รายงานการเข้าร่วมประชุมทางวิชาการเรื่อง "AECT 100: Reflections and Transformations"
ณ AECT International Convention, Orlando, Florida ประเทศสหรัฐอเมริกา
ระหว่างวันที่ 15 – 19 ตุลาคม 2566

---

2. รายละเอียดเกี่ยวกับการไปประชุมวิชาการและการศึกษาดูงาน

2.1 รายงานการประชุมทางวิชาการ

(1) การประชุมทางวิชาการเรื่อง "AECT 100: Reflections and Transformations" มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นพื้นที่นำเสนอข้อค้นพบจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับขอบข่ายทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา 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 แต่ยังสามารถนำเสนอด้านที่ล้มเหลวเพื่อให้ผู้อ่านศึกษาไว้เป็นบทเรียนป้องกันความผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต

(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) ได้เรียนรู้กระบวนการเวิร์กช้อป การทำเป็นกลุ่มย่อย การอภิปรายเพื่อระดมสมองในประเด็นที่วิทยากรกำหนด รวมถึงได้เรียนรู้แนวทางทางด้านจริยธรรมที่นำมาปรับใช้ในบริบททางด้านการศึกษาไม่ว่าจะเป็นด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน 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) ทำให้ได้ทราบถึงสาเหตุและปัจจัยการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบดั้งเดิมเป็นออนไลน์และไฮเฟ็ก ทั้งนี้ได้กล่าวถึงองค์ประกอบและขั้นตอนที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน

(5) ประโยชน์ที่ได้รับ

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

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

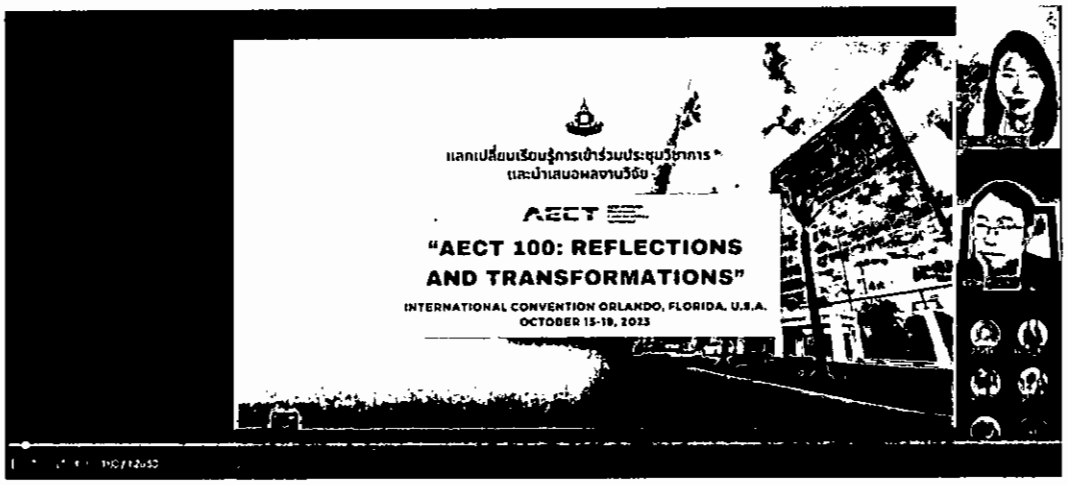
(6) ข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของมหาวิทยาลัย

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

ภาคผนวก

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

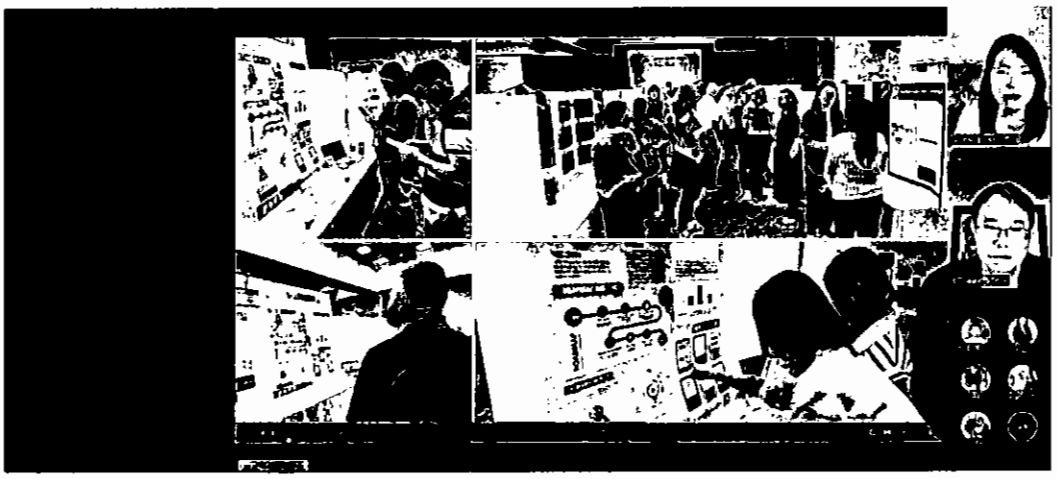
(ผ่านเฟซบุ๊กเพจ ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา)



ประชุม สวช. ครั้งที่ 10/2566 วันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566

November 13, 2023 Expires in 99984 days • 1 view • HD • ··· > ประชุม สวช. 2566 (13 พ.ย. 66) > Recordings

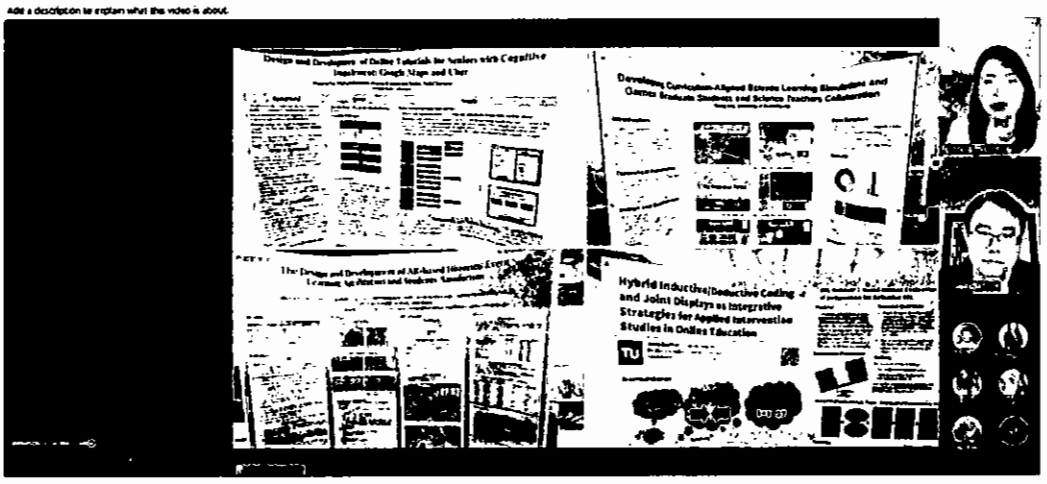
Add a description to explain what this video is about.



ประชุม สวช. ครั้งที่ 10/2566 วันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566

November 13, 2023 Expires in 99984 days • 1 view • HD • ··· > ประชุม สวช. 2566 (13 พ.ย. 66) > Recordings

Add a description to explain what this video is about.



ประชุม สวช. ครั้งที่ 10/2566 วันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566

November 13, 2023 Expires in 99984 days • 1 view • HD • ··· > ประชุม สวช. 2566 (13 พ.ย. 66) > Recordings

Add a description to explain what this video is about.

