า เครือข่าย P21



## 21st Century Student Outcomes and Support Systems



ภาพ กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21  
(21st Century Learning Framework) (<http://www.qlf.or.th/>)



## ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

เพื่อช่วยให้ผู้ปฏิบัติบูรณาการทักษะเข้าในการสอนเนื้อหาหลักด้านวิชาการ เครือข่าย P21 ได้พัฒนาวิสัยทัศน์การเรียนรู้ เป็นกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญการและความรู้ เท่าทันด้านต่างๆเข้าด้วยกัน เพื่อให้ประสบความสำเร็จทั้งในด้านการทำงานและการดำเนินชีวิต กรอบแนวคิดข้างต้นเอง เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตใหม่สำหรับประเทศไทย

การนำทักษะในศตวรรษที่ 21 ทุกทักษะไปใช้ นักเรียนทุกคนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาหลัก ด้านวิชาการ การที่นักเรียนจะสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นต้องอาศัยบูรณาการ ของพื้นฐานความรู้ดังกล่าว

ภายใต้บริบทการสอนความรู้วิชาหลัก นักเรียนต้องเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นเพื่อให้ประสบความสำเร็จในโลกทุกวันนี้ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการร่วมมือกัน

กรอบความคิดข้างต้นจำเป็นต้องมีระบบสนับสนุนการศึกษาที่จำเป็น ได้แก่ มาตรฐานการเรียนรู้ การประเมินผล หลักสูตร และวิธีการสอน การพัฒนาวิชาชีพและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น และจบการศึกษาออกไปด้วยความพร้อมที่จะประสบความสำเร็จในเศรษฐกิจโลกของทุกวันนี้

เครือข่าย P21 ประกอบด้วยหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ได้ขับเคลื่อนแนวคิดข้างต้นในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ปี 2002 ข้อมูลเพิ่มเติม



## สาระวิชาหลักและทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

การรอบรู้สาระวิชามีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของนักเรียน สาระวิชาหลักได้แก่ ภาษาอังกฤษ การอ่าน ภาษาของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การปกครองและความเป็นพลเมืองที่ดี แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 โรงเรียนต้องส่งเสริมความเข้าใจเนื้อหาวิชาการให้อยู่ในระดับสูงด้วยการสอดแทรกทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ต่อไปนี้เข้าในทุกวิชาหลัก:

- ความรู้เรื่องโลก (**Global Awareness**)
- ความรู้ด้านการเงิน, เศรษฐกิจ, ธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (**Financial, Economic, Business and Entrepreneurial Literacy**)
- ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี (**Civic Literacy**)
- ความรู้ด้านสุขภาพ (**Health Literacy**)
- ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (**Environmental Literacy**)

### ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนในการเข้าสู่การทำงานซึ่งมีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นในโลกปัจจุบัน ทักษะด้านนี้ได้แก่:

- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (**Creativity and Innovation**)
- การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (**Critical Thinking and Problem Solving**)
- การสื่อสารและความร่วมมือ (**Communication and Collaboration**)

### ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี

ทุกวันนี้ เราอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อและเทคโนโลยี ซึ่งจะเห็นได้จากการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจำนวนมากมาย การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้านเทคโนโลยีการศึกษาและความสามารถในการเชื่อมโยงกันและการมีส่วนร่วมในอัตราที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน พลเมืองและแรงงานที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย เช่น:

- ทักษะด้านสารสนเทศ (**Information Literacy**)
- ทักษะด้านสื่อ (**Media Literacy**)
- ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (**Information, Communications and Technology, Literacy**)



## ทักษะชีวิตและอาชีพ

ชีวิตและสภาพการทำงานในทุกวันนี้จำเป็นต้องมีทักษะการคิดและองค์ความรู้เพิ่มขึ้นมากมาย ความสามารถในการทำงานในยุคที่แข่งขันกันด้านข้อมูลข่าวสารและการดำรงชีวิตที่มีความซับซ้อนให้ประสบความสำเร็จได้นั้น จำเป็นที่นักเรียนต้องใส่ใจอย่างเคร่งครัดในการพัฒนาทักษะชีวิตต่อไปนี้ให้เพียงพอ:

- ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability)
- การริเริ่มและการกำกับดูแลตนเองได้ (Initiative and Self-Direction)
- ทักษะด้านสังคมและทักษะข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills)
- การมีผลงานและความรับผิดชอบตรวจสอบได้ (Productivity and Accountability)
- ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

## ระบบส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การพัฒนารอบความคิดที่ครอบคลุมเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้นจำเป็นต้องจะต้องสร้างระบบส่งเสริมเพิ่มขึ้นจากทักษะเฉพาะด้าน องค์ความรู้ ความชำนาญและความสามารถในการเรียนรู้ด้านต่างๆ เพื่อช่วยให้นักเรียนรอบรู้ มีความสามารถที่จำเป็นและหลากหลาย เครือข่าย P21 ได้ระบุระบบส่งเสริมให้นักเรียนได้รอบรู้ทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ไว้ด้วยกันห้าระบบดังนี้:

- มาตรฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)
- การประเมินผลทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Assessments of 21st Century Skills)
- หลักสูตรและวิธีการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum and Instruction)
- การพัฒนาวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Professional Development)
- บรรยากาศการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environments)

ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ [www.P21.org](http://www.P21.org)



PARTNERSHIP FOR  
21ST CENTURY SKILLS



ทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21

ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุด คือ

## **ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)**

---

สาระวิชามีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลก

ยุคศตวรรษที่ ๒๑ ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter)

## **ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์**

---

โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้

## **นักเรียนแต่ละคนประเมินความก้าวหน้าของตนเองได้**

---



การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

**ต้องก้าวข้าม “สาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้  
“ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” ซึ่งครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้  
แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง**

---

โดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ PBL (Problem-Based Learning) ของนักเรียน  
สิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้ คือ

**ชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ (Professional Learning Communities : PLC)**

---

เกิดจากการรวมตัวกันของครูเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ของครูแต่ละคน



**แนวโน้ม**การศึกษายุคใหม่

# การศึกษาออนไลน์

## Online Education

ข้อดีของ Online Education คือ ได้เปรียบโมเดลการศึกษาแบบเก่าตรงมีค่าใช้จ่ายต่อหัวนักเรียนที่ต่ำกว่ามาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับในกรณีของ MOOCs (Massive Open Online Courses) ที่มีจำนวนนักเรียนต่อชั้นเรียนได้เป็นหมื่นเป็นแสนๆ คน (แต่ต้องมีการลงทุนเรื่องระบบและแพลตฟอร์มครั้งแรกพอสมควร)

