



บันทึกข้อความ

คณะวิศวกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
เลขรับ 1799
วันที่ 02-04-2568
เวลา 10.22 น.

ส่วนราชการ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
โทรศัพท์ ๐ ๗๔๓๒ ๓๕๐๔ ๖ ต่อ ๑๑๗๒

ที่ อว ๐๖๕๕.๑๓/๓๓๖ วันที่ ๒ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ส่งสำเนาหนังสือ เรื่อง ขอเชิญส่งผลงานการประกวด AI for Active Learning ระดับอุดมศึกษา
ประจำปี ๒๕๖๘

เรียน คณบดี/ผู้อำนวยการวิทยาลัย

ตามหนังสือที่ มศป.๐๓๐๔/๒๘๑ ลงวันที่ ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๘ ด้วยมหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยศูนย์
สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน กำหนดจัดการประกวด AI for Active Learning ระดับอุดมศึกษา
ประจำปี ๒๕๖๘ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพในด้านการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน
โดยใช้เทคโนโลยี AI นั้น

ในการนี้ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ขอส่งสำเนาหนังสือดังกล่าวฯ รายละเอียด
ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จี้ระศักดิ์ เพียรเจริญ)
ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

เรียน คณบดี

เพื่อโปรดทราบ

สวท. ส่งสำเนาหนังสือขอเชิญส่งผลงานเข้าร่วมประกวด

เห็นควรมอบงานปชส. แจ้งบุคลากรในสังกัดทราบ

๒ เม.ย. ๖๘

๒ เม.ย. ๖๘

ทราบและมอบ

๒ เม.ย. ๖๘

BANGKHEN

2410/2
PHAHONYOTHIN RD.,
JATUJAK, BANGKOK
10900
TEL. 0 2579 1111
FAX. 0 2561 1721
www.spu.ac.th

CHONBURI CAMPUS

79 BANGNA-TRAD RD.,
KLONGTAMRU, MUANG,
CHONBURI 20000
TEL. 0 3874 3690-9
FAX. 0 3874 3700
www.east.spu.ac.th

KHON KAEN

182/12 MOO4,
SRICHAN RD.,
NAIMUANG DISTRICT,
AMPHUR MUANG,
KHON KAEN 40000
TEL. 0 4322 4111
FAX. 0 4322 414119
www.khonkaen.spu.ac.th

สอ.วิชาการ 573

20 มีนาคม 2568

25 มี.ค. 2568

14.33 น.

เรื่อง ขอเชิญส่งผลงานการประกวด AI for Active Learning ระดับอุดมศึกษา ประจำปี 2568

เรียน อธิการบดี

สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกสารประชาสัมพันธ์โครงการ 1 ชุด

ด้วยมหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน กำหนดจัดการประกวด AI for Active Learning ระดับอุดมศึกษา ประจำปี 2568 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการพัฒนา ศักยภาพในด้านการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนโดยใช้เทคโนโลยี AI อีกทั้งเพื่อเปิดโอกาสให้อาจารย์ ทั้งภายในและภายนอก มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้แลกเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และเพื่อเป็นการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในระดับอุดมศึกษา

ในการนี้ศูนย์สนับสนุนฯ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านประชาสัมพันธ์ไปยังอาจารย์ในสังกัด เพื่อ ส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดดังกล่าว โดยจะมีการมอบโล่รางวัลสำหรับผลงานที่ผ่านเกณฑ์การตัดสิน ในวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพฯ ทั้งนี้สามารถศึกษารายละเอียด เกณฑ์การพิจารณา และส่งผลงานได้ที่ <https://bit.ly/SPUAI2025> กำหนดส่งผลงานภายในวันที่ 17 เมษายน พ.ศ. 2568

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอ อธิการบดี สอ.วิชาการ



(นายภาณุมาศ สุขบางคำ)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี ปฏิบัติหน้าที่แทน

อธิการบดี

มอบ ผอ.สอ.วิชาการ
ให้
22 มี.ค. 68

ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน

โทรศัพท์ 0-2579-1111 ต่อ 1182

e-mail: tlc@spu.ac.th

โครงการประกวด AI for Active Learning ระดับอุดมศึกษา ประจำปี 2568

AI for Active Learning Challenge in Higher Education 2025

.....

