

ด่วน

ที่ ศธ 0604/๑๑๐



วิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

รับที่..... 1405

วันที่..... 12 มิถุนายน 2569

เวลา..... 15.10 น.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. 10300

12 มิถุนายน 2569

เรื่อง ประชาสัมพันธ์โครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน
สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปี พ.ศ. 2569

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการฯ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยสถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับคณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษา
พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติ (ประเทศจีน) ศูนย์สภาพัฒนาโครงการ E-commerce Valley “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง”
Technical Education and Skills Development Authority (TESDA) สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ และบริษัท ปักกิ่งป่อเต่า
เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด กำหนดจัดโครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์
สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปี พ.ศ. 2569 ระหว่างวันที่ 3 มิถุนายน - 30
พฤศจิกายน 2569 ประกอบด้วยการแข่งขัน 2 ประเภท ได้แก่ 1) การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิง
ดิจิทัลสำหรับเยาวชน และ 2) การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ โดยมีวัตถุประสงค์
เพื่อยกระดับทักษะองค์รวมของเยาวชนระดับนานาชาติในด้านภาษาจีนและอีคอมเมิร์ซให้สอดคล้องกับแนวโน้ม
ของภาคอุตสาหกรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล และความต้องการด้านความร่วมมือระหว่างประเทศ
รายละเอียดโครงการฯ ปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจึงขอประชาสัมพันธ์โครงการ “Botok Cup”
การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปี
พ.ศ. 2569 ให้สถานศึกษาในสังกัดทราบ ทั้งนี้ ผู้สนใจสามารถสมัครและส่งผลงานเข้าร่วม ได้ตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันที่
23 ตุลาคม 2569 สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หรือผู้ประสานงาน
นางสาวชุติมา นิตยอตุลย์ หมายเลขโทรศัพท์ 08 2157 3357

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วย สอศ. แจ้งประชาสัมพันธ์โครงการ Botok Cup ขอแสดงความนับถือ
การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน
สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 มาเพื่อ
/ เพื่อโปรดทราบ
/ เพื่อโปรดพิจารณา
/ เห็นควรแจ้ง/MVN รองฯ 4 ฝ่าย , ครุทุกท่าน

นางสาวอัญชลี ธรรมศรีใจ
หัวหน้างานบริหารงานทั่วไป

12 มิ.ย. 69

นางสาวอัญชลี ธรรมศรีใจ (นายวิวัฒน์ ปัญจมะวัต)
เลขานุการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สำนักนโยบายและแผนการอาชีวศึกษา

โทร. 0 2026 5555 ต่อ 3012

โทรสาร 0 2280 1252

☒ทราบ

☒แจ้ง

☐มอบ

(นายสมพงษ์ นันตะภาพ)

รองผู้อำนวยการ รักษาการในตำแหน่ง
ผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

12 มิ.ย. 69



สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
清迈大学孔子学院
The Confucius Institute at Chiang Mai University

ที่ ขจ.มช. 047/2569

2 มิถุนายน 2569

เรื่อง เชิญร่วมเป็นผู้จัดโครงการและกล่าวสนับสนุนในพิธีเปิดโครงการ “Botok Cup” การประกวด
นวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีนสำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6
ประจำปีพ.ศ. 2569

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. กำหนดการพิธีเปิดโครงการฯ
2. รายละเอียดโครงการ

ด้วยสถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ ประเทศไทย คณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษาพหุวิชาชีพอิเล็กทรอนิกส์แห่ง
ชาติ ประเทศจีน ศูนย์สภาพัฒนาโครงการ E-commerce Valley “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง” Technical
Education and Skills Development Authority (TESDA) สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ และบริษัท ปักกิ่งป่อเต่า
เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด มีกำหนดจัดโครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำ
สื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปีพ.ศ. 2569 ระหว่างวันที่ 3
มิถุนายน - 30 พฤศจิกายน 2569 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับทักษะองค์รวมของเยาวชนระดับนานาชาติ
ในด้านภาษาจีนและอีคอมเมิร์ซให้สอดคล้องกับเงื่อนไขของภาคอุตสาหกรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลและความ
ต้องการด้านความร่วมมือระหว่างประเทศ

เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรด้านภาษาจีน+อีคอมเมิร์ซในระดับอาชีวศึกษา
สถาบันขงจื้อ มช. จึงใคร่ขอเรียนเชิญสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ร่วมเป็นผู้จัดโครงการดังกล่าว
และประชาสัมพันธ์โครงการฯ ไปยังสถานศึกษาระดับอาชีวศึกษาในกำกับ และขอเรียนเชิญท่านบันทึกวิดีโอ
กล่าวสนับสนุนโครงการฯ สำหรับพิธีเปิดในวันที่ 3 มิถุนายน 2569 เวลา 09.00 - 10.00 น. ดังมีรายละเอียด
ปรากฏในสิ่งที่ส่งมาด้วย โดยสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หรือ
ผู้ประสานงาน คุณชุติมา นิตยอดุลย์ เบอร์โทรศัพท์ 053-943759 หรือ 082-1573357

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(Ms. Lian Chen)



ผู้อำนวยการสถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

โครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปีพ.ศ. 2569

เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาด้านเศรษฐกิจดิจิทัลตามแนวนโยบาย “หนึ่งแถบ หนึ่งเส้นทาง” อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งสร้างแพลตฟอร์มการแลกเปลี่ยนด้านนวัตกรรมการเป็นผู้ประกอบการสำหรับเยาวชนในระดับนานาชาติ ตลอดจนส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศ รวมถึงการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของสถาบันอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ประเทศไทย ร่วมกับ คณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษาพหุขัยอิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติ ประเทศจีน ศูนย์สภาพัฒนาโครงการ E-commerce Valley “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง” Technical Education and Skills Development Authority (TESDA) สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และบริษัท ปักกิ่งป่อเต่า เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด จึงได้กำหนดจัดโครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปีพ.ศ. 2569 (ต่อไปเรียกว่า “Botok Cup”)

