

อนาคตของการศึกษา สร้างสรรค์: ปลูกจินตนาการให้มีชีวิต

ยกระดับห้องเรียนด้วยเทคโนโลยี 3D และ AI
เพื่อสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21



บทบาทใหม่ของครูสอน: จากผู้บรรยายสู่ "ผู้อำนวยความสะดวกทางความคิด"



จุดประกาย: ใช้เครื่องมือภาพเพื่อดึงดูดความสนใจแทนการท่องจำ

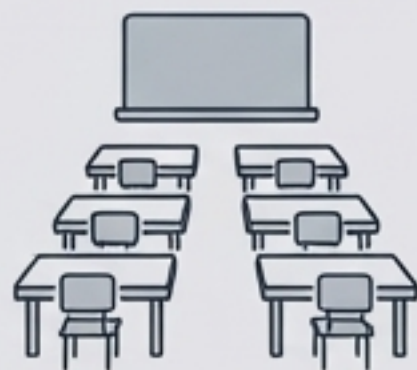


ชี้แนะ: เป็นโค้ชที่ช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนไอเดียให้กลายเป็นผลงานจริง



เชื่อมโยง: ผสานความรู้เชิงวิชาการเข้ากับทักษะการปฏิบัติงานดิจิทัล

ห้องเรียนแห่งอนาคต ที่เกิดขึ้นแล้ววันนี้



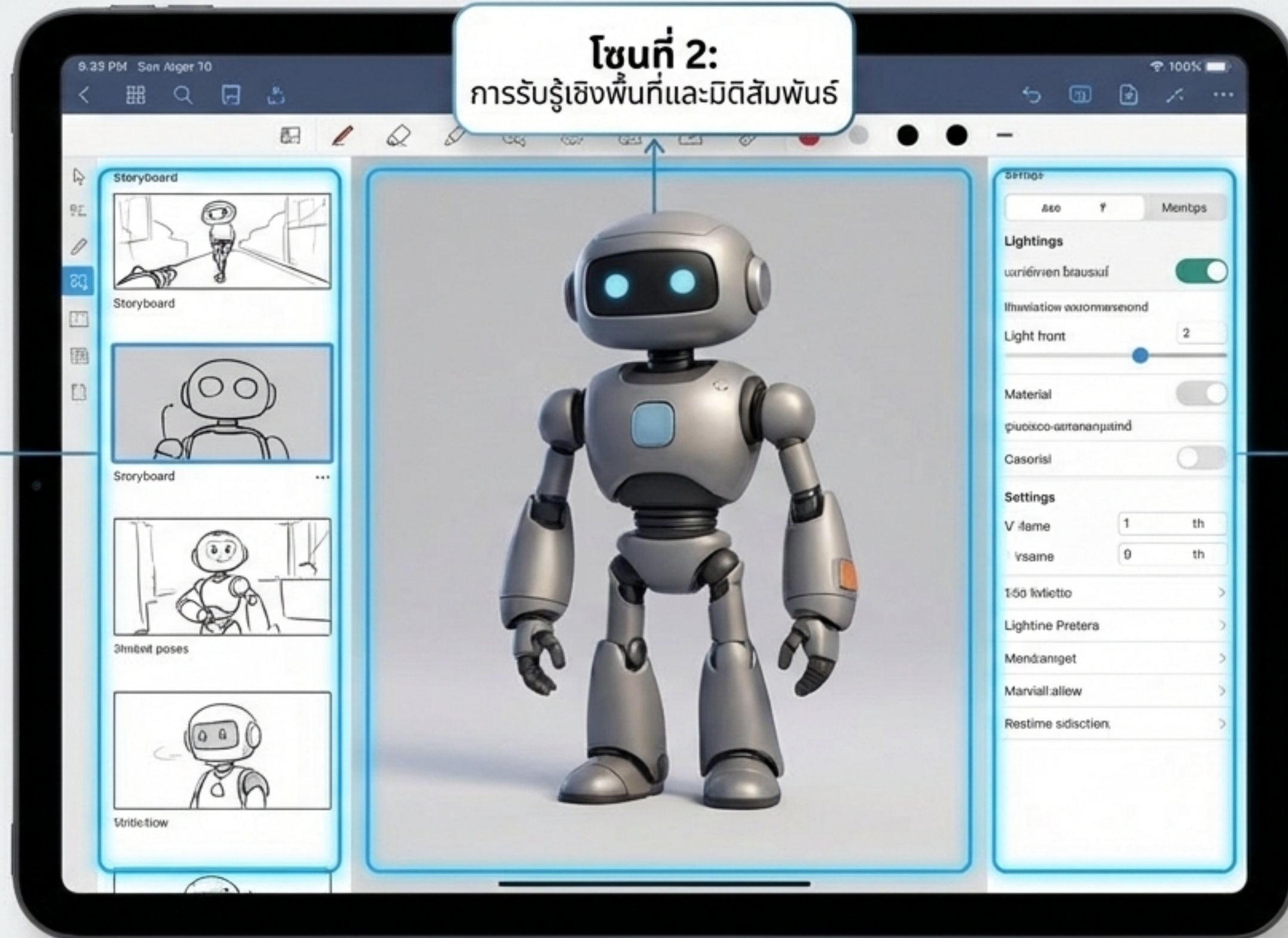
การรับรู้ทางเดียว



สตูดิโอสร้างสรรค์ร่วมกัน

เทคโนโลยีที่ใช้ จะเปลี่ยนห้องสี่เหลี่ยมให้กลายเป็นพื้นที่ทดลองไร้ขีดจำกัด

