

รายงานการเข้าร่วมประชุมทางวิชาการและนำเสนอบทความวิจัยระดับนานาชาติ

เรื่อง The 11th Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025)

ณ Toshi Center Hotel เมือง Tokyo ประเทศญี่ปุ่น

ระหว่างวันที่ 24 - 29 มีนาคม 2568

ไปเข้าร่วมประชุมทางวิชาการ เรื่อง The 11th Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025) และนำเสนอบทความวิจัยแบบบรรยาย เรื่อง Designing an Artificial Intelligence Chatbot to Enhance Information, Media, and Technology Literacy Skills for Learners in Distance Learning Systems ณ ประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่วันที่ 24 - 29 มีนาคม 2568 รวมระยะเวลา 6 วัน

2. รายละเอียดเกี่ยวกับการไปประชุมทางวิชาการ

2.1 รายงานการประชุมทางวิชาการ

(1) การประชุมทางวิชาการและนำเสนอผลงานทางวิชาการ “The 11th Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025) มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ในระดับสากล สร้างเวทีสำหรับนักวิจัย อาจารย์ และนักวิชาการจากกว่า 46 ประเทศ เพื่อแบ่งปันความรู้และผลงานวิจัยในด้านการศึกษา โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี นวัตกรรมการสอน และการพัฒนาผู้เรียน

2. สนับสนุนการวิจัยแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Research) เปิดโอกาสให้นักวิชาการจากหลากหลายสาขาได้แลกเปลี่ยนมุมมองและทำงานร่วมกันในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เทคโนโลยี และสังคมศาสตร์

3. เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างวัฒนธรรมและประเทศ สนับสนุนการตระหนักรู้และความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้และแนวปฏิบัติที่ดีระหว่างประเทศต่าง ๆ

ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในด้านการศึกษา

4. เน้นการนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน และการศึกษาตลอดชีวิต เพื่อตอบสนองโจทย์การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล

5. สร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ ช่วยสร้างเครือข่ายระดับสากลระหว่างนักวิจัย อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาจากทั่วโลก เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการศึกษาที่มีคุณภาพในอนาคต

6. กระตุ้นให้เกิดการสร้างนวัตกรรมในวงการศึกษา ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมและแนวทางใหม่ ๆ ในการเรียนการสอน เพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยและตอบโจทย์การเรียนรู้ของผู้เรียนในอนาคต

7. ผลักดันการศึกษาตลอดชีวิต สนับสนุนแนวคิดและโครงการที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของบุคคลในทุกช่วงอายุ โดยเน้นการศึกษาต่อเนื่องที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี

(2) ผู้เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าร่วมงาน

- จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด: 940 คน

จำนวนการนำเสนอ

- Onsite Presentations: 559 รายการ

- Online Presentations: 381 รายการ

ประเภทของผู้เข้าร่วมงาน:

- 58% เป็นคณาจารย์มหาวิทยาลัย

- 14% เป็นนักศึกษาปริญญาเอก

- 11% เป็นนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

- 7% เป็นเจ้าหน้าที่ภาครัฐและผู้ปฏิบัติงาน

- 5% เป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หลังปริญญาเอก

- 5% เป็นนักวิชาการอิสระและภาคเอกชน

งานนี้มีผู้เข้าร่วมจาก 46 ประเทศ โดยประเทศที่มีผู้เข้าร่วมมากที่สุดได้แก่: 1. ไต้หวัน: 85 คน 2. ฟิlippินส์: 67 คน 3. ประเทศไทย: 65 คน 4. ญี่ปุ่น: 46 คน และ 5. อินโดนีเซีย: 41 คน ประเทศอื่น ๆ ที่เข้าร่วม ได้แก่ ยุโรป: เยอรมนี (23 คน), สหราชอาณาจักร (16 คน), โปรตุเกส (11 คน) ตะวันออกกลาง

และแอฟริกาเหนือ: กาตาร์, สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ อเมริกาเหนือ: สหรัฐอเมริกา, แคนาดา - ภูมิภาคอื่น ๆ: สิงคโปร์, เกาหลีใต้, ออสเตรเลีย, นิวซีแลนด์ ฯลฯ

ผู้เข้าร่วมงานส่วนใหญ่เป็นนักวิจัย อาจารย์ และนักวิชาการ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาการศึกษาและเทคโนโลยี ผู้แทนจากสถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี การศึกษาและการศึกษาตลอดชีวิต

(3) วิธีการประชุม/สัมมนา

การประชุมและการนำเสนอในงาน ACE2025 มีการจัดรูปแบบหลากหลายเพื่อรองรับความหลากหลายของเนื้อหาและผู้เข้าร่วม ดังนี้

