

ประชุมเชิงปฏิบัติการ Show and Share ของ Country Team

วันที่ 22 ตุลาคม 2569

เวลา 13.00-14.30 น.

1. บรูไน

ห้องแซฟไฟร์ 201

หัวข้อ: การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐาน คุณค่าความเป็นมนุษย์ และสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้จะเห็นถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะพื้นฐาน คุณค่าความเป็นมนุษย์ และสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ผ่านเทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เช่น Jigsaw, Snowball, Envoy และ Fishbowl ผู้เข้าร่วมจะได้ทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดสร้างสรรค์ ความเห็นอกเห็นใจ การยอมรับความแตกต่าง และการทำงานเป็นทีม มีการนำเสนอแนวทางการใช้ AI อย่างเหมาะสมเพื่อสนับสนุนการตั้งคำถาม การให้ข้อเสนอแนะระหว่างเพื่อน และการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน โดยยังคงความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เป็นหัวใจสำคัญ ผู้เข้าร่วมจะได้แนวทางปฏิบัติในการออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและมีความหมายต่อสังคม เพื่อสร้างห้องเรียนแห่งอนาคตที่เตรียมผู้เรียนให้พร้อมรับมือกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21

2. อินโดนีเซีย

ห้องแซฟไฟร์ 202

หัวข้อ: เริ่มเกม ใช้ AI เปิดโลกการเรียนรู้สู่อนาคต! เสริมพลังครูสู่การเป็นนักออกแบบการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้นำเสนอแนวทางการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในฐานะผู้ร่วมสร้างสรรค์การเรียนรู้ แทนที่จะเป็นเครื่องมือที่เข้ามาทดแทนครู โดยแนะนำแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning Approach) ของประเทศอินโดนีเซีย ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมาย การเรียนรู้อย่างมีสติ และการเรียนรู้ที่มีความสุข ควบคู่กับการเรียนรู้ผ่านเกม ผู้เข้าร่วมจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ AI เรียนรู้ตัวอย่างการใช้ ChatGPT และ Gemini ของครูชาวอินโดนีเซีย จากนั้นร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มเพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AI เป็นผู้ช่วย ฝึกเขียนคำสั่ง (Prompts) และสร้างเกมการศึกษาที่เชื่อมโยงกับบริบทจริง

3. ลาว

ห้องแซฟไฟร์ 203

หัวข้อ: การพัฒนาครูผู้ยุคดิจิทัล เพื่อการศึกษายุคใหม่

สภาพความเป็นจริง ในโลกปัจจุบัน กำลังก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีที่ก้าวกระโดด โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (AI) ครูลาวต้องปรับตัวให้ทันกับยุคสมัย เพื่อสร้าง นักเรียนลาวให้มีคุณภาพ ฉะนั้นการเสริมสร้างความเข้มแข็ง ให้แก่ ครู อาจารย์ ลาว ในยุคปัจจุบันและอนาคต ถือเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การยกระดับครูลาว ไม่ใช่เพียงแต่การสอนเนื้อหาวิชาการเท่านั้น แต่เป็นการสร้างความสมดุลที่จะช่วยสร้าง “ครู ลาว ยุคใหม่” ที่มีความสามารถ รอบด้าน : มีความรู้พื้นฐาน ที่เข้มแข็ง มีจิตวิญญาณ ความเป็นครูที่เข้าใจ และโอบอ้อมอารี สามารถส่งเสริมนักเรียน พร้อมทั้ง มีความสามารถนำใช้เทคโนโลยีและ (AI) เข้าเป็นเครื่องมือช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาลาวให้ก้าวหน้าสากล การประชุมเชิงปฏิบัติการนี้จะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในแต่ละกลุ่มและมีการทำไคมดาว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ ของลาวในโอกาส เทศกาลออกพรรษา

4. มาเลเซีย

ห้องแซฟไฟร์ 204

หัวข้อ: จากทักษะพื้นฐานสู่ทักษะอนาคต

การอบรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมนี้ประกอบด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ 4 กิจกรรม โดยผู้เข้าร่วมจะได้สำรวจแนวทางการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านการอ่านออกเขียนได้และการรู้คณิตศาสตร์ การปลูกฝังค่านิยมและคุณธรรม ความเป็นมนุษย์ ตลอดจนการส่งเสริมการศึกษาที่เตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต กิจกรรมมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแลกเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ผ่านการแบ่งปันประสบการณ์และการทำกิจกรรมร่วมกัน ผู้เข้าร่วมจะได้รับแรงบันดาลใจและแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน เสริมพลังให้ผู้เรียน และวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