เข้าถึงลิงก์วิดีโอการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ที่ >> https://bit.ly/3NvHZZ2

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

การเตรียมตัวก่อนการเข้าร่วมประชุมวิชาการและการส่งผลงานวิจัยเพื่อร่วมนำเสนอ

กิจกรรมการเข้าร่วมประชุมวิชาการและการส่งผลงานวิจัยเพื่อร่วมนำเสนอ

ผลการเข้าร่วมการประชุมวิชาการและการเข้าร่วมการนำเสนอผลงานวิจัย

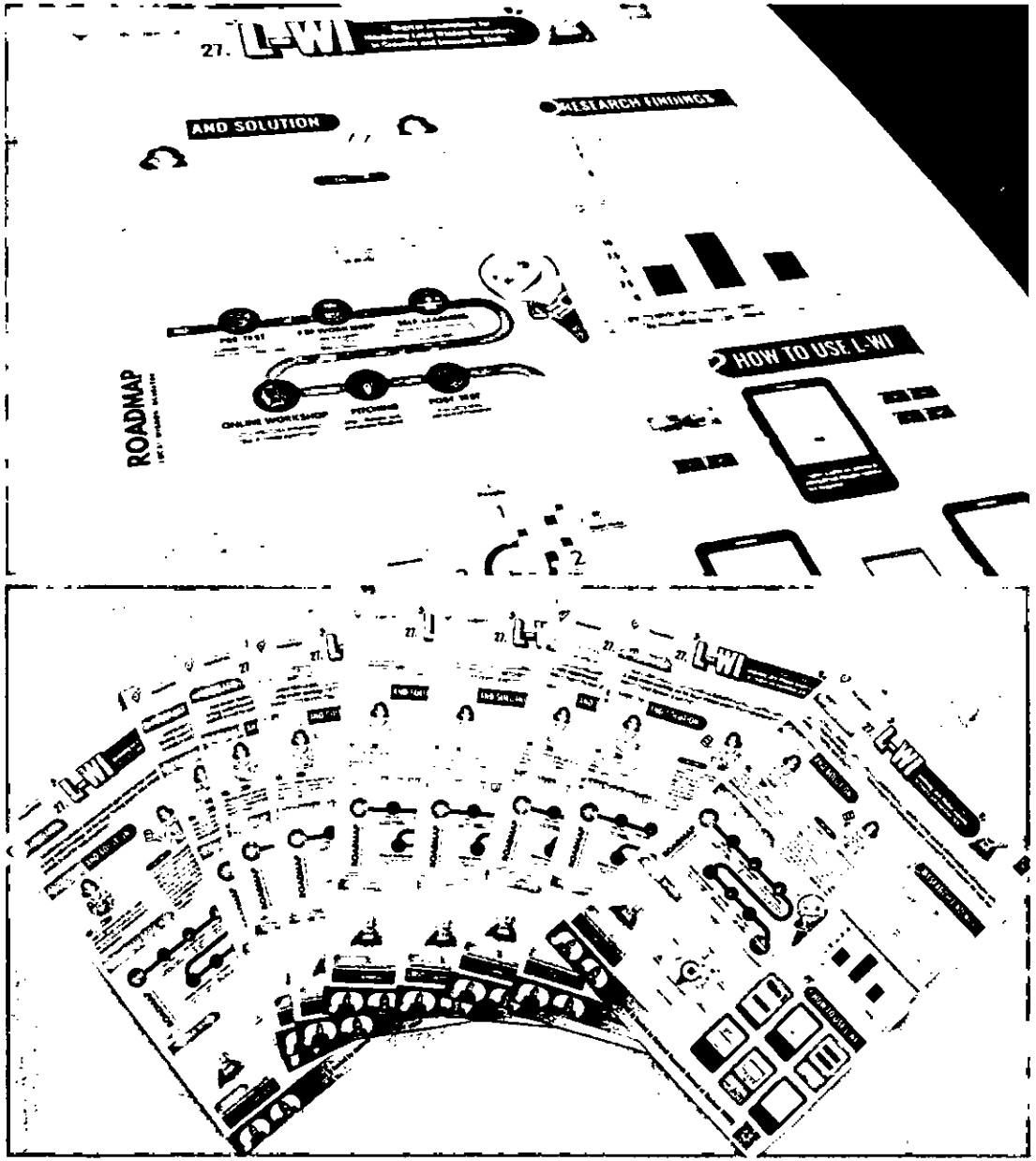
การเตรียมตัวก่อนการเข้าร่วม

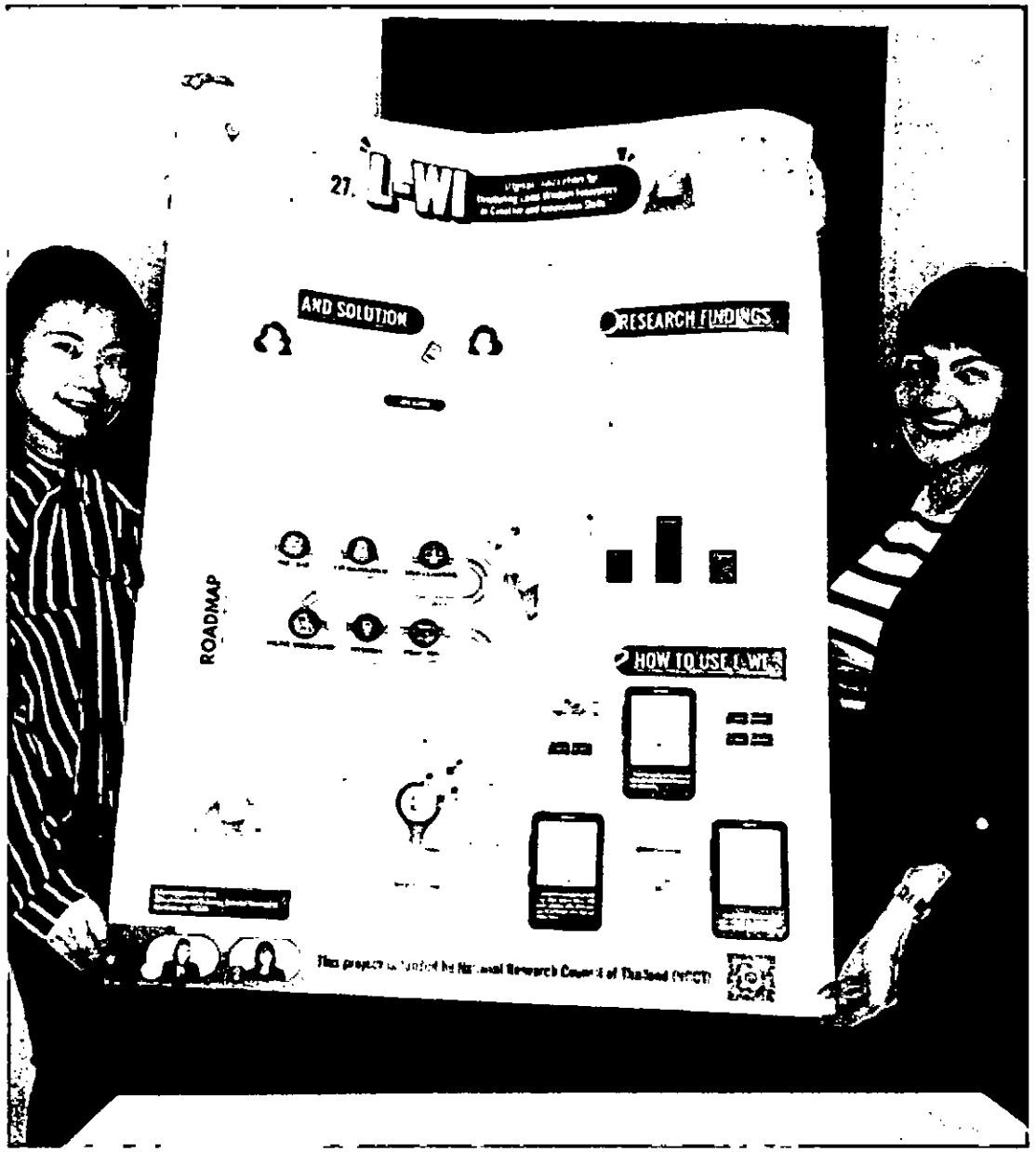
Discover the future of teaching
and learning with technology