ศูนย์บัญชาการความคิดสร้างสรรค์

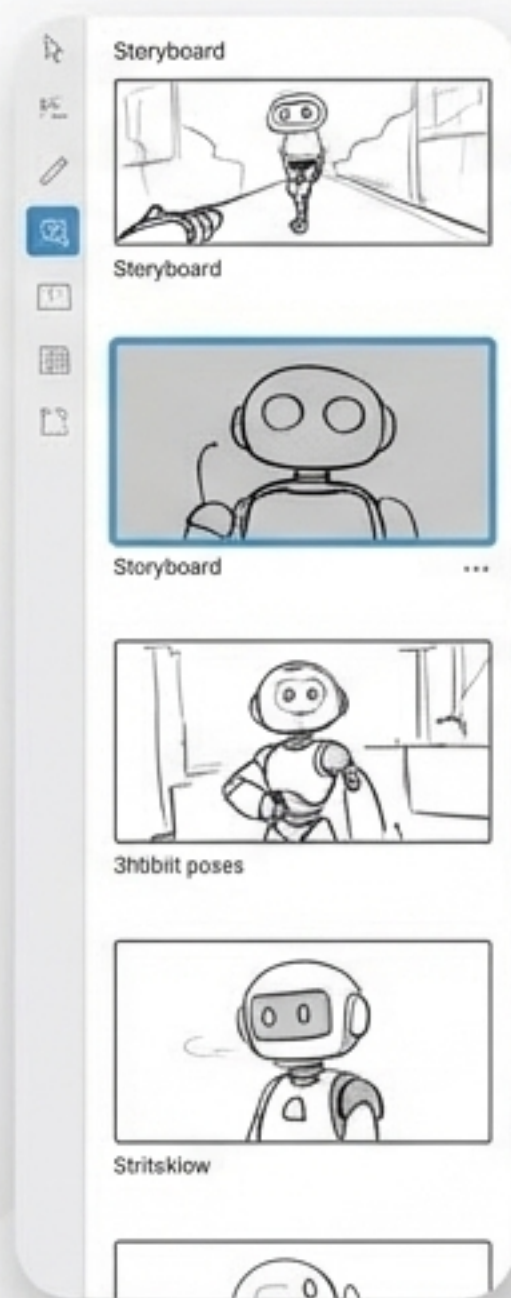


โซนที่ 2:
การรับรู้เชิงพื้นที่และมีติสัมพันธ์

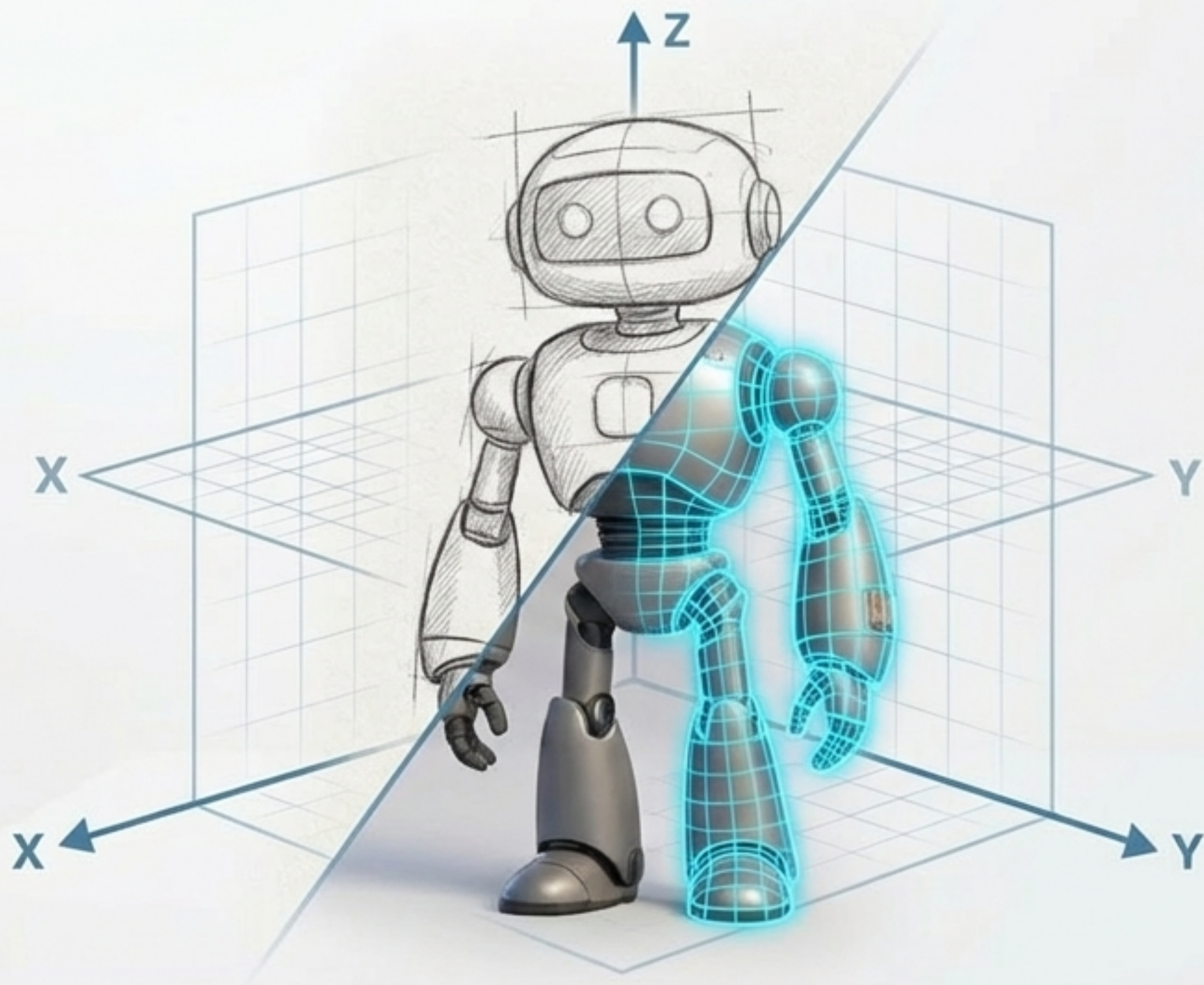
โซนที่ 1:
กระบวนการคิด
เชิงตรรกะ

โซนที่ 3:
ความแม่นยำและ
การควบคุมตัวแปร

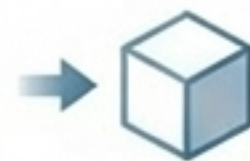
โซนที่ 1: สตอรี่บอร์ด (ตรรกะและการลำดับเรื่องราว)



