



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ.....ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โทร. 7861

ที่.....อว.0602.03(01)/ 3112วันที่ ๒1 ธันวาคม 2566

เรื่อง ขอส่งรายงานผลโครงการที่ได้รับทุนพัฒนาบุคลากรเพื่อการศึกษาทางไกลประเภทรายบุคคล
ประจำปีงบประมาณ 2567

เรียน ผู้อำนวยการสถานพัฒนาบุคลากรเพื่อการศึกษาทางไกล

ตามที่ข้าพเจ้า นางสาว ธนัทธัญญ์ ฉัตรภักดิ์ ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ สังกัดสำนักเทคโนโลยีการศึกษา ได้รับทุนพัฒนาบุคลากรเพื่อการศึกษาทางไกลประเภทรายบุคคล ประจำปีงบประมาณ 2567 โครงการประชุมวิชาการ เรื่อง AECT 100: Reflections and Transformations 2567 และนำเสนอบทความทางวิชาการแบบโปสเตอร์ เรื่อง "L-WI : Digital Innovation for Incubating Local Wisdom Innovators in Creative and Innovation Skills" ในวันที่ 15-19 ตุลาคม 2566 ณ Orlando, Florida ประเทศสหรัฐอเมริกา นั้น

ในการนี้ข้าพเจ้าได้จัดทำรายงานผลโครงการตามเกณฑ์/แนวปฏิบัติการขอรับทุน (ภายใน 60 วันหลังจากเสร็จสิ้นโครงการ) เรียบร้อยแล้ว ประกอบด้วยเอกสาร ดังนี้

1. รายงานผลโครงการประชุมวิชาการจำนวน 1 ฉบับ
2. การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้สถานการณ์และแนวโน้มทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาเพื่อนำมาปรับใช้กับการออกแบบและจัดระบบสื่อการศึกษาทางไกลของสำนักเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อรองรับการขับเคลื่อนการเป็น Digital University (ในการประชุมคณาจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษาครั้งที่ 10/2566 วันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566 เวลา 09:30 น. เป็นต้นไป (ผ่านโปรแกรม MS Teams วาระที่ 1 เรื่องแจ้งเพื่อทราบ)
3. แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้กับนักศึกษาในชุดวิชา 16455 การสร้างสรรค์คอนเทนต์และสตรีมมิ่ง
4. เผยแพร่ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการเข้าร่วมประชุมผ่านเว็บไซต์และ/หรือสื่อสังคมออนไลน์ของหน่วยงาน

โดยผ่านความเห็นชอบจากที่ประชุมผู้บริหารสำนักเทคโนโลยีการศึกษา ในการเวียนวาระการประชุมเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2566 และได้จัดส่งไฟล์รายงานดังกล่าวมาทางระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ธนัทธัญญ์ ฉัตรภักดิ์)

ผู้ขอรับทุน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรรณ จรรยาวุฒิวรรณ)

ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีการศึกษา

รายงานการเข้าร่วมประชุมทางวิชาการเรื่อง "AECT 100: Reflections and Transformations"

ณ AECT International Convention, Orlando, Florida ประเทศสหรัฐอเมริกา

ระหว่างวันที่ 15 - 19 ตุลาคม 2566

1. ชื่อ นางสาวจันทน์ภรณ์ นามสกุล ฉัตรภักดิ์ อายุ 43 ปี
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์.ดร. สังกัด สำนักเทคโนโลยีการศึกษา
ไปประชุมทางวิชาการเรื่อง ประชุมทางวิชาการ เรื่อง "AECT 100: Reflections and Transformations"
ณ AECT International Convention, Orlando, Florida ประเทศสหรัฐอเมริกา
ตั้งแต่วันที่ 13 - 22 ตุลาคม 2566
รวมระยะเวลา 10 วัน (รวมเดินทางไปกลับ)
2. รายละเอียดเกี่ยวกับการไปประชุมวิชาการและการศึกษาดูงาน
 - 2.1 รายงานการประชุมทางวิชาการ
 - (1) การประชุมทางวิชาการเรื่อง "AECT 100: Reflections and Transformations" มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นพื้นที่นำเสนอข้อค้นพบจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อช่วยทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา ได้แก่ การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การใช้ (Utilization) การจัดการ (Management) และการประเมิน (Evaluation) รวมถึงแนวโน้มของการประยุกต์ใช้เครื่องมือเทคโนโลยี (Technology tools) เพื่อนำมาสนับสนุนการเรียนการสอนในทุกบริบท
 - (2) ผู้เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ คณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ และนักศึกษาจากสถาบันการศึกษา บุคลากรทางด้านภาครัฐและภาคเอกชน องค์กรอิสระต่าง ๆ จากทั่วโลกประมาณ 1,500 คน
 - (3) วิธีการประชุม/สัมมนา เป็นรูปแบบไฮบริด ที่ผสมผสานในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์ แต่หากเป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) จะมีเฉพาะรูปแบบออนไซต์และมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมซึ่งขึ้นอยู่กับประเด็น/หัวข้อการอบรม
 - (4) ผลการประชุม แบ่งผลการเข้าร่วมเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้
 - (4.1) Keynote sessions ประกอบด้วย 2 หัวข้อหลัก ได้แก่ เรื่องที่ 1. Designing for Failure: Directions for Supporting Successful Learning (Yasmin B. Kafai, University of Pennsylvania) โดยนำเสนอข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของการออกแบบการเรียนรู้ที่ไม่ควรทำตามเพื่อใช้เป็นบทเรียนให้กับนักเทคโนโลยีการศึกษา และเรื่องที่ 2. Unlocking the Potential to Become More Human (Angelina Dayton, Virtual World Society) นำเสนอกระบวนการปลดล็อกศักยภาพของบุคคลเพื่อนำไปสู่การพัฒนาในทุกด้านอย่างสูงสุด ทำให้ได้เรียนรู้ว่าการนำเสนอบทความทางวิชาการไม่จำเป็นต้องนำเสนอเฉพาะด้านบวกหรือด้านที่ประสบความสำเร็จแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถนำเสนอด้านที่ล้มเหลวเพื่อให้ผู้อ่านศึกษาไว้เป็นบทเรียนป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

(4.2) Fee-Based Workshop ที่น่าสนใจคือ Design Ethics in Learning Design Practice: Reflections and Transformations to Practical Designer Tools (Stephanie Moore & Ahmed Lachheb, University of New Mexico & University of Michigan) ได้เรียนรู้กระบวนการเวิร์กช็อป การทำเป็นกลุ่มย่อย การอภิปรายเพื่อระดมสมองในประเด็นที่วิทยากรกำหนด รวมถึงได้เรียนรู้แนวทางทางด้านจริยธรรมที่นำมาปรับใช้ในบริบททางการศึกษาไม่ว่าจะเป็นด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน ด้านการบริหารงาน และด้านกิจการนักศึกษา เป็นต้น

(4.3) Concurrent Session-Hybrid ที่น่าสนใจได้แก่ เรื่องที่ 1 Open Education System of Anadolu University, Turkiye (Hasan Ucar) โดยนำเสนอระบบการศึกษาทางไกลของ Anadolu University ประเทศตุรกี ทำให้ทราบถึงปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ กระบวนการจัดระบบการศึกษาทางไกล และทิศทางการปรับเปลี่ยนเพื่อรองรับกับพฤติกรรมของผู้เรียนในอนาคต และเรื่องที่ 2 Transforming Education: Online and Hyflex (Anthony Pina & Trey Martindale, Illinois State University & Middle Tennessee State University) ทำให้ได้ทราบถึงสาเหตุและปัจจัยการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบดั้งเดิมเป็นออนไลน์และไฮเฟ็กซ์ ทั้งนี้ได้กล่าวถึงองค์ประกอบและขั้นตอนที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน

(5) ประโยชน์ที่ได้รับ

(5.1) ประโยชน์ที่ผู้รับทุนได้รับ คือ การได้ประสบการณ์การเข้าร่วมประชุมทางวิชาการในต่างประเทศเพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ของศาสตร์เทคโนโลยีการศึกษาทั้ง 5 ด้าน การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การใช้ (Utilization) การจัดการ (Management) และการประเมิน (Evaluation) ได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

(5.2) ประโยชน์ที่มหาวิทยาลัยได้รับ คือ การพัฒนาความเข้มแข็งและความทันสมัยทางวิชาการในระดับชาติและนานาชาติ และยกระดับมาตรฐานการศึกษาสู่สากลตามอัตลักษณ์ของสถาบัน (ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 ภายใต้พันธกิจที่ 1 จัดให้มีการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต) และได้แนวทางการจัดการประชุมทางวิชาการในระดับนานาชาติเพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายนักวิจัยและนักวิชาการทางด้านเทคโนโลยีการศึกษาต่อไปในอนาคต

(6) ข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของมหาวิทยาลัย

เปิดโอกาสให้ผู้ไปเข้าร่วมประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานมากกว่า 1 คน (แต่อาจกำหนดไม่เกิน 2-3 คน) เนื่องจากเป็นการประชุมที่จัดโดยสมาคมระดับโลก ซึ่งมีทีมและหัวข้อการนำเสนอแบ่งเป็นหลายห้อง เพื่อจะได้เก็บเกี่ยวประเด็นและสาระความรู้ได้ครอบคลุมสำหรับการนำมาใช้ประโยชน์ได้มากยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

- ภาพนำเสนอผลสรุปการเข้าร่วมประชุมทางวิชาการ และสไลด์นำเสนอ
 - บันทึกการจัดกิจกรรมและเปลี่ยนเรียนรู้สถานการณ์และแนวโน้มทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาเพื่อนำมาปรับใช้กับการออกแบบและจัดระบบสื่อการศึกษาทางไกลของสำนักเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อรองรับการขับเคลื่อนการเป็น Digital University(การประชุมคณาจารย์ศูนย์วิชาการและเทคโนโลยีการศึกษา ครั้งที่ 10/2566 วันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566)
 - แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้กับนักศึกษา
 - การเผยแพร่ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการประชุมผ่านเว็บไซต์หน่วยงาน สทศ.
- (ผ่านเฟซบุ๊กเพจ ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา)



แลกเปลี่ยนเรียนรู้การเข้าร่วมประชุมวิชาการ
และนำเสนอผลงานวิจัย

AECT | ASSOCIATION FOR
EDUCATIONAL
COMMUNICATIONS &
TECHNOLOGY

“AECT 100: REFLECTIONS AND TRANSFORMATIONS”

INTERNATIONAL CONVENTION ORLANDO, FLORIDA, U.S.A.
OCTOBER 15-19, 2023



ประเด็นการนำเสนอ

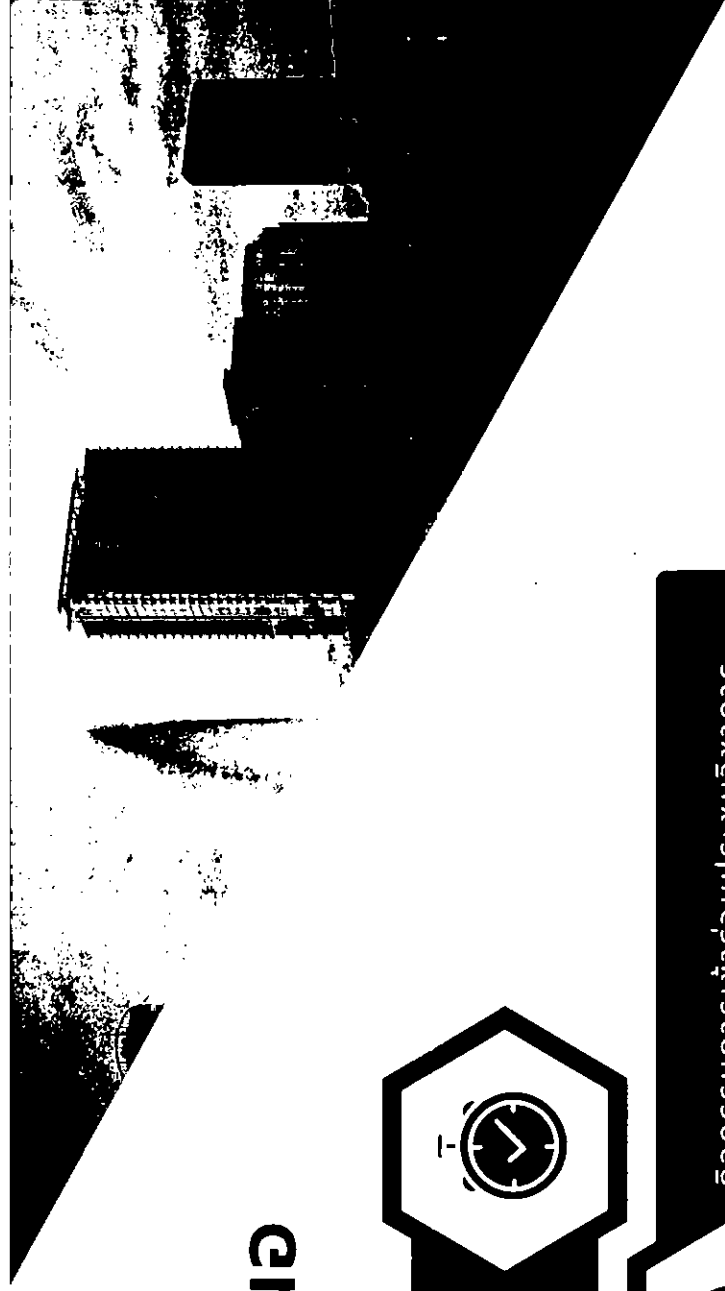
การเตรียมตัวก่อนการเข้าร่วมประชุม
วิชาการและการส่งผลงานวิจัยเพื่อนำเสนอ