1. หลักการและเหตุผล

ในยุคที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอน เทคโนโลยี AI ไม่ได้เพียงแค่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาศักยภาพของผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น AI สามารถช่วยให้ผู้สอนปรับปรุงกระบวนการสอน เช่น การออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน การประเมินผลที่แม่นยำขึ้น และการจัดการข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยให้สามารถเข้าใจความต้องการและปัญหาของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน จากแนวคิดและการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา รัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการศึกษาภายใต้กรอบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง รวมถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิด "Active Learning" ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นนโยบายสำคัญของ **กระทรวงศึกษาธิการ** ที่มีการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาระบบการศึกษาไทยอย่างต่อเนื่อง หลักสูตรใหม่ ๆ ได้รับการออกแบบให้สนับสนุนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านกิจกรรมที่ท้าทายการคิดวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหา โดยสอดคล้องกับกรอบการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 นี้ยังมีการสนับสนุนจาก **สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)** ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วน รวมถึงภาคการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความทันสมัยและตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานในอนาคต กฎระเบียบและข้อบังคับที่ออกมา เช่น แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 และ **นโยบายการศึกษาดิจิทัล** ได้กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเร่งปรับปรุงหลักสูตรและรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

โครงการ "AI for Active Learning" จึงมุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายภาครัฐ และองค์กรในการสนับสนุนหลักการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยนำเทคโนโลยี Generative AI มาใช้เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลการสอน การจัดการเรียนรู้ การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปรับให้เข้ากับผู้เรียนแต่ละคน และการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ AI ช่วยลดภาระการทำงานของครู เช่น การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน การติดตามความก้าวหน้า และการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัย รวมถึงการใช้ AI เพื่อเป็นผู้ช่วยสอน (Personal Tutor) แก่ผู้เรียน

การใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะช่วยให้ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด การทำงานร่วมกัน และการพิจารณาให้ผู้เรียนแบบรายบุคคล (Personalized Learning) ได้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งยัง สอดคล้องกับกรอบการพัฒนาการศึกษาและการใช้เทคโนโลยีของหน่วยงานภาครัฐ ที่เน้นการเตรียมพร้อม ผู้เรียนให้สามารถใช้ทักษะและความรู้ในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น โครงการนี้จะจัดการแข่งขันประกวดผลงานของผู้สอนที่นำเสนอการใช้ AI ในการวางแผน ออกแบบกระบวนการเรียนการสอน การจัดการเรียนรู้ การประเมินผล ซึ่งจะช่วยให้สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ การประกวดครั้งนี้ ไม่เพียงแต่จะกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมในการเรียนการสอน แต่ยัง เสริมสร้างแรงจูงใจให้กับผู้สอนในการพัฒนาตนเองและปรับปรุงการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของ ผู้เรียนในยุคดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพในด้านการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนโดยใช้เทคโนโลยี Generative AI
- 2) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจให้เกิดการนำ Generative AI มาประยุกต์ใช้ ในการจัดการเรียนการสอนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ผู้สอนมีการพัฒนาการเรียนการสอน ในเป็นรูปแบบ Active learning โดยที่ใช้ Generative AI มา ช่วย
- 2) นำเทคโนโลยี Generative AI มาช่วยในการออกแบบวางแผนการจัดการเรียนการสอน การ นำไปใช้ในกระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน กลุ่มงานมาตรฐานและบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม

5. กลุ่มเป้าหมาย

อาจารย์ประจำ ในระดับคณะ/วิทยาลัย หรือหน่วยงานเทียบเท่า ในระดับอุดมศึกษาที่มีการนำ AI ไป ใช้ในการเรียนการสอน

6. ระยะเวลาการดำเนินโครงการ

ช่วงเดือน มีนาคม ถึง พฤษภาคม 2568

7. ประเมินผลโครงการ

- แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ "AI for Active Learning" ในรูปแบบออนไลน์
- ประเมินผลงานที่ได้รับการคัดเลือกให้เผยแพร่ใน Page KM Teaching and Learning SPU

รายละเอียดการส่งผลงาน

โครงการประกวด AI for Active Learning ระดับอุดมศึกษา ประจำปี 2568

AI for Active Learning Challenge in Higher Education 2025

การประกวดแบ่งเป็น 2 รอบ ผู้เข้าประกวดส่งผลงานในรูปแบบต่อไปนี้:

รอบที่ 1: รอบคัดเลือก ผู้เข้าประกวดต้องส่ง:

1) บทความ – เขียนเล่าประสบการณ์การสอนเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ AI for Active Learning ไม่เกิน 10 หน้า (A4) เป็นการเล่าเรื่อง กระบวนการจัดการเรียนการสอนและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนการสอนแบบ Active Learning (ไม่กำหนด template/ไม่ใช่บทความวิชาการ) โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ระบุเครื่องมือ Generative AI ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น ChatGPT, Copilot, Gemini, Claude, Perplexity, Midjourney, deepseek, Grok หรืออื่นๆ เป็นต้น
- วิธีการนำไปใช้ในการสอนแบบ Active Learning พร้อมระบุทฤษฎีที่ใช้ (โดยมีการอ้างอิง แต่ไม่ต้อง review เอกสารที่นำมาอ้างอิง)
- กรณีศึกษา หรือแนวคิดการทดลองใช้ในชั้นเรียน (ระบุรายวิชาที่สอน และระดับการสอน ปริญญาตรี/ปริญญาโท/ปริญญาเอก) โดยอาจเชื่อมโยงไปสู่รายวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น เป็นรายวิชาพื้นฐาน หรือรายวิชาบังคับของหลักสูตร เน้นการจัดการเรียนการสอนตาม Learning Outcome
- ผลกระทบ/ผลลัพธ์ที่ได้ แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียน ในด้านองค์ความรู้ ทักษะ หรือทัศนคติ พร้อมแสดงหลักฐาน เช่น คะแนน ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของผู้เรียน
- แนวทางการพัฒนาการสอนต่อยอดในอนาคต

2) วิดีโอนำเสนอ (Video Presentation) - ความยาวไม่เกิน 5 นาที

- อธิบายจุดเด่นของ AI Tools ที่นำมาใช้ และใช้ในการสอนอย่างไร
- แสดงตัวอย่าง การนำ AI ไปใช้ในการเรียนการสอนแบบ Active Learning
- บอกผลกระทบ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น และสอดคล้องกับ Learning Outcome

เกณฑ์การคัดเลือกรอบที่ 1:

- ความเหมาะสมของ AI Tools กับ Active Learning (30%)
- ความคิดสร้างสรรค์ในการนำ AI Tools ไปใช้ (25%)
- ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ (25%)
- ความชัดเจนของเอกสารและสื่อวิดีโอ (20%)

รอบที่ 2: นำเสนอและโชว์ผลงาน ผู้เข้ารอบต้องเตรียม:

- การนำเสนอสด (Live Presentation) – ไม่เกิน 10 นาที
- Q&A กับคณะกรรมการ (5-10 นาที)

เกณฑ์การคัดเลือกรอบที่ 2:

- ความมีประสิทธิภาพของ AI Tools ในการจัดการเรียนการสอน Active Learning (30%)
- ความคิดสร้างสรรค์และความใหม่ในการใช้งาน AI (30%)
- ศักยภาพในการนำไปใช้จริงในสถาบันอุดมศึกษา (20%)
- ผลกระทบต่อหน่วยงานหรือองค์กร (20%)

ผลการดำเนินงาน รวม 5 รางวัล ดังนี้

- รางวัลชนะเลิศ 1 รางวัล โฉรางวัลพร้อมเกียรติบัตร
 - รางวัลรองชนะเลิศ 2 รางวัล โฉรางวัลพร้อมเกียรติบัตร
 - รางวัลชมเชย 2 รางวัล เกียรติบัตร
- (ทุกผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะได้รับเกียรติบัตร)

หมายเหตุ

1. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
2. บทความที่ส่งเข้าประกวดทุกเรื่อง จะถูกนำไปเผยแพร่ใน SPU Community of Practice Teaching & Learning (<https://km.spu.ac.th>)

AI Challenge

FOR ACTIVE LEARNING IN HIGHER EDUCATION 2025

โครงการประกวด AI for Active Learning
ระดับอุดมศึกษา ประจำปี 2568

MAY 16, 2025 | SRIPATUM UNIVERSITY, BANGKOK



ศึกษารายละเอียดและส่งผลงานได้ที่

<https://bit.ly/SPUAI2025>

หมดเขตส่งผลงาน 17 เมษายน 2568