1. การนำเสนอแบบ Onsite (Onsite Presentations)

- จำนวน: 463 รายการ
- ผู้เข้าร่วมจะนำเสนอผลงานในสถานที่จัดงานจริงที่ Toshi Center Hotel กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น
- ตัวอย่างรูปแบบ:
 - การประชุมแบบขนาน (Parallel Sessions)
 - การนำเสนอแบบ Poster Session
 - การประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshops)

2. การนำเสนอแบบออนไลน์ (Online Presentations)

- จำนวน: 125 รายการ
- การนำเสนอผ่านระบบ Zoom เพื่อให้ผู้เข้าร่วมจากต่างประเทศที่ไม่สามารถเดินทางมาได้สามารถเข้าร่วมได้
- รูปแบบย่อย:
 - การบรรยายสด (Live Presentations)
 - การนำเสนอแบบบันทึกวิดีโอล่วงหน้า
 - การแสดง Poster แบบออนไลน์ (Virtual Poster Presentations)

3. การบรรยายพิเศษ (Keynote and Featured Panel Presentations)

- ผู้เชี่ยวชาญและวิทยากรพิเศษบรรยายในหัวข้อสำคัญ เช่น AI in Education, Global Citizenship, และ Sustainability in Learning

- รูปแบบ

- บรรยายสดในห้องประชุม

- ถ่ายทอดออนไลน์แบบ Live-stream

4. การประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshops)

- ลักษณะเน้นการฝึกฝนเชิงปฏิบัติและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

- ตัวอย่าง

- การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในห้องเรียน

- การพัฒนาทักษะการเขียนเพื่อการสมัครทุนวิจัย

5. การประชุมแบบขนาน (Parallel Sessions)

- การนำเสนอแบบกลุ่มย่อยในหัวข้อเฉพาะที่จัดขึ้นพร้อมกันในห้องประชุมต่าง ๆ

- หัวข้อ:

- เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา

- การศึกษาตลอดชีวิต

- การจัดการการศึกษา

6. การนำเสนอแบบ Poster Sessions

- การจัดแสดงโปสเตอร์ผลงานวิจัยในห้องประชุม

- มีทั้งแบบ Onsite และ Virtual Poster

7. การประชุมกลุ่มอภิปราย (Panel Discussions)

- การอภิปรายระหว่างวิทยากรจากหลากหลายสาขา โดยมุ่งเน้นประเด็นสำคัญ เช่น

- Generative AI in Higher Education

(4) เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ เรื่อง The 11th Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025) และนำเสนอบทความวิจัยแบบบรรยาย เรื่อง Designing an Artificial Intelligence Chatbot to Enhance Information, Media, and Technology Literacy Skills for Learners in Distance Learning Systems โดยมีสาระสรุปงานนำเสนอ ดังนี้

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและประเมินแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการประเมินแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการศึกษา จำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล และ 2) แบบประเมินแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) ปัจจัยนำเข้า ซึ่งมี 6 องค์ประกอบย่อย คือ (1.1) การวิเคราะห์ผู้เรียน (1.2) การวิเคราะห์เนื้อหา (1.3) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (1.4) แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ (1.5) บุคลากร (1.6) แบบทดสอบการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล (2) กระบวนการ (3) ผลผลิต (4) ข้อมูลป้อนกลับ และขั้นตอนการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) ขั้นเตรียม (2) ขั้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ (3) ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ โดยผลการประเมินคุณภาพของแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล ในภาพรวมจากผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M\ 4.79, S.D.\ 0.15$)

(5) การประมวลข้อบทความทางวิชาการและเอกสารประกอบการประชุม มีรายละเอียด ดังนี้

ชื่อเรื่อง: Unlocking the Power of AI: A Meta-Analysis on Its Transformative Effects on Student Learning and Teacher Performance in Science Education

ผู้เขียน: Jermae Dizon, De La Salle University, Philippines; Maricar Prudente, De La Salle University, Philippines