กิจกรรมการเข้าร่วมประชุมวิชาการ
และการส่งผลงานวิจัยเพื่อนำเสนอ



ผลการเข้าร่วมการประชุมวิชาการ
และการเข้าร่วมการนำเสนอผลงานวิจัย



การเตรียมตัวก่อนการเข้าร่วม

Discover the future of teaching
and learning with technology

ศึกษารายละเอียดการ
เข้าร่วมประชุม
และส่งข้อเสนอ

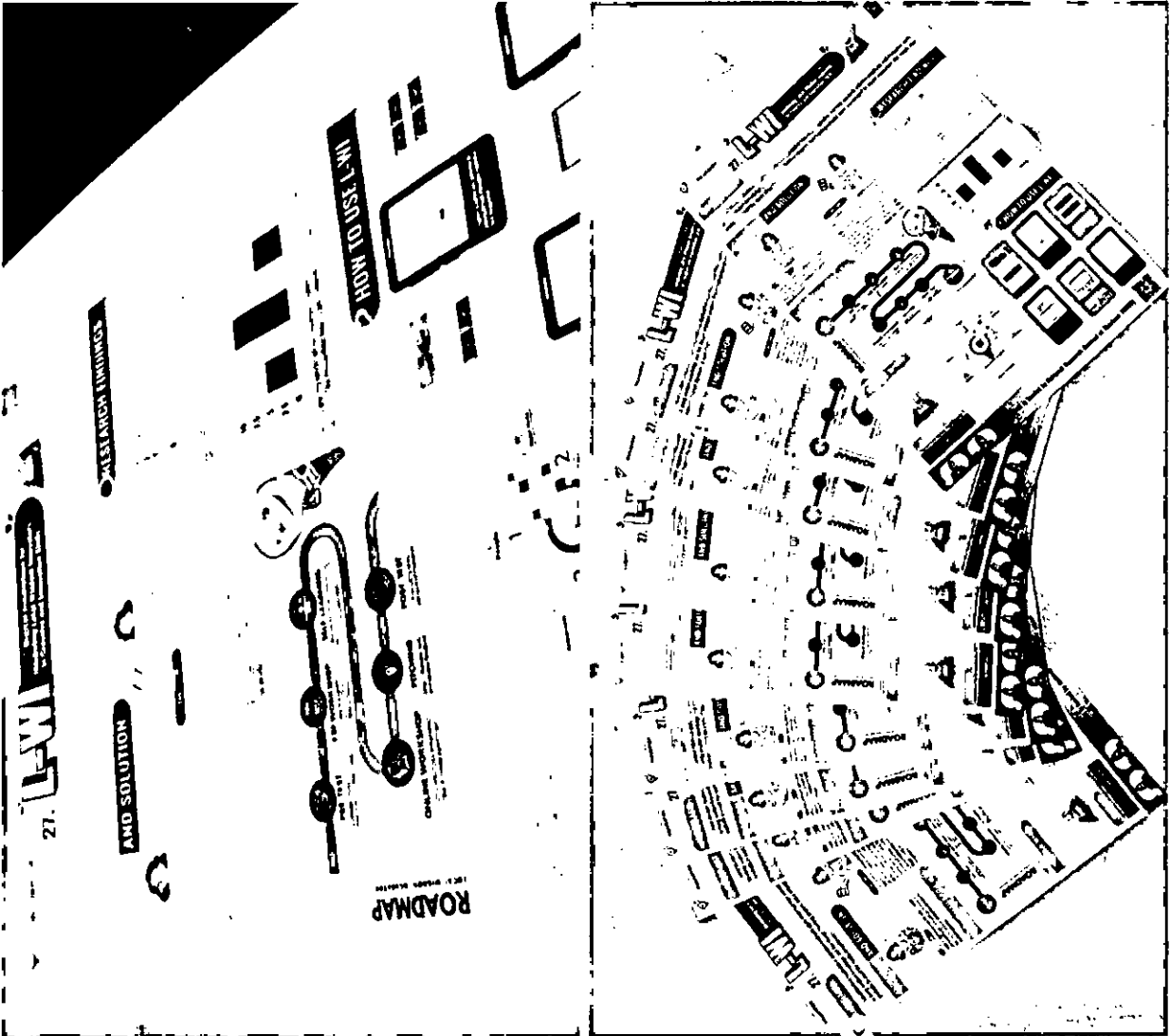
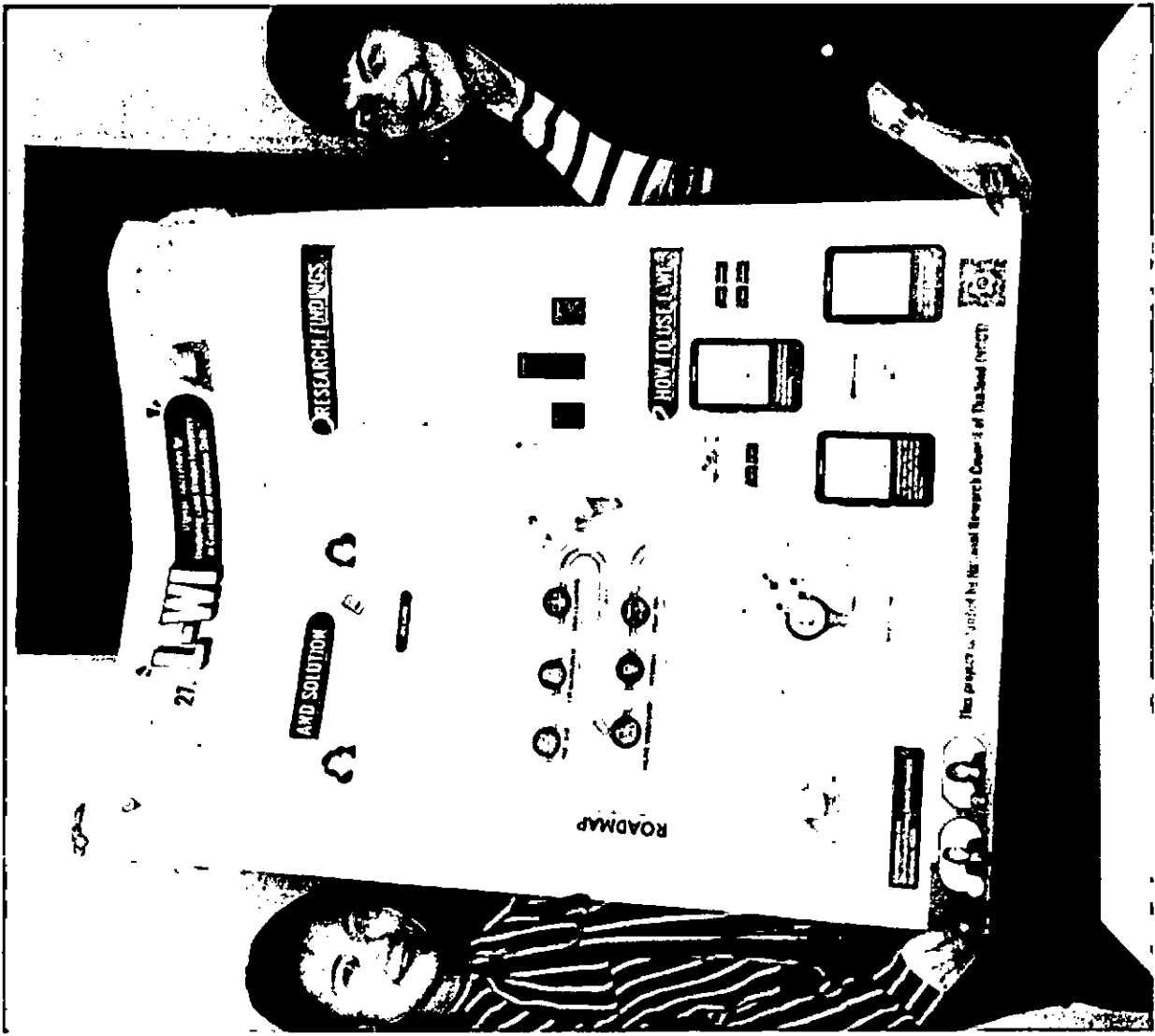


ขอรับทุนพัฒนา
บุคลากรเพื่อ
การศึกษาทางไกล



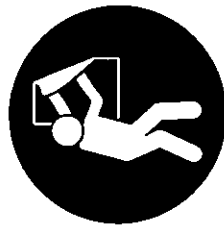
เตรียมไปเตอร์
ใบปลิว สื่อ VDO
สำหรับการนำเสนอ