โดยในปีโครงการ “Botok Cup” จัดขึ้นภายใต้หัวข้อ “ดิจิทัลอัจฉริยะไร้พรมแดน พัฒนาเยาวชนสู่ศักยภาพแห่งอนาคต” ซึ่งเป็นการประกวดนวัตกรรมและธุรกิจดิจิทัลสำหรับเยาวชน ที่ผสมผสานการฝึกทักษะดิจิทัล การประยุกต์ใช้ภาษา การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการประกอบธุรกิจ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน เพื่อมุ่งบ่มเพาะบุคลากรรุ่นใหม่ให้มีความเป็นมืออาชีพ มีจิตวิญญาณแห่งการสร้างสรรค์ และมีวิสัยทัศน์ก้าวไกลในระดับสากล

1. รูปแบบการแข่งขัน

การแข่งขันในปีนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทการแข่งขัน ได้แก่ การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัลสำหรับเยาวชน และ การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ

1.1 การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัลสำหรับเยาวชน เป็นการแข่งขันสำหรับนักศึกษา โดยแบ่งการแข่งขันออกเป็น 2 รอบ ได้แก่ รอบคัดเลือกรูปแบบออนไลน์ และรอบชิงชนะเลิศรูปแบบออนไลน์

1.2 การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ เป็นการแข่งขันสำหรับอาจารย์ โดยการส่งผลงานเข้าประกวดผ่านระบบออนไลน์เพียงรอบเดียว เพื่อให้คณะกรรมการตรวจประเมินและตัดสินรางวัล โดยไม่มีการแบ่งรอบคัดเลือกและรอบชิงชนะเลิศ

2. กำหนดการแข่งขัน

2.1 การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัล (สำหรับเยาวชน)

- ระยะเวลาเปิดรับสมัครและส่งผลงานเข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือก: วันที่ 3 มิถุนายน - 23 ตุลาคม 2569
- การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ: จัดขึ้นระหว่างวันที่ 29 - 30 พฤศจิกายน 2569

2.2 การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ (สำหรับอาจารย์)

ระยะเวลาเปิดรับสมัครและส่งผลงานเข้าแข่งขัน: วันที่ 3 มิถุนายน - 23 ตุลาคม 2569

3. ช่องทางการรับสมัครและช่องทางการติดต่อ

3.1 ช่องทางการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

คณะครู อาจารย์ นักเรียน และนักศึกษา สามารถเข้าสู่ระบบเพื่อตรวจสอบข้อมูลการแข่งขันและลงชื่อสมัครเข้าร่วมการแข่งขันได้ที่เว็บไซต์: <http://ctic.botok.com>

3.2 ช่องทางการติดต่อ

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศจีน)

ผู้ประสานงาน คุณ Liu

หมายเลขโทรศัพท์ +86 18611399833

อีเมล liuy@bjbodao.com

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศไทย)

ผู้ประสานงาน นางสาวชุติมา นิตยอตุลย์

อีเมล cicmu.thai@gmail.com

หมายเลขโทรศัพท์ 053-943759 หรือ เข้ากลุ่ม Line Openchat “Botok Cup 2026”



ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศฟิลิปปินส์)

ผู้ประสานงาน (อยู่ระหว่างการประสานงาน)

หมายเลขโทรศัพท์ (อยู่ระหว่างการประสานงาน)

อีเมล (อยู่ระหว่างการประสานงาน)

เอกสารแนบ

ระเบียบการจัดโครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์
สู่ตลาดจีนสำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปี พ.ศ. 2569

คณะกรรมการจัดการประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน
วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2569

โครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปี พ.ศ. 2569

1. แนะนำการแข่งขัน

โครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา เริ่มดำเนินการมาตั้งแต่ปี 2564 ภายใต้ความร่วมมือของสถาบันการศึกษาและภาคอุตสาหกรรมจากหลากหลายประเทศ ด้วยความสำเร็จอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา โครงการนี้ได้รับความสนใจจากวิทยาลัยอาชีวศึกษาเข้าร่วมมากกว่า 600 แห่ง จากกว่า 10 ประเทศทั่วโลก อาทิ จีน ไทย ออสเตรเลีย และฟิลิปปินส์ โดยมีคณาจารย์ นักเรียน และนักศึกษาเข้าร่วมรวมแล้วกว่า 7,000 คน จนกลายเป็นแพลตฟอร์มความร่วมมือระดับนานาชาติที่บูรณาการทั้งการฝึกฝนทักษะดิจิทัล การประยุกต์ใช้ภาษา การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการเป็นผู้ประกอบการตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างลงตัว

สำหรับการแข่งขัน “Botok Cup” ในครั้งที่ 6 นี้ จัดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของรูปแบบอุตสาหกรรมและความต้องการกำลังคนที่มีทักษะความสามารถอันเนื่องมาจากการเติบโตของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ทั่วโลก คณะผู้จัดงานจึงได้หลอมรวมเทคโนโลยี AI เข้ากับระบบการแข่งขันและเกณฑ์การประเมินผล เพื่อขับเคลื่อนเนื้อหาการประกวดให้สอดคล้องกับระบบนิเวศเทคโนโลยีอุตสาหกรรมยุคใหม่ ภายใต้หัวข้อ “ดิจิทัลอัจฉริยะไร้พรมแดน พัฒนาเยาวชนสู่ศักยภาพแห่งอนาคต” ซึ่งคำว่า “ดิจิทัลอัจฉริยะไร้พรมแดน” สื่อถึงเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ที่กำลังหลายกำลังแข่งขันกันทางภูมิศาสตร์ ภาษา และสาขาวิชาความรู้ ในขณะที่ “พัฒนาเยาวชนสู่ศักยภาพแห่งอนาคต” สะท้อนให้เห็นถึงเป้าหมายสำคัญของการแข่งขันที่ต้องการเปิดพื้นที่ให้คนรุ่นใหม่ได้แสดงศักยภาพในการลงมือทำและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

การแข่งขันในปีนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัลสำหรับเยาวชน ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนและนักศึกษาได้ประชันความสามารถอย่างรอบด้าน ตั้งแต่กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปจนถึงการนำเสนอแผนงานจริง โดยเน้นการผสมผสานเทคโนโลยี AI เข้ากับบริบททางอุตสาหกรรม การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติสำหรับอาจารย์ มุ่งเน้นนวัตกรรมการสอนระบบดิจิทัลและการสร้างทรัพยากรการเรียนรู้ร่วมกับภาคอุตสาหกรรม เพื่อผลักดันให้เกิดการแบ่งปันผลสัมฤทธิ์ทางการสอนที่มีคุณภาพในระดับสากล ซึ่งการแข่งขันในครั้งนี้จะให้การประกวดควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมฝึกอบรมและการแลกเปลี่ยน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างวิทยาลัยอาชีวศึกษานานาชาติ ตลอดจนร่วมกันขับเคลื่อนนวัตกรรม และการพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะดิจิทัลให้ก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