ศึกษารายละเอียดการ
เข้าร่วมประชุม
และส่งข้อเสนอ

ขอรับทุนพัฒนา
บุคลากรเพื่อ
การศึกษาทางไกล

เตรียมโปสเตอร์
ใบปลิว สื่อ VDO
สำหรับการนำเสนอ


27.
AND SOLUTION
RESEARCH FINDINGS
ROADMAP
HOW TO USE L-WI


27.
AND SOLUTION
RESEARCH FINDINGS
ROADMAP
HOW TO USE L-WI

การเข้าร่วมการนำเสนอ

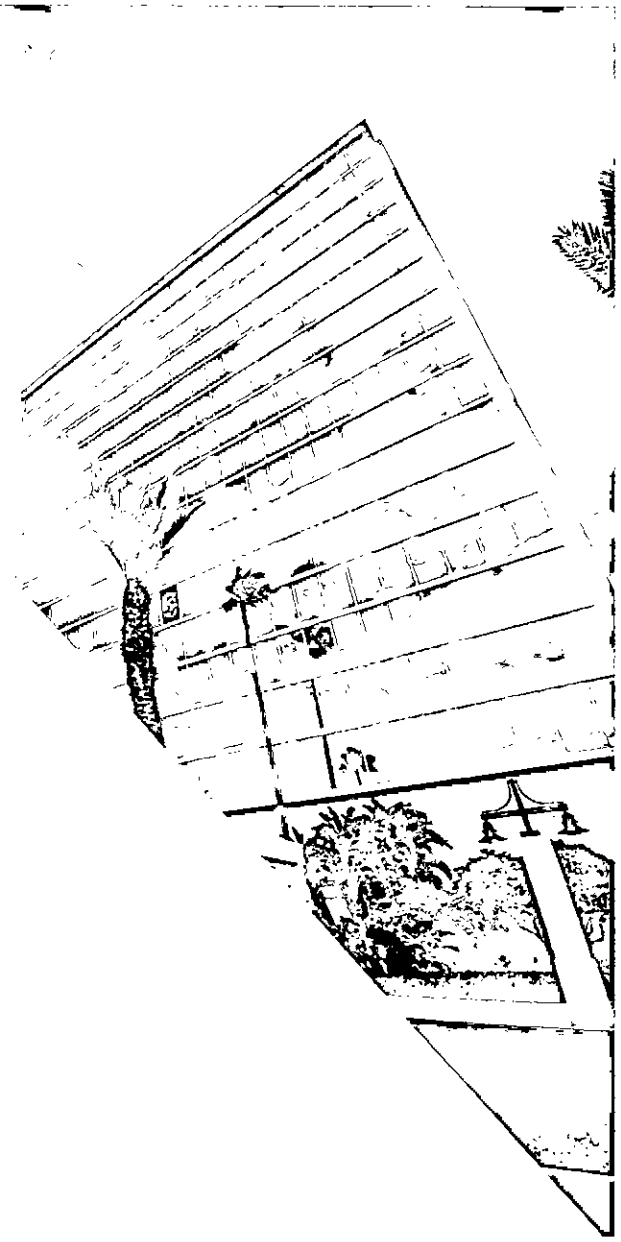
Gallery Walk/Posters

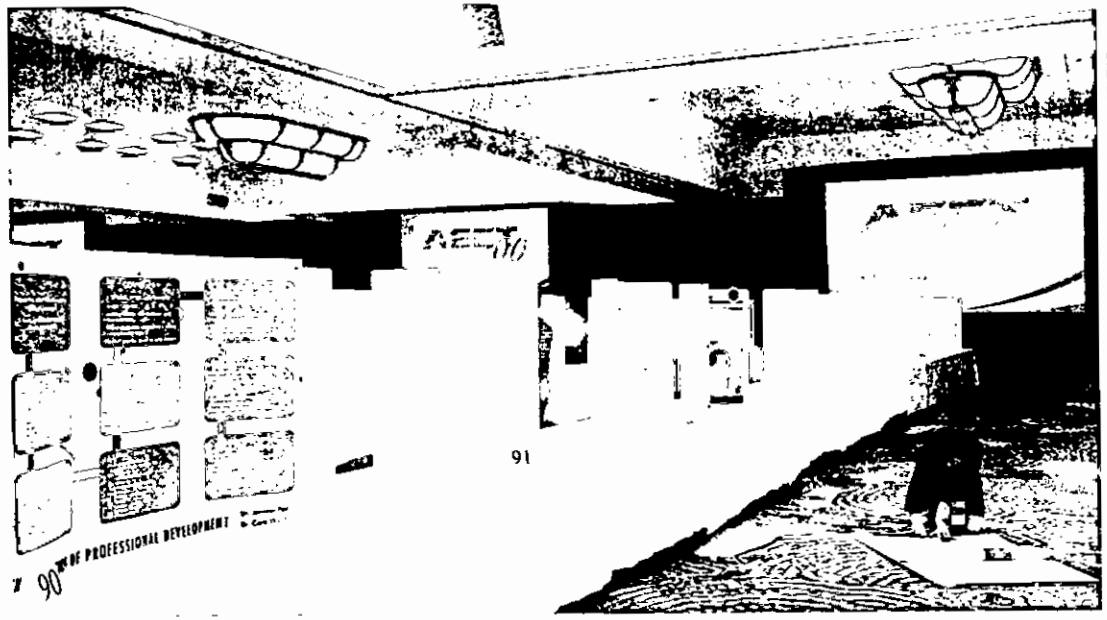
ก่อนการเข้าร่วมการนำเสนอ

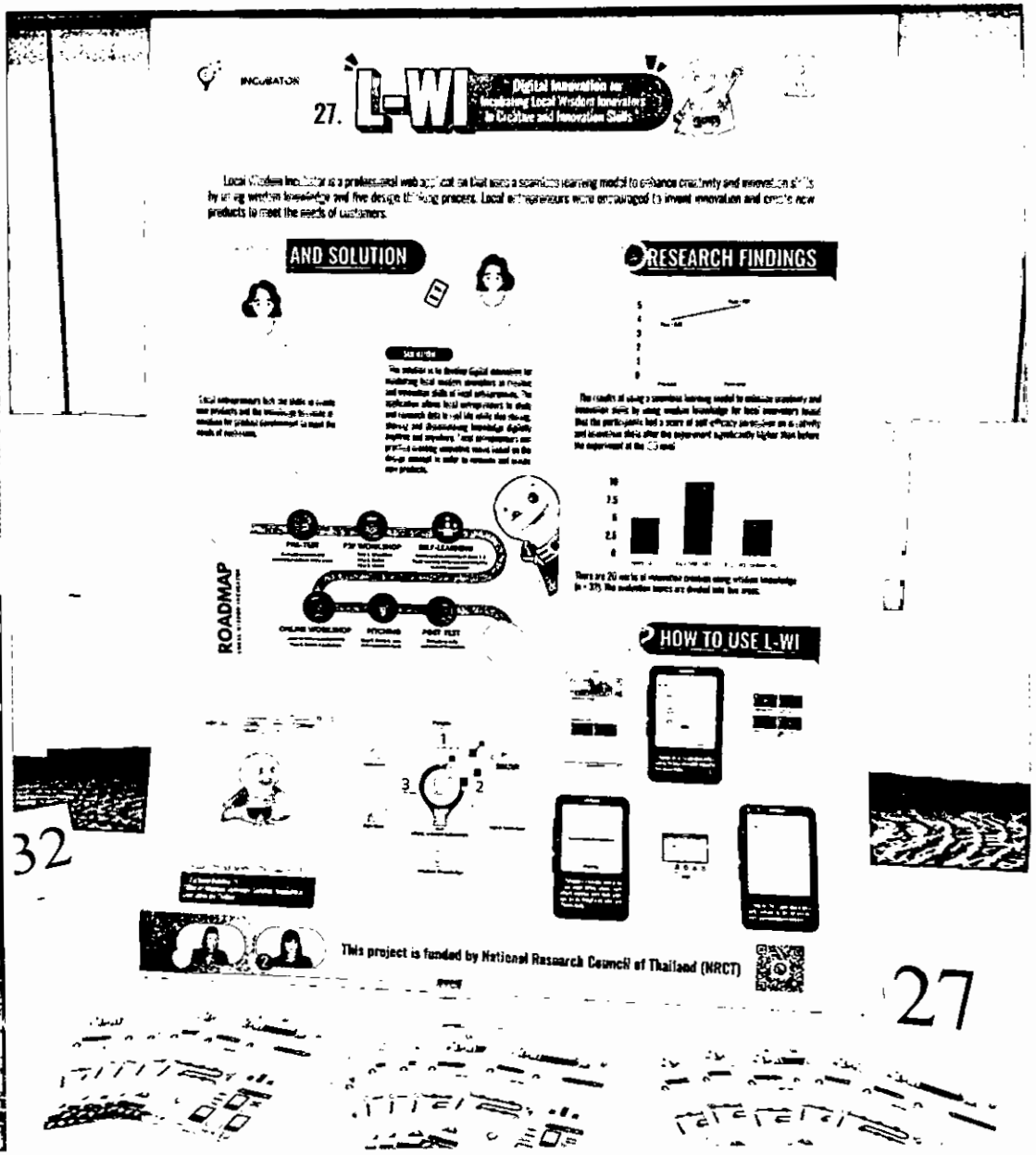
- สำรวจสถานที่
- ติดตั้งโปสเตอร์

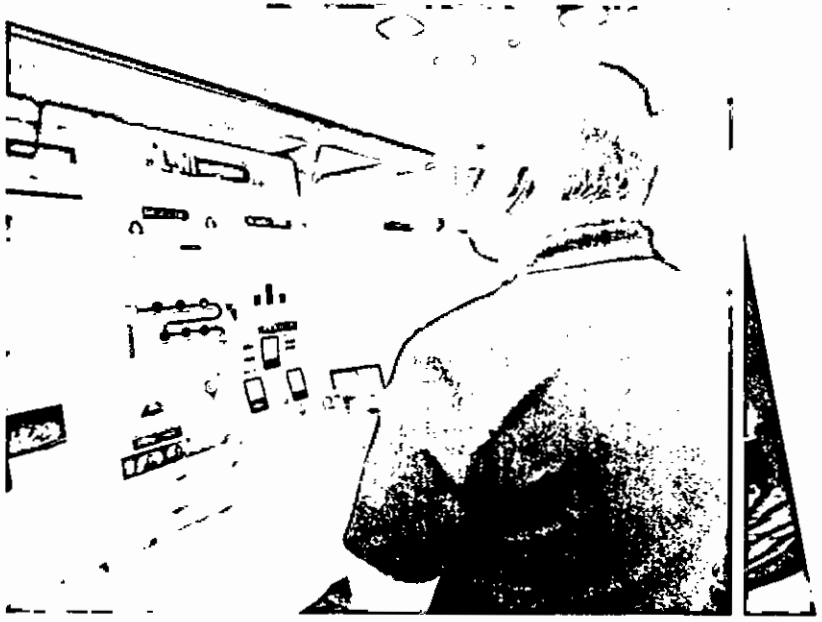
ระหว่างการนำเสนอ

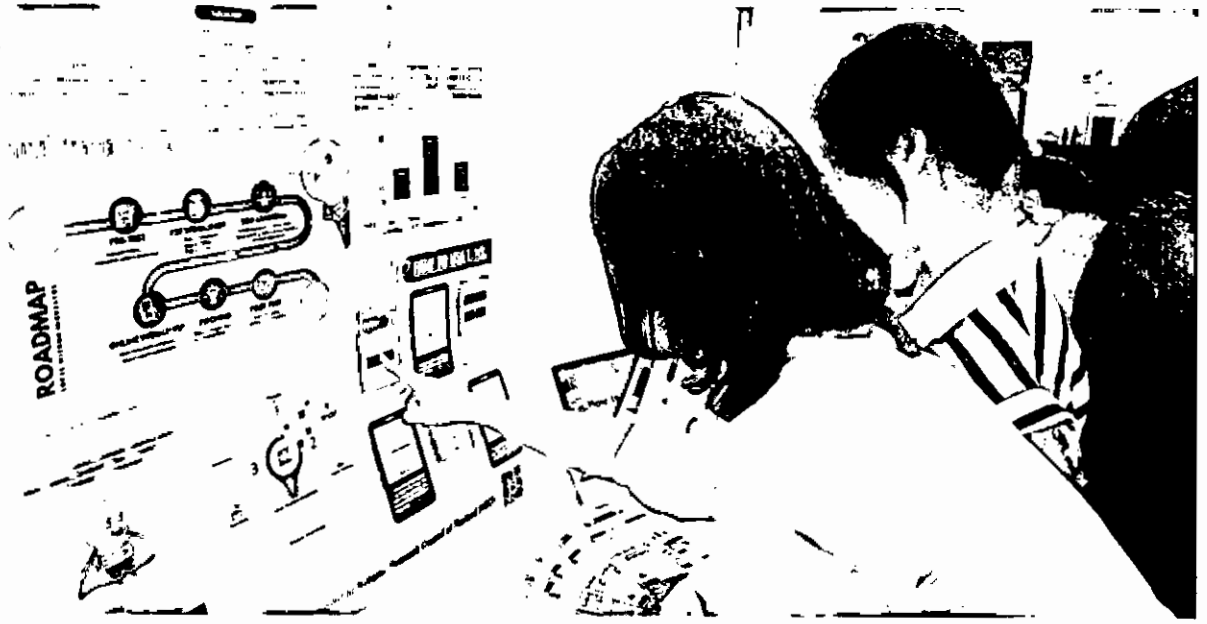
- ยืนประจำบูธเพื่ออธิบาย/แนะนำผลงานวิจัย
- ตอบข้อซักถาม
- แลกเปลี่ยนข้อมูลการติดต่อ
- ศึกษาผลงานวิจัยจากผู้อื่น






INCUBATOR
27. L-WI
AND SOLUTION
RESEARCH FINDINGS
ROADMAP
HOW TO USE L-WI
This project is funded by National Research Council of Thailand (NRCT)




ROADMAP

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

Hunkui Na, Michael Prevratil, Dorota Kossowska-Kuhn, Neil Charness
Florida State University

Background

- The advancement of technology has transformed how people travel and access transportation services.
- Google Maps and Uber offer opportunities for seniors to promote safe mobility and independence.
- However, seniors with cognitive impairment may struggle with these applications due to their cognitive difficulties.
- This study aims to design and develop online tutorials for Google Maps and Uber to address the needs of seniors with cognitive impairment.