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาผลของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนและประสิทธิภาพของครูในรายวิชาวิทยาศาสตร์ โดยรวบรวมข้อมูลจากงานวิจัยเชิงประจักษ์จำนวน 35 เรื่อง แบ่งเป็นงานวิจัยที่เน้นนักเรียน 20 เรื่อง และครู 15 เรื่อง ผลการวิเคราะห์พบว่าการใช้ AI มีผลในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีขนาดอิทธิพลเฉลี่ย (effect size) ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน อยู่ที่ 1.130 และส่งผลต่อประสิทธิภาพของครู 1.161 ผลการศึกษาพบว่า เครื่องมือ AI มีประสิทธิภาพสูงในการจัดการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา ได้แก่ ระบบติวเตอร์อัจฉริยะ แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบปรับเหมาะ และห้องปฏิบัติการเสมือนจริง ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล การมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในส่วนของการนำ AI มาใช้ในการจัดการห้องเรียนในระดับประถมศึกษา ผลการศึกษายังไม่ชัดเจน เนื่องจากข้อจำกัดด้านพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเล็ก ความต้องการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และความกังวลเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้งานหน้าจอ นอกจากนี้ เครื่องมือ AI ที่เหมาะสมกับวัยเด็กเล็กยังมีจำกัด ซึ่งเป็นอุปสรรคในการบูรณาการ AI ในระดับนี้ให้มีประสิทธิภาพ แม้ AI จะมีประสิทธิผลแตกต่างกันไปตามวิชาและบริบทการศึกษา โดยเฉพาะในโรงเรียนที่มีทรัพยากรจำกัด แต่ก็มีผลท้าทายด้านจริยธรรม เช่น ความเป็นส่วนตัว อคติของอัลกอริทึม และความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี AI งานวิจัยนี้แนะนำให้ผู้บริหารและผู้วางนโยบายอบรมการใช้งาน AI กับครูผู้สอนอย่างตรงเป้า ส่งเสริมการเข้าถึงเทคโนโลยี AI อย่างเท่าเทียม และกำหนดแนวทางจริยธรรมสำหรับการใช้ AI ในการจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดความเสมอภาคทางการศึกษาในทุกระดับ

ชื่อเรื่อง: An AI-Driven Framework for Teaching Industrial Design Students Using a Generate-and-Evaluate Approach Within the Double Diamond Model

ผู้เขียน: Hung-Hsiang Wang, National Taipei University of Technology, Taiwan; Shin-Bei Yu, National Taipei University of Technology, Taiwan

งานวิจัยนี้นำเสนอกรอบแนวทางการสอนการพัฒนาแนวคิดสำหรับนักศึกษาในรายวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม โดยบูรณาการ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI: GenAI) และ การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning: ML) เข้าไว้ในกระบวนการเรียนรู้ตาม โมเดล Double Diamond ซึ่งเน้นการ "สร้างและประเมิน" แนวคิดออกแบบ (Generate-and-Evaluate Approach) ในขั้นตอนแรก นักศึกษาใช้ Stable Diffusion ซึ่งเป็นโมเดล GenAI เพื่อสร้างแนวคิดการออกแบบรถยนต์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความงามตามแบบของ Porsche ซึ่งเป็นกระบวนการแบบ Divergent ที่เปิดโอกาสให้เกิดความคิดสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบ จากนั้นในขั้น Convergent ซึ่งเป็นการจำกัดและคัดกรองแนวคิด นักศึกษาจะใช้เครื่องมือ ML อย่าง Weka ในการจำแนกและเลือกผลงานที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของแบรนด์ Porsche โดยมีกระบวนการประเมินเพื่อฝึกให้นักศึกษาวิเคราะห์ความสอดคล้องและคุณภาพของผลลัพธ์ที่ได้จาก AI ผลการศึกษาพบว่า การประยุกต์ใช้ AI ช่วยเชื่อมโยงการออกแบบ ทั้งในด้านการสร้างและการจำแนกข้อมูล เข้า

กับกระบวนการออกแบบ แนวทาง "สร้างและประเมิน" นี้สอดคล้องกับธรรมชาติของนักออกแบบ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และนักศึกษามีความพึงพอใจในการใช้ AI เป็นเครื่องมือสำคัญทางการเรียนรู้ การสอนนี้สามารถขยายไปใช้ในสาขาการออกแบบอื่น ๆ ได้อย่างกว้างขวาง และสนับสนุนหลักสูตรการเรียนรู้ที่เน้นเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยสรุปการผสมผสานเทคโนโลยี AI เข้ากับแนวทางการออกแบบถือเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการเตรียมความพร้อมนักศึกษาให้ตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรม ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงด้วยเครื่องมือ AI

ชื่อเรื่อง: Harnessing Digital Platforms for New Pedagogical Horizons for Global and Ethical Classrooms

