

**รายงานการไปประชุม / สัมมนา The 15<sup>th</sup> Asian Conference on Education (ACE2023)  
ตามระเบียบมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ว่าด้วยการให้ทุนฝึกอบรม ดุงาน  
และประชุมทางวิชาการแก่บุคลากรของมหาวิทยาลัย**

---

2. รายละเอียดเกี่ยวกับการไปฝึกอบรม ดุงาน ประชุม และสัมมนา ควรรายงานให้มีรายละเอียดและเนื้อหามากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยบรรยายสิ่งที่ได้สังเกต รู้ เห็น หรือได้รับถ่ายทอดมาให้ชัดเจนในหัวข้อต่าง ๆ เช่น

รายงานการประชุม/สัมมนา

(1) งานประชุมทางวิชาการ เรื่อง The 15<sup>th</sup> Asian Conference on Education (ACE2023) โดยมีวัตถุประสงค์ของการประชุมเพื่อเป็นพื้นที่ในการสื่อสารและนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยมาแลกเปลี่ยนหรือเกี่ยวกับแนวคิดที่สำคัญต่อการพัฒนาการศึกษาทุกระดับในเอเชีย อีกทั้งยังเป็นเวทีในการอภิปราย บรรยายความรู้ แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา การค้นพบ ร่วมหาวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในวงการศึกษาดังแต่ช่วง COVID-19 ระบาดซึ่งนับเป็นหมุดหมายสำคัญของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก

(2) ผู้เข้าร่วมประชุม/สัมมนา (ระบุจำนวนรวมและสังกัด เช่น เจ้าหน้าที่จากกระทรวงมหาดไทย 5 คน อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ 10 คน)

ผู้เข้าร่วมกว่า 750 คนจาก 65 ประเทศ และมีงานวิจัยที่นำเสนอ 470 เรื่อง โดยประเทศที่มีผู้เข้าร่วมประชุมมากที่สุด 10 อันดับแรกได้แก่

1. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Philippines 99 คน
2. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Thailand 78 คน
3. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Taiwan 61 คน
4. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Japan 47 คน
5. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Singapore 46 คน
6. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Indonesia 41 คน
7. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Malaysia 39 คน
8. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ China 36 คน
9. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ United States 35 คน
10. อาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญ/นิสิต นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศ Hong Kong 26 คน

(3) วิธีการประชุม/สัมมนา (ระบุลักษณะและวิธีการจัดประชุม/สัมมนา โดยสังเขป)

ในวันแรกมีการกล่าวต้อนรับผู้เข้าร่วมงานซึ่งเป็นนักวิชาการ อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ นิสิต และนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศต่างๆ โดย Chairman & CEO of International Academic Forum (IAFOR)

จากนั้นมีการอภิปรายจากนักวิชาการ คณาจารย์จากนานาประเทศเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ด้านการศึกษา เช่น Mr. Lowell Sheppard จากสถาบัน Never Too Late Academy in Japan ผู้เขียนหนังสือเรื่อง Dare to Dream ได้แสดงปฏิกิริยา เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของเขาในทะเล ซึ่งเป็นการแบ่งปันเรื่องราวของเขาผ่านเกร็ดเล็กเกร็ดน้อย และกลยุทธ์เชิงปฏิบัติ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักการศึกษา ผู้เรียน และผู้เร่ร่อนทางดิจิทัล โดยเน้นย้ำแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เป็นพลังที่ไม่มีวันสิ้นสุดที่ทำให้เกิดการเติบโตและการปรับตัวส่วนบุคคลในโลกที่กำลังพัฒนา ซึ่งหนังสือ "Dare to Dream" จะได้รับการสร้างเป็นซีรีส์ History Channel โดยนำเสนอแผนสี่ขั้นตอนสำหรับการออกแบบชีวิตใหม่

จากนั้นมีการอภิปรายจาก Keynote speaker ซึ่งเป็นการนำเสนอแบบ hybrid โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ Nahas จากลูแชนด์ University; ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการศึกษาที่มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีฮ่องกง (HKUST) Justin Sanders ผู้จัดการโครงการวิชาการอาวุโสของ Minerva Project และ Tati D. Wardi หัวหน้าหลักสูตรปริญญาโทด้านการศึกษาที่ Universitas Islam Internasional Indonesia (UIII) ได้อภิปรายโดยเน้นย้ำถึงผลกระทบด้านการเปลี่ยนแปลงของ AI โดยเฉพาะ ChatGPT ในด้านการศึกษาอย่างครบวงจร โดยเน้นศักยภาพในการปรับเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะกับแต่ละบุคคล ปรับปรุงงานด้านการบริหาร และสร้างระบบการศึกษาที่ครอบคลุมมากขึ้น นอกจากนี้ ยังเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการจัดการข้อกังวลด้านจริยธรรม พร้อมจัดแสดงตัวอย่างความสำเร็จในการบูรณาการ AI ในสถาบันการศึกษา โดยมองเห็นอนาคตที่ ChatGPT ทำหน้าที่เป็นครูสอนพิเศษเสมือนจริง ตอบสนองความต้องการของนักเรียนแต่ละคน และปรับกระบวนการศึกษาใหม่เพื่อให้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้มีส่วนร่วมมากขึ้น

ในงานวันต่อมา เป็นการนำเสนอบทความวิจัยแบบบรรยายและแบบโปสเตอร์ซึ่งมีบทความกว่า 400 เรื่องได้นำเสนอในงานครั้งนี้โดยแบ่งหัวข้อหลักในการนำเสนอตามธีมของเรื่องซึ่งเป็นการนำเสนอคู่ขนานกันไป ผู้ที่สนใจในประเด็นหรือธีมใด สามารถเลือกเข้าฟังได้ตามตารางของงานที่ปรากฏใน website และเล่มสูจิบัตร

(4) เข้าประชุม/สัมมนาในฐานะวิทยากรบรรยาย (เดี่ยว/กลุ่ม) หรือผู้อภิปรายกลุ่ม หรือเป็นผู้เสนอบทความทางวิชาการในที่ประชุม/สัมมนา (ในกรณีดังกล่าวโปรดจัดทำบทสรุปย่อในส่วนของท่านด้วย)

ในส่วนนี้ผู้ขอรับทุน ในฐานะผู้เสนอบทความวิจัยในที่ประชุม/สัมมนา ได้สรุปเนื้อหาในบทความวิจัยที่นำเสนอ ดังนี้ (ในกรณีดังกล่าวโปรดจัดทำบทสรุปย่อในส่วนของท่านด้วย)