What is Enhance?

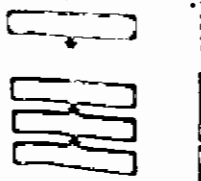
- The current work is one of the projects under the ENHANCE (Enhancing Neurocognitive Health, Abilities, Networks, & Community Engagement), a multisite research program of three institutions (Weill Cornell, URJC, and FSU).
- The goal of ENHANCE is
  - To understand cognitive challenges older adults with cognitive impairment encounter in daily life
  - Identify, develop, and evaluate potential technology solutions
  - Disseminate findings to multiple stakeholders
  - Advance the field of aging, cognitive disability, and technology issues

What is AUGMENT?

- AUGMENT (Supporting Older Adults' Mobility with Enhanced Technology)
- The goal of AUGMENT is
- To provide a personalized navigation assistance app for older adults with cognitive impairment by leveraging the power of computing, sensing, and communication technologies
- Provide a personalized, safe, and supportive navigation experience
- To [illegible]

Method

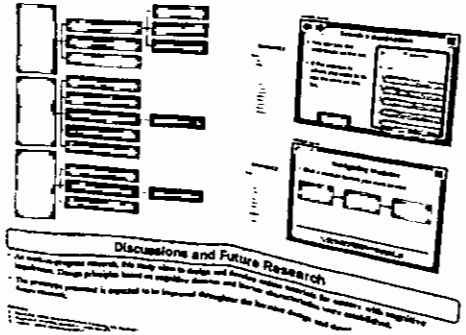
- Systematic Design Process and Development Research (DDR)
- Procedures: ADDIE model



- Design Principles
  - Design principles were mainly based on Mayer's theory of multimedia learning (Mayer, 2009).
  - To [illegible]
  - To [illegible]
  - Emphasize the importance of [illegible]
  - To [illegible]
- To [illegible]

Results

- Online Tutorials for Google Maps and Uber
- We developed three online tutorials using Articulate: main tutorial, Google Maps, and Uber tutorial.
- The main tutorial comprises four modules (e.g., how to operate apps), while Google Maps tutorial consists of five modules (e.g., how to search a destination), and Uber tutorial consists of three modules (e.g., how to order a car). Each module follows a structured format: the module introduction, the content presentation with formative evaluation, and reviewing the content. Additionally, the tutorials were designed to allow learners to navigate between each tutorial and module with ease.



Discussions and Future Research

[illegible]

AECT

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

Kukhyeon Kim(kukhyeon@jnu.ac.kr), Jiyoung Cheon(206874@jnu.ac.kr), Robert Davis(rdavis@jnu.ac.kr), Jeeheon Ryu(jeeheonr@jnu.ac.kr)
(Chonnam National University, South Korea)

[illegible]

Introduction

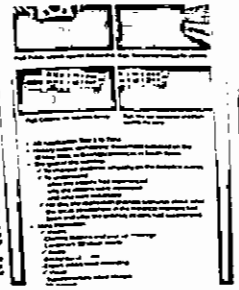
AR

- [illegible]

AR Application

How to Play

Four Scenario Scenes



Methodology

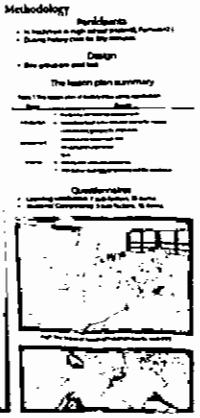
Participants

- [illegible]

Design

- [illegible]

The lesson plan summary

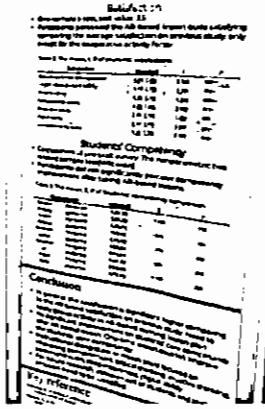


Questionnaire

- [illegible]

Results

Satisfaction



Students' Competency

Conclusion

- [illegible]

Reference

- [illegible]

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 emerged as powerful tools for enhancing science education, providing learners with interactive and engaging learning experiences (Annetta, Michel & Lau, 2021). Developing state-standards and games, however, requires expertise in [illegible] content, subject matter, and technology. Collaboration between groups of graduate students in a [illegible] technology class and middle school science teachers presents a unique opportunity to engage these skills and develop curriculum-aligned science learning simulations and games.

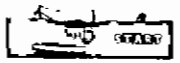
Theoretical Frameworks

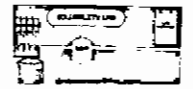
- [illegible]
- [illegible]
- Game Design Model (Garris, 2002)
  - Story
  - Graphics
  - Game Interface
  - Technology

Design and Development

The game design and development process was [illegible] Evaluation Model. The project team consisted of graduate students and science teachers. The graduate students were responsible for the game design and development, while the science teachers provided feedback on the game's content and pedagogical aspects. The collaboration between the two groups was facilitated through regular meetings and communication channels, such as [illegible]

The Tides Have Turned

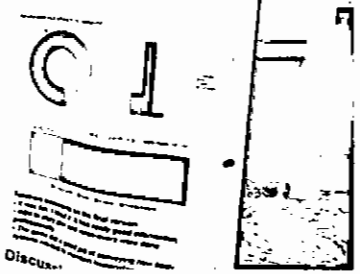




Data Collection

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Results

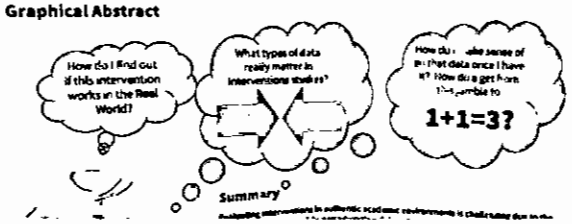


Discus[illegible]

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

Alexis Guethler[1], Towson University
Dr. William Sadera, Towson University
[1]Correspondence: [illegible]

Graphical Abstract



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

Purpose

- This mixed-methods study aimed to evaluate an theoretic site grounded intervention in asynchronous online courses. The SRL OnRAMP incorporates reflective Self Regulated Learning (SRL) prompting and teacher feedback. The study investigated the intervention's influence on use of SRL [illegible] transactional distance, and satisfaction

Research Questions

1. What is the effect of a reflective SRL intervention on students' perception of self-regulated learning, transactional distance, student satisfaction, and assignment completion compared to students who did not receive the intervention?
2. How do learners perceive a reflective [illegible] to impact SRL skills, learner-instructor interactions, and satisfaction?

Conceptual Framework

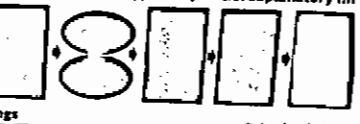
Setting

Mid-Atlantic Community College

- Non-traditional student population
- Students were experienced online learners due to COVID-19.

