

คณะกรรมการพัฒนาบุคลากร มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
แบบฟอร์มการติดตามผลการเสนอผลงานทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ

ชื่อ.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด.....อายุ 46 ปี  
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา.....  
 ผูกอบรม  เสนอบทความทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ  
เรื่อง A Design of E-Learning Lessons to Enhance Advance Thinking Skill for Undergraduate  
.....Students.....  
ตั้งแต่ วันที่ 7 - 10 มีนาคม 2560.....  
ประเทศ อังกฤษ.....

ได้นำความรู้และทักษะ ที่ได้จากการพัฒนานำมาใช้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานการเรียนการสอน  
จากการไปนำเสนอผลงานทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ ในครั้งนี้ได้รับความรู้และประสบการณ์ในการเข้าร่วม  
ประชุมวิชาการนานาชาติ และได้นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทั้งในระดับปริญญาตรีและ  
ระดับบัณฑิตศึกษา และเป็นประโยชน์ด้านประกันคุณภาพของมหาวิทยาลัย และได้เครือข่ายความร่วมมือทาง  
วิชาการระดับนานาชาติและการประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยระดับนานาชาติ

สำหรับด้านการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี เช่น วิชาการสอนวิชาการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้  
(ECT3503) วิชาเกมเพื่อการศึกษา (ECT2502) วิชาศูนย์สื่อการศึกษา (ECT3701) และวิชาอื่นๆ ของภาควิชา  
และระดับบัณฑิตศึกษาทั้งปริญญาโทและปริญญาเอก เช่น การพัฒนาผลงานวิจัย แนวโน้มการวิจัยด้าน  
เทคโนโลยีการศึกษา แนะนำเกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้าในการทำวิทยานิพนธ์ การเขียนบทความ การนำเสนอ  
ผลงานทางวิชาการ และการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการระดับนานาชาติ

ปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร ได้นำความรู้และทักษะที่ได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรใน  
การเรียนการสอนระดับบัณฑิตศึกษา เช่น การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การประชุมและการอบรม  
สัมมนาทางวิชาการในระดับประเทศและต่างประเทศ เพื่อจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาดูงาน  
ต่างประเทศ

ปรับปรุงตนเอง ได้นำความรู้และทักษะที่ได้รับมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการและการ  
นำเสนอผลงานทางวิชาการ การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การให้คำแนะนำกับนักศึกษาระดับ  
บัณฑิตศึกษา การทำผลงานทางวิชาการ เช่น การเขียนบทความทางวิชาการ การเขียนตำรา/หนังสือ และ  
การทำวิจัยเพื่อการพัฒนาตนเองต่อไป

ลงชื่อ.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด)  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

## คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด ได้รายงานการติดตามผลสัมฤทธิ์ของการไปเสนอ  
บทความทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ ได้รับความรู้ ทักษะจากการไปเสนอบทความทางวิชาการ ณ  
ต่างประเทศ มาพัฒนาการเรียนการสอน

มีความเห็นว่า.....  
.....  
.....

(ลงชื่อ).....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยศระวี วายทองคำ)  
หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

มีความเห็นว่า.....  
.....  
.....

(ลงชื่อ).....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทิพย์ หาสาสน์ศรี)  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบรายงานการไปศึกษา / ฝึกอบรม ดูงาน ประชุมและเสนอบทความหรือผลงานทางวิชาการ

---

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อ/นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด.....อายุ.....46.....ปี

ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา.....

ระดับการศึกษาสูงสุด ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา).....