บทความวิจัยที่นำเสนอในการประชุมครั้งนี้คือ บทความวิจัยเรื่อง Development of Interaction Simulation Video for Enhancing Digital Empathy Skills ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ซึ่งมีรายละเอียดในส่วนที่เผยแพร่ในงานประชุม ดังนี้

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างวิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม โดยมีกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่ม คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านเนื้อหา จำนวน 6 คน โดยการเลือกอย่างเจาะจง 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 48 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ (1) แบบประเมินเพื่อตรวจสอบคุณภาพของวิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์ และ (2) แบบทดสอบทักษะความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อวัดความรู้ ทักษะ และทัศนคติของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ ซึ่งวิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์ประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 “จริงไม่กลัว...กลัวไม่จริง” มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้อง ตอนที่ 2 “พื้นที่ของฉัน พื้นที่ของคุณ” มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเคารพในสิทธิและการควบคุมอารมณ์ และ ตอนที่ 3 “โพสต์สนุก..ทุกълันด” มีเนื้อหาเกี่ยวกับการโพสต์ข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และ

คุณภาพ แต่ละตอนประกอบด้วยคำตอบ 3 ประเภท ได้แก่ Overlay elements, Embedded questions, และ Hotspots ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า วิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์ ทุกตอนมีคุณภาพในระดับสูงสุดในทุกด้าน (เนื้อหา สื่อวิดีโอ และปฏิสัมพันธ์) ตอนที่ 1 มีคุณภาพเฉลี่ย 4.66 (S.D. = 0.52) ตอนที่ 2 คุณภาพเฉลี่ย 4.67 (S.D. = 0.52) ตอนที่ 3 คุณภาพเฉลี่ย 4.74 (S.D. = 0.44) คะแนนทักษะความฉลาดทางดิจิทัลด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมที่นักเรียนได้รับหลังจากเรียนด้วยวิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์ เฉลี่ย 93.11% (ความรู้ 90.00% การปฏิบัติ 96.67% ทักษะคิด 92.67%) ดังนั้น วิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์จึงมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมของนักเรียน

(5) กรณีเข้าร่วมประชุม/สัมมนา ควรประมวลข้อบทความทางวิชาการและเอกสารประกอบการประชุม/สัมมนา ที่เห็นว่าน่าจะเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้ทราบ

ในการประชุม/สัมมนา ครั้งนี้ มีบทความที่น่าสนใจได้ ได้แก่

Learning Experiences, Student Learning & Learner Diversity

1) การใช้หลักการความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) เพื่ออำนวยความสะดวกในการออกแบบการเรียนรู้แบบสากล: กรณีศึกษาเพื่อแสดงตัวอย่างและพัฒนาทฤษฎีสู่การปฏิบัติ โดย Tulio Maximo, and Angel Lee, The Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong

การออกแบบสากลเพื่อการเรียนรู้ (UDL) เป็นกรอบการทำงานในการปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนโดยรองรับความต้องการที่หลากหลายของนักเรียน จากข้อมูลเชิงลึกทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์ กรอบงาน UDL สนับสนุนให้นักออกแบบการเรียนรู้กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ โดยการขจัดอุปสรรคในการเรียนรู้เพื่อรองรับความหลากหลายของผู้เรียนและเข้าใจในศักยภาพของแต่ละบุคคล หลักการความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือ 1) การมีส่วนร่วม 2) การเป็นตัวแทน และ 3) การดำเนินการและการแสดงออก

กรณีศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ประเมินว่ากรอบงาน UDL ถูกนำมาใช้ในวิชาเลือกการออกแบบที่ครอบคลุมของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตของโปรแกรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ในฮ่องกงอย่างไร 2) ประเมินว่า การใช้หลักการความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ได้อำนวยความสะดวกในการประยุกต์ใช้ แนวทาง UDL 3) เป็นตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวปฏิบัติ UDL ในชั้นเรียนเดียว 4) ระบุช่องว่างและโอกาสในการปรับปรุงการนำ UDL ไปใช้ในการศึกษาระดับอุดมศึกษาในอนาคต

ผลการวิจัยพบว่า การใช้หลักการความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ได้รับการพิสูจน์แล้วว่า มีประสิทธิภาพในการใช้แนวทาง UDL ในทั้งสามโดเมน การศึกษาในอนาคตจะมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาโปรไฟล์ส่วนบุคคลที่เฉพาะเจาะจงสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษาและมุ่งเน้นไปที่ประชากรเอเชีย โดยพิจารณาว่าโปรไฟล์ส่วนบุคคลที่มีอยู่ตามหลักฐานเชิงประจักษ์ส่วนใหญ่ได้รับการออกแบบหรือมุ่งเน้นตลาดและเป็นตัวแทนของประชากรตะวันตก

Design, Implementation & Assessment of Innovative Technologies in Education

2) ผลกระทบของการใช้ AI ของนักเรียนในการวิจัย: ต่อข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับการใช้ AI อย่างรับผิดชอบในโรงเรียน โดย Mark Rey Santos, and Mariefe Cruz, La Consolacion University Philippines, Philippines

การศึกษานี้มุ่งตรวจสอบผลกระทบของการใช้ AI ของนักเรียนในการวิจัยผ่านมุมมองของครูผู้สอนวิจัยเชิงปฏิบัติการ ในหลักสูตรมัธยมปลาย การทดลองนี้ประกอบด้วย PR1 (การวิจัยเชิงคุณภาพ) และ PR2 (การวิจัยเชิง

ปริมาณ) ซึ่งนักเรียนถูกให้โจทย์ในการเขียนงานวิจัยที่พวกเขาแนะนำเสนอและสอบป้องกันต่อหน้าคณะกรรมการสอบ ซึ่งได้แสดงความคิดเห็นและการแก้ไขเพื่อปรับปรุงคุณภาพโดยรวมของรายงาน และทำให้มีความเกี่ยวข้องและตอบสนองมากขึ้น

