

รายงานการไปฝึกอบรม ดูงาน ประชุม / สัมมนา
ตามระเบียบมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ว่าด้วยการให้ทุนฝึกอบรม ดูงาน
และประชุมทางวิชาการแก่บุคลากรของมหาวิทยาลัย

1. ชื่อ-นามสกุล

1.1 ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุณทริกา นันทา อายุ 41 ปี

ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สังกัดสาขาวิชาเกษตรศาสตร์และสหกรณ์

เข้าร่วมการประชุมวิชาการนานาชาติ เรื่อง The 36th AAOU 2023 Annual Conference is “The Future of Open Universities in the Age of Digitalized Higher Education” ณ เมือง Istanbul ประเทศ Türkiye ระหว่างวันที่ 28 – 30 กันยายน 2566 รวมระยะเวลา 3 วัน

2. รายงานการประชุมวิชาการนานาชาติ

2.1 หัวข้อการประชุม เรื่อง The 36th AAOU 2023 Annual Conference is “The Future of Open Universities in the Age of Digitalized Higher Education” ณ เมือง Istanbul ประเทศ Türkiye เป็นการประชุมวิชาการของมหาวิทยาลัยที่เปิดมุ่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่องการศึกษาทางไกล โดยเป็นการรวบรวมนักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทางไกล โดยมีประเด็นหลักของการประชุมวิชาการเป็นเรื่องของอนาคตของการศึกษาทางไกล การจัดการเรียนการสอนในระบบการศึกษาทางไกล เทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนด้วยระบบการศึกษาทางไกล และบทบาทของสตรี ความเท่าเทียมในระบบการศึกษา

2.2 ผู้เข้าร่วมประชุม

การประชุมครั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมประชุมทั้งแบบเผชิญหน้า ณ มหาวิทยาลัยอิสตันบูล ผู้เข้าร่วมประชุมประมาณ 100 คน ประกอบด้วย นักวิชาการ นักวิจัย และนักศึกษา จากสถาบันการศึกษาจากประเทศประเทศต่างๆ เช่น โปแลนด์ สหราชอาณาจักร นอร์เวย์ สเปน ตุรเคียร์ ปากีสถาน อินเดีย ฟิลิปปินส์ ญี่ปุ่น มาเลเซีย อินโดนีเซีย และไทย

2.3 รูปแบบ/วิธีการประชุม

การนำเสนอผลงานวิจัยภาคบรรยาย

2.4 การเข้าร่วมประชุม

ในการประชุมครั้งนี้เข้าร่วมประชุมในฐานะผู้เข้าร่วมประชุม

2.5 ผลการประชุม (สรุปสาระสำคัญที่ได้รับจากการเข้าร่วมประชุม)

นักวิจัยเข้าร่วมนำเสนอผลการวิจัยและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ที่น่าสนใจทั้งภาคบรรยายดังนี้

2.5.1 การบรรยายเรื่อง Future of Open Universities โดย Prof. Asha Singh Kanwar President & Chief Executive Officer of Commonwealth of Learning (Vancouver), Canada โดยมีรายละเอียด ดังนี้

พัฒนาการของมหาวิทยาลัยเปิดแบ่งเป็น 5 ช่วง คือ 1) เป็นช่วงของการใช้หนังสือ และสื่อสิ่งพิมพ์ 2) การใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เช่น วิทย์ โทรทัศน์ 3) การใช้โมเดลการเรียนทางไกล (การสอนที่มีปฏิสัมพันธ์ผ่านโทรทัศน์) 4) โมเดลการเรียนที่สามารถปรับตามผู้เรียน และ 5) โมเดลการเรียนที่มีการใช้ AI มหาวิทยาลัยเปิดมีจุดแข็ง คือ 1) เป็นการศึกษาที่สามารถจัดการศึกษาได้ตามที่ผู้เรียนต้องการ สามารถเข้าเรียนได้ง่าย 2) ผู้เรียนได้รับโอกาสจากทั้งการทำงานและการเรียน 3) บรรลุวัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจ 4) มีการผสมผสานเรื่องเรียนการสอน และ 5) มีนวัตกรรมและมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ จุดอ่อน คือ ยังมีข้อสงสัยในเรื่องของคุณภาพของการศึกษา มีการแข่งขันน้อย การสนับสนุนที่ไม่เท่าเทียม มีงานวิจัยไม่เพียงพอ แต่ยังมีโอกาส คือ ทั่วโลกยอมรับการศึกษาทางไกลและการเรียนการสอนออนไลน์ และมีเทคโนโลยีที่ดี