ผู้เขียน: Katia Moles, Santa Clara University, United States

งานวิจัยนี้กล่าวถึงการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Netflix เป็นเครื่องมือการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในระดับอุดมศึกษา เพื่อเปิดโอกาสในการใช้สื่อภาพยนตร์ระดับโลกเป็นสื่อการสอน โดยเฉพาะในบริบทที่สถานศึกษาอาจมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ งานวิจัยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณจากนักเรียนจำนวน 500 คน ครอบคลุมสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิชาชีพ พบว่าการใช้สื่อภาพยนตร์ในห้องเรียนส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงวิพากษ์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจประเด็นด้านวัฒนธรรม จริยธรรม และสังคมการเมือง เช่น ชนชั้น เชื้อชาติ เพศ และเพศวิถี จากการที่แพลตฟอร์มเหล่านี้มีเนื้อหาหลายภาษาและจากหลายประเทศ พร้อมคำบรรยายในภาษาต่าง ๆ นักเรียนจึงสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในห้องเรียนที่มีนักเรียนหลากหลายเชื้อชาติและวัฒนธรรม ครูสามารถดึงเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับประเทศต้นกำเนิดของนักเรียนมาใช้ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและอำนาจเสียงของนักเรียนในห้องเรียน สรุปได้ว่า การใช้แพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลไม่เพียงช่วยให้การเรียนรู้มีความครอบคลุมและเชื่อมโยงกับความเป็นจริงระดับโลกเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ครูสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและยึดหลักความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม

ชื่อเรื่อง: Enhancing Public Health Education Through Smart Learning Environments: Integrating Technology and Pedagogy

ผู้เขียน: Sean Patrick, University of Pretoria, South Africa; Noel Nicholas, University of Pretoria, South Africa; Melissa Maritz, University of Pretoria, South Africa; Jacqueline Wolvaardt, University of Pretoria, South Africa

งานวิจัยนี้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของการศึกษาด้านสาธารณสุขในยุคดิจิทัล โดยเน้นการนำเทคโนโลยีการเรียนรู้ออนไลน์มาใช้ในรูปแบบ Smart Learning Environments เพื่อตอบสนองต่อความ

ต้องการด้านทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสาธารณสุขในประเทศแอฟริกาใต้ เช่น รายวิชาระบาดวิทยา นโยบายสุขภาพ และชีวสถิติ กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ Community of Inquiry Framework ทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner ทฤษฎีการเรียนรู้แบบควบคุมตนเอง (Self-Regulated Learning) งานวิจัยได้วิเคราะห์ทั้งวิธีการสอนแบบดั้งเดิม พร้อมทั้งระบุจุดแข็งและข้อจำกัด จากนั้นจึงศึกษาความท้าทายของการเรียนรู้ออนไลน์ โดยใช้กรณีศึกษาโครงการ ประกาศนียบัตรบัณฑิตด้านสาธารณสุข (Postgraduate Diploma) แบบออนไลน์เต็มรูปแบบแห่งแรกในแอฟริกา ณ มหาวิทยาลัยพริทอเรีย ซึ่งมีผู้สำเร็จการศึกษากว่า 2,000 คนตั้งแต่ปี 2022 เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียน เช่น ความเป็นอิสระในการเรียน การกำกับตนเอง และแรงจูงใจ งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า Smart Learning Environments ที่มีการปรับเนื้อหาให้เหมาะกับผู้เรียนรายบุคคล พร้อมด้วยเทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองแบบเรียลไทม์ ช่วยให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยยังเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงบริบทท้องถิ่นกับความก้าวหน้าระดับโลกในด้านเทคโนโลยีการศึกษา โดยเสนอกรอบแนวคิด Community of Inquiry ที่ปรับให้เหมาะกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบอัจฉริยะ ซึ่งเน้นการผสมผสานระหว่างวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและออนไลน์อย่างสมดุลงานวิจัยนี้มีส่วนช่วยในการยกระดับการศึกษาด้านสาธารณสุขให้ทันสมัย พร้อมให้ข้อเสนอเชิงปฏิบัติเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับบุคลากรด้านสาธารณสุขในอนาคต ภายใต้โลกยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ชื่ อ เรื่ อ ง: Development of an Instructional Process Using Design Thinking and Community-Based Context to Enhance Creative Thinking for Elementary Education Pre-service Teachers