ในระหว่างการสัมภาษณ์ ผู้เข้าร่วมได้แบ่งปันวิธีการสอนหัวข้อเรื่องการลอกเลียนแบบและความซื่อสัตย์ทางวิชาการในชั้นเรียน พวกเขายังได้แบ่งปันถึงการเน้นย้ำถึงการใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการวิจัย ข้อดีและข้อเสียของการใช้ AI ของนักเรียนในวิชาของตน และความท้าทายที่พวกเขาเผชิญกับการเกิดขึ้นของ AI โดยเฉพาะในการวิจัยพบว่า AI ที่นิยมใช้มากที่สุดโดยนักเรียนคือผู้ที่ช่วยถอดความแนวคิดที่ต้องการอ้างอิงในรายงาน บางครั้งการเขียนแนวคิดด้วย AI มีความแตกต่างจากการที่นักเรียนเขียนเองอย่างสิ้นเชิง แม้ว่าไม่มีนักเรียนคนใดยอมรับว่าพวกเขาใช้ AI ในการเขียนรายงาน และในบางครั้งครูก็พบว่าในบางงานเป็นเรื่องยากมากที่จะตรวจสอบว่าผลงานที่พวกเขาได้รับนั้นเขียนโดย AI หรือไม่ เพื่อตอบสนองต่อการค้นพบนี้ มีการเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือพื้นฐานสำหรับการใช้ AI อย่างรับผิดชอบในโรงเรียน

#### Adult, Lifelong & Distance Learning

3) การฝังโปรแกรมสนับสนุนการเรียนรู้แบบเพื่อนนักวิชาการอิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางในระบบนิเวศการเรียนรู้ทางไกลที่มหาวิทยาลัยนอร์ทเวสต์ โดย Nomasomi Morule and Sonja Van der Westhuizen North-West University, South Africa

โครงการริเริ่มของรัฐบาลมีเป้าหมายที่จะขยายการเข้าถึงการศึกษาในแอฟริกาใต้ผ่านการศึกษาทางไกลแบบเปิด โดยจัดการกับความไม่เท่าเทียมในอดีต แต่อัตราการออกกลางคันที่สูงในหมู่นักเรียนที่เรียนทางไกล (DL) ยังคงมีอยู่ North-West University (NWU) ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาแบบดั้งเดิมขนาดกลางในแอฟริกาใต้ ตระหนักดีว่าการให้การเข้าถึงอีเลิร์นนิ่งเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอสำหรับความสำเร็จ นอกเหนือจากด้านวิชาการแล้ว ปัจจัยต่างๆ เช่น การเป็นเจ้าของและบูรณาการทางสังคมยังส่งผลต่อความสำเร็จของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับโมเดลการบูรณาการของนักเรียนของ Tinto การวิจัยเน้นย้ำถึงความสำคัญของบริการสนับสนุนออนไลน์สำหรับนักศึกษา DL ที่ต้องการการเข้าถึงบริการภายในมหาวิทยาลัยทั้งหมดอย่างเท่าเทียมกัน ในทางตรงกันข้าม การขาดการสนับสนุนจากสถาบันส่งผลให้นักศึกษา DL ออกกลางคัน ซึ่งเผยให้เห็นช่องว่างในบริการออนไลน์ แม้ว่าหลักสูตร DL จะขยายการเข้าถึง แต่บริการสนับสนุนยังปรับตัวได้ไม่เต็มที่ ทำให้นักเรียนที่ไม่ได้เตรียมตัวมีทรัพยากรน้อยที่สุด เพื่อลดช่องว่างนี้ ศูนย์การสอนและการเรียนรู้ (CTL) ของ NWU ส่งเสริมแนวทางที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการสนับสนุนนักเรียนในการเรียนทางไกล เอกสารนี้กล่าวถึงข้อกังวลของนักเรียน DL เกี่ยวกับบริการสนับสนุนของ NWU ที่ระบุในการศึกษาปี 2021 มัน: 1) ข้อกังวลของนักเรียน DL ได้แก่ การขาดแรงจูงใจ การยอมรับ การสนับสนุน และโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน 2) กำหนดหลักการที่นักเรียนเป็นศูนย์กลางของ CTL และ 3) เสนอแผนสามปีสำหรับการบริการช่วยเหลือให้คำปรึกษาการเรียนรู้ทางวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โปรแกรมสนับสนุนที่ NWU

บทความนี้สรุปว่าการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการและแรงบันดาลใจของนักเรียน DL คือกุญแจสำคัญ ด้วยการใช้กลยุทธ์ที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์ NWU สามารถปลูกฝังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนซึ่งช่วยเพิ่มการรักษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การมีส่วนร่วม, ความเป็นอยู่ที่ดี และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของนักเรียน DL



(6) ผลการประชุม (สรุปสาระสำคัญที่ได้ทำการประชุมในเชิงเนื้อหา จากบทความหรือเอกสารที่เสนอต่อ ที่ประชุม การบรรยาย และอภิปรายของที่ประชุม)

ผลจากการประชุมครั้งนี้ขอสรุปตามลำดับของการประชุม ดังนี้

#### 6.1 ส่วนของการอภิปราย บรรยายจาก Keynote speaker

การเสวนาโดยนักวิชาการ อาจารย์จากมหาวิทยาลัยต่างๆ มุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการศึกษาที่หลากหลายในเอเชีย โดยมีเป้าหมายเพื่อลดช่องว่างและสร้างการเครือข่ายระหว่างผู้นำโรงเรียน ครู ผู้ให้บริการเทคโนโลยี ผู้ให้ทุน และนักวิจัย ซึ่งคณะผู้เสวนาเน้นย้ำถึงคุณค่าของการทำความเข้าใจมุมมอง การเรียนรู้จากความสำเร็จในประเทศหรือพื้นที่ต่างๆ และการจัดการกับความท้าทายจากปรากฏการณ์ COVID-19 ร่วมกัน โดยหวังว่าจะสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันและความร่วมมือเชิงนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการศึกษาในภูมิภาค

การนำเสนอแบบ hybrid โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ Nahas จากลูแชล University; ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการศึกษาที่มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีฮ่องกง (HKUST) Justin Sanders ผู้จัดการโครงการวิชาการอาวุโสของ Minerva Project และ Tati D. Wardi หัวหน้าหลักสูตรปริญญาโทด้านการศึกษาที่ Universitas Islam Internasional Indonesia (UIII) ได้อภิปรายโดยเน้นย้ำถึงผลกระทบด้านการเปลี่ยนแปลงของ AI โดยเฉพาะ ChatGPT ในด้านการศึกษาอย่างครบวงจร โดยเน้นศักยภาพในการปรับเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะกับแต่ละบุคคล ปรับปรุงงานด้านการบริหาร และสร้างระบบการศึกษาที่ครอบคลุมมากขึ้น นอกจากนี้ ยังเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการจัดการข้อกังวลด้านจริยธรรม พร้อมจัดแสดงตัวอย่างความสำเร็จในการบูรณาการ AI ในสถาบันการศึกษา โดยมองเห็นอนาคตที่ ChatGPT ทำหน้าที่เป็นครูสอนพิเศษเสมือนจริงตอบสนองความต้องการของนักเรียนแต่ละคน และปรับกระบวนการทัศน์การศึกษาใหม่เพื่อให้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้มีส่วนร่วมมากขึ้น