การศึกษาในระดับอุดมศึกษามีการนำเรื่องของ Sustainable Development Goals (SDGs) ในเป้าหมายที่ 4 คือ การสร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งปัจจุบันการศึกษาด้วยระบบการศึกษาทางไกลมีการใช้เทคโนโลยีหลายรูปแบบเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน เช่น การใช้ AI application ในการพยากรณ์ หรือคาดการณ์การเรียนของแต่ละคน การใช้ Generative AI (Gen-AI) ซึ่งเป็น AI ที่ถูกออกแบบมาโดยเฉพาะให้มีความสามารถในการ “สร้างเนื้อหาใหม่” โดยนำชุดข้อมูลที่มีอยู่มาสร้างเนื้อหาชิ้นใหม่จากข้อมูลที่มีอยู่ เช่น ChatGPT AI Chatbot ที่สามารถตอบคำถามได้อย่างสิ้นหนวและเป็นธรรมชาติ รวมถึงมีการนำมาใช้ในการทำงาน เช่น เป็นผู้สร้างเนื้อหาของสำนักข่าว CNET โดยให้ AI เขียนข่าวและบทความเชิงลึกเป็นระยะเวลาหลายเดือน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้สะดวกมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ในการเรียนการสอนยังมีการจัดเป็นระบบ micro credentials เพื่อให้ผู้เรียน หรือกลุ่มคนทำงานที่ต้องการพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน และผู้ที่สนใจที่จะศึกษาเฉพาะเรื่องที่สนใจเท่านั้น

หลักการ ใช้ AI สำหรับการศึกษา คือ 1) มหาวิทยาลัยจะต้องสนับสนุนนักศึกษาและอาจารย์ เจ้าหน้าที่ให้เป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับ AI 2) เจ้าหน้าที่ อาจารย์ควรให้การช่วยเหลือนักศึกษาในการใช้เครื่องมือ Gen-AI อย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุม และเหมาะสมกับประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษา 3) มหาวิทยาลัยควรปรับปรุงการสอน และการประเมินผลร่วมกันกับจริยธรรมการใช้ Gen-AI และสนับสนุนการเข้าถึงอย่างเท่าเทียม 4) มหาวิทยาลัยมีหลักประกันเรื่องความเข้มงวดทางวิชาการ และความซื่อสัตย์ 5) มหาวิทยาลัยมีการทำงานร่วมกัน มีการนำเสนอการปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับเทคโนโลยี และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องทางการศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนา ซึ่งในอนาคตปี 2023-2027 งานที่มี

ความต้องการมากคือ AI machine learning และงานที่เกี่ยวข้องกับด้านไอที ส่วนงานที่จะค่อยๆ หายไป เช่น งานธนาคาร การขนส่ง เป็นต้น

มหาวิทยาลัยเปิดในอนาคตควรจะส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยจัดให้มีหลักสูตร ระยะสั้นและหลักสูตรที่พัฒนาทักษะสำหรับความเป็นอยู่ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนสามารถปรับเปลี่ยนได้สามารถทำงานควบคู่ได้ เจ้าหน้าที่ อาจารย์และผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต นำเสนอหลักสูตรที่ดูน่าสนใจให้กับผู้เรียนแต่ละคน โดยการใช้เทคโนโลยี การวิเคราะห์ แนวโน้มการเรียนรู้จากข้อมูลที่มีอยู่ รวมถึงการใช้ AI ในการเรียนการสอน และการประเมินผล มีการใช้ เมตาเวิร์ด และเกม เป็นต้น การร่วมมือกันกับตลาดแรงงาน เพื่อให้ผลิตบัณฑิตที่ตรงกับความต้องการ เพื่อให้เกิดการจ้างงาน รวมถึงการจัดหลักสูตรระยะสั้นที่เป็นการเพิ่มทักษะในการทำงาน มุ่งเรื่องการพัฒนาอย่างยั่งยืน และเคารพในความเท่าเทียมไปสู่ผู้นำซึ่งมีผู้นำเป็นกุญแจที่สำคัญ