Intervention implemented second term in 8 asynchronous online courses representing 4 subject areas (8-week terms)

Mixed Methods Design Type: Sequential Explanatory [illegible]

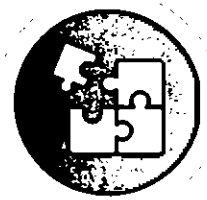


Findings

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)

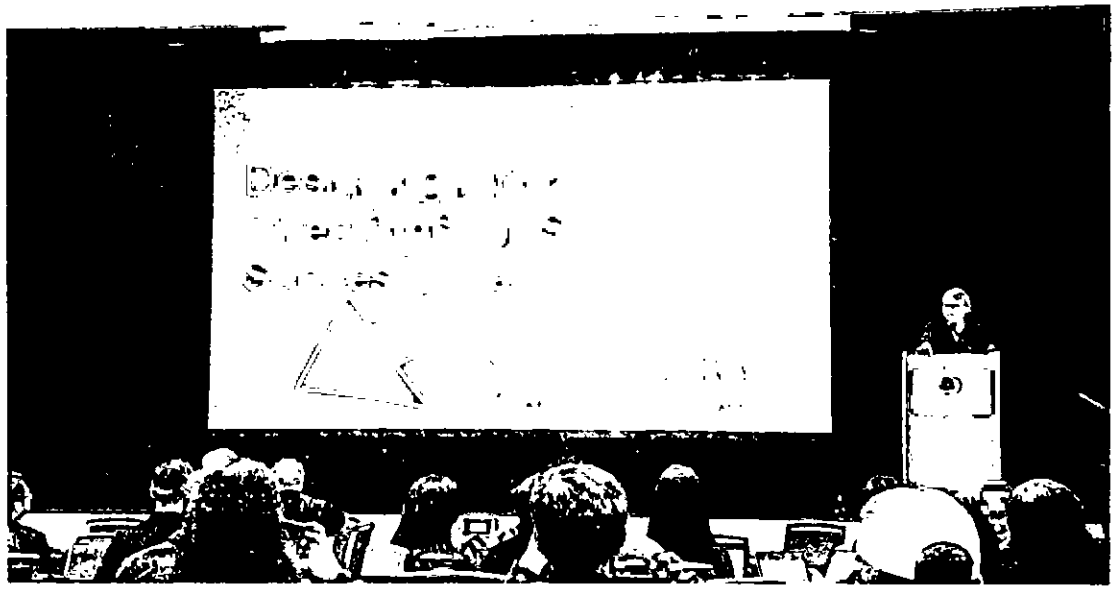


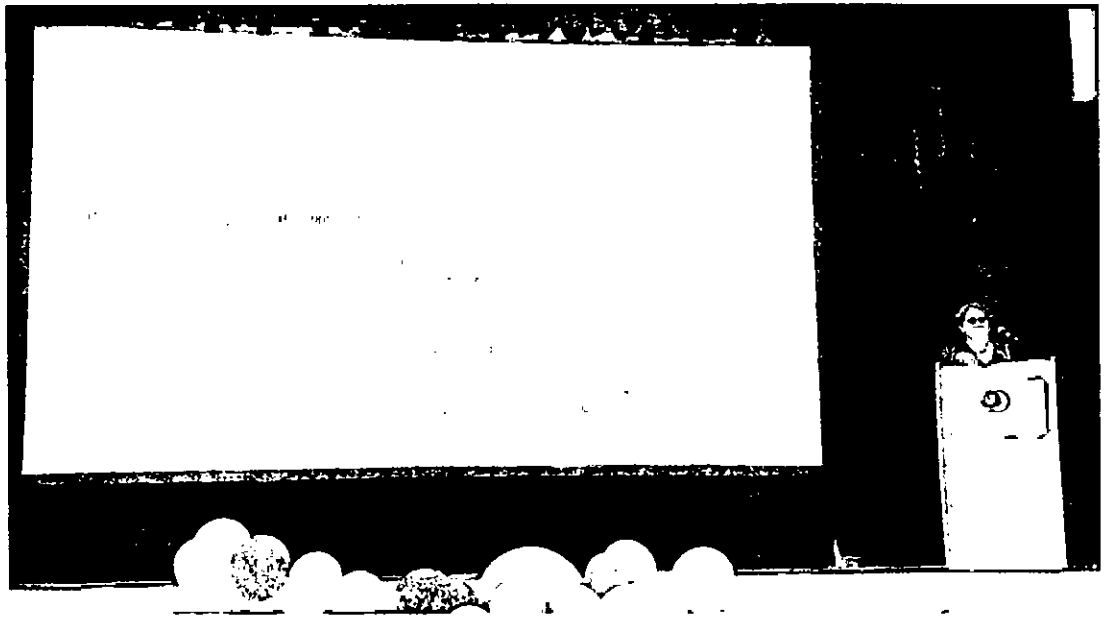
02 **Fee-Based Workshops**

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

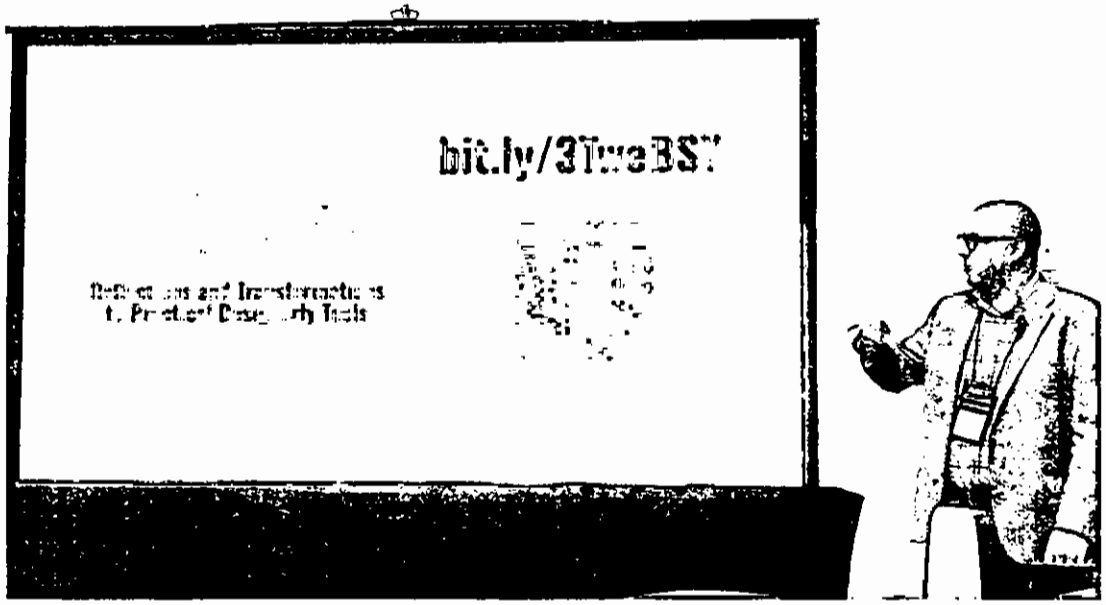
03 **Concurrent Sessions - Hybrid**

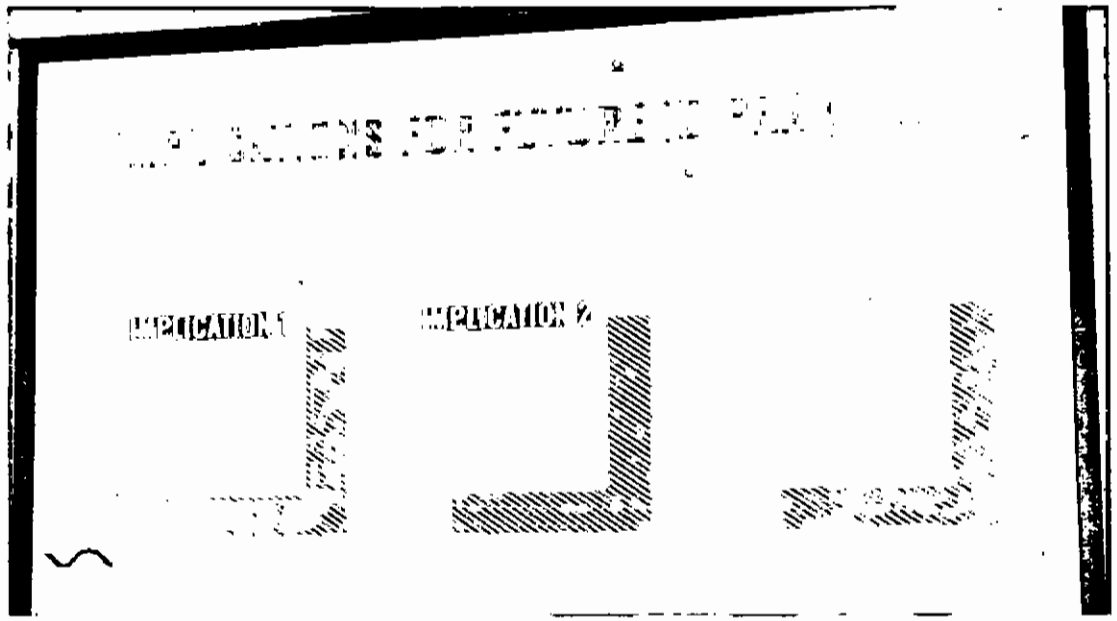
- Open Education System of Anadolu University, Turkiye (Hasan Ucar)
- Transforming Education: Online and Hyflex (Anthony Pina & Trey Martindale, Illinois State University & Middle Tennessee State University)

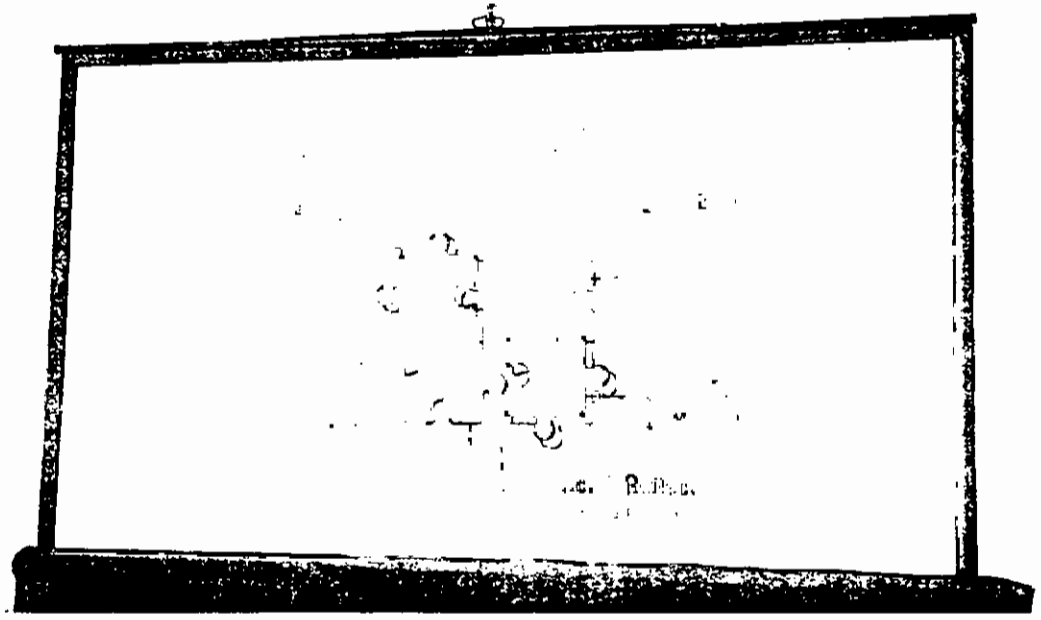


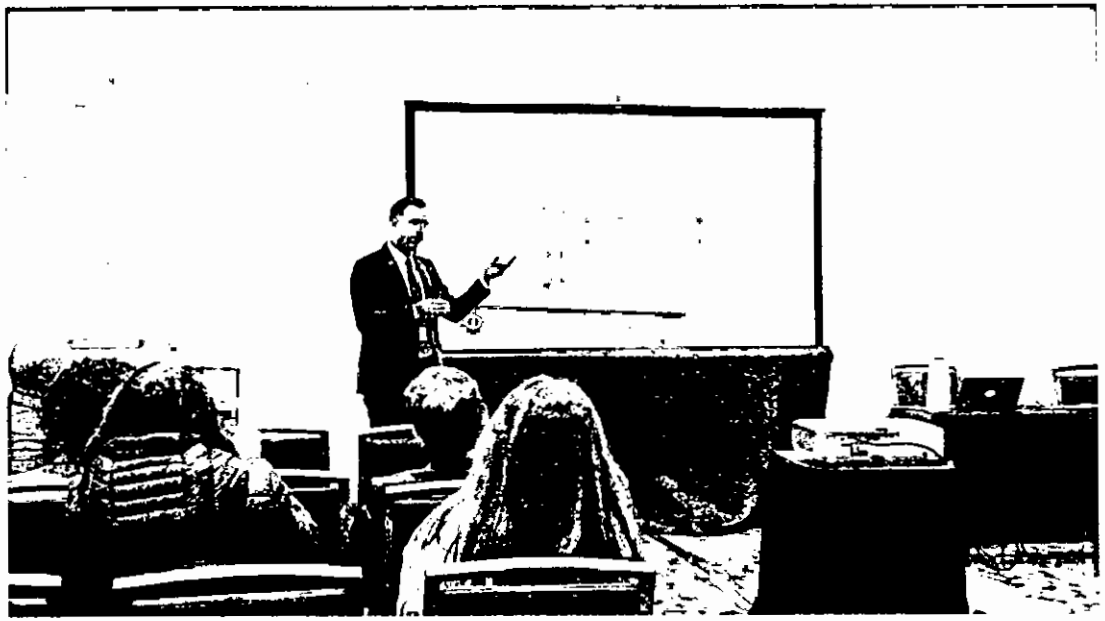


ECTION


bit.ly/3TreeBST







Today's Agenda

Association for Educational Communications & Technology

9:00 AM 9:50 PM	JSET: Activities and Prospects Space Coast II
10:00 AM 10:50 PM	D&D - Gaming, Gamification 2 Space Coast II
10:00 AM 10:50 PM	AECT: Preserving History Seminole DE
10:00 AM 10:50 PM	RTD- Outcomes of Learners' Social Media Use Sun & Surf III
11:00 AM 11:50 PM	RTD- Social Presence and Interaction Sun & Surf III
2:30 PM 3:20 PM	SICET - AI Practice Session Sun & Surf V
2:30 PM 3:20 PM	ID - Storytelling and Other Modes of Communication Space Coast II

Association for Educat Communications & Te

2:30 PM 3:20 PM	RTD- Types of Qualitat Sun & Surf III
2:30 PM 3:20 PM	OTP - Professional Dev Gold Coast I
2:30 PM 3:20 PM	DDL- Strategies for Buildin Space Coast I
2:30 PM 3:20 PM	DDL- Transforming E Gold Coast II
2:30 PM 3:20 PM	GSA - Navigating You Universal F1-2
2:30 PM 3:20 PM	KSET- Understandi Sun & Surf I
2:30 PM 3:20 PM	CLT- Beyond ADD Gold Coast IV