ในตอนท้ายของวันเปิดประชุม เป็นการนำเสนอบทความวิจัยใน Session Poster ซึ่งมีผู้วิจัยนำเสนอผลงาน 20 เรื่อง เพื่อแบ่งปันประสบการณ์จากการทำงานและการวิจัย

#### 6.2 ส่วนของการนำเสนองานวิจัย

ในส่วนนี้เป็นการนำเสนอบทความวิจัยแบบบรรยายและแบบโปสเตอร์ซึ่งมีบทความกว่า 400 เรื่อง ได้นำเสนอในงานครั้งนี้โดยแบ่งหัวข้อหลักในการนำเสนอตามธีมของเรื่องซึ่งเป็นการนำเสนอคู่ขนานกันไป ผู้ที่สนใจในประเด็นหรือธีมใด สามารถเลือกเข้าฟังได้ตามตารางของงานที่ปรากฏใน website และเล่มสูจิบัตร ได้แก่

- Foreign Languages Education & Applied Linguistics
- Higher Education
- Gender in Education
- Learning Experiences, Student Learning & Learner Diversity
- Language Development & Literacy
- Curriculum Design & Development
- Adult, Lifelong & Distance Learning
- Teaching Experiences, Pedagogy, Practice & Praxis
- Education Policy, Leadership, Management & Administration
- Primary & Secondary Education
- Design, Implementation & Assessment of Innovative Technologies in Education

(7) ประโยชน์ที่ได้รับ (ระบุประโยชน์ที่ผู้รับทุนได้รับ และประโยชน์ที่มหาวิทยาลัยได้รับ โดยจำแนกเป็นข้อ ๆ)

#### 7.1 ประโยชน์ที่ผู้รับทุนได้รับ

- 1) ได้แนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนใหม่ๆ ซึ่งเป็นไปตามข้อจำกัด หรือเทรนด์ทางการศึกษา เช่น การออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ของผู้เรียน (Learning Experience Design)
- 2) ได้เพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระ หรือข้อค้นพบในประเด็นการศึกษาด้านต่างๆ เช่น ด้านการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นการนำเอาข้อมูลหรือพฤติกรรมใน social media มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- 3) ได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสาร การนำเสนอผลงาน และสร้างเครือข่ายในระดับนานาชาติเพื่อต่อยอดในงานวิจัยด้านอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต รวมทั้งได้ร่วมแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางด้านการศึกษากับผู้เชี่ยวชาญ นักวิจัยจากสถาบันการศึกษาระดับนานาชาติ

#### 7.2 ประโยชน์ที่มหาวิทยาลัยได้รับ

- 1) สร้างการรับรู้ของผู้เข้าร่วมการประชุมในการทำความรู้จักกับ มสธ. ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มีเอกลักษณ์เพียงหนึ่งเดียวในประเทศไทยที่จัดการเรียนการสอนแบบทางไกล ซึ่งขณะนี้เทรนด์การเรียนรู้ทางไกลเรียนรู้ด้วยตนเองกำลังเป็นที่นิยมทั่วโลกมากขึ้น
- 2) ได้เผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยและการสร้างนวัตกรรมให้แก่ผู้เข้าร่วมงานซึ่งเป็นเครือข่ายวงการศึกษานานาชาติ ซึ่งเน้นให้เห็นถึงศักยภาพบุคลากรและมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชในการสอน การทำวิจัย และการประยุกต์ใช้ในบริบทจริง
- 3) ได้รับความรู้ แนวทางใหม่ๆ ในการต่อยอดและปรับประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีการเรียนการสอนซึ่งสามารถนำมาผสมผสานกับการออกแบบระบบการศึกษาทางไกลในชุดวิชาต่างๆ ได้

(8) ข้อเสนอแนะ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของมหาวิทยาลัยถ้าเป็นข้อเสนอของผู้เขียนรายงานให้ระบุไว้ด้วย)

การประชุมทางวิชาการและการนำเสนอบทความวิจัยระดับนานาชาตินี้ เป็นการเปิดโอกาสให้บุคลากรได้พัฒนาตนเองทั้งในด้านความเข้มแข็งทางวิชาการ การเตรียมความพร้อมด้านภาษา และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการกับมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ด้านวิชาการ และด้านการวิจัย อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางในการนำอัตลักษณ์หรือชื่อเสียงของมหาวิทยาลัยไปสู่ระดับนานาชาติ จึงควรเปิดโอกาสให้บุคลากรสามารถเข้าร่วมได้ตามความสนใจและตามความสามารถ เพื่อนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานให้กับมหาวิทยาลัย ให้มีความทันสมัยและมีความเข้มแข็งทางวิชาการต่อไป

**หมายเหตุ** 1. กรณีไปฝึกอบรม ดูงาน ประชุม/สัมมนา เป็นหมู่คณะโปรดระบุชื่อผู้ไปร่วมกิจกรรมดังกล่าวทั้งหมด และเสนอรายงานในชุดเดียวกัน