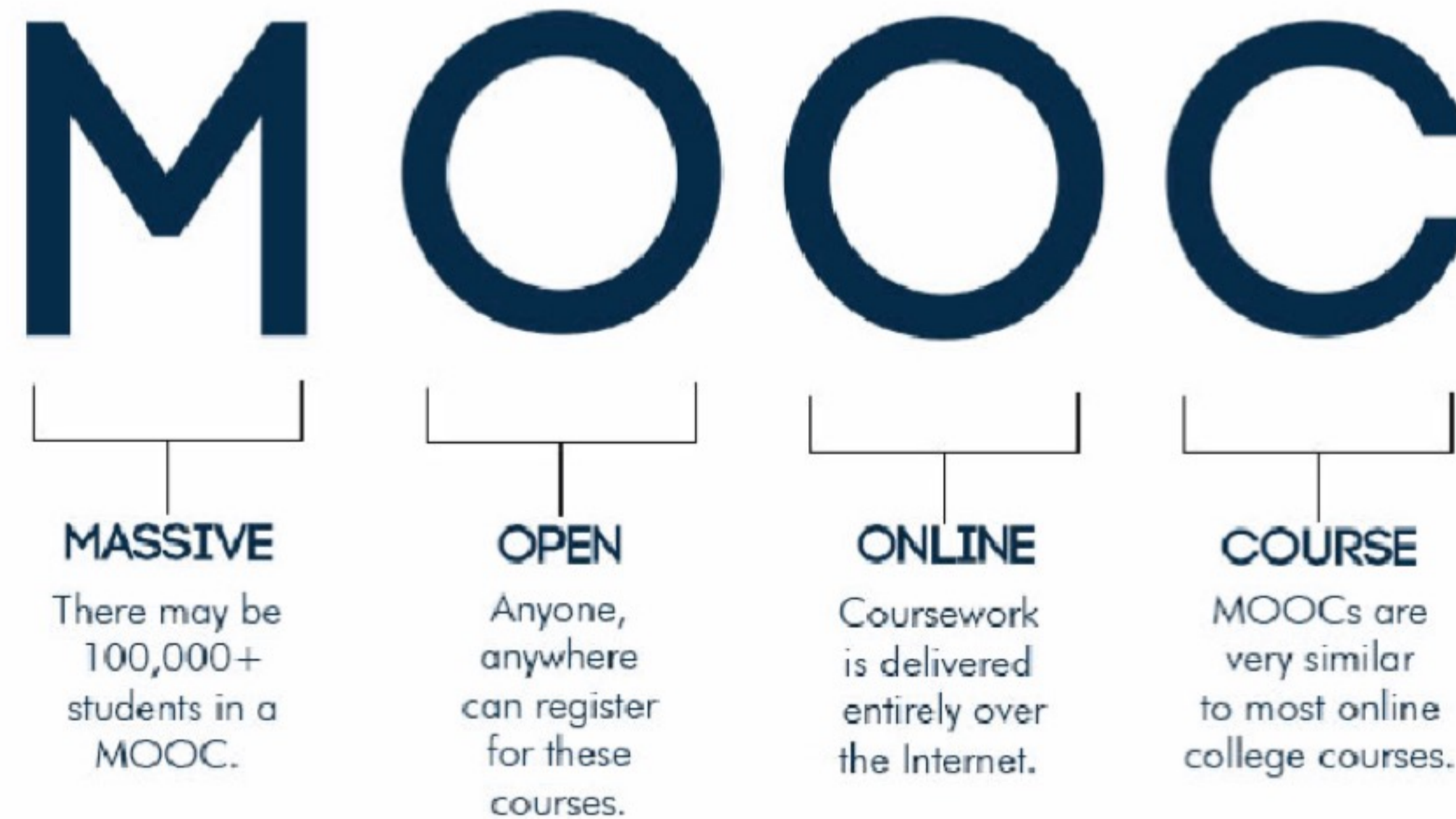
เนื่องจากขนาดของตลาดนักเรียนที่กว้างกว่าปกติ สถาบันออนไลน์ควรจะต้องเลือก “ผู้สอน” ที่เก่งที่สุดเท่าที่จะหาได้ ทำหน้าที่เดียวจะได้คุ้ม ถือเป็นภาระที่เอา “หัวกะทิ” ในหมู่ครูบาอาจารย์มาเป็นผู้กระจายความรู้ออนไลน์ อีกหนึ่งข้อได้เปรียบของ Online Education คือความเร็วและควมมีประสิทธิภาพในการตรวจการบ้านและข้อสอบ ซึ่งโดยปกติแล้วเป็นงานที่ใช้เวลาและน่าเบื่อหน่ายสำหรับคุณครู แต่สมองกลไม่เคยเบื่อ

ทุกอย่างที่นักเรียนทำบนเว็บไซต์ Online Education จะถูกบันทึกลงไปเป็นข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมคลิก ความตรงต่อเวลา ความขยันและการวัดความเข้าใจในแต่ละช่วงของวิชานั้นๆ รวมถึงความเข้าใจผิดในข้อสอบบางข้อ เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้ มาวิเคราะห์เพื่อทำการพัฒนาบทเรียนหรือแนะนำให้ผู้เรียนรายๆ นั้นต่อไปในอนาคตได้

Online Education มีอุปสรรคสำคัญในการทำให้นักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนนั้นอยู่เรียนจนจบหลักสูตร งานวิจัยของ Perna et al. 2013 พบว่ามีเพียง 5% ของผู้ลงทะเบียนเรียนออนไลน์ที่จัดโดย University of Pennsylvania เท่านั้นที่เรียนจนจบชั้นเรียน แต่จริงๆ แล้วข้อนี้เป็นเรื่องธรรมชาติสำหรับการเรียนรู้อุปแบบใหม่ที่คนเรายังไม่คุ้น ในมหาวิทยาลัยที่ประเทศอเมริกา การลงทะเบียนไปเล่นๆ ในช่วง “Course Shopping” แล้วค่อยดรอปนั้น



## MOOCs (Massive Open Online Courses)



Massive หมายถึง ขนาดใหญ่

Open หมายถึง ฟรี

Online หมายถึง การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

Course หมายถึง วิชาหรือหลักสูตร

เมื่อนำมาแปลความหมายตรงๆ จะได้ว่า

“การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตฟรีขนาดใหญ่”



## MOOC แตกต่างจาก e-Learning ในปัจจุบันอย่างไร

- 1.MOOC สามารถรองรับจำนวนรายวิชาได้จำนวนมากเป็นล้านๆรายวิชา
- 2.MOOC สามารถรองรับผู้เข้าเรียนในรายวิชาได้พร้อมกันจำนวนมากๆ มากกว่า ๑๐๐,๐๐๐ คนขึ้นไป โดยที่ไม่มีผลกระทบต่อคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการ
- 3.MOOC เป็นระบบการบริการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี
- 4.MOOC สามารถสร้างแบบจำลองการจัดการเรียนการสอนแบบเฟซบุ๊กหน้าได้เป็น อย่างดีที่เรียกว่าห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom)
- 5.MOOC เป็นระบบการเรียนการสอนในรูปแบบ Open Course ซึ่งผู้เรียนสามารถ เข้าไปเรียนได้ฟรีจากมหาวิทยาลัยผู้ให้บริการ
- 6.MOOC สนับสนุนการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางคือเสรีภาพ (freedom) นักเรียนมีสิทธิ์ เลือกวิชาที่อยากเรียนได้ตามใจชอบ เรียนไวเท่าที่ ตัวเองต้องการ
- 7.MOOC สามารถจัดการเรียนได้สอนในเชิงธุรกิจได้หลายแบบ ได้แก่ ผู้เรียนต้องจ่ายเงินก่อนเข้าเรียน หรือ ผู้เรียนเรียนจบก่อนค่อยจ่ายเงินเพื่อรับใบรับรอง หรือผู้เรียนต้องจ่ายเงินเรียนเพื่อขอนำผลการเรียนไปเทียบโอนในมหาวิทยาลัย
- 8.MOOC มีความเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ คือ มี การสร้างระบบส่งเสริมให้อาจารย์และนักศึกษาสามารถสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น คือมีการออกแบบระบบ คอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้อาจารย์สามารถเก็บข้อมูลของนักศึกษาได้ง่ายขึ้น เช่น อาจารย์สามารถเข้าดูสถิติในการเข้าดูวิดีโอ Lecture อันใดซ้ำมากเป็นพิเศษ หรือนักศึกษาใช้เวลาทำแบบฝึกหัดได้นานมากเป็นพิเศษ ผู้สอนสามารถตอบกลับได้เลย ซึ่งแก้ข้อบกพร่องในการเรียนแบบการเรียนผ่านทางไกลแบบเดิมๆ
- 9.MOOC สามารถแสดงผลได้เป็นอย่างดีกับอุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดทั้งคอมพิวเตอร์, พีซี, สมาร์ทโฟน, และแท็บเล็ต



## โอกาสของคนทำอีเลิร์นนิ่ง และครู/อาจารย์

MOOC มีโอกาสที่จะไม่ใช่แค่มา “ปรับโฉม” รูปแบบการศึกษาในโลกยุคดิจิทัลเท่านั้น แต่อาจถึงขั้น “ปฏิวัติ” การศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับอุดมศึกษากันเลยทีเดียว (แต่มหาวิทยาลัยในรูปแบบเดิมก็ยังคงอยู่) ซึ่งนอกจากจะเป็นการเปิดประตูแห่งโอกาสอย่างกว้างขวางสำหรับนักเรียนแล้ว ยังเปิดโอกาสให้กับนักพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบการสอน (Instructional Designer), นักพัฒนาหลักสูตร (Courseware Engineer), นักออกแบบกราฟิก, นักถ่ายและตัดต่อวิดีโอ แม้กระทั่งครูอาจารย์ที่จะได้บทบาทเพิ่มเติมเป็นนักแสดง นักเล่าเรื่อง และนักเขียนบทอีกด้วย