2. หน่วยงานผู้จัดโครงการ

2.1 หน่วยงานผู้จัดโครงการหลัก

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ประเทศไทย

ศูนย์สภาพัฒนาโครงการ E-commerce Valley “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง”

คณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติ ประเทศจีน

Technical Education and Skills Development Authority (TESDA)

สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บริษัท ปักกิ่งป่อเต่า เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด

2.2 หน่วยงานผู้ดำเนินโครงการ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้ากวางสี

2.3 หน่วยงานในความร่วมมือ

Botok International (Thailand) Co., Ltd

Vista Marketing (Thailand) Co., Ltd

China-Philippines Silk Road Institute Foundation

2.4 หน่วยงานผู้จัดโครงการร่วม

หน่วยงานฝ่ายจีน

วิทยาลัยการค้าต่างประเทศปักกิ่ง

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาปี้เจีย

วิทยาลัยการเงินและการค้าเขตปกครองตนเองไป่จู่ต้าหลี่

วิทยาลัยเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์กุ้ยโจว

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอีคอมเมิร์ซกุ้ยโจว

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้าไห่หนาน

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการเกษตรเฮยหลงเจียง

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอุตสาหกรรมและการเงินหูหนาน

วิทยาลัยอาชีวศึกษาภาษาต่างประเทศและการค้าระหว่างประเทศเจียงซี

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาที่ 6 เมืองหนานหนิง

ศูนย์การศึกษาอาชีพผิงหยาง

มหาวิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษาเฉวียนโจว

วิทยาลัยอุตสาหกรรมเกลื่อนฉนวน

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอุตสาหกรรมเบาเทียนจิน

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาการต่อเรืออู่อัน

วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุตสาหกรรมและพาณิชย์การอู่อู

วิทยาลัยอาชีวศึกษาจ้าวจวง

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเจ้อเจียง

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคเศรษฐศาสตร์เจ้อเจียง

วิทยาลัยเทคนิคเครื่องกลและไฟฟ้าเจ้อเจียง

2.5 หน่วยงานผู้สนับสนุน

หน่วยงานฝ่ายจีน

วิทยาลัยการค้าต่างประเทศปักกิ่ง

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาฉางชุน

วิทยาลัยเศรษฐศาสตร์และการค้าเมืองตงก๊วน

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการค้ากวางตุ้ง

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเมืองกวางโจว

วิทยาลัยเทคนิคหนานหนิงกวางสี

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาป่าไม้เขตปกครองตนเองจ้วงกวางสี

วิทยาลัยเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์กุ้ยโจว

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมเหอเป่ย์

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคการเงินและอุตสาหกรรมหูหนาน

วิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษาปิโตรเคมีหลานโจว
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเครื่องกลเหลียวหนิง
วิทยาลัยอาชีวศึกษาวิศวกรรมนิเวศเหลียวหนิง
วิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคโนโลยีเหลียวเฉิง
วิทยาลัยอาชีวเทคนิคชิงหย่วน
วิทยาลัยอาชีวเทคนิคชั้นสูงชายฝั่งตะวันตกชิงเต่า
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอิเล็กทรอนิกส์ซานตง
วิทยาลัยอาชีวศึกษาการเงินและพาณิชย์การซานซี
วิทยาลัยการเงินและพาณิชย์การสือเจียจวง
วิทยาลัยสารพัดช่างมณฑลเสฉวน
วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีธุรกิจและอุตสาหกรรมเสฉวน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาถงเหลียน
วิทยาลัยอาชีวศึกษาอู๋รุ่มี
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาและการเกษตรซินเจียง
วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเบาซินเจียง
วิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษาเทียนชานซินเจียง
วิทยาลัยอาชีวศึกษาเกษตรและการค้าเจ้อเจียง
วิทยาลัยสารพัดช่างฉีโจว มณฑลเจ้อเจียง
หน่วยงานฝ่ายไทย (อยู่ระหว่างประสานงาน)
หน่วยงานฝ่ายฟิลิปปินส์ (อยู่ระหว่างประสานงาน)

3.ประเภทการแข่งขัน

ประเภทการแข่งขัน	ผู้เข้าร่วมแข่งขัน	รูปแบบการแข่งขัน
การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัลสำหรับเยาวชน	นักเรียน นักศึกษา	รอบคัดเลือก โปสเตอร์ + คลิปวิดีโอสั้น รอบชิงชนะเลิศ การนำเสนอแผนโครงการ + การทดสอบทักษะภาคปฏิบัติ + การตอบคำถามและสรุปผลหลังการปฏิบัติงาน
การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ	อาจารย์	รูปแบบออนไลน์ ส่งผลงานการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ + วิดีโอสาธิตการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอัจฉริยะ AI

4.คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

4.1 การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัลสำหรับเยาวชน

- 4.1.1 เป็นนักศึกษาสังกัดอาชีวศึกษาจากประเทศต่างๆ
- 4.1.2 เป็นการแข่งประเภททีม แต่ละทีมมีสมาชิกทีมละ 3 - 5 คน แต่ละวิทยาลัยสามารถส่งนักศึกษาเข้าร่วมได้ไม่เกิน 3 ทีม
- 4.1.3 แต่ละทีมมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ไม่เกิน 2 คน และอาจารย์ที่ปรึกษา 1 คน สามารถดูแลทีมแข่งขันได้สูงสุดไม่เกิน 2 ทีม
- 4.1.4 การแข่งขันครั้งนี้สนับสนุนให้นักศึกษาสร้างทีมผสมสัญชาติ มีสมาชิกทีมละ 3 - 5 คน โดยสมาชิกในทีมประกอบด้วยนักศึกษาต่างประเทศอย่างน้อย 2 สัญชาติ แต่ละทีมมีอาจารย์ที่ปรึกษา

ได้ไม่เกิน 2 คน รายละเอียดการสร้างทีมผสมสัญชาติสามารถศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้ในส่วนที่ 7