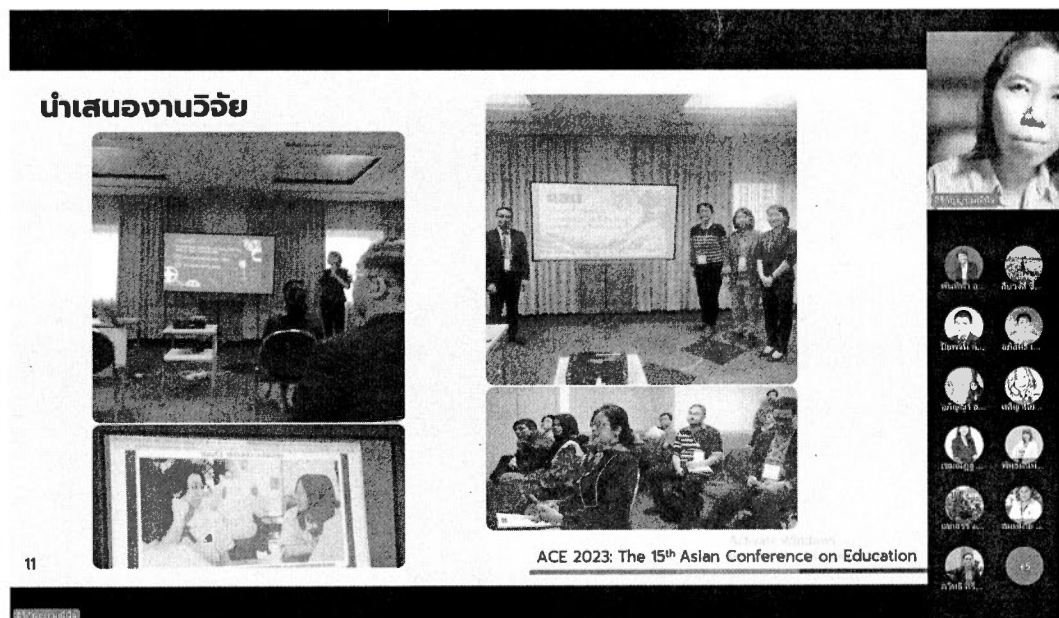
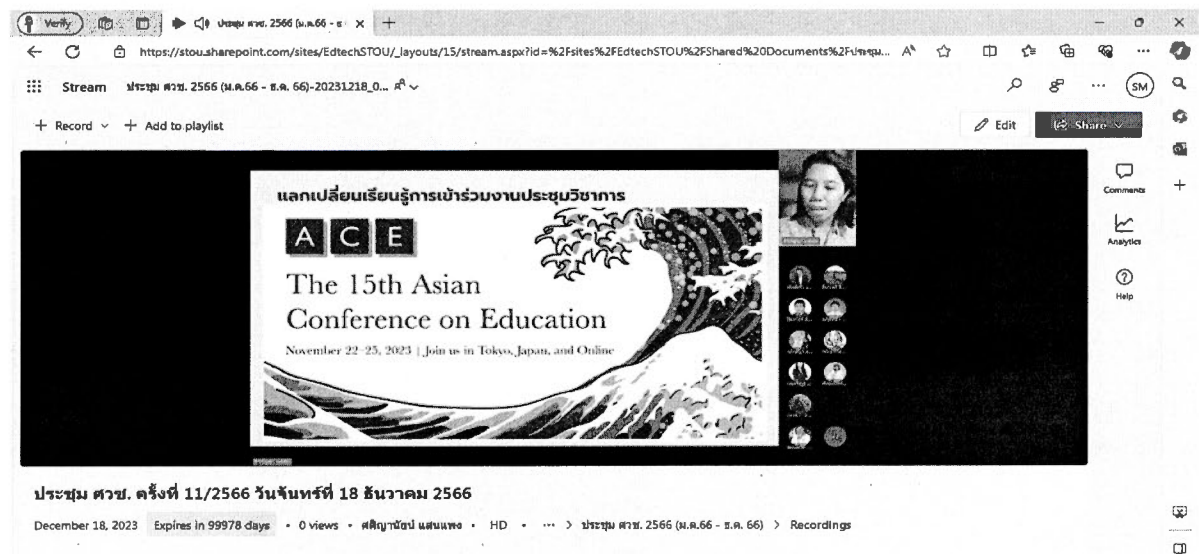
2. รายงานควรมีความยาวประมาณ 5 - 10 หน้า และถ้ามีรายงานต่างหากเพิ่มเติมก็ให้แนบไปด้วย ทั้งนี้ เพื่อที่ผู้สนใจซึ่งมิได้ไปฝึกอบรม ดูงาน ประชุม/สัมมนา จะสามารถหาความรู้จากเนื้อหาสาระดังกล่าวได้ตามสมควร

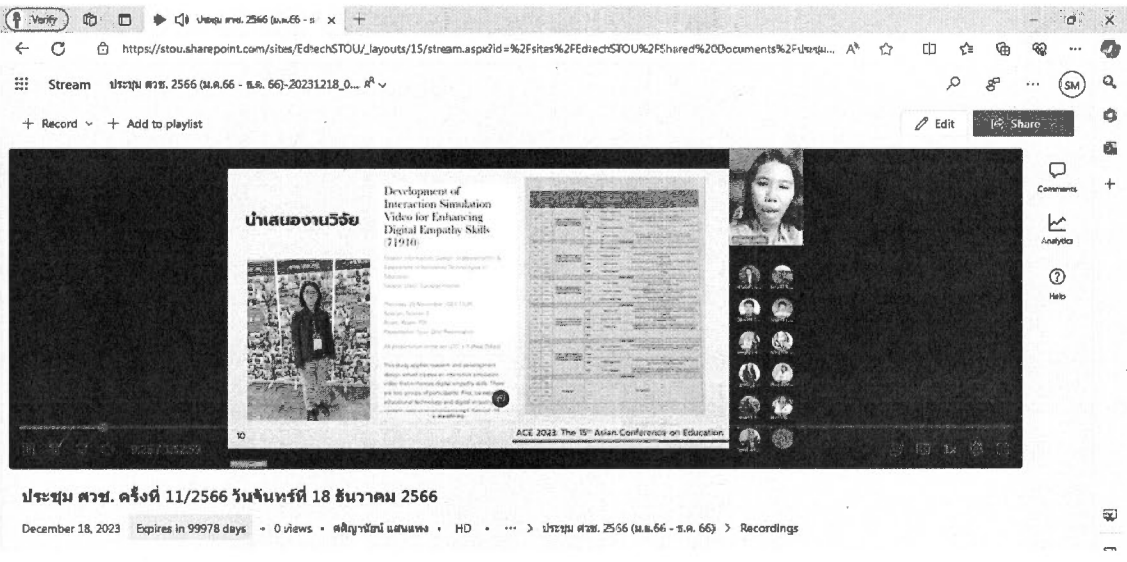
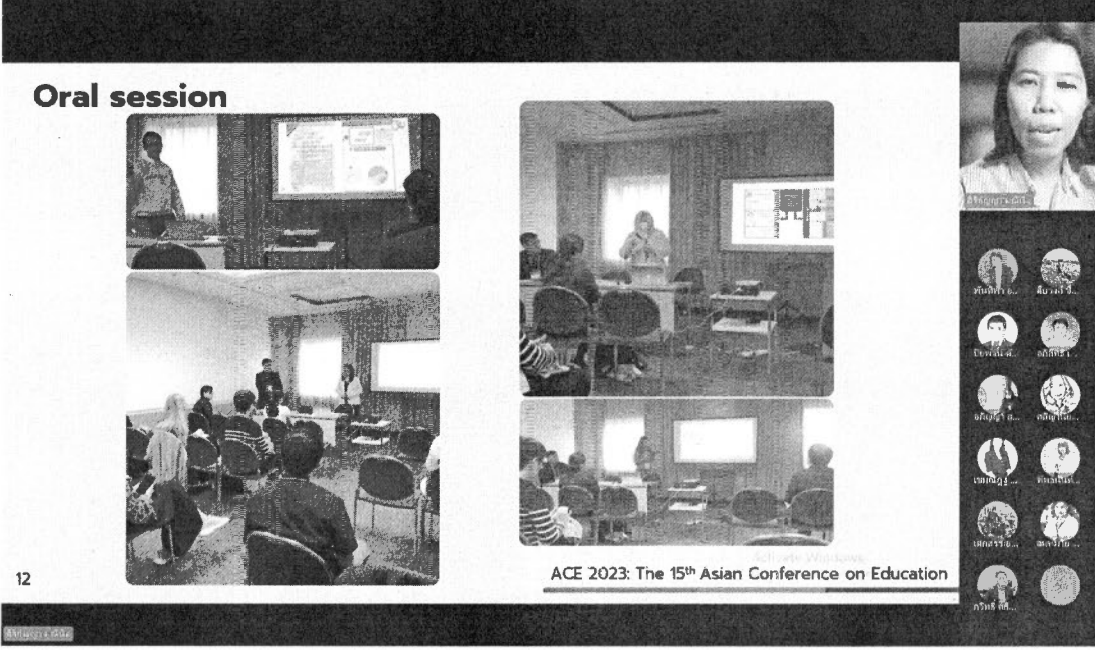
3. ให้ผู้ที่ได้รับทุนส่งรายงานการฝึกอบรม หรือดูงาน หรือประชุมทางวิชาการ จำนวน 1 ชุด