1.2 ที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง โทร.8319

1.3 ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) การออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่งเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง  
ระดับอุดมศึกษา

(ภาษาอังกฤษ) A Design of E-Learning Lessons to Enhance Advance Thinking  
Skill for Undergraduate Students

สาขาหลัก เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

สาขาย่อย -

สาขาที่เกี่ยวข้อง มนุษย์ศาสตร์ สังคมศาสตร์

เพื่อ  ฝึกอบรม  เสนอบทความทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ

แหล่งให้ทุน มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศที่ไป อังกฤษ

ระหว่างวันที่ 7 - 10 มีนาคม 2560

ของหน่วยงาน ICEIT 2017 6<sup>th</sup> International Conference on Educational and

Information Technology จัดที่ Clare College, Cambridge, England

ส่วนที่ 2 บทคัดย่อหรือสรุปย่อของหลักสูตร/เพื่อประโยชน์ในการสืบค้น (ไม่เกิน 10 บรรทัด)

This research aimed to 1) study the feasibility and appropriateness of E-learning lesson design using instructional strategy, 2) study the feasibility and appropriateness of E-learning lesson design using constructivism learning environment, 3) study the feasibility and appropriateness of using E-learning lesson for developing advance thinking skill of undergraduate students. The samples for the study were 25 experts on education technology and communication, on E-learning design, on curriculum and instruction. The research instruments consisted of 1) E-learning lessons designed on 9 instructional strategies; knowledge construction (PSPSKAPE), role play, inquiry based learning, CIPPA Model, collaborative learning, cooperative learning, project-based learning, problem based learning, case based learning. 2) E-learning lesson designed on constructivism learning environment; open learning environment (OLEs) and constructivist learning environment (CLEs). 3) Questionnaire. The data was statistically analyzed by percentage, mean ( $\bar{x}$ ) standard deviation (S.D.)

The research findings were that 1) the feasibility of all types of E-learning design for developing higher-ordered thinking of undergraduate students was at the level of “most” ( $\bar{x} = 4.69$ , S.D.= 0.25), 2) the feasibility of E-learning lesson design using instructional strategy was at the level of “most” ( $\bar{x} = 4.68$ , S.D.= 0.31), 3) the feasibility of E-learning lesson design using constructivism learning environment was at the level of “most” ( $\bar{x} = 4.72$ , S.D.= 0.38), 4) the feasibility of E-learning lesson design using instructional strategies and constructivism learning environment was at the level of “most” ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D.= 0.37), 5) the feasibility of E-learning lesson design for developing higher-ordered thinking was at the level of “most” ( $\bar{x} = 4.68$ , S.D.= 0.40), 6) the feasibility of E-learning lesson design for developing instructional media and higher-ordered thinking of undergraduate students was at the level of “most” ( $\bar{x} = 4.64$ , S.D.= 0.53).

ส่วนที่ 3 ข้อมูลที่ได้รับจากการไปศึกษา ฝึกอบรมและดูงาน ประชุมและเสนอบทความหรือผลงานทางวิชาการ ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

### 3.1 วัตถุประสงค์

3.1.1. เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ ความสามารถ นำความรู้ และประสบการณ์ในการเข้าร่วมประชุมวิชาการนานาชาติมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทั้งในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา

3.1.2. เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในระดับนานาชาติและการนำมาใช้เป็นประโยชน์ด้านประกันคุณภาพของทางมหาวิทยาลัย

3.1.3 เป็นการเพิ่มเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระดับนานาชาติและการประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยรามคำแหงในระดับนานาชาติ

3.2 รายละเอียดเกี่ยวกับการไปศึกษา ฝึกอบรม และดูงาน ประชุมและเสนอบทความหรือผลงานทางวิชาการ

การไปนำเสนอบทความทางวิชาการเรื่อง “A Design of E-Learning Lessons to Enhance Advance Thinking Skill for Undergraduate Students” ในงาน ICEIT 2017 6<sup>th</sup> International Conference on Educational and Information Technology จัดที่ Clare College, Cambridge, England จัดขึ้นระหว่างวันที่ 7 – 10 มีนาคม 2560 ณ ประเทศอังกฤษ ในการจัดประชุมทางวิชาการระดับนานาชาติครั้งนี้มีผู้นำเสนอบทความทางวิชาการจำนวน 34 เรื่อง ซึ่งมาจากหลายประเทศ ได้แก่ ญี่ปุ่น ฮังการี เกาหลี มาเลเซีย ฝรั่งเศส อังกฤษ สาธารณรัฐคอซตาริกา อิสราเอล ไต้หวัน ออสเตรเลีย เยอรมัน และประเทศไทยไปนำเสนอจาก ๓ มหาวิทยาลัย คือ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยศิลปากร และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จำนวน 5 เรื่อง และการจัดประชุมนานาชาติครั้งนี้ ประกอบด้วยสาขาวิชาการ ได้แก่