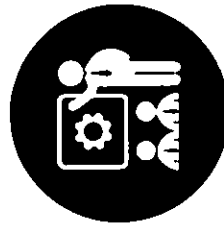
การเข้าร่วมการนำเสนอ

Gallery Walk/Posters



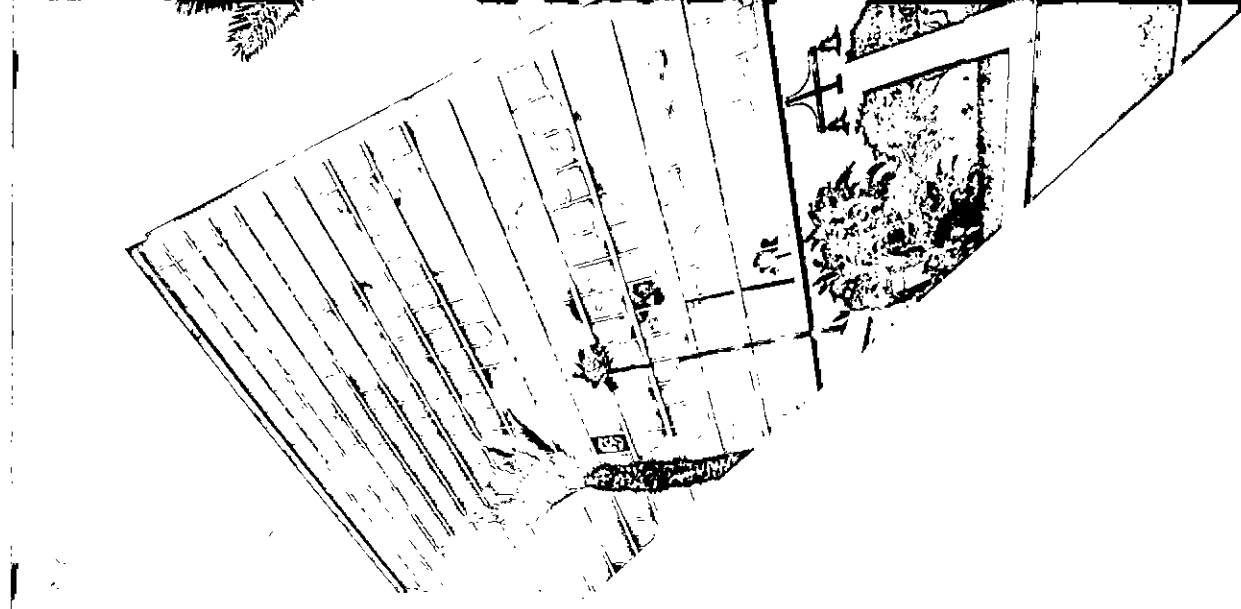
ก่อนการเข้าร่วมการนำเสนอ

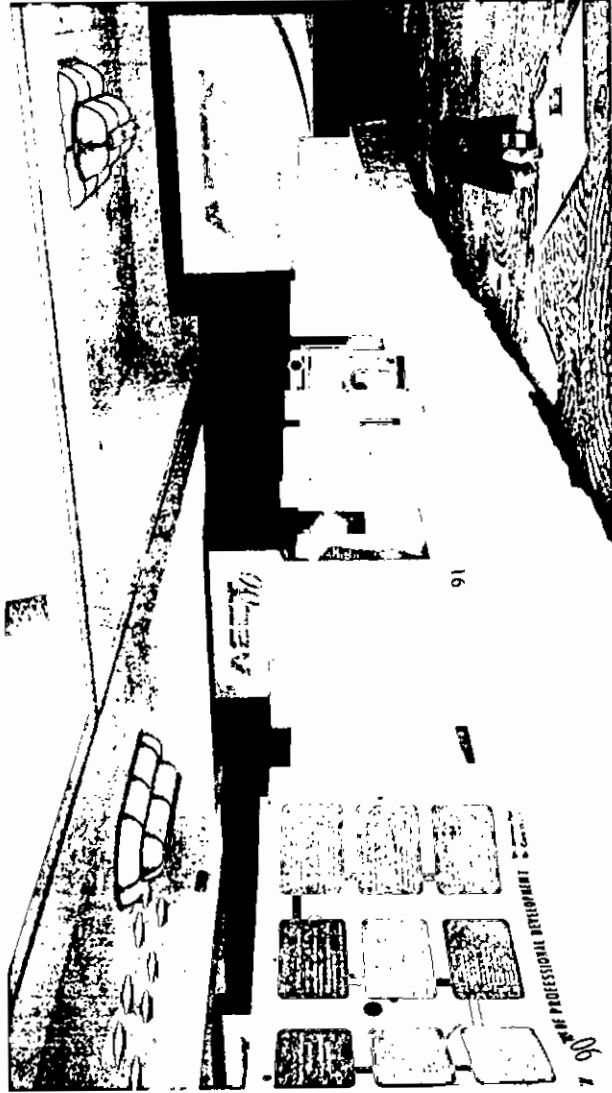
- สำรองสถานที่
- ติดตั้งโปสเตอร์



ระหว่างการนำเสนอ

- ยื่นประจําบุตรเพื่ออธิบาย/แนะนำผลงานวิจัย
- ตอบข้อซักถาม
- แลกเปลี่ยนข้อมูลการติดต่อ
- ศึกษาผลงานวิจัยจากผู้อื่น





INNOVATION

L-WI

27

Digital Innovation for Inspiring Local Wisdom Initiative in Digital and Non-digital Scales

Luck Creative Factory is a professional web, UI, and local based a specialist learning needs to establish creativity and innovation in digital by using wisdom, knowledge and free design thinking process. Local entrepreneurs were encouraged to reveal innovation and create new products to meet the needs of customers.

AND SOLUTION

USE CASE

The solution is to bring digital innovation to the market by using local wisdom, knowledge and free design thinking process to create new products to meet the needs of customers.

RESEARCH FINDINGS

The results of each 3 companies learning needs to establish creativity and innovation in digital by using wisdom, knowledge and free design thinking process. Local entrepreneurs were encouraged to reveal innovation and create new products to meet the needs of customers.

ROADMAP

HOW TO USE L-WI

The project is funded by National Research Council of Thailand (NRCT)

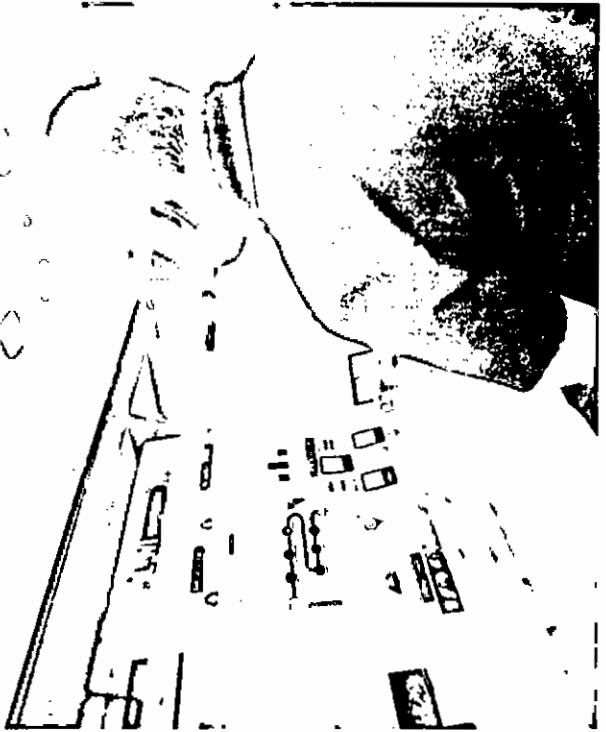
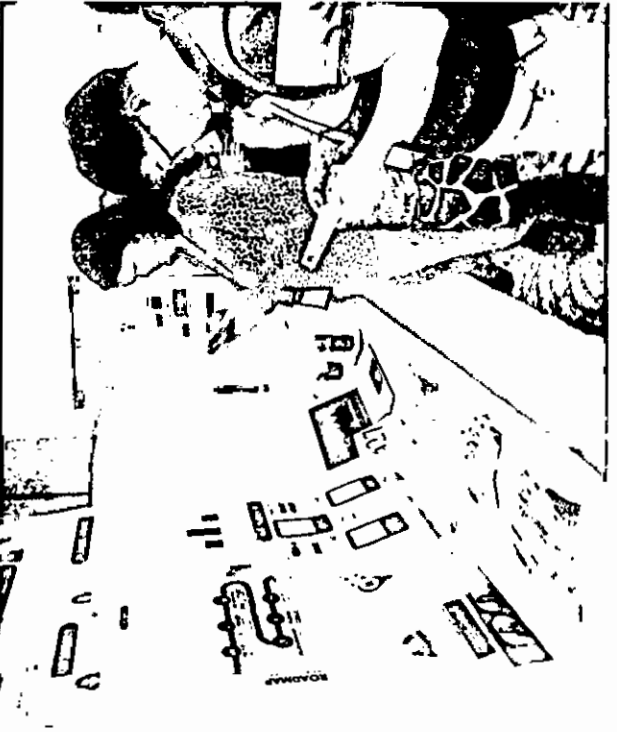
32