โซนที่ 2: แคนवास 3 มิติ (ความฉลาดทางมิติสัมพันธ์)



เปลี่ยนจินตนาการ 2 มิติ
ให้กลายเป็นรูปร่าง 3 มิติ

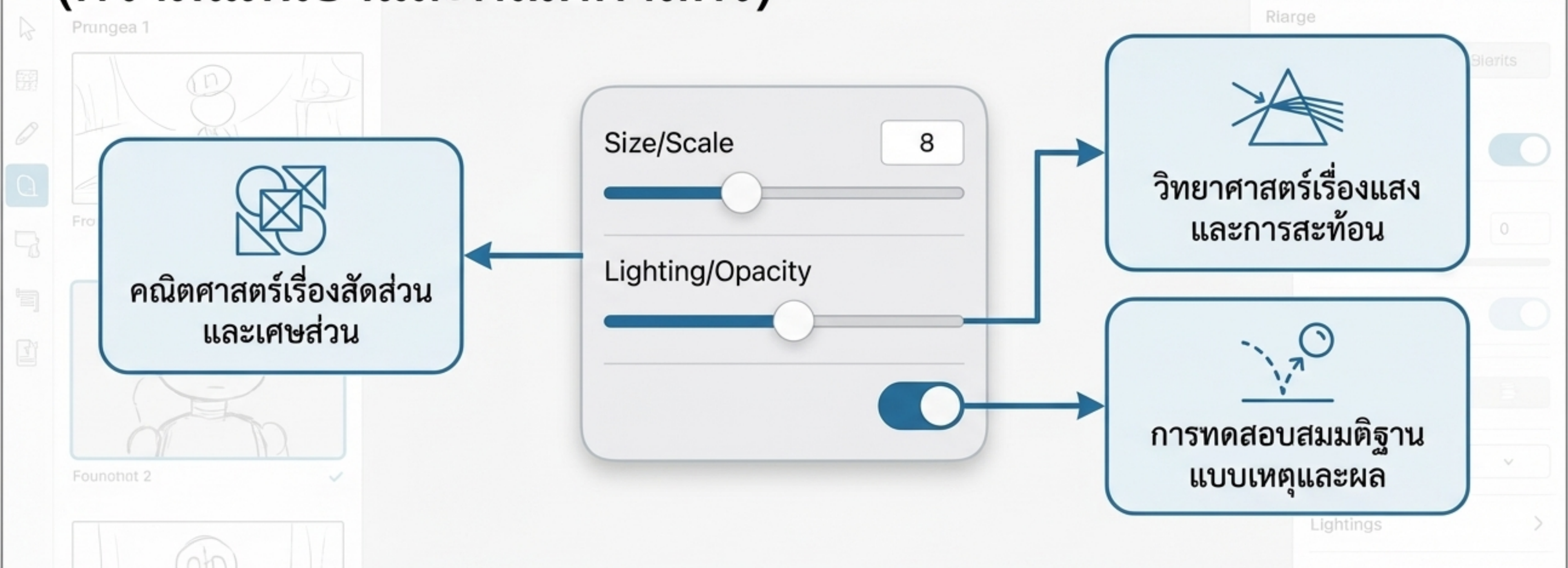


ฝึกทักษะการออกแบบทางวิศวกรรม
และสถาปัตยกรรมขั้นพื้นฐาน



กระตุ้นการทำงานของสมองซีกขวา
ผ่านการจัดการรูปทรงเชิงพื้นที่

โซนที่ 3: การควบคุมพารามิเตอร์ (ความแม่นยำและคณิตศาสตร์)