- Children education and curriculum design
- Information education and management
- Computer science and Information Engineering
- Learning theories and methods

สำหรับชื่อบทความและผู้เสนอบทความตามเอกสารแนบและแผ่นซีดี

## รายละเอียดการนำเสนอบทความทางวิชาการ

### ตอนที่ 1 วิทยากรบรรยายในประเด็นทางเทคโนโลยีการศึกษา

วิทยากร Prof. Michele Della Ventura (Music Academy 'Studio Musica', Italy) บรรยายเรื่อง “การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล” (Creating inspiring learning environments by means of digital technologies) ความท้าทายที่น่าสนใจที่สุดคือการที่โรงเรียนหลายแห่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นประโยชน์สำหรับนักเรียนในแง่ของแรงจูงใจและประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับนักเรียนทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา Michele ได้ทำงานวิจัย สสำรวจประสิทธิภาพของการใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่ในการสนับสนุนหลักสูตร "การบันทึกเสียง" ในวิชาเทคโนโลยีดนตรี โดยเฉพาะกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน What's App มือถือที่แนะนำกิจกรรมเกี่ยวกับการจัดการความรู้ของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้รับการชดเชยจากการประมวลผลโดยอาศัยเทคโนโลยีเคลื่อนที่หรือมือถือ และกลยุทธ์การเรียนรู้ ช่วยในการแสวงหาความรู้ได้เป็นอย่างดี

วิทยากร Prof. Ramlee Mustapha (Sultan Idris Education University, Malaysia) บรรยายเรื่อง “การศึกษาและนวัตกรรมในยุคดิจิทัล: ความหมายในการเรียนรู้และการสอน” (Education and Innovation in the Digital Age: Implications on Learning and Teaching) ก้าวประวัติการณ์สำคัญของนวัตกรรมที่นำไปสู่การปฏิวัติทางเทคโนโลยีทำให้การศึกษาเป็นแบบดิจิทัลทั้งหมด ส่วนติดต่อผู้ใช้คอมพิวเตอร์และแพร่หลายได้เปลี่ยนการเรียนการสอนและการให้การศึกษาในระบบใหญ่ ข้อมูลขนาดใหญ่ และการวิเคราะห์แบบดิจิทัลมีอนาคตของการศึกษา อย่างไรก็ตามยุคดิจิทัลของมนุษย์ยังคงเป็นแบบชีวะมากกว่าหุ่นยนต์ การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นกระบวนการทางสังคม การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ไม่ครบถ้วนเป็นการตอบสนองต่อการสอนแบบดิจิทัล แต่เป็นผลมาจากกรอบทางสังคมที่ส่งเสริมการแสวงหาความรู้ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสร้างเทคโนโลยีและสิ่งใหม่ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ เราต้องก้าวไปไกลเกินกว่ามุมมองแบบเดิมของการสอน แม้ว่าสารสนเทศจะเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ แต่ก็ทำให้เข้าใจผิดและไม่มีประสิทธิภาพในการแยกข้อมูลทฤษฎีและหลักการออกจากกิจกรรม ความรู้อยู่ในบริบททางกายภาพและทางสังคมในการได้มาและใช้ประโยชน์ งานนำเสนอนี้จะสำรวจพัฒนาการด้านการศึกษาในยุคดิจิทัลโดยเฉพาะอย่างยิ่งในความสัมพันธ์ของการศึกษาบนเว็บจาก web 1.0 ไปจนถึง web 4.0 ซึ่ง web 1.0 เป็นเว็บของการเชื่อมต่อข้อมูล web 2.0 เป็นเว็บของการเชื่อมต่อบุคคล web 3.0 เป็นเว็บของการเชื่อมต่อความรู้และ web 4.0 เป็นเว็บของการเชื่อมต่อปัญญา นอกจากนี้ยังมีความท้าทายที่สำคัญสำหรับนักการศึกษาที่ต้องการนำการศึกษาไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ของศตวรรษที่ 21 การรู้หนังสือรูปแบบใหม่มีความจำเป็นมาก การศึกษาไม่ควรเป็นแนวความคิดแบบเดียวกับที่เป็นเอกเทศมีความเข้มงวดและมีกฎระเบียบ แต่ควรเน้นประสบการณ์ที่แตกต่าง ความเข้าใจถึงความรู้ที่ลึกซึ้งมากขึ้น เพื่อให้ นักการศึกษาสามารถเพิ่มการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่และเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ได้