5. เมียนมาร์

ห้องแซฟไฟร์ 205

หัวข้อ: การเสริมพลังครูในโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของเมียนมา ด้วยทักษะการอ่านออกเขียนได้ขั้นพื้นฐาน คุณค่าความเป็นมนุษย์ และเทคโนโลยีอัจฉริยะ

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้เสนอเครื่องมือและกลยุทธ์ที่มีต้นทุนต่ำและเหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและคณิตศาสตร์ขั้นพื้นฐานสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น เช่น ชุดสื่อการเรียนรู้จากวัสดุในท้องถิ่นโดยใช้ไม้ไผ่แทนตัวนับ การแก้โจทย์คณิตศาสตร์จากสถานการณ์ในตลาด และกิจกรรมอ่านหนังสือที่นำโดยนักเรียน นอกจากนี้ ยังมุ่งพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความเข้มแข็งทางอารมณ์และสังคม ผ่านการเล่านิทานพื้นบ้าน กิจกรรมวงสนทนาเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจผู้อื่น และโครงการบำเพ็ญประโยชน์เพื่อชุมชน

ครูจะได้เรียนรู้การใช้แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลแบบออฟไลน์ (Offline) รวมถึงสูตรการเขียนคำสั่งให้ AI ที่เรียบง่ายและเป็นระบบ โดยประกอบด้วย บทบาท + บริบท + งานที่ต้องทำ + ข้อจำกัด เพื่อช่วยลดเวลาในการเตรียมการสอน เมื่อสิ้นสุดการอบรม ผู้เข้าร่วมแต่ละคนจะได้รับแผนการจัดการเรียนรู้ขนาดสั้น 1 หน้า ที่พร้อมนำไปใช้ได้จริงในห้องเรียน

เวลา 15.00-16.30 น.

6. ฟิลิปินส์

ห้องแซฟไฟร์ 201

หัวข้อ: จากทักษะพื้นฐานสู่ผู้เรียนที่พร้อมรับอนาคต: นวัตกรรมของฟิลิปินส์ ในการสร้างสมดุลระหว่างความเป็นมนุษย์ นวัตกรรม และปัญญาประดิษฐ์ (AI)

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้นำเสนอนวัตกรรม 3 รูปแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่มชายขอบ รูปแบบแรกคือ แนวทางการจัดการเรียนรู้บนพื้นฐานวัฒนธรรม ที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของผู้เรียนชนพื้นเมืองและองค์ความรู้ของชุมชน รูปแบบที่สองคือ โครงการ Byaheng Kaalaman ซึ่งนำการเรียนรู้ การส่งเสริมสุขภาวะ การคุ้มครองดูแล และการสนับสนุนจากชุมชนไปสู่เด็กยากจนและเด็กที่พลัดถิ่นโดยตรง รูปแบบที่สามคือ การใช้ AI ช่วยเสริมทักษะคณิตศาสตร์สำหรับผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม โดยผสมผสานเทคโนโลยี AI เข้ากับการดูแลและชี้แนะของครู เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นได้อย่างมั่นใจ และสร้างหลักประกันว่าจะไม่มีผู้เรียนคนใดถูกทิ้งไว้ข้างหลัง

7. สิงคโปร์

ห้องแซฟไฟร์ 202

หัวข้อ: ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบองค์รวม: การบ่มเพาะคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การจัดการเรียนรู้แบบเรียนรวม และการรู้เท่าทันดิจิทัล

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องอาศัยระบบนิเวศการเรียนรู้แบบองค์รวมที่สร้างสมดุลระหว่างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและขับเคลื่อนด้วยคุณค่า การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้นำเสนอให้เห็นว่า ความพยายามในการพัฒนาการเรียนรู้ระดับโรงเรียนสามารถนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการรู้เท่าทันดิจิทัลมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบเรียนรวมได้อย่างไร โดยยังคงให้ความสำคัญกับ “หัวใจและศิลปะแห่งการศึกษา” (HEART and ART of Education) ซึ่งประกอบด้วยการบ่มเพาะคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ความเห็นอกเห็นใจ และการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมาย ให้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอน

8. ไทย

ห้องแซฟไฟร์ 203

หัวข้อ: ก้าวข้าม One-Size-Fits-All ด้วยการออกแบบชั้นเรียนที่ไม่มีใครถูกทิ้งไว้ข้างหลัง
“ต่างสไตล์ ไม่ต่างความสำเร็จ ออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้ ให้เด็กทุกคน”

แนวคิดการสอนแบบดั้งเดิมหรือ "One-Size-Fits-All" (การสอนแบบเดียวใช้กับทุกคน) ซึ่งมักใช้การบรรยายเนื้อหาเดียวกัน สื่อชนิดเดียวกัน และเกณฑ์วัดผลเดียวกันสำหรับนักเรียนทั้งห้อง อย่างไรก็ตาม ในชั้นเรียนจริงผู้เรียนแต่ละคนมีรูปแบบความถนัดในการรับรู้ข้อมูลหรือสไตล์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ การรับรู้ผ่านภาพและสัญลักษณ์ การฟังและการพูดคุย การอ่านและเขียนสรุปความ และการลงมือปฏิบัติจริง เมื่อครูผู้สอนสื่อสารผ่านช่องทางเดียว จึงเกิดช่องว่างที่ทำให้ผู้เรียนบางส่วนสูญเสียโอกาสในการพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตนเอง การอบรมนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อสร้างกระบวนการเปลี่ยนผ่านจากแนวคิดเดิม ไปสู่การออกแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผ่านกระบวนการจำลองสถานการณ์และการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อลดปัญหาเด็กทิ้งห้องเรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

9. ดิมอร์ เลสเตอร์

ห้องแซฟไฟร์ 204

หัวข้อ: การส่งเสริมทักษะชีวิตที่จำเป็นผ่านความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในบริบทที่มีทรัพยากรจำกัด

การนำเสนอนี้ถ่ายทอดประสบการณ์ของทีมจากประเทศดิมอร์-เลสเตอร์ ในการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เรียบง่ายและมีต้นทุนต่ำ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะการรู้จักตัวเลขและทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน ทีมงานจะสาธิตกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถนำไปใช้ได้จริง พร้อมแสดงให้เห็นถึงแนวทางความร่วมมือระหว่างครูและผู้ปกครองในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน การฝึกปฏิบัติจริง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้วิธีปรับประยุกต์กิจกรรมเหล่านี้ให้เหมาะสมกับบริบทของ

โรงเรียนตนเอง ตลอดจนแนวทางการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็นสำหรับเด็ก

10. เวียดนาม

ห้องเซฟไฟร์ 205

หัวข้อ: ร่วมสร้างสรรค์ ออกแบบ และแบ่งปัน: การจัดการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วย

กิจกรรมนี้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ โดยครูเริ่มจากการระบุแนวคิดหรือเนื้อหาที่นักเรียนเข้าใจได้ยาก จากนั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การจำลองสถานการณ์ การทดลองเสมือนจริง และเกมเพื่อการศึกษา ครูใช้ AI ช่วยพัฒนาสื่อผ่านแนวทางที่เรียกว่า “Vibe Coding” บน Google AI Studio โดยใช้คำสั่งภาษาธรรมชาติในการสร้างสื่อโดยไม่ต้องมีทักษะการเขียนโปรแกรมขั้นสูง พร้อมทั้งทดสอบความถูกต้องและคุณค่าทางการเรียนรู้ ก่อนเผยแพร่ผ่าน GitHub และ Vercel การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้มุ่งสร้างรูปแบบการร่วมกันพัฒนาและแบ่งปันทรัพยากรการศึกษาที่ใช้ AI สนับสนุนอย่างยั่งยืน ตลอดจนพัฒนาแพลตฟอร์ม (Platform) เปิดที่ช่วยให้ครูทั่วภูมิภาคอาเซียนสามารถแลกเปลี่ยน แบ่งปัน และนำทรัพยากรการเรียนรู้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้