# การเรียนรู้เพื่อรายบุคคล

Personalized Learning



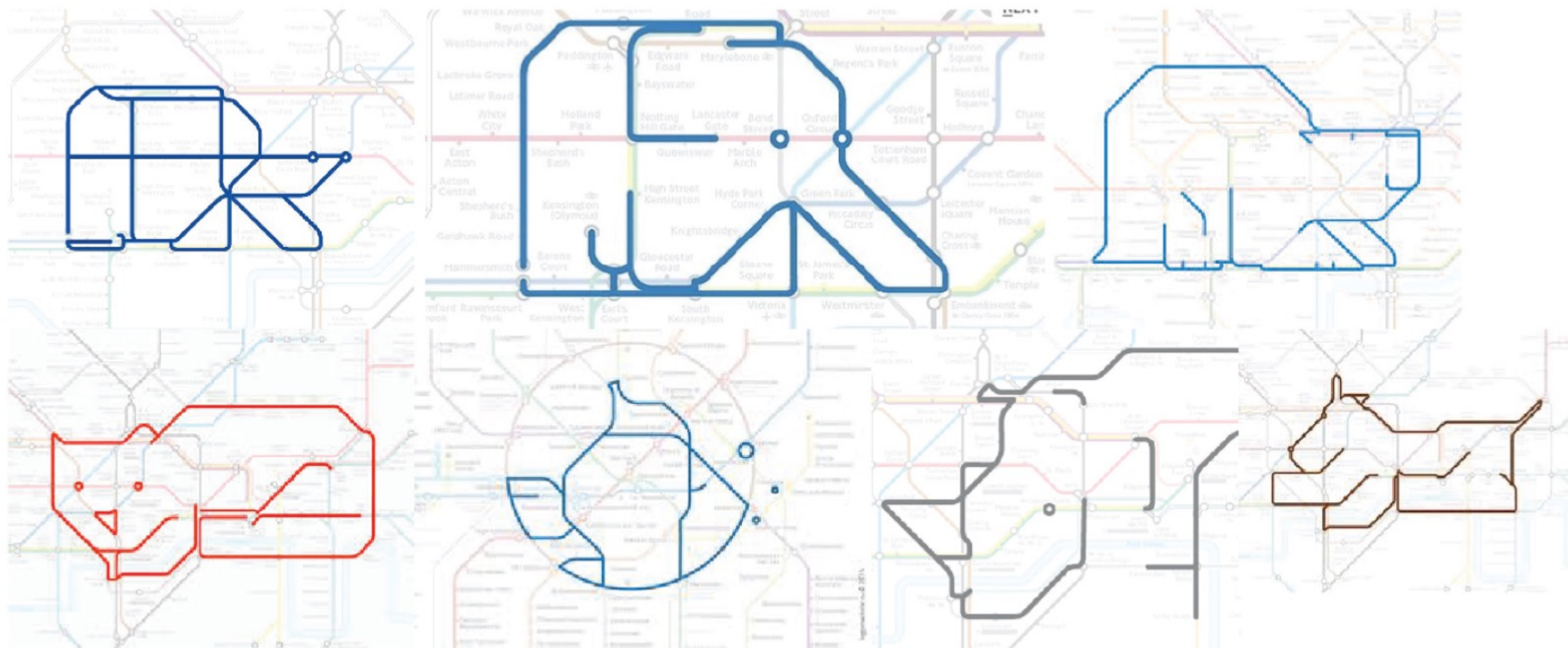






กิจกรรม Animal On The Underground : London

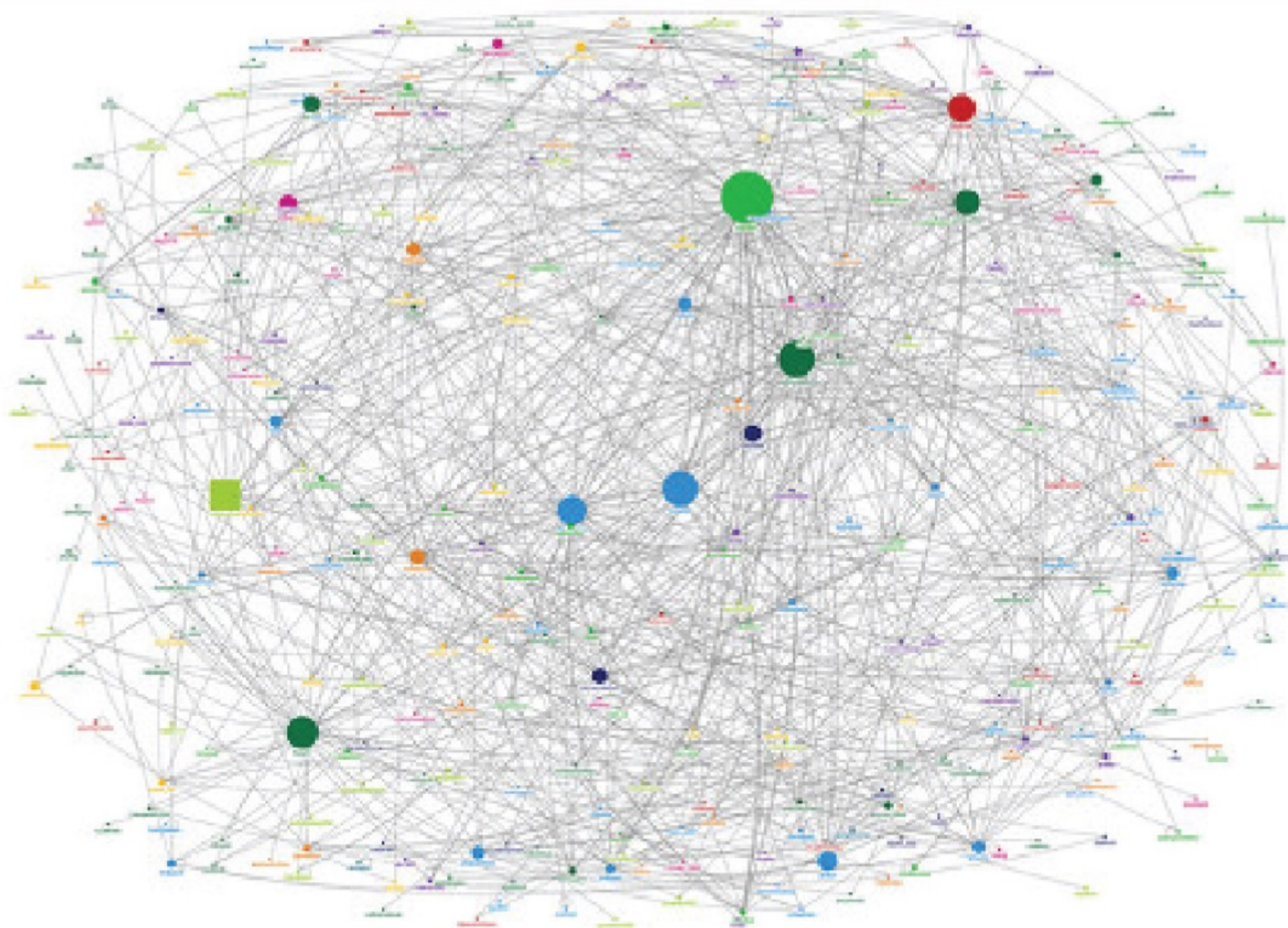








การเรียนรู้แบบมาตรฐานเดียว



การเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียน



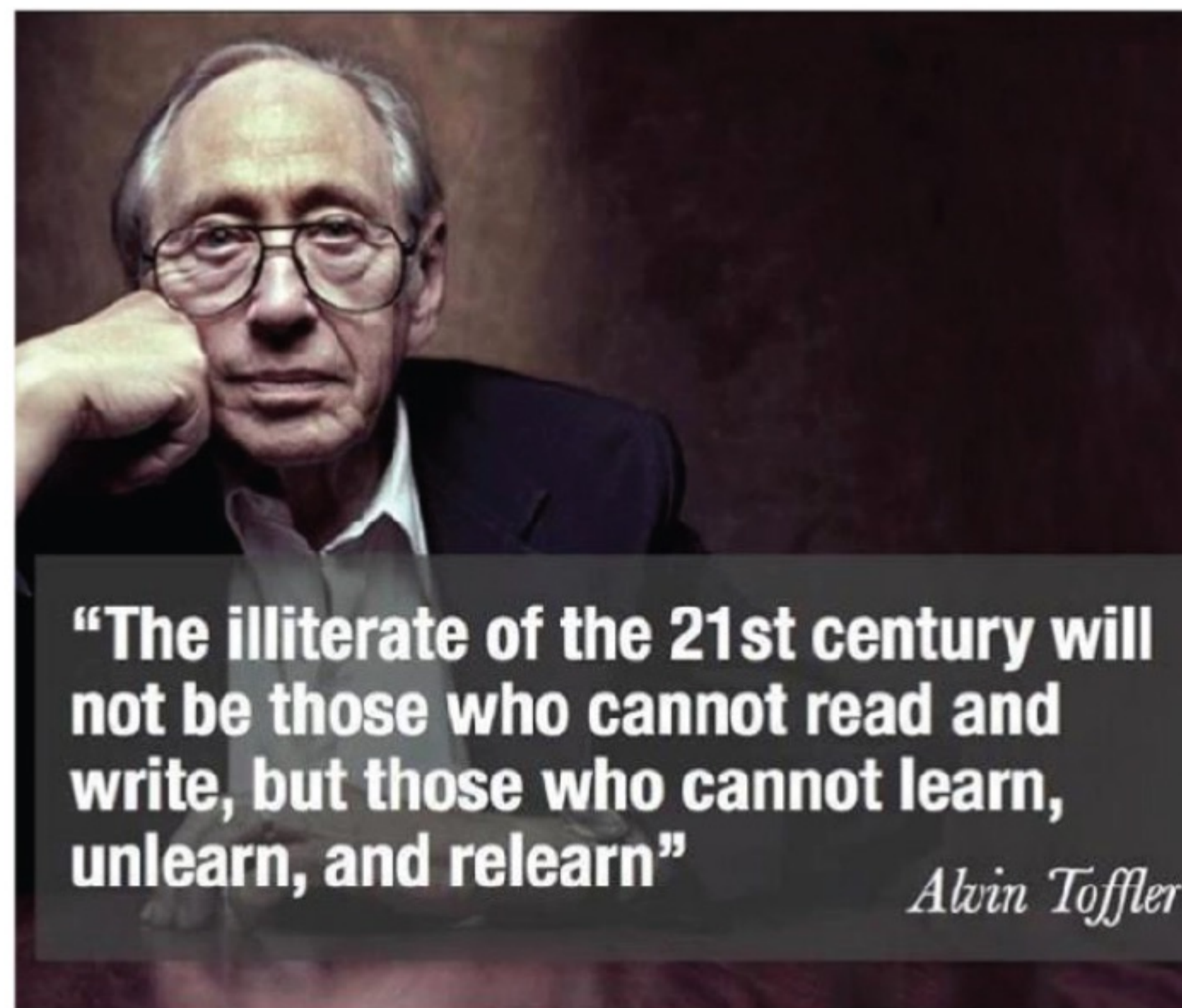




# การเรียนรู้อย่างยั่งยืนตลอดชีวิต

Personalized Learning





**“The illiterate of the 21st century will not be those who cannot read and write, but those who cannot learn, unlearn, and relearn”**

*Alvin Toffler*

"คนไม่รู้หนังสือในศตวรรษที่ 21  
จะไม่ใช้ผู้ที่อ่านไม่ออก  
เขียนไม่ได้ อีกต่อไปแล้ว  
แต่คือผู้ที่ไม่สามารถเรียนรู้ (Learn),  
ไม่สามารถลบสิ่งที่เคยเรียนรู้มา(Unlearn)  
และไม่สามารถเริ่มเรียนรู้ใหม่ (Relearn)  
ได้ ต่างหาก"

อัลวิน ทอฟเลอร์( Alvin Toffler) นักเขียนชาวอเมริกัน



## Learn

---

คือ การเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มเติม ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ว่าเกิด และดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

## Unlearn

---

คือการไม่ยึดติด ละทิ้งสิ่งที่เคยรู้มา นับเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว แต่ไม่ได้หมายความว่าต้องละทิ้งประสบการณ์ที่สั่งสมมาทั้งหมด แต่เป็นการเปิดใจที่จะปฏิเสธความเชื่อของตนที่เคยยึดถือปฏิบัติมาก่อนหน้านี้ หรือเลิกยึดติดกับทฤษฎีที่ใช้กันมายาวนาน เป็นการกระตุ้นให้เราหมั่นเปิดรับแนวทางที่แตกต่างออกไปในการทำสิ่งต่างๆ

## Relearn



---