27

91

06

MINISTRY OF PROFESSIONAL DEVELOPMENT



Design and Development of Online Tutorials for Seniors with Cognitive Impairment: Google Maps and Uber

Hankai Na, Michael Pivarski, Dorota Kosowicka-Kalina, Nell Charness
Florida State University

Background

- The advancement of technology has transformed how people travel and access transportation services.
- Google Maps and Uber offer unparalleled benefits to promote accessibility and independence.
- However, seniors with cognitive impairment may struggle with their applications due to their complex nature.
- By Google Maps and Uber to address the needs of seniors with cognitive impairment.

What is Enhanced?

The research was a part of the transition from ENHANCED (Enhancing Navigation, Mobility, and Accessibility) to a new system of navigation and transportation services.

What is AUGMENTED?

Augmented Reality (AR) is a technology that overlays digital information onto the real world. It is used to enhance the user's experience by providing additional information and context.

Method

Design Thinking for Google Maps and Uber

Results

- Online Tutorials for Google Maps and Uber
- Enhanced AR-based navigation using Augmented Reality, Google Maps, and Uber services.
- The research explored the usability (e.g., how to access AR) with Google Maps and Uber services. AR-based navigation services are available, and the research findings are being used to improve the user experience.

Discussions and Future Research

The research findings have implications for the design of AR-based navigation services. Future research should focus on the design of AR-based navigation services that are accessible to seniors with cognitive impairment.

The Design and Development of AR-based Historical Event Learning Application and Students' Satisfaction

Kudhyyoon Kim, jkhyun@naver.com, Jinyoung Cheon, jkhyun@naver.com, Robert Decker, robert@du.edu, jkhyun@du.edu, jkhyun@du.edu

Introduction

The study explored the design and development of an AR-based historical event learning application and students' satisfaction. The application was designed to provide an interactive and engaging learning experience for students.

Methodology

The study used a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative data. The quantitative data was collected through a survey, and the qualitative data was collected through interviews.

Results

The results of the study showed that the AR-based historical event learning application was highly effective in providing an interactive and engaging learning experience for students. The application was also found to be highly user-friendly and easy to use.

Item	Mean	SD
1. The application is easy to use.	4.5	0.5
2. The application is interesting.	4.2	0.6
3. The application is useful.	4.3	0.5
4. The application is informative.	4.4	0.4
5. The application is enjoyable.	4.6	0.3
6. The application is motivating.	4.5	0.4
7. The application is challenging.	4.3	0.5
8. The application is helpful.	4.4	0.4
9. The application is fun.	4.7	0.3
10. The application is educational.	4.5	0.4

Conclusion

The study concluded that the AR-based historical event learning application was highly effective in providing an interactive and engaging learning experience for students. The application was also found to be highly user-friendly and easy to use.

Developing Curriculum-Aligned Science Learning Simulations and Games: Graduate Students and Science Teachers Collaboration

Yiping Lou, University of South Florida

Introduction

Simulations and games have been widely used in education to enhance learning. This study explored the design and development of curriculum-aligned science learning simulations and games.

Theoretical Frameworks

The study was grounded in the following theoretical frameworks:

- Constructivism
- Learning Theory
- Instructional Design

Design and Development

The design and development process followed the following steps:

- Identify the learning objectives and content.
- Design the simulation and game.
- Develop the simulation and game.
- Evaluate the simulation and game.

Data Collection

Data was collected through the following methods:

- Pre-test and post-test scores.
- Questionnaire responses.
- Interview responses.

Results

The results of the study showed that the curriculum-aligned science learning simulations and games were highly effective in enhancing learning. The simulations and games were also found to be highly user-friendly and easy to use.

Discussion

The study concluded that the curriculum-aligned science learning simulations and games were highly effective in enhancing learning. The simulations and games were also found to be highly user-friendly and easy to use.

Hybrid Inductive/Deductive Coding and Joint Displays for Applied Intervention Studies in Online Education

Alexis Guethier, Towson University
Dr. William Sadara, Towson University

Graphical Abstract

How do I find out if this intervention works in the real world?

What type of data really matters in intervention studies?

How do I use data once I have it? How do I get from the parallel to 1+1=3?

Summary

The study explored the design and development of a hybrid inductive/deductive coding and joint displays for applied intervention studies in online education. The study found that the hybrid approach was highly effective in identifying and analyzing data from intervention studies.

Conceptual Framework

The study was grounded in the following conceptual framework:

- Inductive/Deductive Coding
- Joint Displays

Research Questions

The study explored the following research questions:

- How do I find out if this intervention works in the real world?
- What type of data really matters in intervention studies?
- How do I use data once I have it? How do I get from the parallel to 1+1=3?

Setting

The study was conducted in a Mid-Atlantic Community College. The study was conducted with students who were experienced online learners.

Findings

The findings of the study showed that the hybrid inductive/deductive coding and joint displays were highly effective in identifying and analyzing data from intervention studies. The findings also showed that the hybrid approach was highly user-friendly and easy to use.

SRL OnRAMP - Mixed-Method Evaluation of an Invention for Reflective SRL

Purpose

The mixed-method study aimed to evaluate the effectiveness of the SRL OnRAMP invention in enhancing students' reflective self-regulated learning (SRL) skills.

Methodology

The study used a mixed-method approach, combining quantitative and qualitative data. The quantitative data was collected through a survey, and the qualitative data was collected through interviews.

Results

The results of the study showed that the SRL OnRAMP invention was highly effective in enhancing students' reflective SRL skills. The invention was also found to be highly user-friendly and easy to use.

Conclusion

The study concluded that the SRL OnRAMP invention was highly effective in enhancing students' reflective SRL skills. The invention was also found to be highly user-friendly and easy to use.

ผลการเข้าร่วมประชุมวิชาการ และนำเสนอผลงานวิจัย

01

Keynote sessions

- Designing for Failure: Directions for Supporting Successful Learning (Yasmin B. Kafai, University of Pennsylvania)
- Unlocking the Potential to Become More Human (Angelina Dayton, Virtual World Society)

02

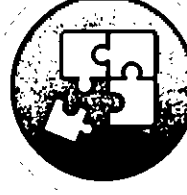
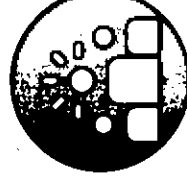
Fee-Based Workshops

