เลขที่.....

แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน

☐ **รายบุคคล** ☑ **กลุ่มบุคคล**

ชื่อ – นามสกุล : นางสาวจันทิรา จีนะวงค์	ตำแหน่ง : นักวิชาการโสตทัศนศึกษา(ชำนาญการ)
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	
ชื่อ – นามสกุล : นางสาวชัชชภา ประทุมศรีขจร	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	
ชื่อ – นามสกุล : นางสาวศุภลักษณ์ ผลแก้ว	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	
ชื่อ – นามสกุล : นางสุจิตรา รัตนสิน	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	
ชื่อ – นามสกุล : นางหทัยรัตน์ ธีรกุล	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	
ชื่อ – นามสกุล : นางสาวพรชนก ชื่นประทุม	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	
ชื่อ – นามสกุล : นางสาวอนงค์ คิดชอบ	ตำแหน่ง : พนักงานบริการ
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์	

ชื่อหลักสูตร	การเสวนาทางวิชาการ "Metaverse กับการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ"
วัน/เดือน/ปี	วันที่ 14 มีนาคม เวลา 13.30-15.30 น.
สถานที่จัด	ผ่านระบบออนไลน์
หน่วยงานผู้จัด	สำนักวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ค่าใช้จ่าย	☑ ไม่มี ☐ มี จำนวน ..... บาท เบิกจ่ายจากงบประมาณ ☐ แผ่นดิน ☐ เงินรายได้ ☐ งบอื่นๆ (ระบุ)
ใบเกียรติบัตร/วุฒิบัตร	☐ ได้รับ ไม่ได้รับ เนื่องจาก ..... ☑ ไม่มี

<u>สรุปสาระสำคัญ</u>

Metaverse กับการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ โดย ศ.รด.จินตวีร์ คล้ายสังข์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

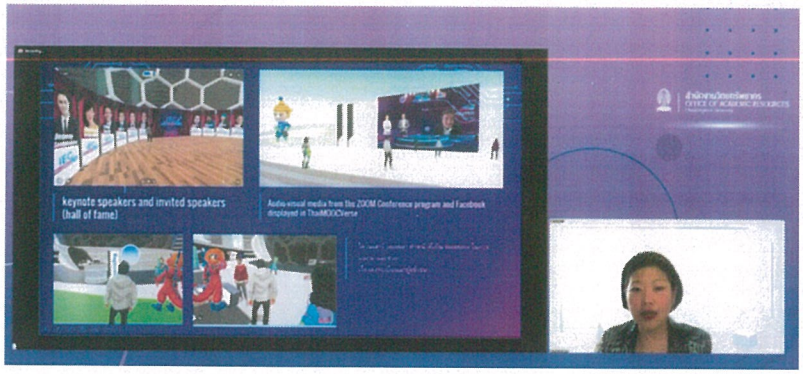
Metaverse (เมตะเวิร์ส) หมายถึง พื้นที่หรือโลกที่ผสานโลกทางกายภาพที่เราอยู่ (Physical World) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual World) ทำให้ไม่ว่าเราจะอยู่ที่ใดหรือเวลาใด ก็สามารถเข้าไปพบปะ ทำกิจกรรม และเข้าไปใช้ชีวิตอยู่ใน Metaverse นี้ได้ เช่น ทำงาน ประชุม เข้าร่วมสัมมนา ไปคอนเสิร์ต เรียนหนังสือ ฯลฯ ผ่านเทคโนโลยีการสร้างภาพและประสบการณ์เสมือน 2 เทคโนโลยีหลัก ได้แก่ AR หรือ Augmented Reality และ VR เสมือนจริง หรือ Virtual Reality Technology

Metaverse เข้ามาในกระแสในช่วงสถานการณ์ COVID แนวโน้มของ Metaverse จะอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านสถานการณ์ COVID ที่ลดลง บุคคลกับมาพบปะกันมากขึ้นแต่ยังคงนำมาใช้ในหลายๆ ส่วนได้แก่ การใช้ในด้านการศึกษา นิทรรศการ การฝึกอบรมทางวิชาการต่างๆ มุ่งสร้างการเรียนรู้จากการได้ยิน 30 % การมองเห็น 65 % และการสัมผัส 5 % สร้างสภาพการเรียนรู้เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายทางการศึกษา

- สร้างแหล่งการเรียนรู้ในยุควิถีใหม่ที่สามารถพัฒนาตรเองได้อย่างต่อเนื่อง

- ดิจิทัลแพลตฟอร์มการเรียนรู้ในปัจจุบันและอนาคต

ตัวอย่างรูปแบบการใช้งาน Metaverse ผนวกการใช้งาน Metaverse เข้ากับ Zoom



- ตัวอย่าง Metaverse ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย https://librarycuverse.web.app/

ในปัจจุบัน spatial เป็นที่นิยมในการนำมาสร้าง Metaverse และมีการพัฒนาทั้งความสวยงาม รูปแบบการใช้งานที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย

ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้เห็นรูปแบบของการประยุกต์ใช้ Metaverse ในหลาย ๆ ด้านทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้

หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา	รายงานผลการปรับปรุง/ พัฒนาภายในวันที่
สร้างการเรียนรู้ด้วย Metaverse ด้วยโปรแกรม spatial	

ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี)

.....

.....

ผู้รายงาน.....

(นางสาวจันทิรา จีนะวงค์)

ตำแหน่ง นักวิชาการโสตทัศนศึกษา(ชำนาญการ)

วันที่ .....16 มิถุนายน 2566.....

ความคิดเห็นของหัวหน้าฝ่าย

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวธนภร พึ่งพาพงศ์)

ตำแหน่ง หัวหน้าห้องสมุดองครักษ์

วันที่ 22 06 66

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

.....

.....

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ระวิวรรณ วรรณวิไชย)

ตำแหน่ง รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต รักษาการแทน

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

วันที่ 27 มิ.ย. 2566

หมายเหตุ : 1. จัดทำรายงานฯ หลังจากเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน ภายใน 7 วันทำการ เสนอหัวหน้าฝ่าย

2. หัวหน้าฝ่ายเสนอความเห็น ภายใน 3 วันทำการ และเสนอต่อผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

3. แจ้งผู้รายงานทราบ และจัดเก็บเข้าแฟ้มรายงานการเข้าประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน

4. หัวหน้าฝ่ายติดตามผลการปรับปรุงพัฒนา

5. หัวหน้าฝ่ายรายงานผลการปรับปรุงพัฒนาให้ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางได้ทราบ