2.5.2 การนำเสนอเรื่อง การใช้เทคโนโลยีเมตาเวิร์ดร่วมกับเกมสำหรับการเรียนออนไลน์ เมตาเวิร์ดในทางการศึกษาสามารถช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นโดยมีการจัดทำเมตาเวิร์ดที่ลอกเรียนหรือเลียนแบบหรือจำลองสิ่งที่ต้องการศึกษา เพื่อให้ นักศึกษา มีความเข้าใจมากขึ้น เช่น ในทางการแพทย์ที่ทำให้ นักศึกษาสามารถเห็นอวัยวะต่างๆ เส้นเลือด สิ่งที่อยู่ในเส้นเลือดซึ่งสามารถเรียนรู้ได้จากเมตาเวิร์ดโดยสามารถทดแทนการเรียนจาก อาจารย์ใหญ่ และเรียนจากของจริงได้ และการใช้เมตาเวิร์ดในบางครั้งสามารถทำให้ผู้เรียนได้มองเห็น ตัวอย่างได้ครบทุกส่วนมากกว่าการเรียนจากตัวอย่างจริง ทำให้นักศึกษาเข้าใจมากยิ่งขึ้นและเห็น ตัวอย่างมากขึ้นจากแบบจำลองเมื่อนักศึกษาได้เห็นของจริงแล้วทำให้สามารถจดจำและเข้าใจได้

2.5.3 การนำเสนอเรื่อง Gamification in Open and Distance Learning A meta-synthesis study

Gamification หรือโลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม เป็นการหยิบกระบวนการออกแบบ ที่ทำให้ความรู้สึกของผู้เรียนหรือผู้ใช้สนุกเหมือนกับการเล่นเกมมาใช้ในบริบทอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม เพื่อเป้าหมายอื่นที่ไม่ใช่ความสนุกเพียงอย่างเดียว เช่น ให้ความรู้ ฝึกทักษะ เป็นต้น นวัตกรรมการใช้ กระบวนการ Gamification ในการเรียนการสอนโดยใช้เกมจะต้องมีการศึกษาสิ่งแวดล้อมในการเรียน ของนักศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความสุขและเพลิดเพลินในการเรียนรู้มาใช้ในการเรียนการสอน สามารถปรับเปลี่ยนได้ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้ การใช้แบบจำลองและข้อตกลงทางด้านการศึกษา เพื่อให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตรงกับที่หลักสูตรกำหนดไว้ ซึ่งการใช้เกมในการเรียนการสอนใน ระดับอุดมศึกษา มีความท้าทายและสิ่งที่ควรพิจารณา คือ 1) ข้อจำกัดของเกมที่มีบางอย่างไม่สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาในบางส่วนได้และการตอบผลลัพธ์การเรียนรู้ 2) ข้อตกลงและแรงจูงใจที่มีต่อการเรียน 3) ข้อกังวลของเรื่องจริยธรรมทำอย่างไรจึงสามารถเสริมสร้างให้นักศึกษามีคุณธรรมจริยธรรมในสิ่งที่ กำลังศึกษา 4) การแนะนำเพื่อให้เกิดผลต่อการนำไปปฏิบัติของนักศึกษา 5) ตัวอย่างเกมที่ดีที่ใช้เพื่อ

การศึกษา 6) ความท้าทายด้านต่างๆ ที่จะนำไปใช้ในการจัดการศึกษา เช่น ความสามารถในการดึงดูดความสนใจโดยที่นักศึกษาจะได้ความรู้ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ 7) ความสามารถในการยอมรับข้อเสียเปรียบต่างๆ ของการใช้เกมเพื่อการเรียนการสอน