วิทยากร Prof. Laurie Cuthbert (Macao Polytechnic Institute) บรรยายเรื่อง “โดดเด่นด้วยเทคโนโลยีการศึกษา” (Striking the balance with technology in education) เทคโนโลยีช่วยให้นักการศึกษาสามารถนำเสนอวิธีใหม่ ๆ ที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับนักเรียนในการเรียนรู้ รวมทั้งโอกาสที่จะตรวจสอบปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ แม้ว่าจะได้รับความนิยมมากในการนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้ แต่ก็เป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องแน่ใจว่าเทคโนโลยีที่มีอยู่เพื่อสนับสนุนผลการเรียนรู้ได้จริง ไม่ใช่มีเพียงเพราะเป็น "ความสนุก" ควรมีความสมดุลในการใช้เทคโนโลยีที่ดีที่สุดร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน และยังคงต้องเรียนร่วมกับแนวทางดั้งเดิมในการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วย

ตอนที่ 2 งานวิจัยทางเทคโนโลยีการศึกษาที่น่าสนใจนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานได้

1. เรื่อง การวิเคราะห์ปัญหาและความท้าทายด้านเทคโนโลยีของเด็กปฐมวัยในการใช้และการใช้ แอปพลิเคชันทางการศึกษาในแท็บเล็ต (Analysis of Young Children's Technology Difficulties and Challenges in Operating and Using Educational Application in Tablet) โดย Chenchen Liu, Jacques Audran, University of Strasbourg, France. เด็กเล็กระหว่าง 3-5 ปีอยู่ในช่วงของการพัฒนาความสามารถในการรับรู้สูง เช่น ภาษา การอ่าน เขียน และการวาดภาพ ด้วยการเข้าถึงแท็บเล็ตได้มากขึ้น จึงรวมเทคโนโลยีแท็บเล็ตไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือการเรียนรู้เพื่อศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาองค์ความรู้ของเด็กผ่านการใช้แท็บเล็ต กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 5 ถึง 5 ปี โรงเรียนอนุบาลฝรั่งเศส โดยจัดให้เด็กทุกคนทดลองใช้แอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นบนแท็บเล็ต สัปดาห์ละสองครั้งเป็นเวลาสองเดือน และปรับตามคำแนะนำของเด็ก ๆ ติดตามผลงานของพวกเขา สรุปได้ว่า โหมดการทำงานทั่วไป 3 แบบบนแท็บเล็ต ได้แก่ การสัมผัสหน้าจออย่างง่าย การโต้ตอบแบบท่าทางและการเอียงตามแรงโน้มถ่วง พบว่า การเอียงเป็นส่วนที่ยากที่สุดสำหรับเด็ก ความท้าทายส่วนใหญ่เกิดจากปัญหาด้านเทคโนโลยีมากกว่าด้านเนื้อหา