คือการเรียนรู้สิ่งที่เราเคยรู้แล้วด้วยมุมมองใหม่ และตระหนักถึงคุณค่าของความรู้ที่เราได้รับจากมุมมองนั้นๆ และเราสามารถพัฒนาความรู้และทักษะของเราได้ตลอดเวลา



พิมพ์เขียวนวัตกรรมการศึกษา





In education, technology can be a life-changer, a game changer, for kids who are both in school and out of school. Technology can bring textbooks to life. The Internet can connect students to their peers in other parts of the world. It can bridge the quality gaps.

– *Queen Rania of Jordan*



*Double Quotes*  
doublequotes.net



กลุ่มเป้าหมายโครงการ



**คณาจารย์  
ในทุกวิทยาเขต**

**นักเรียน นักศึกษา  
ของสถาบันทั้งหมด**

**เด็ก เยาวชน  
ประชาชน ชุมชน  
ในพื้นที่ห่างไกล**



**อาจารย์ทั้ง 8 วิทยาเขต  
แบ่งหน้าที่เป็น 3 กลุ่ม ตามความถนัด**





กลุ่มเป้าหมาย	เป้าหมายการเรียนรู้	หมายเหตุ
เด็กประถม	เข้าใจอาชีพ รู้ว่าอยากทำอาชีพอะไร	เด็กฟินแลนด์ ได้รับการสอนเรื่องอาชีพตั้งแต่วัยประถม
เด็กมัธยมต้น	รู้ว่าต้องเรียนอะไรเพื่ออาชีพที่จะเลือก และเลือกเรียนตามที่สนใจ	การศึกษาของสิงคโปร์ ให้เด็กรู้ว่าตนเองอยากทำอาชีพอะไร ตั้งแตในระดับมัธยมศึกษา
เด็กมัธยมปลาย	กล้าทดลองทำกิจการในฝันของตัวเองเพื่อทดสอบความสามารถในอาชีพต่างๆ ความผิดพลาดคือประสบการณ์ที่มีค่าต่อการเรียนแบบมืออาชีพในอนาคต	การศึกษาของสิงคโปร์ ให้เด็กรู้ว่าตนเองอยากทำอาชีพอะไร ตั้งแตในระดับมัธยมศึกษา
นักศึกษา	ค้นคว้า ฝึกฝนสู่ความเป็นอาชีพจริงจัง หรือเป็นผู้ประกอบการตัวจริงโดยอาศัยประสบการณ์ทำจริงที่ผ่านมามาตั้งแต่มัธยม	สตีฟ จ๊อบส์ / มาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก / ดรูว์ ฮุสตัน
บุคคลทั่วไป	เพิ่มทักษะฝึกฝนตัวเองให้เป็นผู้เชี่ยวชาญ หรือเป็นผู้ประกอบการในอนาคต	