4.2 การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ

4.2.1 เป็นอาจารย์สังกัดอาชีวศึกษาจากประเทศต่างๆ

4.2.2 เป็นการแข่งขันประเภทบุคคล

5. กำหนดการแข่งขัน

5.1 การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัลสำหรับเยาวชน

ขั้นตอนการแข่งขัน	กำหนดการ
พิธีเปิดการแข่งขัน	3 มิถุนายน 2569
เปิดรับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันและการแข่งขันรอบคัดเลือก	3 มิถุนายน - 23 ตุลาคม 2569
การอบรมก่อนการแข่งขัน (รอบพิเศษสำหรับประเทศไทย)	16 กรกฎาคม 2569
การอบรมก่อนการแข่งขัน (รอบพิเศษสำหรับประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่นๆ)	20 สิงหาคม 2569
การอบรมก่อนการแข่งขัน (รอบร่วมนานาชาติ)	17 กันยายน 2569
ประกาศผลการแข่งขันรอบคัดเลือก	30 ตุลาคม 2569
การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ	29 - 30 พฤศจิกายน 2569
พิธีมอบรางวัล	30 พฤศจิกายน 2569

5.2 การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ

ขั้นตอนการแข่งขัน	กำหนดการ
พิธีเปิดการแข่งขัน	3 มิถุนายน 2569
เปิดรับสมัครและส่งผลงานเข้าร่วมการแข่งขัน	3 มิถุนายน - 23 ตุลาคม 2569
ประกาศผลการแข่งขัน	พฤศจิกายน 2569

6. รายละเอียดการแข่งขัน

6.1 การแข่งขันสร้างสรรค์นวัตกรรมและธุรกิจเชิงดิจิทัลสำหรับเยาวชน

6.1.1 รอบคัดเลือก (ส่งผลงานทางออนไลน์)

(1) รายละเอียดการแข่งขัน (สร้างสรรค์โปสเตอร์ และ คลิปวิดีโอสั้น)

ทีมผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ในท้องถิ่น หรือเลือกจากรายการสินค้าที่คณะกรรมการแข่งขันกำหนดไว้ เพื่อนำมาสร้างผลงาน ดังนี้

ลำดับที่	ผลงาน	รายละเอียด
1	โปสเตอร์ผลิตภัณฑ์สองภาษา	ออกแบบและส่งผลงานโปสเตอร์สองภาษาจำนวน 1 รูปภาพ โดยอิงจากสินค้าที่เลือกและเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์สินค้า จัดทำในรูปแบบแนวตั้ง ขนาดไม่น้อยกว่า 790x1150 และไม่เกิน 1080x1920 พิกเซล สามารถใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสรรค์ผลงานได้
2	คลิปวิดีโอสั้น	ถ่ายทำและผลิตวิดีโอสั้นความยาว 90-120 วินาที จำนวน 1 ผลงาน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสินค้าที่เลือกและจำเป็นต้องระบุคำบรรยายเป็นสองภาษา อนุญาตให้ใช้ AI ช่วยเขียนบท ใช้ตัวละครดิจิทัลนำเสนอ ใช้ AI เสียงพากย์ หรือการตัดต่อด้วย AI ได้

(2) เกณฑ์การให้คะแนน

ให้คะแนนโดยคณะกรรมการ ได้แก่

คะแนนที่ได้รับ = การออกแบบโปสเตอร์ 40% + การสร้างสรรค์คลิปวิดีโอสั้น 60%

1. เกณฑ์การให้คะแนนการออกแบบโปสเตอร์

เกณฑ์การให้คะแนน	คำอธิบาย	คะแนน
ข้อกำหนดพื้นฐาน	1. ผลงานที่ใช้ในการแข่งขันควรระวังเรื่องลิขสิทธิ์ ห้ามกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว จะไม่ได้รับคะแนนในส่วนนี้ 2. เนื้อหาของผลงานต้องมีความสร้างสรรค์และสื่อความในเชิงบวก ไม่ปรากฏเนื้อหาที่ขัดต่อข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง ห้ามใช้ข้อความที่ไม่เหมาะสม คำที่มีความหมายละเอียดอ่อน ข้อความอันเป็นเท็จ หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว จะไม่ได้รับคะแนนในส่วนนี้ 3. มีการออกแบบสองภาษา สามารถใช้ภาษาจีน อังกฤษ ไทย หรือภาษาอื่นๆ 4. สินค้าที่เลือกใช้ในการออกแบบโปสเตอร์และสร้างสรรค์คลิปวิดีโอสั้นจะต้องเป็นสินค้าชนิดเดียวกัน	10
การออกแบบและจัดวาง	1. รูปภาพที่ใช้ อัตราส่วนต้องมีความเหมาะสม รูปร่างไม่ผิดเพี้ยน 2. การใช้สีมีความเหมาะสม สอดคล้องกับรูป 3. โปสเตอร์มีสไตล์การออกแบบที่ชัดเจน สามารถเน้นย้ำใจความสำคัญของหัวข้อ	25
ความสร้างสรรค์ของข้อความ	1. มีการแบ่งลำดับหัวข้อหลักและหัวข้อย่อยอย่างชัดเจน หัวข้อหลักมีความโดดเด่นและน่าสนใจ 2. เนื้อหาข้อความมีความชัดเจน ต่อเนื่อง สละสลวย และมีมิติในการสื่อความหมายเชิงทัศนศิลป์ 3. ข้อความที่ใช้โฆษณาสินค้ามีความกลมกลืนกับการออกแบบ รูปแบบ ตำแหน่ง เนื้อหาของข้อความมีความสอดคล้องกันและเหมาะสมกับการออกแบบ	30
การมุ่งเน้นผลลัพธ์ทางการตลาด	1. มีพลังในการดึงดูดสายตาสามารถกระตุ้นความสนใจได้ดี 2. มีเป้าหมายทางการตลาดที่ชัดเจน สามารถดึงดูดผู้ชมให้อยากทำความรู้จักสินค้าเพิ่มเติม	30
การประยุกต์ใช้ AI	มีการใช้เครื่องมือ AI อย่างเหมาะสม เพื่อช่วยเพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์และประสิทธิภาพในการบูรณาการผลงาน	5
คะแนนรวม		100