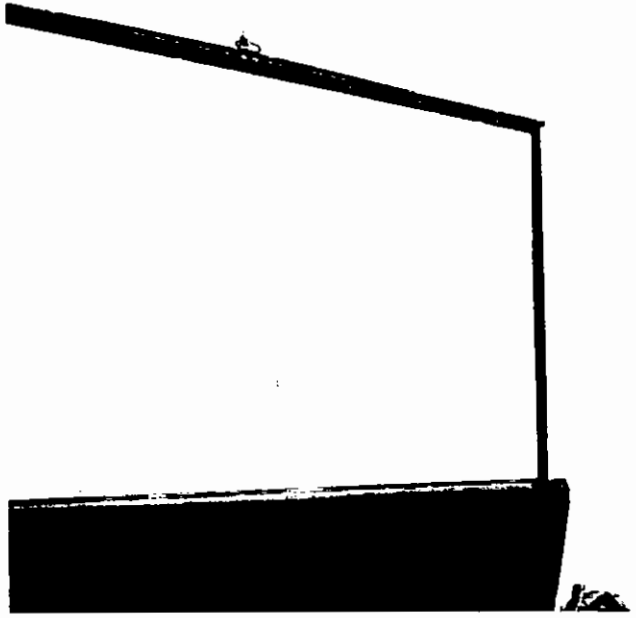
Five-Day Weather | WEDNESDAY HIGH 83° | THURSDAY HIGH 86° | FRIDAY HIGH 85°

Gold Coast II

Association for Educational Communications & Technology

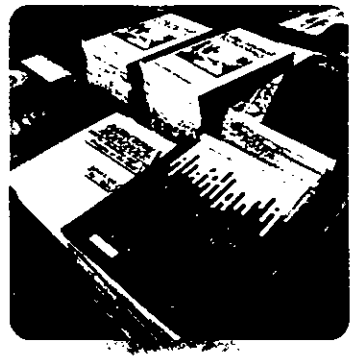
DDL- Transforming Education: Online and Hyflex

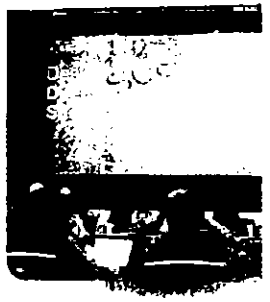
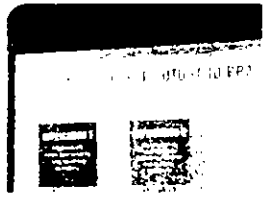
2:30 PM - 3:20 PM



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 ขอเชิญประชุม

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.ธนัทณัฏฐ์ ฉัตรภัครัตน์

1.2 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาแชทบอทปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล โดย อาจารย์ ดร.พัทธนันท์ บุตรฉุย

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.ชุติวัฒน์ สุวัตถิพงศ์

1.4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานวิจัย เรื่อง นวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาในระบบการศึกษาทางไกล โดย ผู้ช่วยศาตราจารย์ ดร.พันทิพา อมรฤทธิ์

1.5 ความต้องการทุนการศึกษาระดับปริญญาเอก ณ ต่างประเทศ ประจำปี 2568 – 2571

1.6 ขอความอนุเคราะห์เสนอกิจกรรมความร่วมมือทางวิชาการกับ 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

ศศิญานัย์ แสนแพง

(อาจารย์ ดร.ศศิญานัย์ แสนแพง)

เลขานุการ

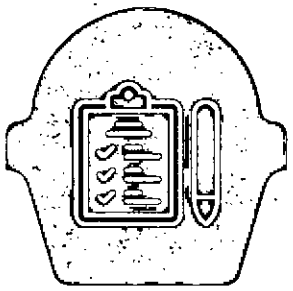
สามารถสแกน

หรือ คลิก link www.stou.ac.th/link/MeetACECT102566 เพื่อดาวน์โหลดเอกสารประกอบวาระการประชุม

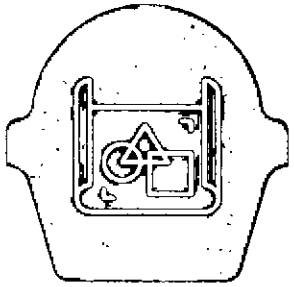
เทมเพลตกิจกรรมการเรียนรู้
เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ชุดวิชา 16455 การสร้างสรรค์คอนเทนต์และสตรีมมิ่ง

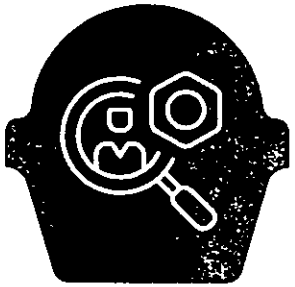
Step 01
Identification



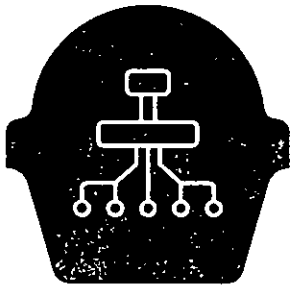
Step 02
Concept



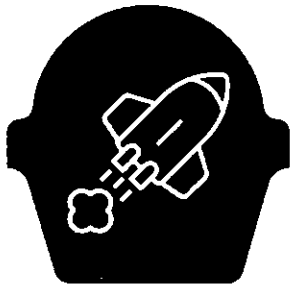
Step 03
Examine

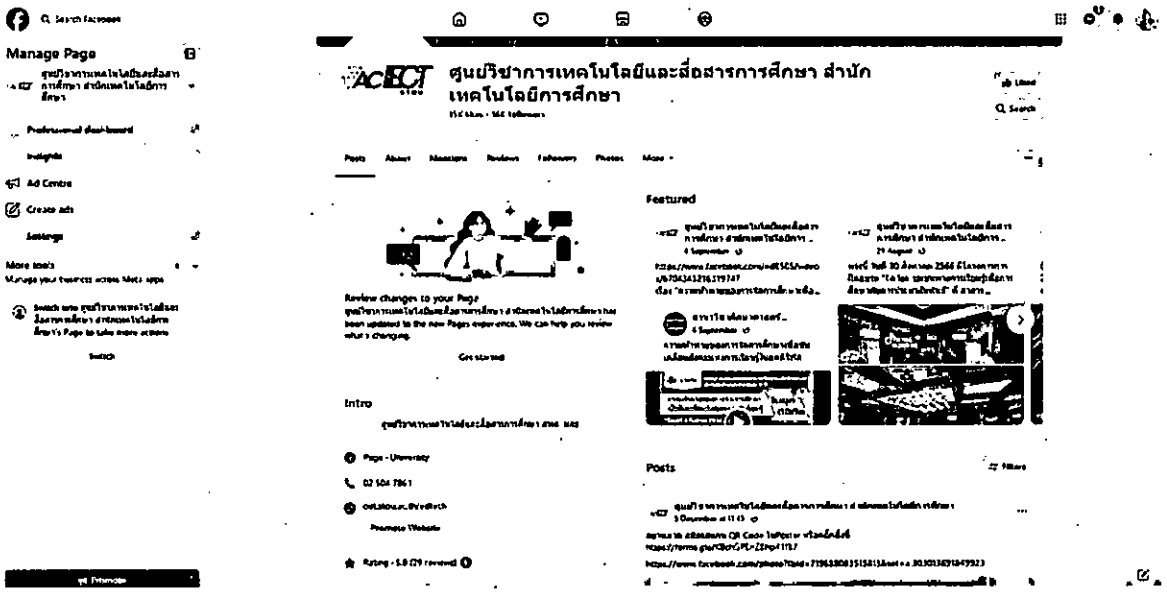


Step 04
Develop



Step 05
Implement





ลิงก์เข้าถึงเฟซบุ๊กเผยแพร่ความรู้ >> https://www.facebook.com/EdtechSTOU