# Blueprint **Structure**

Evolutionary Development of Entrepreneurship





**The Best Innovative and  
Entrepreneurial University of AEC.**



## Student

### Self Discovery

(choosing my right career)

### Self-Career Development

(self direct-learning  
management)

## Teacher Benefit

### Academy Revolution

### Passive income

### Skill Up Online Course Marketplace

(platform for online  
E-education/ E-training)

### New Entrepreneur Marketplace

(platform for  
Shopping/ StartUps online)

### Supply Chain EcoSystem

(operation support system  
for Both Marketplaces)

## Output Products



# การค้นหา ค้นพบตัวเอง

Self Discovery









เรียนอะไรทำอาชีพอะไรดี? เว็บแอปพลิเคชัน Samsung Career Discovery (<http://www.samsungslc.org/scd>)

สำหรับให้นักเรียนมัธยมเข้าไปทำแบบสำรวจ 'ค้นพบตัวเอง' และชมคลิปแนะนำอาชีพ เพื่อเลือกเรียนต่อได้ตรงกับความถนัดยิ่งขึ้น 'ชมชุงสร้างพลังการเรียนรู้สู่อนาคต' เหมาะสำหรับเด็กในวัยมัธยม โดยเฉพาะนักเรียนมัธยมต้นที่กำลังเตรียมเลือกสายการเรียน เว็บแอปพลิเคชัน มี 2 ส่วน คือส่วนค้นพบตัวเอง และ ส่วนค้นพบอาชีพ



# ส่วนที่ 1 ค้นพบตัวเอง

ส่วนที่ 1 ค้นพบตัวเอง พัฒนามาจากแนวคิด  
พหุปัญญา (Multiple Intelligences)  
ของ Professor Howard Gardner  
นักจิตวิทยาการศึกษา แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด



หน้าต่อไป >

## แบบสำรวจพหุปัญญา

แบบสำรวจพหุปัญญาแบบสำรวจที่จะเป็นคำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะที่ซ่อนอยู่หรือลักษณะที่สังเกตเห็นในชีวิตประจำวันของคุณ

คำถาม (ข้อ 1-8)

1. ฉันชอบสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น ภาพวาด	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด
2. เมื่อฉันมีเวลา ฉันจะหาเรื่องสนุกๆ มาทำ	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด
3. ฉันชอบการพูดในที่สาธารณะ	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด
4. ฉันชอบใช้ตัวเลขและสถิติ	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด
5. ฉันชอบใช้ของของเล่น เช่น ตุ๊กตา	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด
6. ฉันชอบใช้ของของเล่น เช่น ตุ๊กตา	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด
7. ฉันชอบใช้ของของเล่น เช่น ตุ๊กตา	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด
8. ฉันชอบใช้ของของเล่น เช่น ตุ๊กตา	ไม่เลย	น้อย	ใช่	ใช่ที่สุด

# ส่วนที่ 2 ค้นพบอาชีพ

ส่วนที่ 2 คือค้นพบอาชีพส่วนนี้  
จะมีคลิปสัมภาษณ์วิทยากรกว่า 30 อาชีพ  
ซึ่งทุกท่านเป็นผู้ที่ทำงานอาชีพ  
ด้วยใจรักและประสบความสำเร็จอย่างดี



< ค้นพบตัวเอง

## ค้นพบอาชีพ

แนะนำอาชีพที่น่าสนใจและท้าทาย... (รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับอาชีพที่น่าสนใจ)





# แบบทดสอบ ค้นหาตนเอง

เส้นทางสู่อนาคต เริ่มลงมือกับตนเอง

แบบทดสอบกับหาตนเอง

**บิรยบคัม**



แบบทดสอบกับหาตนเอง

**บิรยบปลา**



แบบทดสอบกับหาตนเอง

**ทัวไป**



แบบทดสอบกับหา

**อาชีพที่ใช้**



แบบทดสอบกับหา

**อาชีพอนาคต**



## แบบทดสอบค้นหาอาชีพ ที่ใช้ "เส้นทางสู่ความสำเร็จ ไม่ได้มีทางเดียว"



### ตอนที่ 1

ในบล็อกคำตอบที่คิดว่าคุณตรงกับลักษณะของตนเองมากที่สุด  
**คำอธิบายเพิ่มเติม** คำตรงกลางคือหัวใจหลักที่ตรงที่สุด คำไปตรงกลาง คือใจหลักที่ใกล้เคียงตัวเราที่สุด คำตรงกลางคือ

ข้อ1 ถ้ามีงานแสดงละครของโรงเรียน เราอยากทำอะไรมากที่สุด

- ต้องเป็นผู้แสดงซิงเกิ้ล
- ควบคุมการแสดงซิงเกิ้ล
- ขอเป็นผู้จัดการฝ่ายขายมีเงินเดือนดี
- ขอเป็นพี่ มหาลัยในวงนักร้อง

ข้อ2 ข้อใดที่ใกล้เคียงความเป็นตัวเรามากที่สุด

- ระเบียบ วินัย จริงใจ
- ขยัน คัมคัว ที่ยังขบความ
- คล้าหาญ มั่นใจ
- นำใจ อบอุ่น มีไมตรีจิต

ข้อ3 หน่วยงานของ คุณอยากทำอะไร

- ตกแต่งแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และแน่นอนว่าเราต้องออกแบบเอง
- อะไรก็ไม่สำคัญเท่าความเรียบร้อย หรือเราต้องเขียน
- เราคิดหรือทำทางสมและระบบความสว่างใ้เองมากกว่า
- อะไรก็ได้แต่คิดโปรดักส์ที่ส่วนร่วมหรือความใจสูง เพราะเรามีขนาดพื้นที่ไม่ใหญ่

ข้อ4 ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์โปรตุของเรามีอาการแปลกๆคล้ายจะเสีย เรามีก็จะ

- ลงมือซ่อมเลย เราก็นั่งอยู่แล้วเรื่องแบบนี้
- หาผู้มีอภ่าอ่านและพยายามซ่อมเอง
- โทรตามเพื่อนมี มีเพื่อนไว้ทำไม
- ลงมือเลย ลองผิดลองถูกไปเรื่อยๆดีกว่าตัวเอง เรื่องแค่นี้

ข้อ4 ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์โปรตุของเรามีอาการแปลกๆคล้ายจะเสีย เรามีก็จะ

- ลงมือซ่อมเลย เราก็นั่งอยู่แล้วเรื่องแบบนี้
- หาผู้มีอภ่าอ่านและพยายามซ่อมเอง
- โทรตามเพื่อนมี มีเพื่อนไว้ทำไม
- ลงมือเลย ลองผิดลองถูกไปเรื่อยๆดีกว่าตัวเอง เรื่องแค่นี้

ข้อ5 ลองถามเพื่อนๆของเราสิว่าเราจัดอยู่ในแบบไหน

- คงเส้นคงวา หนักแน่นดังภูเขา
- บ้ามัน โดดโผน
- สุดยอดทิมเวิร์ค ไปไหนไม่เคยเหงา
- ออกแนว เซอร์ มีศิลป์ในหัวใจ

ข้อ6 ถ้ามีการจัดทำหนังสือรุ่น เราน่าจะได้อ่านหน้าอะไร

- เราน่าจะเป็นประธานจัดทำ เพราะเพื่อหอยอมรับให้เราเป็นบ่อยๆ
- เราจะเป็นคนหาข้อมูลทางวิชาการ เพื่อให้อ่านหนังสือดีมีสาระ
- เราน่าจะเป็นคนสัมภาษณ์เพื่อนๆและชมรมต่างๆ
- เราจะเป็นคนออกแบบปก หรือเป็นคนเขียนบทความเอง