2. เรื่อง การสำรวจความหมายของการออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียน EFL ผ่านแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟน (The explorations and implications of EFL class activity design via smartphone applications) โดย Yiching Chen, Takming University of Science and Technology, Taiwan. จากการศึกษาพบว่าศักยภาพในการเรียนรู้ภาษาผ่านมือถือ (MALL) ในห้องเรียนส่วนใหญ่ได้รับการดำเนินการโดยใช้แอปพลิเคชันสมาร์ตโฟนเป็นช่องทางในการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลระหว่างเพื่อนๆ ได้อย่างเสรี นอกเหนือจากการเป็นสื่อสนับสนุนทางสังคมในห้องเรียน แอปพลิเคชันสมาร์ตโฟนมีบทบาทที่หลากหลาย โดยผู้วิจัยได้ทำการสำรวจการออกแบบกิจกรรมชั้นเรียนและความเป็นไปได้ในการรวบรวมแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟน เช่น LINE เข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) มีการนำเสนอกิจกรรมที่แตกต่างกัน 15 กิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเสริมทักษะด้านภาษาของตนเองมากขึ้น จากการสอบถามและสัมภาษณ์ พบว่า การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ได้จากการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชั้นเรียนขนาดใหญ่ นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบของกระบวนการเรียนรู้ในการเรียนรู้ภาษาผ่านมือถือด้วย

3. เรื่อง บทบาทของอินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้ของอาจารย์และนักศึกษา (Role of the Internet in teacher education students' learning) โดย Sandeep Kaur Sandhu, Monash University, Australia. การศึกษานี้มุ่งเน้นการสำรวจและอธิบายบทบาทของอินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้ของอาจารย์และนักศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบว่าการเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตที่ดีมีประสิทธิภาพเพิ่มโอกาสทางการศึกษาที่ดีขึ้นหรือไม่ การสำรวจอยู่ภายใต้ฐานทฤษฎีการสร้างความรู้ทางเทคโนโลยีสังคม (SCOT) ของ Bijker and Pinch (1986) การศึกษาแบบมีส่วนร่วมแบบผสมผสาน ได้ดำเนินการโดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบสำรวจ (N = 1000) ของนักศึกษาปริญญาตรีการศึกษาจากสถาบันการศึกษาที่แตกต่างกันจำนวน 18 แห่งในอินเดีย ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างรับรู้ว่าเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทางออนไลน์และเพิ่มสมรรถนะด้านการสอนที่เพิ่มขึ้น ช่วยให้การสอนและการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ตในสถานศึกษา นอกจากนี้ยังพบว่า มีความคิดเห็นที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในเรื่องทัศนคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ และเพศหญิงมีทัศนคติที่ดีต่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าคู่เพศชาย

4. เรื่อง การศึกษาเกมมือถือเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับเทคโนโลยีระหว่างบุคคล ความรู้สึกและการรู้สารสนเทศ – กรณี Pokémon GO (A Study of a Mobile Game on the Interrelationships of Technology Acceptance, Interpersonal Relation, Sense of Direction, and Information Literacy – A Case of Pokémon GO) โดย Peng-Chun Lin, Hsin-Ke Lu, Yi-Hui Lin, Wei-Huan Tsang, Chinese Culture University, Taiwan. จากการศึกษาพบว่า นวัตกรรมข้อมูลเทคโนโลยี ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาเกมมือถือที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์มากขึ้น ในเดือนมิถุนายน 2016 Niantic Labs ได้เปิดตัวเกมมือถือชื่อว่า Pokémon GO ซึ่งนำไปสู่คลื่นในการเล่นมือถือและกระตุ้นการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม Pokémon GO ไม่เพียงแต่เล่นเพื่อความเพลิดเพลินเท่านั้น องค์การการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้ใช้ Pokémon GO เพื่อเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว โดยการเพิ่มความเป็นไปได้ที่จะมีมอนสเตอร์พิเศษที่แสดงในจุดที่เฉพาะเจาะจง การศึกษาครั้งนี้ใช้เกม Pokémon GO เป็นกรณีศึกษาและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับเทคโนโลยีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความรู้สึก และการรู้สารสนเทศ ข้อมูลตามรูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่ได้รับในได้ห้วงมีจำนวนทั้งสิ้น 306 ฉบับ ผลการวิจัยพบว่าอิทธิพลทางสังคมและความพึงพอใจมีผลกระทบต่อความตั้งใจของผู้ใช้เกมมือถือ ความง่ายในการใช้งานเกมบนมือถือ ผู้ใช้งานเห็นว่ามัลต่อความบันเทิง และคิดว่าเกมช่วยปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความรู้สึก และการรู้สารสนเทศ การศึกษาในอนาคตควรให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานจากประเทศต่างๆ และพัฒนาองค์ประกอบการออกแบบเกมมือถือ กลยุทธ์ทางการตลาดและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นเกมมือถือต่อไป