2. เกณฑ์การให้คะแนนคลิปวิดีโอสั้น

เกณฑ์การให้คะแนน	คำอธิบาย	คะแนน
ข้อกำหนดพื้นฐาน	1. ผลงานที่ใช้ในการแข่งขันควรระวังเรื่องลิขสิทธิ์ ห้ามกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว จะไม่ได้รับคะแนนในส่วนนี้ 2. การออกแบบสองภาษา สามารถใช้ภาษาจีน อังกฤษ ไทย หรือภาษาอื่นๆ 3. ผลิตภัณฑ์ในวิดีโอและโปสเตอร์ต้องเป็นผลิตภัณฑ์เดียวกัน	10
ความสร้างสรรค์ของวิดีโอ	1. ลำดับการเล่าเรื่องมีความชัดเจน มีเรื่องราวและจังหวะการดำเนินเรื่องที่เหมาะสม 2. สร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเอกลักษณ์ มีแนวคิดหลักที่เด่นชัด สื่อความหมายในโปสเตอร์สร้างสรรค์ มีมุมมองการถ่ายทำที่โดดเด่นและน่าสนใจ	40
ประสิทธิภาพของวิดีโอ	1. เนื้อหาเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์และมีข้อมูลอธิบายเพื่อการตลาดที่ชัดเจน 2. ข้อความสื่อสารชัดเจน คำบรรยายชัดเจนตรงกับเสียงพากย์ 3. ใช้เอฟเฟกต์เสียงดนตรีประกอบ เอฟเฟกต์ภาพ หรือแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม	20
คุณภาพของวิดีโอ	1. การใช้ภาพและลำดับภาพมีความเหมาะสมและต่อเนื่อง ภาพคมชัด แสดงออกถึงหัวข้อได้อย่างสอดคล้องและสมเหตุสมผล 2. องค์ประกอบมีความเหมาะสม มีความสวยงาม มีการปรับโทนสีอย่างเหมาะสม เสียงพากย์และเสียงดนตรีประกอบวิดีโอมีความชัดเจน 3. คำบรรยายประกอบเขียนได้อย่างถูกต้อง ไม่มีคำผิด 4. ความยาววิดีโอและรูปแบบไฟล์ของวิดีโอเป็นไปตามข้อกำหนด	25
การประยุกต์ใช้ AI	มีการใช้เครื่องมือ AI อย่างเหมาะสม เพื่อช่วยเพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์และประสิทธิภาพในการบูรณาการผลงาน	5
คะแนนพิเศษ	ทีมผสมสัญชาติ หากผู้เข้าแข่งขันต่างสัญชาติมีส่วนร่วมในการแสดงจะได้รับคะแนนพิเศษ	5
คะแนนรวม		105

(3) ผลรางวัลการแข่งขันรอบคัดเลือก

การกำหนดผลรางวัลการแข่งขันรอบคัดเลือก จะคิดเปอร์เซ็นต์ตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมทั้งหมด และจัดอันดับตามคะแนนรอบคัดเลือก ดังนี้

ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดอันดับที่ 1 ถึง 50 ในรอบคัดเลือก จะได้รับรางวัลอันดับหนึ่ง พร้อมสิทธิ์ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

สำหรับทีมที่เหลือจะจัดสรรรางวัลตามสัดส่วน ดังนี้

กลุ่ม 20% แรก จะได้รับรางวัลอันดับสอง กลุ่ม 30% ถัดมาจะได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับสาม

กลุ่ม 50% ที่เหลือจะได้รับรางวัลชมเชย

ทั้งนี้ ทีมที่ได้รับรางวัลทั้งหมดจะได้รับเกียรติบัตรออนไลน์

6.1.2 รอบชิงชนะเลิศ

(1) รายละเอียดการแข่งขัน

แต่ละทีมจะต้องนำแนวคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์ด้านการดำเนินงานจากรอบคัดเลือกมาประยุกต์ใช้ โดยกำหนดชื่อโครงการและเนื้อหาการแข่งขันอย่างอิสระ โดยอิงตามภารกิจหลักในด้านธุรกิจดิจิทัล จากนั้นดำเนินการนำเสนอ และทำการแข่งขันใน 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ลำดับ	ภารกิจ	ระยะเวลา	เนื้อหา
1	การนำเสนอโครงการ	20 นาที	อธิบายกลยุทธ์โดยรวม แนวทางการดำเนินงาน จุดเด่นด้านนวัตกรรม การแบ่งงานของทีม และผลลัพธ์ที่คาดหวังของโครงการ
2	ทดสอบทักษะภาคปฏิบัติ	30 นาที	สาธิตการปฏิบัติทักษะที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับโครงการ ณ สถานที่จริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล และการแก้ปัญหา
3	การตอบคำถามและสรุปผล	10 นาที	ตอบคำถามจากคณะกรรมการเกี่ยวกับแผนงานโครงการและการแสดงออกบนเวที พร้อมสรุปข้อดีข้อเสียและแนวทางการปรับปรุง

ทีมผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกโครงการล่วงหน้าจากคลังข้อมูลผลิตภัณฑ์ที่ผู้จัดการแข่งขันเตรียมไว้ให้ หรือกำหนดหัวข้อโครงการได้ด้วยตนเอง โดยต้องเป็นไปตามข้อกำหนดพื้นฐานของการแข่งขัน ทั้งนี้ ตลอดการแข่งขันจะต้องแสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น เครื่องมือ AI การวิเคราะห์ข้อมูล การผลิตคอนเทนต์ ควบคู่กับความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม

(2) เกณฑ์การให้คะแนน

ลำดับ	ตัวชี้วัด	คะแนน	จุดประเมิน
1	ความรู้ความสามารถด้านทักษะ	60	- ความเป็นมืออาชีพและความสมบูรณ์ของแผนงานโครงการ - มาตรฐานและความชำนาญในการปฏิบัติทักษะ ความชำนาญในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น AI - ตรรกะในการนำเสนอและการตอบคำถาม
2	ความเป็นมืออาชีพ	10	- จรรยาบรรณและมาตรฐานวิชาชีพ - ความใส่ใจในรายละเอียด - การบริหารเวลาและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
3	คุณค่าในการนำไปประยุกต์ใช้	10	- ความสามารถในการนำไปใช้งานได้จริงและโอกาสในการบรรลุผลของแผนงาน - ความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและผลประโยชน์ต่อสังคม
4	การทำงานเป็นทีม	10	- การแบ่งงานในทีมและความเหมาะสมของบทบาท - การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน
5	ความคิดสร้างสรรค์	10	- ความตระหนักรู้ด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์

(3) ผลรางวัลการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

1.รางวัลการแข่งขัน

กำหนดให้มีรางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่ง รางวัลชนะเลิศอันดับสอง และรางวัลชนะเลิศอันดับสาม โดยทั้งสามรางวัลจะได้รับใบประกาศเกียรติบัตร และทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก จะได้เงินรางวัลดังนี้

ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่หนึ่ง จะได้รับเงินรางวัล 5,000 หยวน

ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่สอง จะได้รับเงินรางวัล 3,000 หยวน

ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดอันดับที่สาม จะได้รับเงินรางวัล 2,000 หยวน

2.รางวัลพิเศษ

1) รางวัลความร่วมมือยอดเยี่ยม ทีมผสมสัญชาติที่มีคะแนนรวมสูงสุด 5 อันดับแรก ในรอบชิงชนะเลิศ จะได้รับเกียรติบัตร และของที่ระลึก

2) รางวัลครูที่ปรึกษาดีเด่น ครูที่ปรึกษาของทีมที่ได้รับรางวัล จะได้รับเกียรติบัตร “ครูที่ปรึกษาดีเด่น”

3) รางวัลครูที่ปรึกษาดีเด่นด้านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ครูที่ปรึกษาทีมผสมสัญชาติ จะได้รับเกียรติบัตร “ครูที่ปรึกษาดีเด่นด้านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม”

6.2 การแข่งขันออกแบบห้องเรียนดิจิทัลระดับนานาชาติ

6.2.1 รูปแบบการแข่งขัน

อาจารย์ผู้เข้าร่วมการแข่งขันใช้เครื่องมือการสอนดิจิทัลและเครื่องมือ AI ช่วยในการออกแบบการสอน 2 คาบเรียน และส่งข้อมูลดังนี้

(1) แผนการสอน (ส่งในรูปแบบ PDF) ซึ่งจะต้องประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้ ชื่อรายวิชา ชื่อโมเดลห้องเรียน วัตถุประสงค์การเรียนรู้ วิธีการสอนดิจิทัล กระบวนการดำเนินการ การวิเคราะห์ และประเมินผลหลังการเรียนการสอน เป็นต้น

(2) วิดีโอแนะนำการสอน ความยาว 5 นาที จัดทำโดยใช้เครื่องมือ AI เช่น ตัวละครดิจิทัล การใช้ AI ทำเสียง และต้องส่งผลงานเป็น 2 รูปแบบในภาษาที่แตกต่างกัน เช่น เวอร์ชันภาษาจีน + ภาษาไทย หรือ เวอร์ชันภาษาจีน + ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

6.2.2 หัวข้อที่แนะนำ

- เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมการศึกษา มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ AIGC ตัวละครดิจิทัล แพลตฟอร์มการศึกษาอัจฉริยะในการสอนอีคอมเมิร์ซ เช่น การใช้ AI ช่วยสร้างคำโฆษณาผลิตภัณฑ์อีคอมเมิร์ซข้ามพรมแดน การประยุกต์ใช้ผู้ประกาศข่าวจากตัวละครดิจิทัลในการสอนไลฟ์ เป็นต้น

- อีคอมเมิร์ซข้ามพรมแดนและการค้าดิจิทัล ออกแบบการสอนในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการไลฟ์สดข้ามพรมแดน การตลาดดิจิทัล เป็นต้น

- การสื่อสารทางธุรกิจข้ามวัฒนธรรม มุ่งเน้นการสอนมารยาททางธุรกิจ การวิเคราะห์กรณีศึกษาความแตกต่างทางวัฒนธรรม เป็นต้น

6.2.3 เกณฑ์การให้คะแนนการออกแบบห้องเรียน

ให้คะแนนโดยคณะกรรมการ ได้แก่

คะแนนที่ได้รับ = การออกแบบแผนการสอน 60% + วัสดุอธิบายรายวิชา 20%

1) เกณฑ์การให้คะแนนการออกแบบแผนการสอน

เกณฑ์การให้คะแนน	คำอธิบาย	คะแนน
ข้อกำหนดพื้นฐาน	1. การออกแบบหลักสูตรสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาบุคลากรและหลักสูตรระดับนานาชาติ 2. มีการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการศึกษาอัจฉริยะระดับนานาชาติระหว่างการเรียนรู้การสอน	10
ความครบถ้วนของเนื้อหา	1. มีองค์ประกอบขึ้นพื้นฐานครบถ้วน เรียบง่ายและชัดเจน แสดงให้เห็นถึงเนื้อหาและแนวทางจัดการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมและมอบหมายภาระงาน มีการอธิบายรายละเอียดอย่างเหมาะสม 2. มีความเกี่ยวเนื่อง เชื่อมโยง และแตกต่างกับบทเรียนต่อเนื่องก่อนและหลัง	20
การวิเคราะห์การเรียนรู้ การสอน	1. วิเคราะห์พื้นฐานความรู้ ทักษะ การตระหนักรู้ ทักษะเชิงปฏิบัติ ลักษณะเด่นในการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีหลักการ และวิเคราะห์จุดยากในการจัดการเรียนการสอน 2. วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ต้องละเอียดและชัดเจน มีความเชื่อมโยงกัน มีการไต่ระดับเนื้อหา เน้นเนื้อหาที่สำคัญ สามารถวัดประเมินผลได้	20
กลยุทธ์การเรียนการสอน	1. กระบวนการสอนมีความสมบูรณ์ สามารถรองรับวิธีการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่อื่นๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการคัดสรรเนื้อหาอย่างรอบคอบ มีความเหมาะสม จัดเรียงอย่างมีเหตุผล เชื่อมโยงกันอย่างมีลำดับ และมีโครงสร้างที่ชัดเจน 2. การออกแบบการสอนเป็นไปตามหลักการทางวิทยาศาสตร์และสมเหตุสมผล มีการปรับรูปแบบกระบวนการสอนได้อย่างเหมาะสม การออกแบบขั้นตอนการสอนอย่างเหมาะสม ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีตามที่คาดการณ์อย่างสมเหตุสมผล มีวิธีการสอนและเทคนิคที่เหมาะสม มีการประเมินและวัดผลตามหลักการทางวิทยาศาสตร์และมีประสิทธิภาพ	20
การประเมินและวิเคราะห์หลักสูตรหลังการเรียนรู้ การสอน	1. ให้ความสำคัญกับการรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมการสอนและการเรียนรู้ ประเมินและวัดผลการสอนและการปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ ซึ่งควรเชื่อมโยงกับการวิเคราะห์ผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนการสอน 2. การวิเคราะห์หลังเรียนมุ่งเน้นสรุปเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและแก้ไขส่วนที่บกพร่องให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น	20
ความสวยงาม	1. โครงสร้างละเอียดและชัดเจน ใช้ภาษาที่กระชับ มีตรรกะที่ชัดเจน สมเหตุสมผลตามหลักการ 2. มีการออกแบบอย่างสวยงาม ประยุกต์ใช้สื่อประกอบการอ่านและการสอน	10
คะแนนรวม		100