ข้อ7 อะไรต่อไปนี่ที่เราจะมีความสุขที่สุด

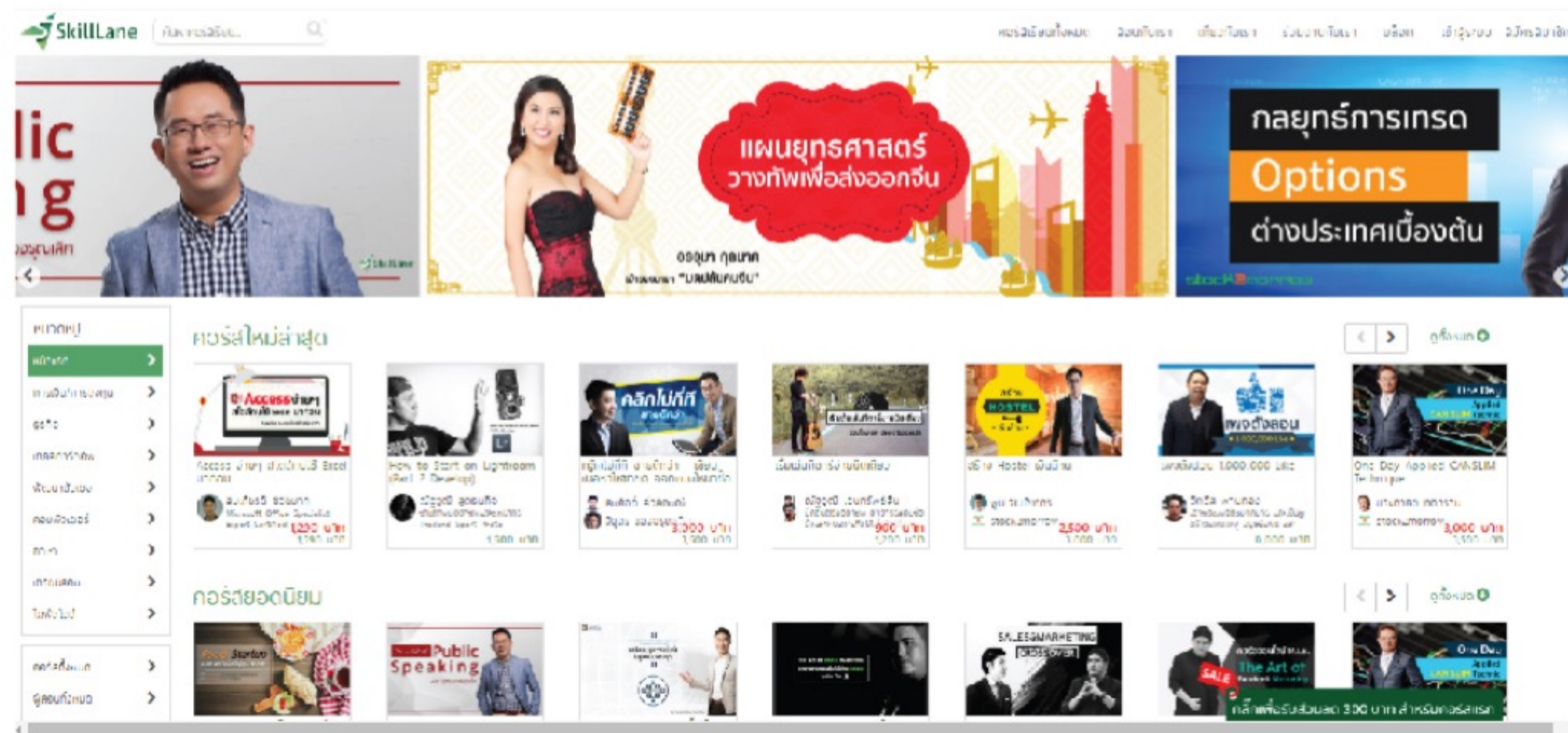
- นั่งอ่านหนังสือหรือทำงานคนเดียว
- ช่อมเครื่องใช้ไฟฟ้าด้วยตัวเอง
- นั่งวาดภาพสวยๆสักภาพโดยไม่มีใครรบกวน
- ทำการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่เราสนใจ



# การจัดการเรียนรู้ตามอาชีพที่สนใจ

Self-Career Development





พฤติกรรมการเรียนปัจจุบัน มักมีความปรารถนาอยากเรียนตามสิ่งที่ตนสนใจ เน้นไปเชิงลึกมากกว่าเชิงกว้าง วิชาพื้นฐานไม่มีความสำคัญเท่ากับเรื่องที่ตนสนใจ สื่อการเรียนรู้อาจต้องกระชับ และอยู่ในรูปแบบดิจิทัลมีเดีย เพราะผู้เรียนในยุคนี้เติบโตมากับเทคโนโลยีที่สำคัญความสนใจของผู้เรียนศตวรรษที่ 21 ต่อบทเรียน หรือระหว่างการเรียนรู้เฉลี่ยอยู่ที่ 20 -30 นาทีเท่านั้น ที่จะทำความเข้าใจเนื้อหา

“เพราะต้องการลงมือปฏิบัติจริงทันที่มากกว่า เพราะผู้เรียนกลุ่มนี้ชอบที่จะพบกับความท้าทายในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง”



## Reference :

### Your Learning Planner



โปรแกรมแนะนำความรู้ที่ควรเรียน ในการประกอบอาชีพที่ตัวเองสนใจ ไม่ว่าจะในการเป็นผู้เชี่ยวชาญพิเศษ หรือเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจนั้นๆ