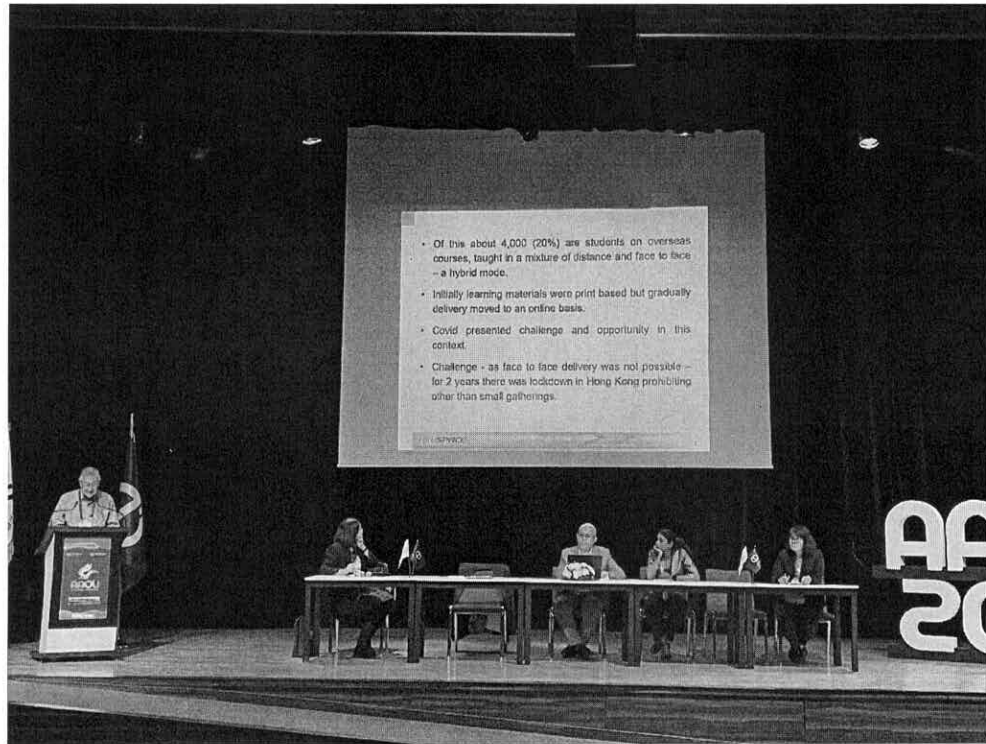
การใช้เกมในการเรียนมี ดังนี้ 1) ผลกระทบในการสร้างแรงจูงใจของนักเรียน เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนไม่ได้มีความสนใจในการเล่นและไม่มีความต้องการการเรียนการสอนโดยใช้เกม 2) ผลลัพธ์ของความแตกต่างในเรื่องรูปแบบของการเรียนของผู้เรียน โดยผู้เรียนแต่ละคนมีความถนัดและความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นในการเลือกเกมหรือวิธีการในการเรียนรู้ให้เหมาะกับนักเรียนก็มีความสำคัญด้วย 3) การนำความแตกต่างในด้านต่างๆ มาสรุปเพื่อประมวลผลการใช้กระบวนการการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ 4) ธรรมชาติของการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะ 5) การสังเกตการณ์มีส่วนร่วมของนักศึกษาและการเรียนรู้ต่างๆ และ 6) กระบวนการเรียนรู้