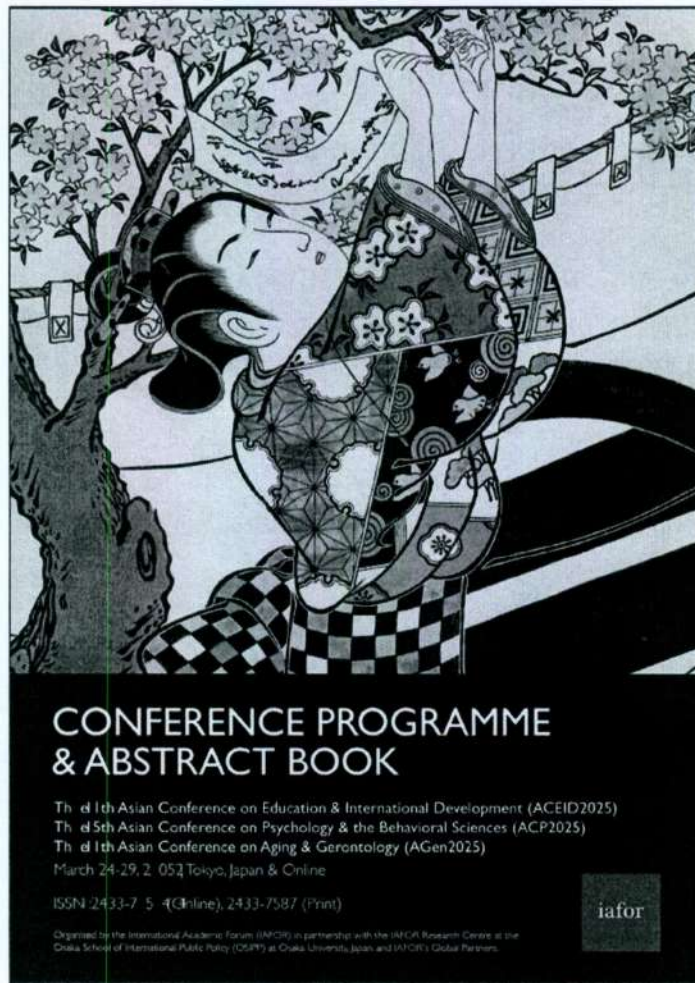
ผู้เขียน: Anchalee Thasook, Phuket Rajabhat University, Thailand; Pasuta Kaewmanee, Phuket Rajabhat University, Thailand

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เข้ากับบริบทของชุมชน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครูในรายวิชา การจัดการกิจกรรมในโรงเรียนประถมศึกษา งานวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม (Mixed-Methods Research) โดยออกแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง (One-Group Pretest-Posttest) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาครูชั้นปีที่ 3 จำนวน 28 คน ในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ซึ่งคัดเลือกด้วยวิธีเจาะจง การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใช้แนวทาง Design Thinking จาก d.school ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Empathize – Define – Ideate – Prototype – Test เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบสะท้อนผลของ

นักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1 1

การสำรวจปัญหาและการระบุประเด็น 1.2 การค้นพบมุมมองที่หลากหลาย 1.3 การคัดเลือกและสร้างแนวคิด
และ 1.4 การสร้างสรรค์แนวคิดผ่านการเล่าเรื่อง (Storytelling) ผลการวิจัย พบว่า 2.1 นักศึกษาสามารถ
เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง มีความเข้าใจผู้ใช้ (User Empathy) คิดเชิงสร้างสรรค์ และพัฒนาผลงานผ่าน
การทดสอบและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง 2.2 ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

เอกสารประกอบการเข้าร่วมงานฯ <https://bit.ly/42oHOGU>



(6) ผลการประชุม

สรุปสาระสำคัญจากการเข้าร่วมนำเสนอบทความวิจัยในการประชุมเรื่อง The 11th Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025) และนำเสนอบทความวิจัยแบบบรรยาย เรื่อง Designing an Artificial Intelligence Chatbot to Enhance Information, Media, and Technology Literacy Skills for Learners in Distance Learning Systems สาระสำคัญของการนำเสนอและการอภิปรายในที่ประชุม มีดังนี้:

1. แนวคิดและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งออกแบบและประเมินระบบแชทบอทปัญญาประดิษฐ์เพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล

2. กระบวนการวิจัย

- ใช้การวิเคราะห์เชิงระบบเพื่อออกแบบองค์ประกอบของแชทบอท โดยมีองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลผลิต และข้อมูลป้อนกลับ

- ขั้นตอนการเรียนรู้ผ่านแชทบอทแบ่งออกเป็น 3 ขั้น ได้แก่ การเตรียมการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการประเมินผล

3. กลุ่มตัวอย่างและเครื่องมือวิจัย

- การประเมินคุณภาพของแชทบอทอิงจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้าน AI ในการจัดการศึกษา 2 คน

- เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยตัวแชทบอทและแบบประเมินคุณภาพของระบบ

4. ผลการวิจัย

- ระบบแชทบอทมีโครงสร้างที่ชัดเจนและครอบคลุมกระบวนการเรียนรู้
- ได้รับการประเมินคุณภาพโดยรวมในระดับ “เหมาะสมมากที่สุด” (ค่าเฉลี่ย 4.79, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15)