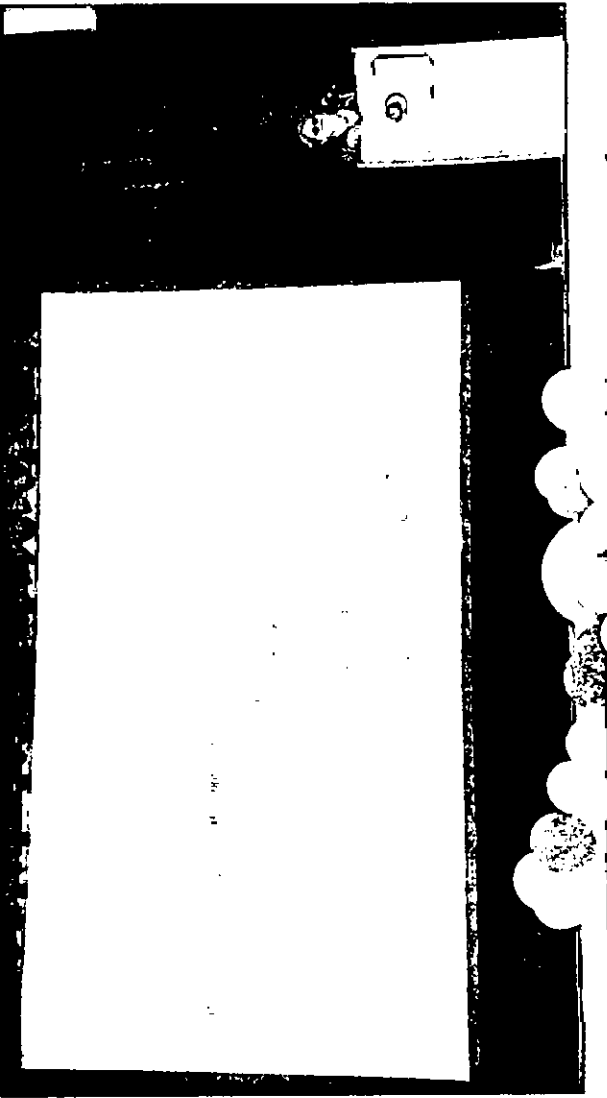
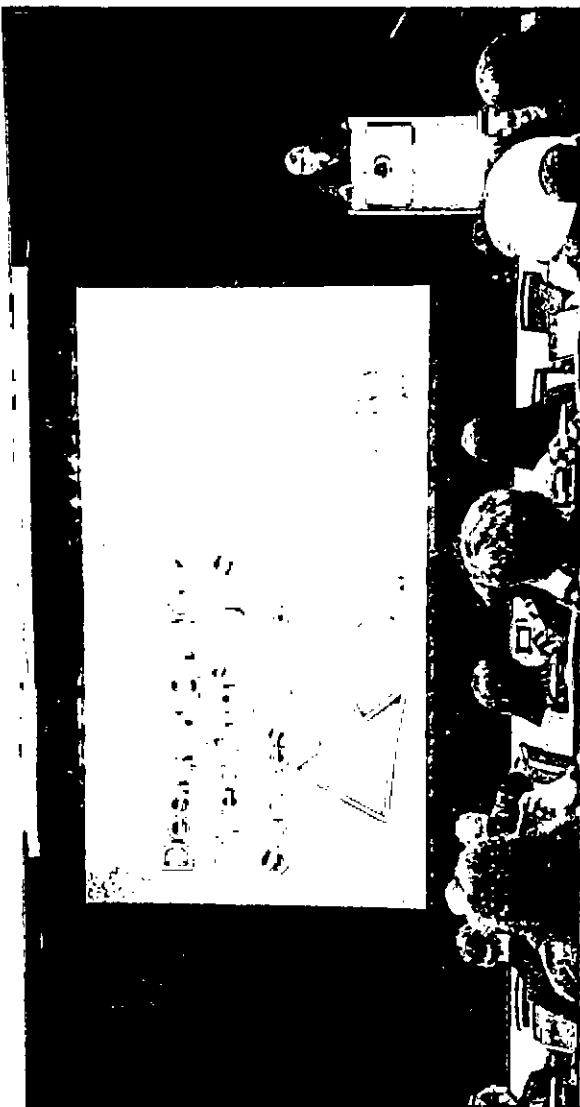
- Design Ethics in Learning Design Practice: Reflections and Transformations to Practical Designery Tools (Stephanie Moore & Ahmed Lachheb, University of New Mexico & University of Michigan)

03

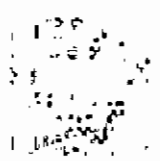
Concurrent Sessions - Hybrid

- Open Education System of Anadolu University, Turkiye (Hasan Ucar)
- Transforming Education: Online and Hyflex (Anthony Pina & Trey Martindale, Illinois State University & Middle Tennessee State University)