รายงานผลการไปประชุมทางวิชาการ เรื่อง The 15th Asian Conference on Education (ACE2023)  
ระหว่างวันที่ 22-25 พฤศจิกายน 2566 ณ Toshi Center Hotel Tokyo ประเทศญี่ปุ่น

1. จัดทำกิจกรรม KM เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การวิจัยในอนาคตทางด้านสังคมศาสตร์ร่วมกับคณาจารย์สำนักเทคโนโลยีการศึกษาในรูปแบบ Online

การประชุมศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ได้กำหนดให้มีการประชุมครั้งที่ 11/2566 ในวันจันทร์ที่ 18 ธันวาคม 2566 เวลา 09.30 น. ผ่านโปรแกรม MSTEamsEdTech@STOU โดยให้อาจารย์ ดร.สิริกัญญา มณีนิล แลกเปลี่ยนเรียนรู้การเข้าร่วมประชุมทางวิชาการ The 15th Asian Conference on Education (ACE2023) และนำเสนอบทความวิจัย เรื่อง Development of Interaction Simulation Video for Enhancing Digital Empathy Skills ณ Toshi Center Hotel โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ระหว่างวันที่ 22-25 พฤศจิกายน 2566 โดยได้รับการสนับสนุนทุนในการนำเสนองานวิจัยจากสถานพัฒนาบุคลากรเพื่อการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งมีคณาจารย์ในสำนักเทคโนโลยีเข้าร่วมรับฟัง จำนวน 20 ท่าน ดังภาพ







71910

# iafor

THE INTERNATIONAL ACADEMIC FORUM  
international | intercultural | interdisciplinary

---

## The Asian Conference on Education (ACE2023)

Wednesday, November 22, 2023 to Saturday, November 25, 2023  
Held in Toshi Center Hotel, Tokyo, Japan, and Online

### Certificate of Presentation

This certificate signifies that

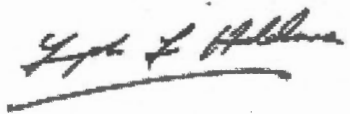
**Sirikanya Maneenil**  
(Sukhothai Thammathirat Open University, Thailand)

has presented the research entitled:

*Development of Interaction Simulation Video for Enhancing Digital Empathy Skills*

This is to confirm that Sirikanya Maneenil, having presented the above research, actively participated in The Asian Conference on Education (ACE2023), and thereby contributed to the academic success of the event.

On behalf of The Asian Conference on Education Programme Committee:



**Dr Joseph Maidane**  
Chairman & CEO, IAFOR

The International Academic Forum (IAFOR),  
Sakae 1-16-26 - 201, Nakai Ward, Nagoya, Aichi, Japan 460-0008  
International, Intercultural, Interdisciplinary

2. นำผลของการวิจัยที่ได้มาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อวิดีโอปฏิสัมพันธ์ในชุดวิชาที่มีเนื้อหาเน้นด้านพุทธิพิสัยและจิตพิสัยเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิด การตัดสินใจ เช่น ในชุดวิชาสาขานิติศาสตร์ เกษตรศาสตร์ เป็นต้น

การพัฒนาวิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์ มีหลักการในการสร้างดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิดีโอปฏิสัมพันธ์ ซึ่งได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ความหมายวิดีโอปฏิสัมพันธ์ (Interactive Video) คือเป็นวิดีโอที่มีการตอบโต้ระหว่างผู้เรียนและเนื้อหาบนพื้นที่ของวิดีโอ ด้วยวิธีการหลากหลายรูปแบบ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีรูปแบบปฏิสัมพันธ์ คือ

1.1 Overlay elements การแทรกสกริปสาระสำคัญ ข้อสรุปเนื้อหาเหนือพื้นที่การนำเสนอ

1.2 Embedded questions คำถามส่งเสริมการมีส่วนร่วม ทบทวนความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน

1.3 Hotspots ไปยังลิงก์ภายนอก

2. ศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning) ซึ่งได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ความหมาย คือ กระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูลและกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ มีขั้นตอนในการเรียนคือ

2.1 การอธิบายก่อนการปฏิบัติ (Pre-brief/Introduction)

2.2 การปฏิบัติตามสถานการณ์จำลอง (Scenario)

2.3 สรุปผลการเรียนรู้โดยการอภิปรายสรุปและสะท้อนคิดหลังเรียน (Debrief)

จากหลักการที่ได้จากงานวิจัยดังกล่าวนำมาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อวิดีโอปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ชุดวิชาที่อยู่ในสาขานิติศาสตร์ ชุดวิชา 41214 กฎหมายแพ่งว่าด้วยบุคคล นิติกรรม และหนี้ (Civil Law: Persons, Juristic Acts and Obligations) ในหน่วยที่ 1 หลักทั่วไปของบุคคลธรรมดา