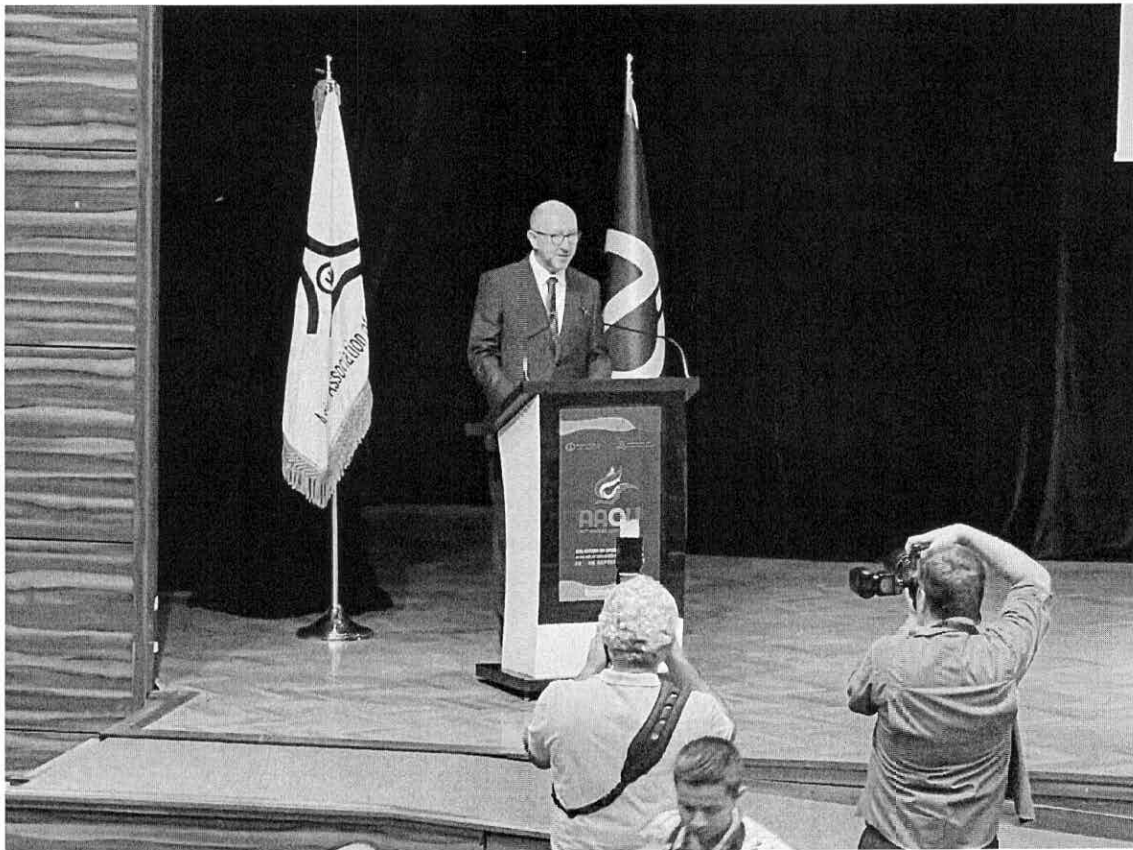
การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างความเข้าใจบทความ และผลของงานวิจัยที่มีการตีพิมพ์เกี่ยวกับคุณภาพเกมใน web of science database in ODL และ 2) เพื่อกำหนดแนวโน้มของงานวิจัยที่เกี่ยวกับ Gamification เพื่อที่จะสร้างเกมที่ใช้ในการเรียนในอนาคต

2.5.4 การบรรยายเรื่อง The DNA of Open Universities- and why it is critically needed in the age of digitalized Higher Education

ดีเอ็นเอของการศึกษาระบบเปิด คือ มีนโยบายในการรับนักศึกษาเข้าที่เปิดกว้างให้โอกาสแก่ผู้ที่ต้องการศึกษา ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ การศึกษาแบบเปิดสามารถปรับเปลี่ยนสถานที่เรียน และเวลาในการศึกษาของผู้เรียนให้เหมาะสมกับการประกอบอาชีพและชีวิตความเป็นอยู่ของผู้เรียน สนับสนุนการศึกษาตลอดชีวิต ผู้เรียนสามารถจ่ายค่าเรียนได้ มีความร่วมมือต่างๆ ในการเรียน มีความโปร่งใส และสามารถอธิบายได้ ในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันทางการศึกษา มหาวิทยาลัยเปิดจะต้องมีความชัดเจนในการเป็นตัวตนซึ่งลักษณะของมหาวิทยาลัยเปิดมี ดังนี้ 1) สร้างขึ้นบนพื้นฐานของความยุติธรรมในการเข้าศึกษาที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าศึกษาได้ 2) มีนโยบายการรับเข้าเรียนที่เปิดกว้าง 3) ความสามารถในการปรับเปลี่ยนทั้งเรื่องสถานที่เรียนและเมื่อออกจากกระบวนการศึกษาไปแล้วสามารถกลับเข้ามาเรียนใหม่ได้ 3) รองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต 4) ความสามารถในการรับนักศึกษาสามารถขยายขนาดการรองรับนักศึกษาได้ 5) นวัตกรรมและการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยในการเรียนการสอน 6) บทบาทของรัฐบาลและนักการศึกษาในการสนับสนุนการเรียนการสอน 6) การทำงานร่วมกับนานาชาติ และ 7) คุณภาพและความเป็นวิชาการ