5. ข้อคิดเห็นจากที่ประชุมวิชาการ

- มีความสนใจอย่างยิ่งในบทบาทของแชทบอทปัญญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ในระบบทางไกล

- มีการอภิปรายเกี่ยวกับการขยายผลการวิจัยนี้สู่การใช้งานในระบบการศึกษาระดับต่าง ๆ และความเป็นไปได้ในการพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มเปิด

- มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบ UX/UI ของแพลตฟอร์มให้ตอบโจทย์ผู้เรียนในบริบทหลากหลายวัฒนธรรม

- ผู้เข้าร่วมประชุมให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำระบบไปใช้ร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) และการประเมินผลในระยะยาว

การนำเสนอบทความวิจัยครั้งนี้เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ระดับนานาชาติในประเด็นการใช้ AI เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ยุคใหม่ และได้รับการตอบรับที่ดีทั้งในด้านการออกแบบ การประยุกต์ใช้ และศักยภาพในการขยายผลเชิงนโยบายและการปฏิบัติในอนาคต

(7) ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ประโยชน์ที่ผู้รับทุนได้รับ

1.1 ได้เผยแพร่ผลงานวิจัยในเวทีวิชาการระดับนานาชาติ ซึ่งช่วยยกระดับคุณภาพงานวิจัยให้เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง

1.2 ได้รับข้อเสนอแนะและมุมมองใหม่จากนักวิชาการนานาชาติ เพื่อพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.3 เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมด้าน AI และการออกแบบการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญนานาชาติ

1.4 ได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการกับสถาบันและนักวิจัยจากต่างประเทศ เพื่อการพัฒนางานวิจัยในอนาคต

1.5 เสริมสร้างทักษะการนำเสนอผลงานวิชาการภาษาอังกฤษ และการสื่อสารวิชาการในระดับสากล

2. ประโยชน์ที่มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชได้รับ

2.1 ได้รับการเผยแพร่ชื่อเสียงของมหาวิทยาลัยในระดับนานาชาติ ในฐานะสถาบันที่ส่งเสริมการวิจัยและนวัตกรรมด้านการศึกษาทางไกล

2.2 สะท้อนถึงบทบาทของมหาวิทยาลัยในด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.3 ได้รับองค์ความรู้ใหม่และแนวคิดเชิงนวัตกรรมที่สามารถนำกลับมาปรับใช้กับระบบการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย

2.4 เสริมสร้างภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในด้านความก้าวหน้าทางวิชาการและเทคโนโลยีการศึกษา

2.5 สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ซึ่งจะสะท้อนกลับสู่การพัฒนานักศึกษาและหลักสูตรในระยะยาว

(8) ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการเข้าร่วมประชุมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในที่ประชุม

1. ส่งเสริมการวิจัยเชิงนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีการศึกษาควรส่งเสริมให้มีการวิจัยและพัฒนาเครื่องมือทางการศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะแชทบอทเพื่อการเรียนรู้ในระบบการศึกษาทางไกล

2. ผลักดันการพัฒนาแพลตฟอร์มต้นแบบสู่การใช้งานจริงมหาวิทยาลัยควรสนับสนุนการนำผลวิจัยไปใช้จริงในการเรียนการสอน โดยเฉพาะในรูปแบบ LMS หรือระบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

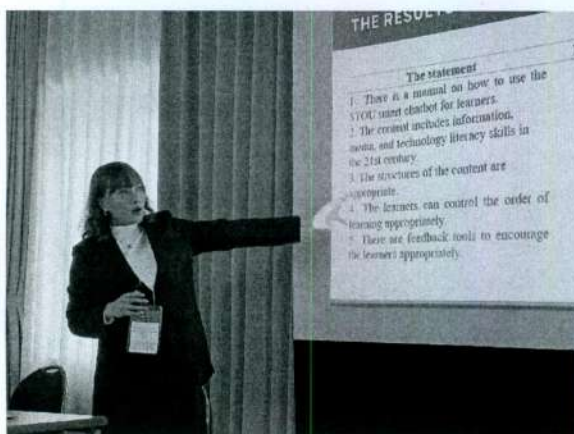
3. สร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภายในและภายนอก ควรมีการบูรณาการระหว่างนักวิจัย อาจารย์ผู้สอน และฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศของมหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

4. สนับสนุนการอบรมและพัฒนาทักษะบุคลากร ควรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้บุคลากรมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน รวมถึงการออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมกับระบบดิจิทัล

ภาพการเข้าร่วมประชุมทางวิชาการและนำเสนอบทความวิจัยระดับนานาชาติ

The 11th Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025)

ณ Toshi Center Hotel เมือง Tokyo ประเทศญี่ปุ่น

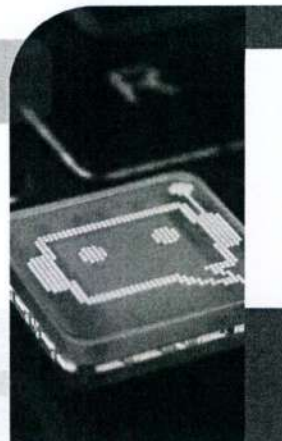


ลิงก์สไลด์นำเสนอผลงานบทความวิจัย

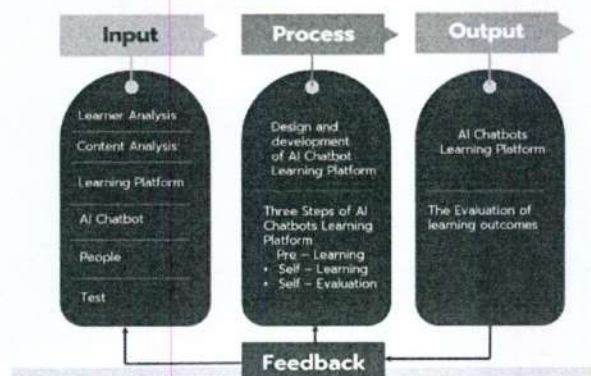
เรื่อง Designing an Artificial Intelligence Chatbot to Enhance Information, Media, and Technology Literacy Skills for Learners in Distance Learning Systems

DESIGNING AN ARTIFICIAL INTELLIGENCE CHATBOT TO ENHANCE INFORMATION, MEDIA, AND TECHNOLOGY LITERACY SKILLS FOR LEARNERS IN DISTANCE LEARNING SYSTEMS

Patthanan Bootchuy, Ph.D.,
Phantipa Amornrit, Ph.D.
Office of Educational Technology
Sukhothai Thammathirat Open University, Thailand



THE MODEL OF STOU SMART-CHATBOT



ลิงก์การเข้าถึงเอกสารประกอบการนำเสนอ <https://bit.ly/4itBxOT>



iafor

THE INTERNATIONAL ACADEMIC FORUM
international | intercultural | interdisciplinary

The Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025)

Monday, March 24, 2025 to Saturday, March 29, 2025
Held in Toshi Center Hotel, Tokyo, Japan, and Online

Certificate of Presentation

This certificate signifies that

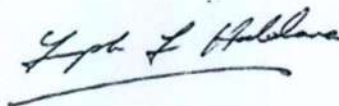
Patthanan Bootchuy
(Sukhothai Thammathirat Open University, Thailand)

has presented the research entitled:

Designing an Artificial Intelligence Chatbot to Enhance Information, Media, and Technology Literacy Skills for Learners in Distance Learning Systems

This is to confirm that Patthanan Bootchuy, having presented the above research, actively participated in The Asian Conference on Education & International Development (ACEID2025), and thereby contributed to the academic success of the event.

On behalf of The Asian Conference on Education & International Development Programme Committee:



Dr Joseph Haldane
Chairman & CEO, IAFOR

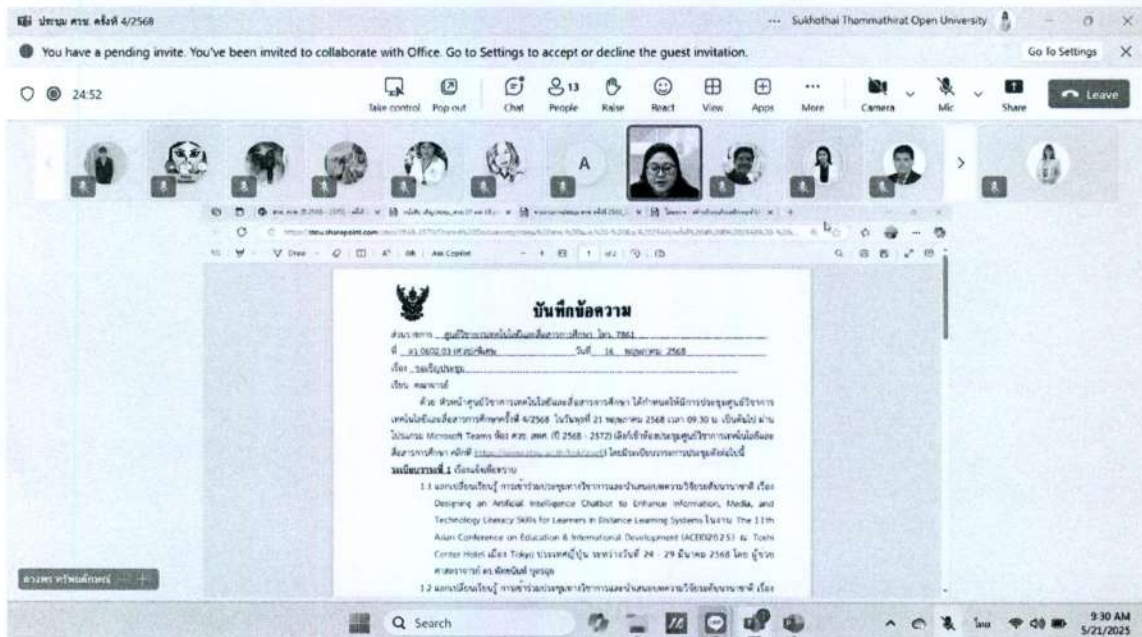
The International Academic Forum (IAFOR),
Sakae 1-16-26 - 201, Naka Ward, Nagoya, Aichi, Japan 460-0008
International, Intercultural, Interdisciplinary