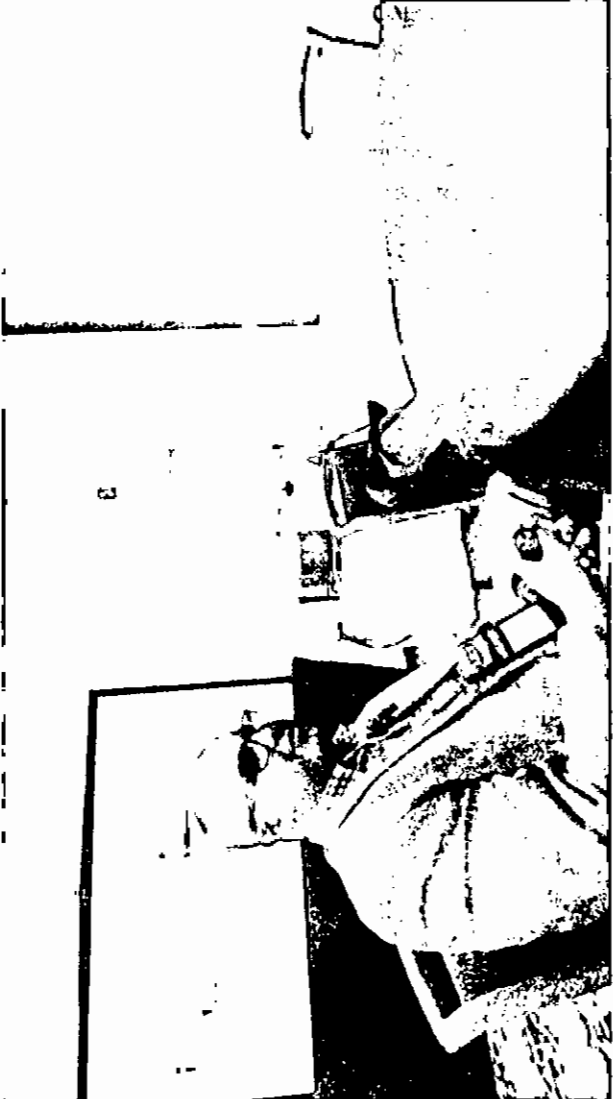
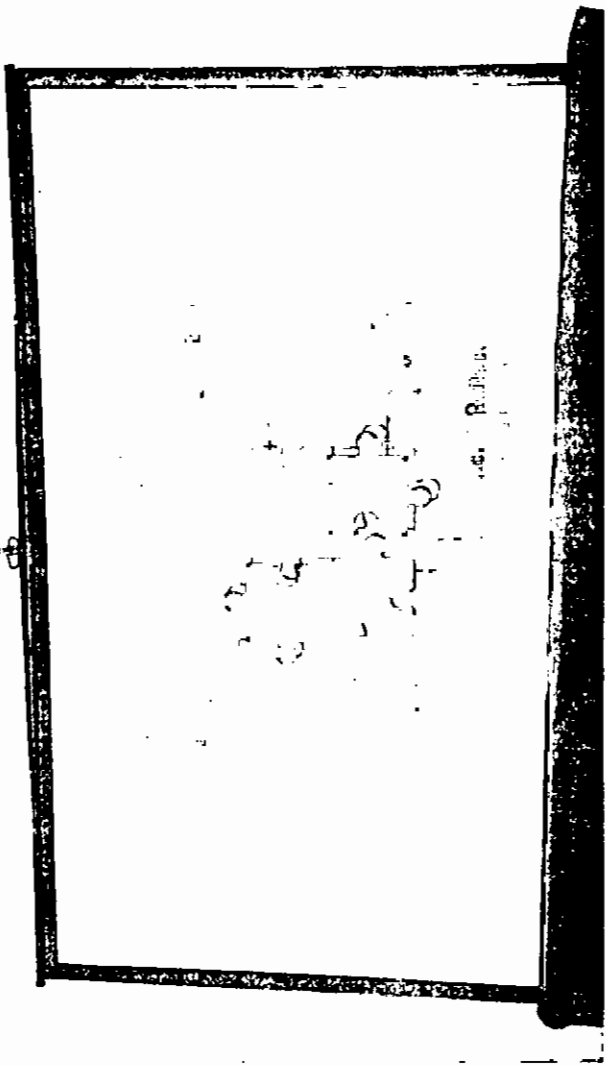
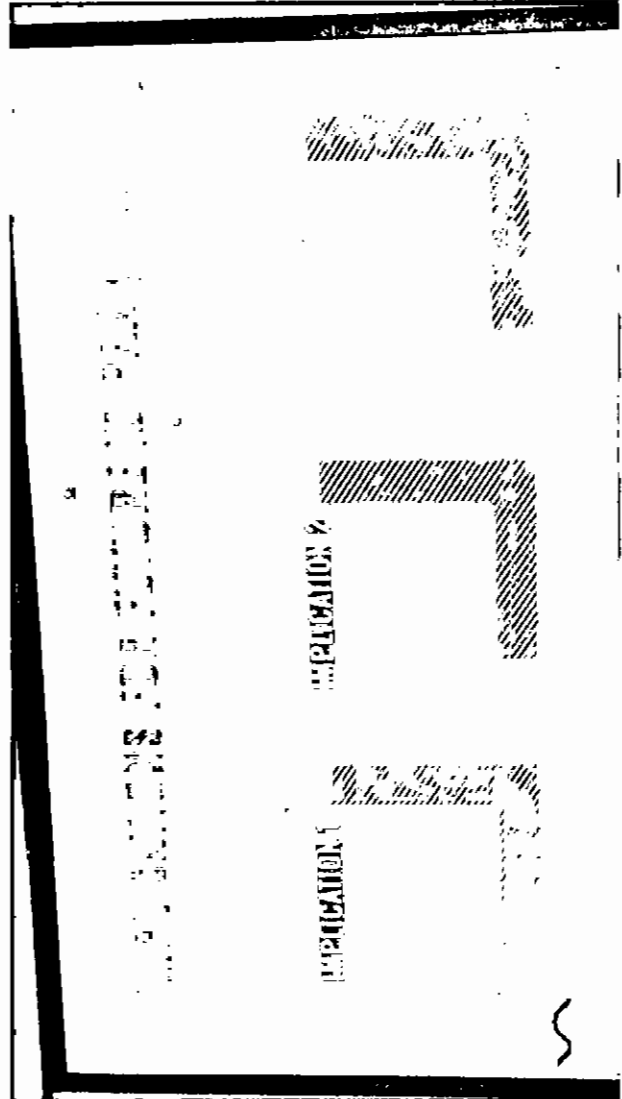
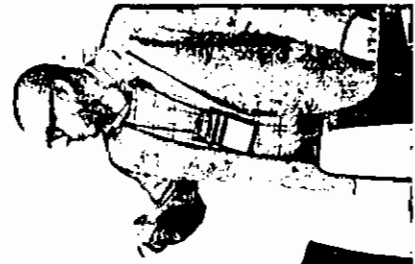




biC/hy/3Time BS™



Reduction and Irradiation as
a Practical Example of
the BiC/hy/3Time BS™



Today's Agenda

Association for Educational Communications & Technology 9:00 AM JSET: Activities and Prospects 9:50 PM Space Coast II 10:00 AM D&D - Gaming, Gamification 2 10:50 PM Space Coast II 10:00 AM AECT: Preserving History 10:50 PM Seminole DE 10:00 AM RTD- Outcomes of Learners' Social Media Use 10:50 PM Sun & Surf III 11:00 AM RTD- Social Presence and Interaction 11:50 PM Sun & Surf III 2:30 PM SICET - AI Practice Session 3:20 PM Sun & Surf V 2:30 PM ID - Storytelling and Other Modes of Communication 3:20 PM Space Coast II		Association for Educational Communications & Technology 2:30 PM RTD- Types of Quality 3:20 PM Sun & Surf III 2:30 PM OTP - Professional Dev 3:20 PM Gold Coast I 2:30 PM DDI- Strategies for Building 3:20 PM Space Coast I 2:30 PM DDL- Transforming F 3:20 PM Gold Coast II 2:30 PM GSA - Navigating You 3:20 PM Universal F1-2 2:30 PM KSET - Understandia 3:20 PM Sun & Surf I 2:30 PM CLT- Beyond ADD 3:20 PM Gold Coast IV	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

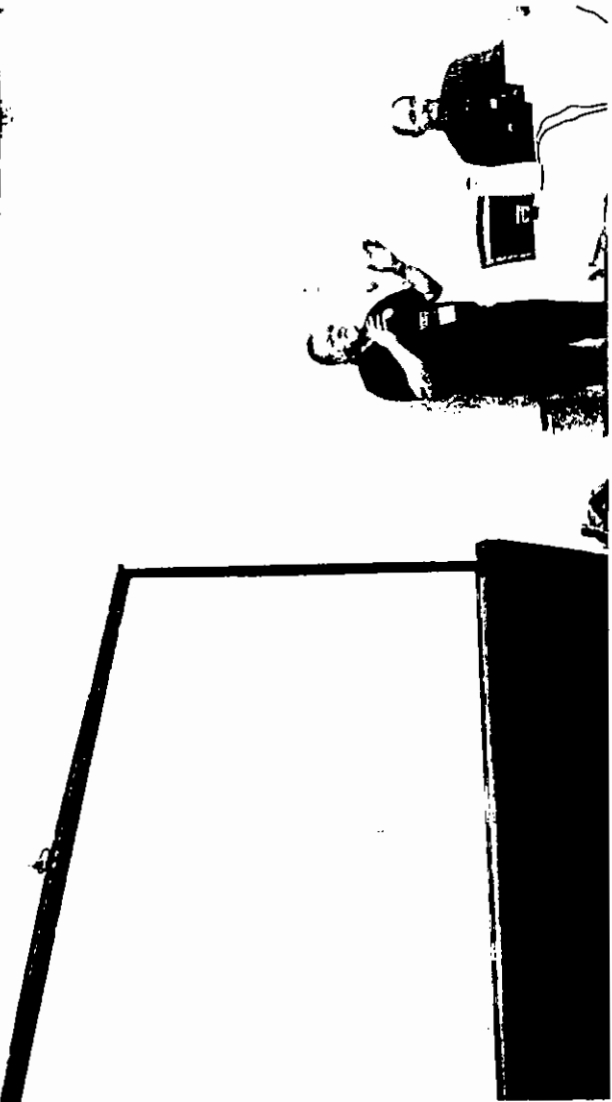
Five-Day Weather	WEDNESDAY High: 83°	THURSDAY High: 86°	FRIDAY High: 85°
---------------------	------------------------	-----------------------	---------------------