# สถาบันมีเวลามากขึ้น ในการพัฒนาความรู้ใหม่ๆ

Academy Revolution

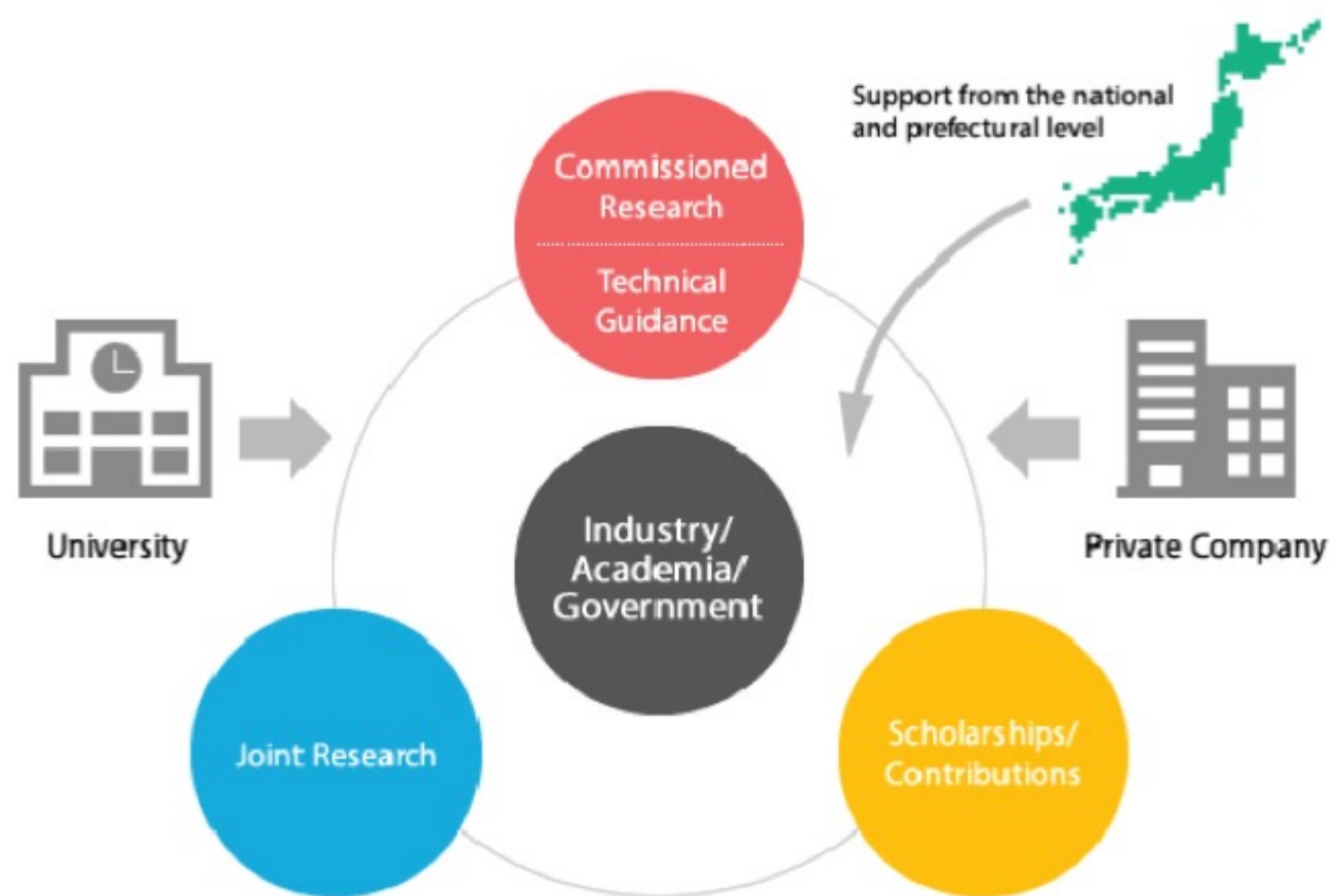


## Online Education

Online Education สามารถค้นหาผู้ที่เผยแพร่ความรู้ได้เก่งที่สุดออกมาและเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ได้ดีกว่ามนุษย์ ก็ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องบังคับเหล่าอาจารย์ให้เริ่มกระบวนการเตรียมการสอนใหม่ทั้งหมด เพื่อไปยืนหน้าห้องอีกรอบเหมือนปีก่อนๆอีกต่อไป เราสามารถประหยัดเวลาของศาสตราจารย์ และครูอาจารย์ต่างๆ ที่เสียไปในการเตรียมการสอนและการยื่นเล็คเชอร์ต่อปีได้ปีละกี่ชั่วโมง กี่วัน หรือแม้กระทั่งเป็นเดือนๆ!

ส่วนเวลาของเหล่าศาสตราจารย์ในมหาวิทยาลัยที่มีมากขึ้นนั้น ก็สามารถที่จะเอามาลงทุนกับการทำวิจัย ได้อย่างเต็มที่ เพื่อทำให้เกิดผลวิจัยอันมีค่าต่อสาขาวิชาและต่อสังคมได้ในเวลาที่สั้นลง





โครงการความร่วมมือด้านค้นคว้าวิจัยระหว่าง  
รัฐ เอกชน สถานศึกษา  
ของ มหาวิทยาลัย Meijo ญี่ปุ่น  
(Industry/Academia/Government Collaboration)  
ที่ได้งบประมาณสนับสนุนจากเครื่อง่าย  
พันธมิตรประมาณ 620 ล้านบาท ในปี 2012

University research labs are the source  
of innovation that powers industry.

#### Benefits of Industry/Academia/Government Collaboration

- Development of technologies and products that are difficult to implement on one's own
- Introduction of advanced specialized technologies, know-how, and expertise
- Use of state-of-the-art facilities
- Nurturing of human resources
- Making connections with new networks of contact



# อาจารย์มีรายได้เสริม อย่างยั่งยืน

Passive income



udemy

Udemy for Business   Become an Instructor   Login   Sign Up

# What course will your life take?

Own your future by learning new skills online

Find a course on virtually anything



Over 12 million  
students



More than 40,000  
courses



Learn at your pace  
on any device

[www.udemy.com](http://www.udemy.com)



- Design Tools
- Software Testing

### Top Free Courses in Software Engineering

[Browse all](#)



#### Basics of Scrum, Agile and Project Delivery

SCRUMstudy Certification, (Global Training Provider)

★★★★★ (1456)

Free



#### Agile Development with UeXceler

Visual Paradigm, Design & Management Tool for Business..

★★★★★ (50)

Free



#### Visual Paradigm Essential

Visual Paradigm, Design & Management Tool for Business..

★★★★★ (561)

Free



#### A Complete course on Scrum Body of Knowledge

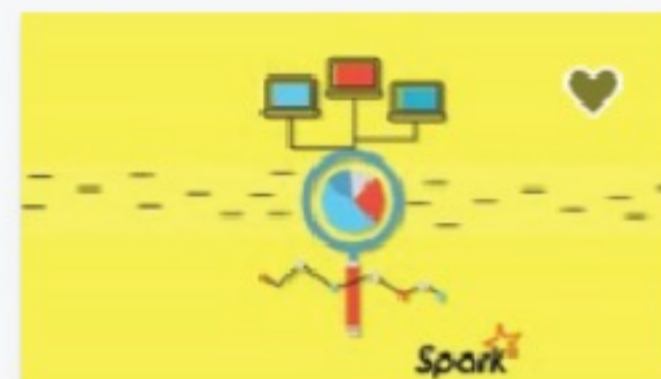
SCRUMstudy Certification, (Global Training Provider)

★★★★★ (233)

Free

### Top Paid Courses in Software Engineering

[Browse all](#)



#### Taming Big Data with Apache Spark and Python - Hands On!

Frank Kane, Data Miner and Software Engineer

★★★★★ (1060)

~~B800~~ **B480**



#### Become an Enterprise Architect with TOGAF 9.1 Part 2

Scott Duffy, Software Architect

★★★★★ (210)

~~B600~~ **B360**

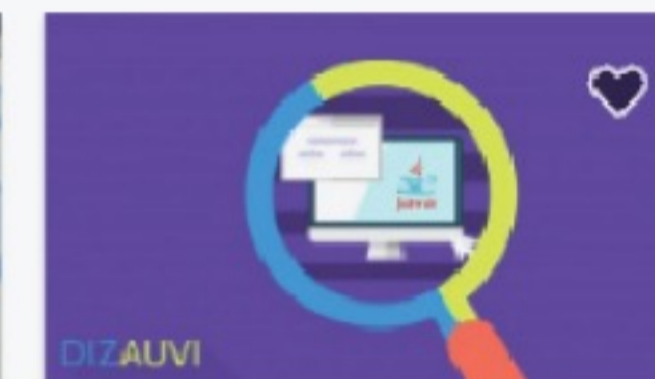


#### Become an Enterprise Architect with TOGAF 9.1 Part 1

Scott Duffy, Software Architect

★★★★★ (858)

~~B1,800~~ **B1,080**



#### Introduction to Data Structures & Algorithms in Java

Raghavendra Dixit, Dizaui Learning Solutions

★★★★★ (784)

~~B1,800~~ **B1,080**



Scribd.

7 day Free Trial

Free for 7 days  
\$8.99/month after

- ✓ Thousands of bestsellers and new releases
- ✓ Personalized recommendations
- ✓ Support authors - your proceeds go to writers
- ✓ Read on your iPhone, iPad, Android, or browser



Got questions? Read the [FAQ](#).



Card Number

XXXX-XXXX-XXXX-XXXX

Expiration date

mm

yyyy

CVV

XXX

[What is this?](#)

Submit

By clicking Submit, you agree to the Scribd  
Paid Access End User License Agreement.

This is a free 7 day trial membership. You will be charged \$8.99/month if you do not cancel your free membership before it ends. You can cancel your membership at any time from the "Account" section of your Account Settings.

VDO CLIP สอน Knowhow ในราคาที่คุณคนจ่ายได้ อาจารย์เจ้าของความรู้ในคลิป  
ได้ส่วนแบ่งรายได้ อาทิ 7% เข้าบัญชีโดยตรง ทุกคลิก

ช่องทางชำระเงินของ [www.scribd.com](http://www.scribd.com)



# จักษวาลแห่งความรู้ สำหรับมืออาชีพ

Skill Up Online Course Marketplace



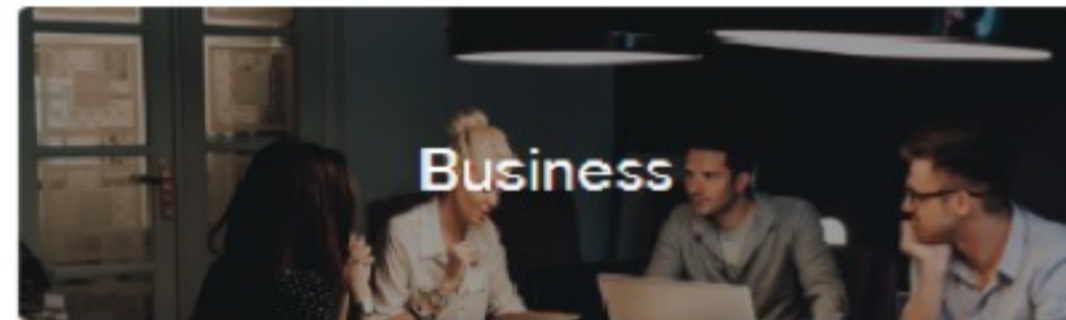
Lynda.com FROM LINKEDIN LIBRARY  [Sign In](#) [Sign Up](#)

[Start a Free Trial](#) [Reactivate](#) Solutions for: [Business](#) [Academic](#) [Government](#)

# Learn a New Skill Online, on Your Time

Business, Creative and Technology skills  
Try Lynda.com free for 10 days.