<https://oet.stou.ac.th/aecid2025-patthanan/>



กิจกรรมที่ 1 จัดทำกิจกรรม KM เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การวิจัยในอนาคตทางด้านสังคมศาสตร์ เพื่อเสริมสร้างความรู้และแนวคิดด้านการวิจัยเชิงสังคมศาสตร์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาและออกแบบระบบสื่อการศึกษาทางไกล ให้สอดคล้องกับการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยสู่การเป็น Digital University สำนักเทคโนโลยีการศึกษาได้จัดกิจกรรมการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) หัวข้อ “การแลกเปลี่ยนเรียนรู้การวิจัยในอนาคตทางด้านสังคมศาสตร์”

กิจกรรมดังกล่าวจัดขึ้นในวันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 เวลา 09.30 – 11.00 น. ผ่านระบบประชุมออนไลน์ Microsoft Teams โดยมีอาจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษาเข้าร่วมจำนวน 15 คน กิจกรรมมุ่งเน้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมอง แนวโน้มการวิจัยในอนาคต ตลอดจนแนวทางการประยุกต์ใช้ผลวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อการเรียนรู้ในระบบการศึกษาทางไกล ทั้งในเชิงเนื้อหา เทคโนโลยี และประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนให้ทันสมัยและตอบโจทย์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรม ดังนี้



กิจกรรมที่ 2 การนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในชุดวิชา 10103 ทักษะชีวิต

URL >> <https://elearning.stou.ac.th/>

นำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชุดวิชา 10103 ทักษะชีวิต โดยการสร้าง 10103 Chatbot ประจำชุดวิชาเพื่อช่วยผู้เรียนในการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการสนับสนุนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีเป้าหมายช่วยผู้เรียนค้นคว้าและเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการตั้งคำถาม สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในระบบการศึกษาทางไกล หากใช้อย่างเหมาะสม สามารถช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการโต้ตอบ

ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย: สื่อสารด้วยภาษาที่ชัดเจนและเหมาะสมกับระดับการศึกษา

กระตุ้นการคิด: ตั้งคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และสำรวจแนวคิดใหม่ๆ

ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง: ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและแนะนำให้ผู้เรียนตรวจสอบจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ

แนวทางการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม

เสริมสร้างความเข้าใจ: ใช้เพื่ออธิบายหรือสรุปเนื้อหาที่ยาก ไม่ใช่เพื่อให้ผู้เรียนคัดลอกคำตอบ

หลีกเลี่ยงการลอกเลียนแบบ: แนะนำให้ผู้เรียนปรับปรุงหรืออ้างอิงข้อมูลที่ได้จากคุณ

เคารพความเป็นส่วนตัว: ห้ามป้อนข้อมูลส่วนบุคคลหรือข้อมูลที่ละเอียดอ่อน

ยอมรับข้อจำกัดของ AI: ใช้คุณเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ ไม่ใช่ผู้ตัดสิน

เทคนิคการตั้งคำถาม

ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นการสนทนา

ระบุบริบทให้ชัดเจนเพื่อให้คำตอบมีความเกี่ยวข้อง

แบ่งคำถามเป็นขั้นตอนเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น

การเข้าใช้งาน 10103 Chatbot

URL >> <https://app.edcafe.ai/chatbots/682ca6c0da542512d659a5fa>



ภาพการประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชุดวิชา 10103 ทักษะชีวิต