2.6 ภาพกิจกรรมการเข้าร่วมประชุม







2.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

1) ประโยชน์ที่ผู้รับทุนได้รับประโยชน์จากการประชุมวิชาการนานาชาติ เรื่อง The 36th AAOU 2023 Annual Conference is “The Future of Open Universities in the Age of Digitalized Higher Education” มีดังนี้

(1) แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนในระบบการศึกษาทางไกลจากมหาวิทยาลัยเปิดจากต่างประเทศ ทำให้เกิดการเรียนรู้และสามารถนำมาปฏิบัติในการเรียนการสอนของชุดวิชาที่ดูแลได้

(2) สร้างเครือข่ายนักวิจัยในระดับมหาวิทยาลัยนานาชาติ

2) ประโยชน์ที่มหาวิทยาลัยได้รับ

(1) บุคลากรของมหาวิทยาลัยได้รับการพัฒนาความรู้ทางด้านวิชาการและด้านการวิจัยทางการศึกษา

(2) เกิดเครือข่ายนักวิจัยในระดับมหาวิทยาลัยนานาชาติ

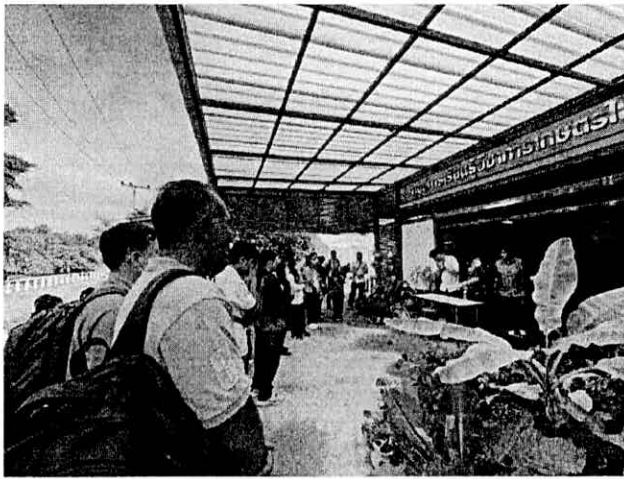
(3) เผยแพร่ความรู้ที่ได้ในเว็บไซต์ของสาขาวิชาเกษตรศาสตร์และสหกรณ์

2.8 ข้อเสนอแนะ

การที่มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชได้จัดให้มีทุนไปเข้าร่วมการประชุมวิชาการนานาชาติ นั้น ทำให้เกิดประโยชน์ต่อบุคลากรและมหาวิทยาลัยฯ เป็นอย่างมาก จึงควรมีการจัดสรรทุนในลักษณะนี้เพิ่มขึ้น เพื่อสร้างโอกาสให้บุคลากรด้านวิชาการมีประสบการณ์ด้านการวิจัย ได้มุมมองงานวิจัยที่ทันสมัย และเพื่อสร้างเครือข่ายนักวิจัยต่อไป

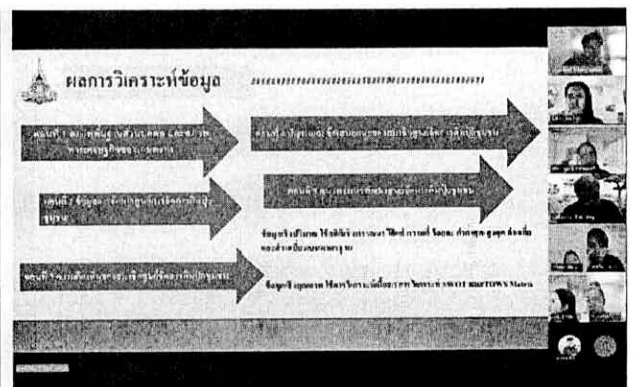
1. ออกแบบและจัดการเรียนการสอนในชุดฝึกปฏิบัติ โดยปรับกิจกรรมกิจกรรมชุดวิชาฝึกปฏิบัติเสริมทักษะการจัดการการผลิตพืช