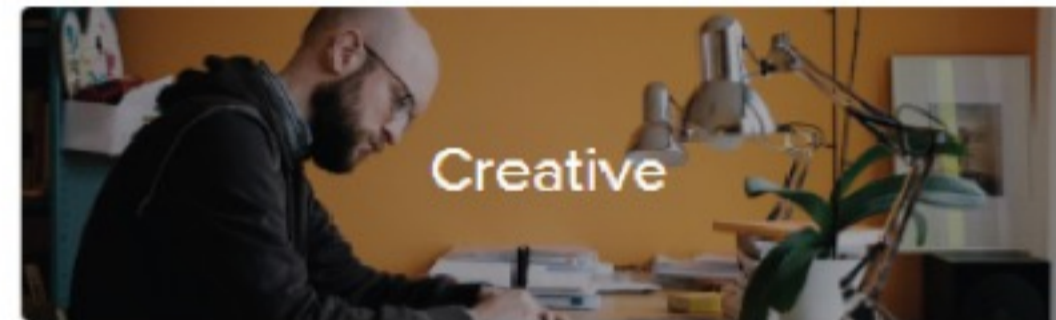
[Start Your Free Trial](#)



## Business





Learn from **1,137 courses** including:

-  Business
-  Leadership
-  Marketing
-  Project Management



## Creative





Learn from **2,437 courses** including:

-  Audio + Music
-  CAD
-  Design
-  Photography



## Technology

Learn from **1,404 courses** including:

-  Big Data
-  Developer
-  IT
-  Web

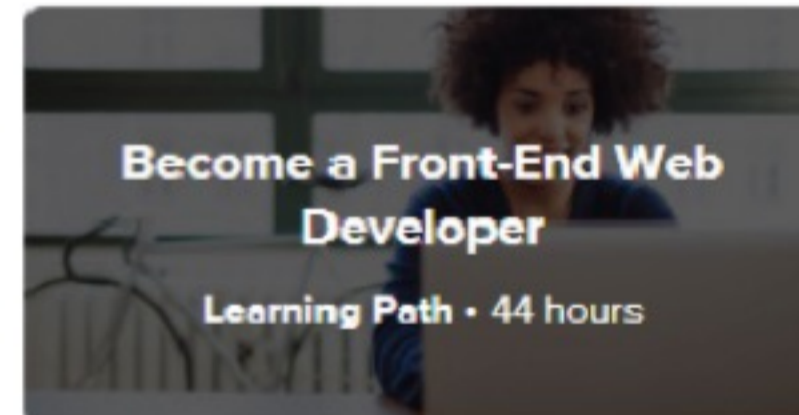
Reference : [www.lynda.com](http://www.lynda.com)



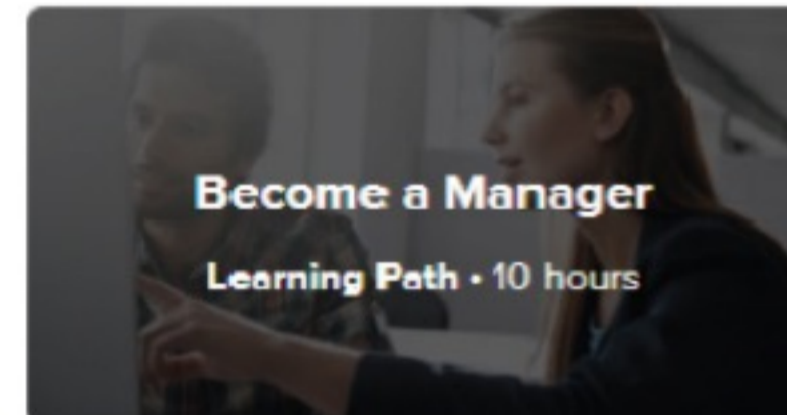
## Stay Sharp. Get ahead with Learning Paths.



**Become a Digital Marketer**  
Learning Path • 23 hours



**Become a Front-End Web Developer**  
Learning Path • 44 hours



**Become a Manager**  
Learning Path • 10 hours



**Become a Windows System Administrator (Server 2012 R2)**  
Learning Path • 45 hours



**Become a Digital Illustrator**  
Learning Path • 32 hours



**Become a Graphic Designer**  
Learning Path • 24 hours



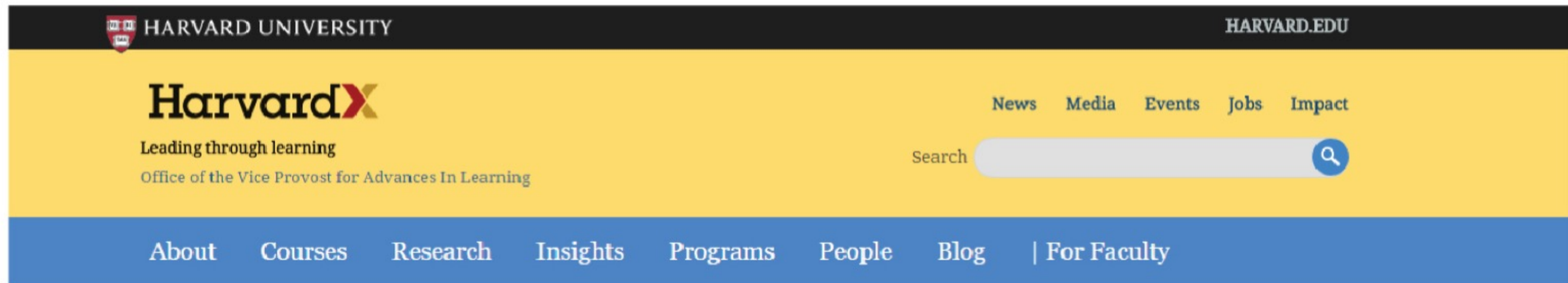
**Become an IT Security Specialist**  
Learning Path • 21 hours



**Become a Project Coordinator**  
Learning Path • 16 hours

[Browse All Learning Paths ▶](#)





บางรายวิชา อาจร่วมกับมหาวิทยาลัยระดับโลก แปลเป็นฉบับเพื่อคนไทย

Reference : [www.HarwardX.com](http://www.HarwardX.com)



# ตลาดสำหรับผู้เรียน ทดลองทำธุรกิจจริง

New Entrepreneur Marketplace





Home / Marketplace

## GIFT FINDER



ตลาดซื้อ-ขาย สำหรับผู้เรียน เพื่อต่อยอดความรู้จากการเรียน  
นำไปทดลองปฏิบัติจริง ทำอาชีพจริง ทำธุรกิจจริงที่ตัวเองฝัน  
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ โดยแพลตฟอร์มมีทั้งออนไลน์  
และตลาดนัดคนเดิน บริหารจัดการโดยวิทยาเขตในแต่ละจังหวัด  
ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่คล้าย Cicada หัวหิน เพื่อสร้างธุรกิจ  
สร้างสรรค์ให้ครอบคลุมทั้ง 30 จังหวัด





# ระบบและบริการสนับสนุนการศึกษา และตลาดซื้อขายออนไลน์-ออฟไลน์

Supply Chain EcoSystem





Google™  
Educator





***THANK YOU***