ตอนที่

1.3 ความสามารถของบุคคลธรรมดา

ขอบข่ายของเนื้อหา

ในตอนนี้เป็นกรนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเริ่มต้นสภาพบุคคล ความสามารถของบุคคลธรรมดา ความสามารถของบุคคลธรรมดา ผู้เยาว์ คนไร้ความสามารถ คนวิกลจริต คนเสมือนไร้ความสามารถ และการสิ้นสภาพบุคคล ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้รับชมแล้วจะสามารถอธิบายและวินิจฉัยเรื่องหลักทั่วไปของบุคคลธรรมดาได้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายและวินิจฉัยเรื่องความสามารถของบุคคลธรรมดา คือ ผู้เยาว์ คนไร้ความสามารถ คนวิกลจริต และคนเสมือนไร้ความสามารถได้

การออกแบบสื่อ

แบ่งส่วนการนำเสนอสาระของเรื่องออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนสรุปสาระสำคัญของเนื้อหา และ 2) คำถามในสื่อวิดีโอปฏิสัมพันธ์

1) ส่วนสรุปสาระสำคัญของเนื้อหา เป็นขั้นการอธิบายก่อนการปฏิบัติ (Pre-brief/Introduction) ตามหลักการของการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning)

ซึ่งเนื้อหาสาระนำเสนอโดยวิทยากรบรรยายเนื้อหาสาระสรุปและใช้ปฏิสัมพันธ์แบบ Overlay elements โดยการแทรกสรุปสาระสำคัญ ข้อสรุปเนื้อหาเหนือพื้นที่การนำเสนอ

ความสามารถของบุคคลธรรมดา โดยหลักบุคคลทุกคนย่อมมีความสามารถในการมีสิทธิและใช้สิทธิตามที่กฎหมายกำหนดไว้ แต่มีบุคคลบางประเภทที่กฎหมายได้จำกัดความสามารถในการทำนิติกรรมต่าง ๆ ไว้ คือ

- ผู้เยาว์
- คนวิกลจริต
- คนไร้ความสามารถ
- คนเสมือนไร้ความสามารถ

1.1) ผู้เยาว์ หมายถึง บุคคลที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะตามกฎหมาย ซึ่งการบรรลุนิติภาวะของบุคคลแบ่งเป็น

- การบรรลุนิติภาวะโดยอายุตาม ป.พ.พ. มาตรา 19 บัญญัติว่า “บุคคลย่อมพ้นจากภาวะผู้เยาว์และบรรลุนิติภาวะเมื่ออายุสี่ปีบริบูรณ์”

- การบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส ตาม ป.พ.พ. มาตรา 20 บัญญัติว่า “ผู้เยาว์ย่อม บรรลุนิติภาวะเมื่อทำการสมรส หากการสมรสนั้นได้ทำตามบทบัญญัติมาตรา 1448” กล่าวคือ ชายและหญิง มีอายุครบ 17 ปีบริบูรณ์ หรือ กรณีที่ชายและหญิงมีอายุน้อยกว่า 17 ปีบริบูรณ์ ทำการสมรสโดยได้รับอนุญาตจากศาลในกรณีที่ศาลเห็นว่ามิเหตุอันสมควร

หลักทั่วไปในการทำนิติกรรมของผู้เยาว์ (มาตรา 21) โดยหลักทั่วไป การทำนิติกรรมของผู้เยาว์จะเป็นไปตามที่ ป.พ.พ. มาตรา 21 บัญญัติไว้ว่า “ผู้เยาว์จะทำนิติกรรมใด ๆ ต้องได้รับความยินยอมของผู้แทนโดยชอบธรรมก่อน การใด ๆ ที่ผู้เยาว์ได้ทำลงโดยปราศจากความยินยอมเช่นว่านั้นเป็นโมฆียะ เว้นแต่จะบัญญัติไว้เป็นอย่างอื่น”

2) คำถามในสื่อวิดีโอปฏิสัมพันธ์ เป็นขั้นการปฏิบัติตามสถานการณ์จำลอง (Scenario) ตามหลักการของการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based Learning)

เมื่อวิทยากรบรรยายจบในประเด็นดังกล่าวแล้ว จะปรากฏโจทย์คำถามในเนื้อหาประเด็นนั้น โดยนำเสนอในรูปแบบสถานการณ์จำลอง และมีคำถามและตัวเลือกให้ผู้เรียนตอบเป็นปฏิสัมพันธ์แบบ Embedded questions ซึ่งเป็นคำถามส่งเสริมการมีส่วนร่วม ทบทวนความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ในขณะที่รอการตัดสินใจเลือกคำตอบนั้น วิดีโอจะหยุดนิ่ง เมื่อผู้เรียนเลือกคำตอบแล้ว จะปรากฏ feedback ซึ่งหากตอบผิด วิดีโอจะย้อนกลับไปประเด็นการบรรยายในเรื่องนี้เพื่อให้ผู้เรียนทบทวนอีกครั้ง ดังนี้

เด็กชายเอ ต้องการซื้อ Tablet เครื่องหนึ่งในราคา 6,000 บาท จึงไปขอเงินจากบิดาซึ่งเป็นผู้แทนโดยชอบธรรม บิดาของเอเห็นว่า Tablet เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนจึงให้เงินเอ 6,000 บาท เพื่อนำไปซื้อที่ร้านค้า และนำ Tablet ที่ซื้อกลับบ้านไป