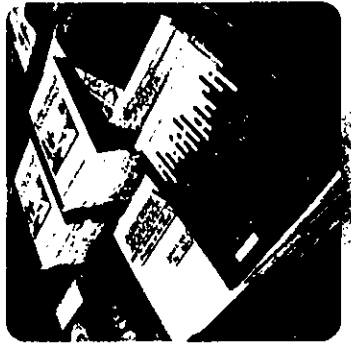
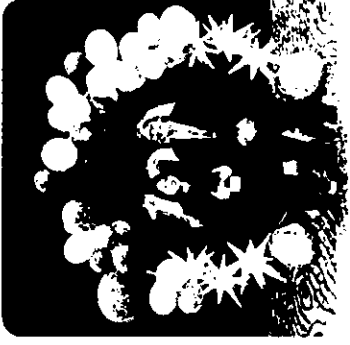
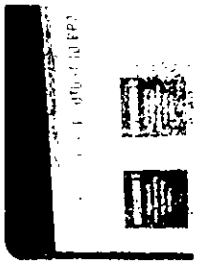


Gold Coast II

Association for Educational
 Communications &
 Technology

DDL- Transforming Education: Online and
 Hyflex
 2:30 PM - 3:20 PM





AECT
ASSOCIATION FOR
EDUCATIONAL
COMMUNICATIONS &
TECHNOLOGY

**THANK'S FOR
WATCHING**



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โทร. 7861

ที่ อว.0602.03.(ศวช)/พิเศษ วันที่ 8 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขออนุมัติประชุม

เรียน คณาจารย์

ด้วย หัวหน้าศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ได้กำหนดให้มีการประชุมครั้งที่ 10/2566 ในวันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566 เวลา 09.30 น. เป็นต้นไป ผ่านโปรแกรม MS TeamsEdTech@STOU (link เข้าสู่ห้องประชุม www.stou.ac.th/link/Dmeet102566) โดยมีระเบียบวาระการประชุมดังต่อไปนี้

ระเบียบวาระที่ 1 เรื่องแจ้งเพื่อทราบ

1.1 แลกเปลี่ยนเรียนรู้การเข้าร่วมประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยในงาน “AECT 100: Reflections and Transformations” ณ International Convention Orlando, Florida, U.S.A. ระหว่างวันที่ October 15-19, 2023. โดย รองศาสตราจารย์ ดร.ธนัทภัฏฐ์ ฉัตรภักดิ์รัตน์

1.2 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาแพลตฟอร์มประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล โดย อาจารย์ ดร.พัทธนันท์ บุตรอุย

1.3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้การเข้าร่วมประชุมนานาชาติและนำเสนอผลงานวิจัย เรื่อง Digital Learning Ecosystem Model for Local Innovators to Enhance Lifelong Learning ในงานประชุมนานาชาติ International Conference on E-Teaching and E-Learning (ICETEL-23) Kowloon City, Hong Kong 13th-14th October, 2023 โดย อาจารย์ ดร.ชุตินันท์ สุวดีพิพงศ์

1.4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานวิจัย เรื่อง นวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาในระบบการศึกษาทางไกล โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธ์ทิพา อมรฤทธิ

1.5 ความต้องการทุนการศึกษาระดับปริญญาเอก ณ ต่างประเทศ ประจำปี 2568 – 2571

1.6 ขอบความอนุเคราะห์เสนอกิจกรรมความร่วมมือทางวิชาการกับ Anadolu University สาธารณรัฐตุรกี

ระเบียบวาระที่ 2 เรื่องรับรองรายงานการประชุม

2.1 รับรองรายงานการประชุม ครั้งที่ 9/2566

ระเบียบวาระที่ 3 เรื่องสืบเนื่อง

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 4 เรื่องเสนอเพื่อพิจารณา

4.1 การศึกษาดูงาน ณ ต่างประเทศ (งบประมาณ ปี พ.ศ. 2567)

4.2 จัดงานปีใหม่ ศวช.

ระเบียบวาระที่ 5 เรื่องอื่นๆ (ถ้ามี)

ไม่มี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดเข้าร่วมประชุมตามวันและเวลาดังกล่าว

ศศิญา นัยน์ แสนแพง

(อาจารย์ ดร.ศศิญา นัยน์ แสนแพง)

เลขานุการ

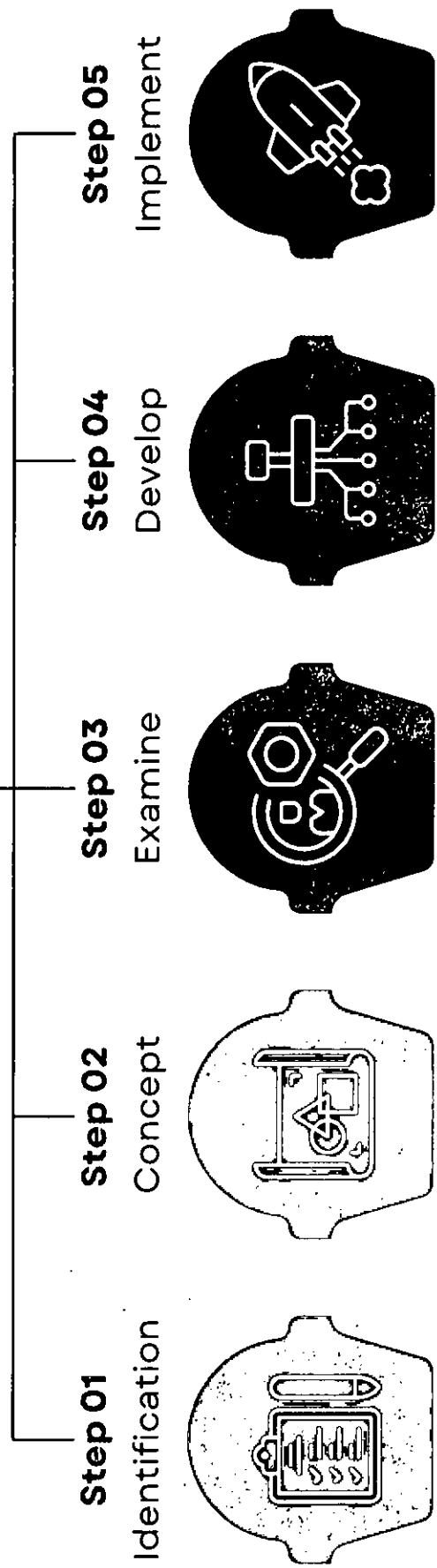


สามารถสแกน

หรือคลิก link www.stou.ac.th/link/MeetACECT102566 เพื่อดาวน์โหลดเอกสารประกอบวาระการประชุม

เกมเพลตกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ชุดวิชา 16455 การสร้างสรรค์คอนเทนต์และสื่อดิจิทัล



Search Facebook

Manage Page

ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา

Professional dashboard

Insights

Ad Center

Create ads

Settings

More tools

Manage your business across Meta apps

Switch into your business profile to help you manage your Page to help more across

Switch

Switch into your business profile to help you manage your Page to help more across

Switch

Facebook

ACECT ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา

156 likes · 161 followers

Posts · About · Insights · Reviews · Features · Photos · More

Review changes to your Page

ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา has been updated to the new Pages experience. We can help you review what's changing.

Get started

Intro

ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา

Page · University

02 504 7861

Outlook, Facebook, Phone Website

Rating: 5.0 (2) reviews

Featured

ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา

21 September '23

https://www.facebook.com/edtechstou/ 167504343276119147

ด้วย "นวัตกรรมเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา" ของ...

ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา

21 August '23

เพื่อ "ก้าวไกลสู่อนาคต" ของประเทศไทย "4.0" ประเทศไทยในยุคดิจิทัล ด้วย "นวัตกรรมเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา" ของ...

ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา

4 September '23

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นประโยชน์อย่างมาก

Posts

ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา

3 December '23

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นประโยชน์อย่างมาก

https://www.facebook.com/edtechstou/ 167504343276119147

https://www.facebook.com/phone/02-504-7861/ 303031831047923

ลิงก์เข้าถึงเฟสบุ๊คเผยแพร่ความรู้ >> <https://www.facebook.com/EdtechSTOU>