2) เกณฑ์การให้คะแนนวิดีโออธิบายรายวิชา

เกณฑ์การให้คะแนน	คำอธิบาย	คะแนน
ข้อกำหนดพื้นฐาน	1. การออกแบบหลักสูตรสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาบุคลากรและหลักสูตรระดับนานาชาติ 2. มีการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการศึกษาอัจฉริยะระดับนานาชาติระหว่างการเรียนการสอน	10
การนำเสนอเนื้อหา	มีจุดเด่นที่ชัดเจน: สามารถชี้ถึงนวัตกรรมการออกแบบได้อย่างแม่นยำ ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยี Digital Twin เพื่อจำลองความร่วมมือระหว่างท่าเรือจีน-ไทย การแสดงออกเชิงตรรกะ: ใช้ภาษาที่กระชับ มีโครงสร้างที่ชัดเจน และครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ ได้แก่ หลักการและเหตุผล (สอนทำไม) วิธีการสอน (สอนอย่างไร) รวมถึงการติดตามและประเมินผล (ผลเป็นอย่างไร) มุมมองระหว่างประเทศ: ผสมผสานประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความร่วมมือระดับภูมิภาค เช่น การนำบทบาทของ RCEP มาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาการเรียนการสอน	30
ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีประกอบการนำเสนอ	การนำเสนอด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล: ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม เช่น Digital Human และการแสดงข้อมูลแบบ Dynamic Data Visualization เพื่อให้การนำเสนอมีประสิทธิภาพ คุณภาพของภาพและเสียง: การเปลี่ยนฉากควรเป็นไปอย่างราบรื่น และคำบรรยายหรือเสียงพากย์ต้องตรงกับเนื้อหาที่นำเสนอ ความน่าสนใจ: ควรใช้จังหวะภาษาและภาษากายที่เหมาะสม เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชม	30
ความสามารถทางภาษาที่หลากหลาย	ความถูกต้องทางภาษา: วิดีโอที่ไม่ได้ใช้ภาษาแม่ในการนำเสนอ ต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่มีข้อผิดพลาดด้านไวยากรณ์หรือการออกเสียงที่เห็นได้ชัดเจน เช่น กรณีที่ครูชาวจีนอธิบายเป็นภาษาไทย ศัพท์เฉพาะทาง: คำนิยามหรือคำศัพท์ที่สำคัญ ควรมีการระบุเป็นสองภาษาได้อย่างถูกต้องแม่นยำ เช่น การใช้คำแปลที่เป็นทางการของ “Digital Silk Road” หรือ “เส้นทางสายไหมดิจิทัล”	30
คะแนนรวม		100

6.2.4 ผลรางวัลการแข่งขัน

รางวัลจะคำนวณจากจำนวนอาจารย์ที่เข้าร่วมการแข่งขันจริงทั้งหมด โดยแบ่งสัดส่วนการให้รางวัล (ใช้เกณฑ์พิเศษเทคนิค) เป็นรางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่ง 10% รางวัลชนะเลิศอันดับสอง 20% รางวัลชนะเลิศอันดับสาม 30% และรางวัลชมเชย 40% ตามลำดับ ทั้งนี้ ผู้ได้รับรางวัลทั้งหมดจะได้รับใบประกาศเกียรติบัตร

7. คำอธิบายในการจับคู่ทีมผสมสัญชาติ

การแข่งขันครั้งนี้สนับสนุนให้ผู้เข้าแข่งขันสร้างทีมผสมสัญชาติ ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกสร้างทีมร่วมกับวิทยาลัยในความร่วมมือกันระหว่างประเทศ และจับคู่สมาชิกในทีมได้ด้วยตัวเอง นอกจากนี้ แพลตฟอร์มการแข่งขันยังมีฟังก์ชันการจับคู่แบบออนไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับวิทยาลัยในการจัดตั้งทีมผสมสัญชาติ

7.1 เมื่อสร้างทีม โปรดเลือกทีมผสมสัญชาติ เลือกโหมดการสร้างทีม ได้แก่ การสร้างทีมด้วยตนเองหรือการจับคู่โดยแพลตฟอร์ม

7.2 เมื่อสร้างทีมด้วยตนเอง และต้องการให้นักศึกษาต่างชาติเข้าร่วมทีม ทีมต้องมีสมาชิก 3-5 คน มีสมาชิกต่างสัญชาติอย่างน้อย 2 สัญชาติ สามารถมีอาจารย์ที่ปรึกษาไม่เกิน 2 คน/ทีม

7.3 เมื่อใช้ฟังก์ชันการจับคู่ทีมบนแพลตฟอร์ม นักศึกษาสามารถค้นหาผู้เข้าแข่งขันอื่นๆ ที่กำลังมองหาทีมบนแพลตฟอร์ม เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัย ชื่อ ความสามารถ การแนะนำตนเอง ข้อมูลติดต่อ และอีเมลของพวกเขา โดยสามารถติดต่อผู้เข้าแข่งขันตามข้อมูลที่ระบุเพื่อยืนยันความสนใจในการสร้างทีมผสมสัญชาติร่วมกัน ซึ่งจะจับคู่ทีมได้ ผู้เข้าแข่งขันที่เลือกโหมดการจับคู่โดยแพลตฟอร์มสามารถค้นหาทีมการแข่งขันที่กำลังเปิดรับสมัครสมาชิก ติดต่อหัวหน้าทีม ยืนยันความสนใจที่จะสร้างทีม ซึ่งจะสร้างทีมสำเร็จ

7.4 เมื่อลงทะเบียนหรือเข้าสู่ระบบแพลตฟอร์มการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะเข้าร่วมการจับคู่ทีมผสมสัญชาติบนแพลตฟอร์มหรือไม่ เฉพาะผู้เข้าแข่งขันที่เปิดใช้งานโหมดนี้เท่านั้นที่จะสามารถเข้าสู่หน้าข้อมูลผู้เข้าแข่งขันเพื่อสร้างทีมผสมสัญชาติได้

7.5 หากมีสมาชิกในทีมถอนตัวหรือสร้างทีมใหม่ จะต้องให้หัวหน้าทีมเป็นผู้ยกเลิกการสร้างทีมจึงจะสามารถสร้างทีมใหม่ได้