5. เรื่อง โมดูลการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) โดยใช้เทคโนโลยี RFID (Teaching and Learning Module on Learning Disabilities (LD) using RFID Technology) โดย Noor Maizura Mohamad Noor, Rosmayati Mohamad, UNIVERSITI Malaysia TERENGGANU, MALAYSIA จากการศึกษาพบว่า ในทศวรรษที่ผ่านมาได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มการเรียนการสอนในการศึกษาพิเศษ วิธีการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมช่วยป้องกันเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ไม่ให้โอกาสในการเข้าถึงชีวิตที่มีคุณภาพสูงสุด ในด้านการพัฒนาด้านวิชาการสังคมและอารมณ์ วัสดุการเรียนรู้อยู่แบบโต้ตอบบางส่วนยังเหมาะสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ การเรียนการสอนและการเรียนรู้มีความท้าทายมากขึ้น เด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ ต้องใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อช่วยปรับปรุงความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้ของพวกเขา จึงได้นำเสนอแอปพลิเคชันใหม่ๆ ที่ใช้ระบบ RFID (Radio Frequency Identification) ที่เรียกว่า Storybook Reading Book System (StoBook) ระบบนี้พัฒนาขึ้นสำหรับเด็กอายุประมาณ 7-12 ปี ที่บกพร่องทางการเรียนรู้ เพื่อช่วยครูผู้สอน ผู้ปฏิบัติงานและผู้ปกครองพิเศษในการจูงใจและกระตุ้นให้เด็กเหล่านี้เรียนรู้เพิ่มเติม การประยุกต์ใช้ RFID นี้เป็นประโยชน์ในการกระตุ้นกระบวนการเรียนการสอนให้เด็กรู้จักตัวอักษรและการสะกดคำทำให้การสอนและกระบวนการเรียนรู้สนุกสนาน

6. เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคงอยู่ของการเรียนรู้: วิธีการเรียนแบบผสมผสานกับแรงจูงใจของผู้เรียน MOOC (Factors Influencing Learning and Factors Influencing Persistence: A Mixed-method Study of MOOC Learners' Motivation) โดย Biyun Huang, Hew Khe Foon, The University of Hong Kong, China. จากการศึกษาพบว่า หลักสูตรออนไลน์แบบเปิดกว้างเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเข้าถึงหลักสูตรต่างๆ จากมหาวิทยาลัยที่ได้รับการยกย่องมากมาย สำหรับผู้เรียนที่มีภูมิหลังหลากหลาย เช่น ผู้เรียนที่เป็นพนักงานบริการและผู้สูงอายุ การศึกษานี้ศึกษาปัจจัยเฉพาะที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจการเรียนรู้และปัจจัยการออกแบบการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนยังคงอยู่ในการการเรียนรู้ผ่าน MOOC โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ ถามคำถามเกี่ยวกับการตอบสนอง แรงจูงใจใน