ก่อนหน้าการฝึกปฏิบัติชุดวิชาดังกล่าวกิจกรรมเรื่องการขยายพันธุ์พืชจะกำหนดกิจกรรมให้นักศึกษาทำตามคำสั่ง คือ ให้อายพันธุ์พืชโดยการตอนกิ่ง และการติดตาแบบตัวที โดยในบางครั้งชุดฝึกจะเตรียมกิ่งพันธุ์ให้กับนักศึกษา หลังจากที่เข้าร่วมประชุมวิชาการและมีการนำเสนอเรื่องการนำเกมส์มาใช้ในกิจกรรมการเรียนจึงได้เปลี่ยนกิจกรรมโดยคล้ายๆ กับกิจกรรม walk rally โดยให้นักศึกษาขยายพันธุ์พืชหนึ่งชนิดโดยให้นักศึกษาพิจารณาชนิดพืชและเลือกวิธีการขยายพันธุ์ที่เหมาะสมกับพืชดังกล่าว โดยนักศึกษา 1 คน จะต้องส่งชิ้นงานขยายพันธุ์พืชคนละ 2 แบบ กิจกรรมนี้จะทำให้นักศึกษารู้จักต้นพืชและรู้จักเลือกวิธีการขยายพันธุ์พืชที่เหมาะสมกับชนิดพืชด้วย





2. นำความรู้เกี่ยวกับการวิจัยและผลที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับคณาจารย์และนักศึกษาในหลักสูตรเกษตรศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการการเกษตร) วิชาเอกการจัดการการผลิตพืช โดยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณาจารย์และนักศึกษาในชุดวิชาวิทยานิพนธ์



รายงานผลการดำเนินงาน

1. ผลการดำเนินงานด้านการดำเนินงานด้านเศรษฐกิจ สังคม และ สิ่งแวดล้อม (ESG) ประจำปี 2565
2. สรุปผลการดำเนินงานด้าน ESG ประจำปี 2565
3. รายละเอียดของแผนกลยุทธ์ด้าน ESG (RCSD) 2 ปี (ปี 2565 - 2566)
 - ส่วนที่ 1: 1 ปี (ปี 2565)
 - ส่วนที่ 2: 1 ปี (ปี 2565 - 2566)
 - ส่วนที่ 3: 1 ปี (ปี 2565 - 2566)
 - ส่วนที่ 4: 1 ปี (ปี 2565 - 2566)

ปี	ปี 2565	ปี 2566
เป้าหมาย
ผลสัมฤทธิ์

ประเด็นปัญหา การวิจัย

พื้นที่เกษตรกรรมของจังหวัดนครปฐม 635,685 ไร่

ประเภท	พื้นที่ (ไร่)	ร้อยละ
พื้นที่เกษตรกรรม	635,685	100%

การประเมินผลตามมิติความยั่งยืนของจังหวัดนครปฐม (จากปริมาณได้กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2565)

เกษตรอินทรีย์ (ไร่)

ประเภท	พื้นที่ (ไร่)
พืช	76.25
ปศุสัตว์	286.71
ประมง	120.18

GAP (ไร่)

ประเภท	พื้นที่ (ไร่)
พืช	7,413.05
ปศุสัตว์	416
ประมง	20,055.19

พื้นที่การเกษตรอินทรีย์ทั้งหมด 539.14 ไร่ คิดเป็น 0.084% ของพื้นที่เกษตรกรรมทั้งหมด

พื้นที่ที่ผ่านการรับรอง GAP ทั้งหมด 402.51 ไร่ คิดเป็น 0.06% ของพื้นที่เกษตรกรรมทั้งหมด

ข้อมูลเชิงวิเคราะห์การดำเนินงานด้านสิ่งแวดล้อม (การส่งเสริมการปลูกพืช, 2566)

พื้นที่ส่งเสริมการปลูกพืช 1,36 ไร่

พื้นที่ส่งเสริมการปลูกพืช 2,32 ไร่

พื้นที่ส่งเสริมการปลูกพืช 1,36 ไร่

พื้นที่ส่งเสริมการปลูกพืช 2,32 ไร่