7.6 หลังจากสิ้นสุดระยะเวลาการรับสมัคร จะไม่สามารถยกเลิกการสร้างทีมได้ในทุกกรณี

8. ช่องทางการรับสมัครและช่องทางการติดต่อ

8.1 ช่องทางการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

คณะครู อาจารย์ และนักเรียน นักศึกษา สามารถเข้าถึงระบบเพื่อตรวจสอบข้อมูลการแข่งขัน และลงชื่อสมัครเข้าร่วมได้ที่เว็บไซต์หลักของการแข่งขัน: <http://ctic.botok.com>

8.2 ช่องทางการติดต่อ

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศจีน)

ผู้ประสานงาน คุณ Liu

หมายเลขโทรศัพท์ +86 18611399833

อีเมล liuy@bjbodao.com

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศไทย)

ผู้ประสานงาน นางสาวชุติมา นิตยอดุลย์

หมายเลขโทรศัพท์ 053-943759

อีเมล cicmu.thai@gmail.com

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศฟิลิปปินส์)

ผู้ประสานงาน (อยู่ระหว่างการประสานงาน)

หมายเลขโทรศัพท์ (อยู่ระหว่างการประสานงาน)

อีเมล (อยู่ระหว่างการประสานงาน)

第六届“Botok 杯”国际职业院校创新创业邀请赛

启动仪式日程

พิธีเปิดการแข่งขัน

โครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน
สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปีพ.ศ. 2569

一、会议基础信息 รายละเอียดกิจกรรม

会议主题：2026 第六届“Botok 杯”国际职业院校创新创业邀请赛
启动仪式

หัวข้อ：พิธีเปิดการแข่งขันโครงการ “Botok Cup” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่
ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 6 ประจำปีพ.ศ. 2569

会议平台：Zoom 会议

แพลตฟอร์มออนไลน์：รูปแบบออนไลน์ โปรแกรม Zoom Meeting
ID: 840 3154 2214 Password: 519628

会议时间：2026 年 6 月 3 日 10:00–11:30（北京时间）

วันที่ละเวลา：วันที่ 3 มิถุนายน 2569 เวลา 10.00 - 11.30 น. (เวลาประเทศจีน)
เวลา 09.00 - 10.30 น. (เวลาประเทศไทย)

参会人员：中国、泰国、菲律宾等国主办单位领导；赛事组织单位
各院校、企业代表；各国职业院校领导及相关专业师生。

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม：หน่วยงานผู้จัดโครงการจากประเทศจีน ไทย ฟิลิปปินส์ และประเทศอื่น ๆ ผู้แทน
สถานศึกษาและผู้ประกอบการ รวมถึงผู้บริหารสถาบันอาชีวศึกษา คณาจารย์ นักศึกษา และนักเรียน
ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องจากประเทศต่างๆ

会议语言：中、英、泰三语同传（使用 Zoom 传译功能）

ภาษาที่ใช้ในกิจกรรม：ระบบแปลภาษาพร้อมกัน 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ และภาษา
ไทย (ผ่านฟังก์ชันการแปลภาษาของ Zoom)

二、详细会议日程 กำหนดการพิธีเปิดการแข่งขัน

时间 เวลา	会议环节 กำหนดการ	
10:00 – 10:05 09.00 – 09.05	主持人开场 พิธีกรดำเนินรายการ: 清迈大学孔子学院介绍与会嘉宾及会议议程 แนะนำแขกผู้มีเกียรติและกำหนดการพิธีเปิด โดยสถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	
10:05 – 10:30 09.05 – 09.30	主办方致辞 ผู้บริหารกล่าว: 1、中国全国电子商务职业教育教学指导委员会常务副主任、“一带一路”电商谷国际合作项目发展理事会理事长 陆春阳 คุณ Lu Chunyang คณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติ ประเทศจีน และ ศูนย์สภาพัฒนาโครงการ E-commerce Valley “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง” 2、泰国教育部职业教育委员会国际战略与对外关系处处长拉克斯萨克·杨萨曼 先生 นายลักษศักดิ์ ยางสามัญ ผู้อำนวยการกลุ่มยุทธศาสตร์การอาชีวศึกษาต่างประเทศและวิเทศสัมพันธ์ สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ประเทศไทย 3、菲律宾职业技术教育与技能发展署 (TESDA) 副署长维达尔·D·维拉努尔瓦三世 VIDALD.VILLANUEVAIII รองผู้อำนวยการ Philippines Technical Education and Skills Development Authority (TESDA) ประเทศฟิลิปปินส์ 4、清迈大学孔子学院中方院长 连晨 คุณ Lian Chen ผู้อำนวยการฝ่ายจีน สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 5、北京博导前程信息技术股份有限公司董事长 段建 คุณ Duan Jian ประธานกรรมการ บริษัท ปักกิ่งบ่อเต่า เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด	
10:30 – 10:50 09.30 – 09.50	赛事组织单位代表发言 ผู้แทนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกล่าว: 1、承办单位：广西经贸职业技术学院校长 ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้าวงส์ 2、合作单位：中菲丝路学院基金会主席 张红阳 คุณ Zhang Hongyang ประธาน China-Philippines Silk Road Institute Foundation 3、支持单位：曼谷谭技术学院教师 คุณฐิติชญา ชินวงศ์ ผู้แทนจากวิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี	
10:50 – 10:55 09.50 – 09.55	启动仪式 พิธีเปิดการแข่งขัน: 主持人邀请各主办方代表共同启动（线上倒计时+启动视频/动画） พิธีกรเชิญผู้แทนหน่วยงานผู้จัดโครงการร่วมพิธีเปิด (นับถอยหลังออนไลน์ + วิดีทัศน์เปิดงาน)	
10:55 – 11:30 09.55 – 10.30	第六届“Botok 杯”参赛解读与答疑 ถาม-ตอบเกี่ยวกับ “Botok Cup” ครั้งที่ 6: 赛事组委会评审委员会负责人张磊详解竞赛规程与参赛报名须知，进行在线答疑。 คุณ Zhang Lei หัวหน้าคณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน ชี้แจงรายละเอียดกฎกติกาการแข่งขันและข้อกำหนดในการสมัคร	

备注：上面为北京时间，下面为曼谷时间 ตารางเวลา ข้างบนคือเวลาประเทศจีน ข้างล่างคือเวลาประเทศไทย