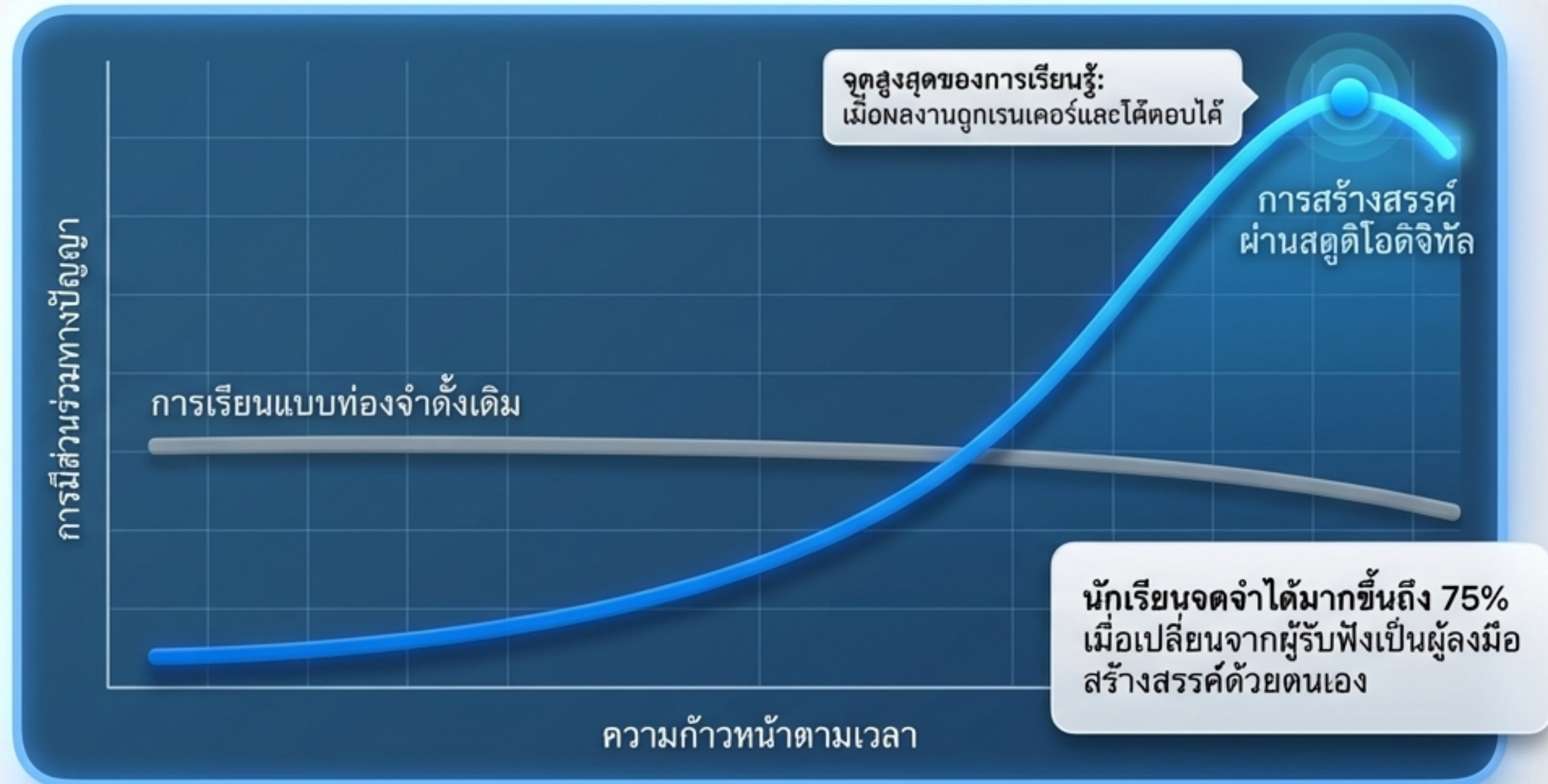


ศิลปะขับเคลื่อนด้วยข้อมูล คณิตศาสตร์ถูกซ่อนอยู่ในการออกแบบ

วงจรการเรียนรู้แบบนักออกแบบ: วางแผน-สร้างสรรค์-พัฒนา



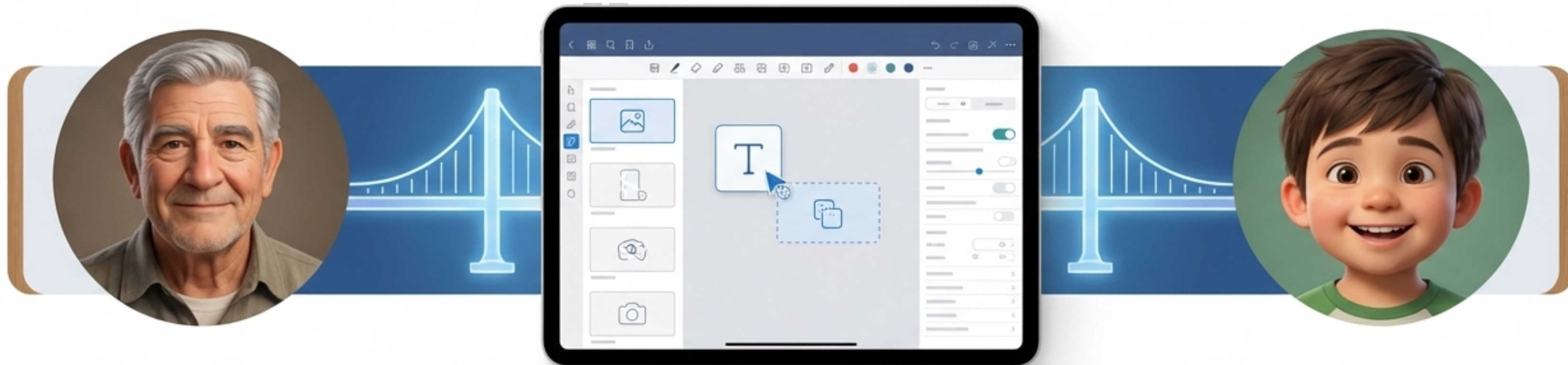
เส้นโค้งการกระตุ้นการรับรู้



การเปลี่ยนผ่านกระบวนทัศน์: การศึกษากับสตูดิโอดิจิทัล

	การเรียนรู้แบบดั้งเดิม		รูปแบบสตูดิโอสร้างสรรค์
บทบาทผู้เรียน	ผู้รับข้อมูลเชิงรับ	<input checked="" type="checkbox"/>	ผู้สร้างสรรค์เชิงรุก
เครื่องมือ	สมุดจดและกระดาษสอบ	<input checked="" type="checkbox"/>	แพลตฟอร์ม 3D และเครื่องมือดิจิทัล
ผลลัพธ์	คะแนนสอบมาตรฐาน	<input checked="" type="checkbox"/>	แฟ้มสะสมผลงานดิจิทัล
การแก้ปัญหา	มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว	<input checked="" type="checkbox"/>	การทดลองที่ล้มเหลวและปรับปรุงได้

ทลายกำแพงระหว่างวัยด้วยเทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย



การออกแบบ UI ที่ใช้งานง่าย

อินเทอร์เฟซแบบลากแล้ววาง ช่วยกลับคบลากแล้ววาง
ช่วยลดกำแพงทางเทคนิค
ทำให้ทุกคนเริ่มต้นสร้างสรรค์ได้ทันที

การเรียนรู้ตลอดชีวิต

เครื่องมือเดียวกันสามารถกระตุ้นจินตนาการของเด็ก
และพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้กับผู้ใหญ่

จากหน้าจอสู่ทักษะอาชีพในโลกจริง

การเขียนสตอรี่บอร์ด



การบริหารจัดการโปรเจกต์
(วางแผนและคาดการณ์ผลลัพธ์)

การสร้างแกน 3 มิติ



วิศวกรรมระบบ
(เข้าใจโครงสร้างและความสัมพันธ์)

การกำหนดพารามิเตอร์



การวิเคราะห์ข้อมูล
(ปรับแต่งตัวแปรเพื่อหาค่าที่เหมาะสมที่สุด)

สามเหลี่ยมการศึกษายุคใหม่



ความเชี่ยวชาญเชิงสร้างสรรค์

จุดที่เทคโนโลยีไม่ได้แทนที่ครู แต่มาช่วยขยายขีดความสามารถของมนุษย์

แผนงานการนำไปใช้จริงในสถานศึกษา





**เตรียมพร้อมคนรุ่นใหม่
เพื่อออกแบบอนาคตของพวกเขาเอง**

เริ่มต้นสร้างสตูดิโอดิจิทัลแบบอินเตอร์แอคทีฟของคุณได้แล้ววันนี้