การเรียนการสอนของผู้เรียนผ่าน MOOC พบว่า มีความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างคะแนนแรงจูงใจโดยรวมของผู้เรียนกับวัตถุประสงค์การเรียนการสอนและอัตราผู้เรียนที่จบหลักสูตร มีความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อมั่น ความพึงพอใจ ความสนใจ ระดับอายุและอัตราการสำเร็จหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ข้อมูลเชิงปริมาณแล้วยังได้มีการสัมภาษณ์ถึงโครงสร้างเพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อสร้างแรงบันดาลใจของ MOOCs ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า แม้ว่าผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์มาจากภูมิหลังที่แตกต่างกัน แต่เหตุผลในการเรียนรู้และการเรียนรู้ก็ยังมีความคล้ายคลึงกันมาก ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และมีอิทธิพลต่อการคงอยู่ของการเรียนรู้ได้แก่ การที่นักออกแบบการสอน และผู้สอน วางแนวทางการใช้กลยุทธ์การออกแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพสำหรับหลักสูตรการเรียนรู้แบบเปิดในอนาคตหรือหลักสูตรการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ส่วนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ได้นำความรู้และทักษะ ที่ได้จากการพัฒนานำมาใช้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงาน ดังนี้

การเรียนการสอน จากการไปนำเสนอผลงานทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ ในครั้งนี้ได้รับความรู้และประสบการณ์ในการเข้าร่วมประชุมวิชาการนานาชาติ และได้นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ทั้งในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา และเป็นประโยชน์ด้านประกันคุณภาพของมหาวิทยาลัย และได้เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระดับนานาชาติและการประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยระดับนานาชาติ

สำหรับด้านการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี เช่น วิชาการสอนวิชาการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ (ECT3503) วิชาเกมเพื่อการศึกษา (ECT2502) วิชาศูนย์สื่อการศึกษา (ECT3701) และวิชาอื่นๆ ของภาควิชา จะนำความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน เช่น การใช้แอปพลิเคชันผ่านมือถือเพื่อสอนผู้เรียนปกติ และผู้เรียนที่เป็นเด็กพิเศษ เรียนรู้ได้ช้า การออกแบบกิจกรรมเกมมือถือ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การค้นหา เเช็ชฐานการณ์จำลองในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการออกแบบสื่อ กลยุทธ์การสอน การพัฒนาระบบ MOOC เพื่อนำมาใช้ในระบบการจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย และนำไปพัฒนาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งปริญญาโทและปริญญาเอก เช่น การพัฒนาผลงานวิจัย แนวน้อมการวิจัยด้านเทคโนโลยีการศึกษา แนะนำเกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้าในการทำวิทยานิพนธ์ การเขียนบทความ การนำเสนอผลงานทางวิชาการ และการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการระดับนานาชาติ

ในส่วนของการเรียนการสอนระดับบัณฑิตศึกษา เช่น การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การประชุมและการอบรมสัมมนาทางวิชาการในระดับประเทศและต่างประเทศ เพื่อจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาดูงานต่างประเทศ

ปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร ได้นำความรู้และทักษะที่ได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา (ปรับปรุง พ.ศ.2561) โดยสามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงรายวิชาให้สอดคล้องกับแนวโน้มทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษามากขึ้น

ปรับปรุงตนเอง ได้นำความรู้และทักษะที่ได้รับมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการและการนำเสนอผลงานทางวิชาการ การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การให้คำแนะนำกับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา การทำผลงานทางวิชาการ เช่น การเขียนบทความทางวิชาการ การเขียนตำรา/หนังสือ และการทำวิจัยเพื่อการพัฒนาตนเองต่อไป



สำหรับการไปนำเสนอบทความทางวิชาการครั้งนี้ ได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดี และคณะกรรมการพัฒนาบุคลากรของมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนทุนไปนำเสนอบทความทางวิชาการในครั้งนี้และได้รับการสนับสนุนจากคณะศึกษาศาสตร์และมหาวิทยาลัยรามคำแหง จึงขอขอบพระคุณทุกท่านและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการไปนำเสนอบทความทางวิชาการในครั้งนี้

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด)  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

### คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามน อินสะอาด ได้รายงานการติดตามผลสัมฤทธิ์ของการไปเสนอบทความทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ ได้รับความรู้ ทักษะจากการไปเสนอบทความทางวิชาการ ณ ต่างประเทศ มาพัฒนาการเรียนการสอน

มีความเห็นว่า.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยศระวี วายทองคำ)  
หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

มีความเห็นว่า.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทิพย์ หาสาสน์ศรี)  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....