คำถามประเด็นนี้คือ นิติกรรมการซื้อ Tablet ของเอมีผลสมบูรณ์หรือไม่

- ก. ตกเป็นโมฆียะ
- ข. ตกเป็นโมฆะ
- ค. สมบูรณ์

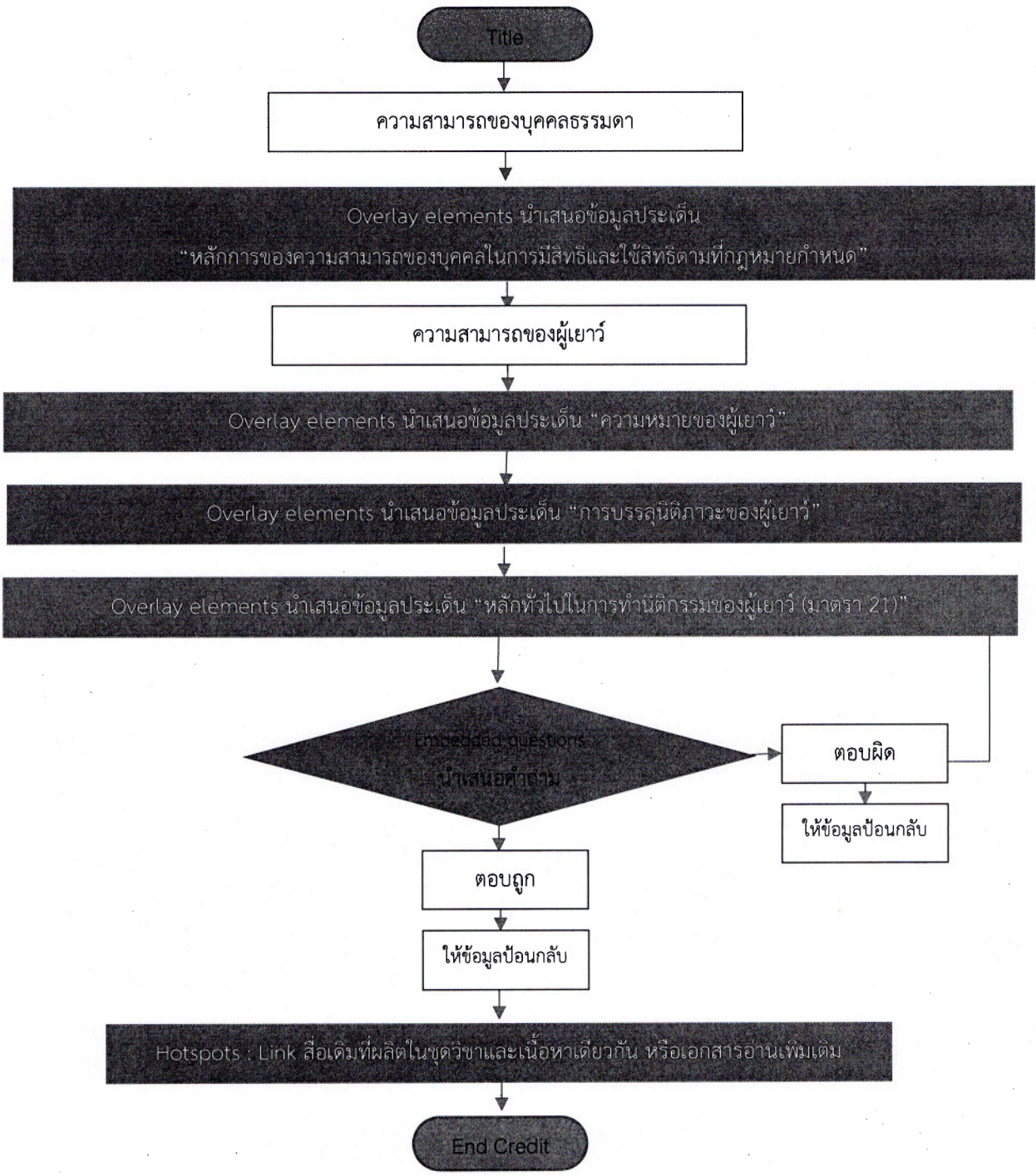
เฉลย ค. สมบูรณ์ เนื่องจากได้รับการยินยอมจากบิดา โดยการกระทำที่บิดาให้เงินจำนวน 6,000 บาท เพื่อไปซื้อของถือเป็นการแสดงความยินยอมแล้ว

3) การให้ผลย้อนกลับและการให้แหล่งความรู้เพิ่มเติม เป็นขั้นสรุปผลการเรียนรู้โดยการอภิปรายสรุปและสะท้อนคิดหลังเรียน (Debrief)

หากผู้เรียนตอบถูกแล้วจะปรากฏปฏิสัมพันธ์แบบ Hotspots ไปยังลิงก์ภายนอกซึ่งอาจจะเป็นสื่อที่เคยผลิตแล้วในชุดวิชาและเนื้อหาเดียวกัน หรือเป็นการเชื่อมต่อไปยังเอกสารอ่านเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปสาระสำคัญจากเนื้อหาทั้งหมดที่ได้เรียนมาด้วยตัวเอง



ตัวอย่างกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ (Interactive Flowchart) ผ่านสื่อวิดีโอสถานการณ์จำลองแบบปฏิสัมพันธ์



3. เผยแพร่ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการเข้าร่วมประชุมผ่านเว็บไซต์หน่วยงาน สทศ.  
(<https://oet.stou.ac.th/ace2023/>)

หน้าหลัก เกี่ยวกับเรา บริการของเรา ผลงาน และความภาคภูมิใจ ประชาสัมพันธ์ การพัฒนาที่ยั่งยืน ฝึกงานกับเรา ติดต่อเรา

**Recent Posts**

อาจารย์ ดร.สิริกัญญา มณีนิล เข้าร่วมประชุมวิชาการในงาน The 15th Asian Conference on Education (ACE2023)  
Looker\_Test\_data

อ.ดร.วชิระ พรหมวงศ์ และคณะจากสำนักเทคโนโลยีการศึกษา ได้รับรางวัลจากกรมประมง นวัตกรรมประเทศไทย  
ผศ.ดร.กรรณ วรชยาชัยวัฒน์ และ รศ.ดร.แมนัญญ์ มีดัสสม ได้รับรางวัล Silver Medal และ Outstanding Award "The 34th International Invention, Innovation & Technology Exhibition"

อ.ดร.พิมพ์ระภา พงษ์พูน และ ผศ.ดร.พิศพา อธิสุข ได้รับรางวัล Silver Medal "The 34th International Invention, Innovation & Technology Exhibition"

**Recent Comments**

No comments to show.

อาจารย์ ดร.สิริกัญญา มณีนิล เข้าร่วมประชุมวิชาการในงาน The 15th Asian Conference on Education (ACE2023) ที่จัดขึ้นที่ Toshi Center Hotel Tokyo ประเทศญี่ปุ่น ระหว่างวันที่ 22-25 พฤศจิกายน 2566

**ACE**  
The 15th Asian Conference on Education  
November 22-25, 2023 | Join us in Tokyo, Japan, and Online

โดยได้รับการสนับสนุนในการนำเสนอผลงานวิชาการเพื่อการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัย  
ธรรมสาร ซึ่งในขณะนี้มีผู้เข้าร่วมกว่า 750 คนจาก 65 ประเทศ และมีงานวิจัยนำเสนอ 470 เรื่อง ในการเข้าร่วมงานประชุม  
ครั้งนี้เป็นงานประชุมวิชาการ Development of Interaction Simulation Video for Enhancing Digital