

จุดเปลี่ยนอุดมศึกษาไทยในเวทีโลก

จากระบบการศึกษา สู่ระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้

วันศุกร์ที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2569 เวลา 11.00 – 12.15 น.

ณ ห้องประชุมสุธรรม อารีกุล ชั้น 1 อาคารสารนิเทศ 50 ปี มก. บางเขน

ถ่ายทอดสดผ่าน Nontri Live และออนไลน์ผ่านโปรแกรม Cisco Webex Meetings ในห้องประชุมทุกวิทยาเขต



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีปทุม

นายกสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์
และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คอวท.)

อุปนายกสมาคมสหกิจศึกษาไทย



Well-being 2040
Individuals, society
and the planet

PAST

PRESENT

เราจะเตรียมบัณฑิตอย่างไร ให้พร้อมสำหรับงานที่ยังไม่เกิดขึ้น?

เมื่อโลกของงานเปลี่ยนเร็วกว่าหลักสูตร มหาวิทยาลัยต้องออกแบบการเรียนรู้เพื่ออนาคต



Future Skills

Learning Agility

Human + AI

The background is a vibrant illustration. On the left, a white lighthouse with a green top sits on a rocky outcrop overlooking a blue ocean with white waves. In the bottom center, there are small blue fish and seaweed. On the right, a dirt road winds through green hills towards a city skyline with wind turbines. A compass rose is positioned near the city, with a dashed line and colored dots (blue, orange, green) curving upwards from it. Two birds are flying in the sky above the text.

OECD

Future of Education and Skills 2030/2040

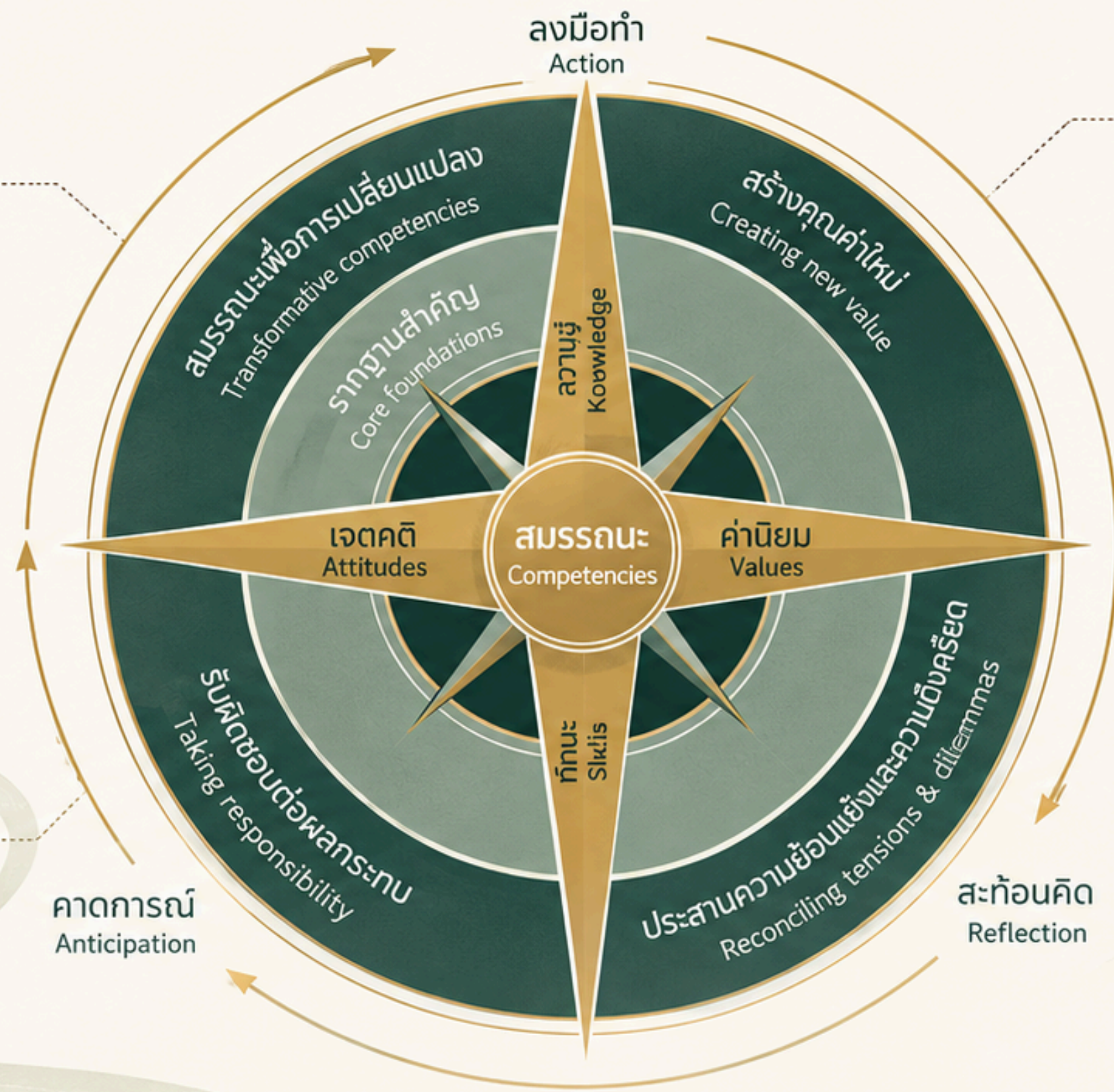
OECD Learning Compass 2030

• เข้มทิศของผู้เรียนในโลกอนาคต •

Co-agency
เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน
อาจารย์ ผู้ปกครอง
และชุมชน



Student agency
ผู้เรียนเป็นเจ้าของ
การเรียนรู้



Transformative competencies

- สร้างคุณค่าใหม่
- รับมือความตึงเครียด
- รับผิดชอบต่อผลกระทบ

จุดหมายคือ
WELL-BEING 2030



Student Agency & Co-agency

จากผู้รับการสอน สู่ผู้ร่วมสร้างการเรียนรู้

♦ การเรียนรู้ถูกสร้างร่วมกัน (Co-created Learning) ♦

1



Student Agency

ผู้เรียนมีเป้าหมาย เลือกเส้นทางได้
ตัดสินใจได้ และรับผิดชอบต่อ
การเรียนรู้ของตนเอง

2



Co-agency

การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากผู้เรียน
คนเดียว แต่เกิดจากความร่วมมือ
ของหลายฝ่าย

3



ความหมายต่อมหาวิทยาลัย

อาจารย์ไม่ได้ลดบทบาทลง แต่เปลี่ยนบทบาท
จากผู้บอกคำตอบ เป็นผู้ออกแบบเงื่อนไข
ให้ผู้เรียนสร้างคำตอบของตนเอง

เพื่อนร่วมเรียน

แลกเปลี่ยนเรียนรู้
ร่วมสร้างความเข้าใจ
และแรงบันดาลใจ

สถานประกอบการ

ร่วมออกแบบโจทย์จริง
ให้โอกาสเรียนรู้จากการลงมือทำ
และพัฒนาทักษะที่จำเป็น

อาจารย์

ผู้ชี้แนะ ออกแบบ
และสนับสนุนการเรียนรู้

มหาวิทยาลัย

ออกแบบระบบและทรัพยากร
เปิดพื้นที่การเรียนรู้เชื่อมโยง
กับโลกจริง

ชุมชนและสังคม

แหล่งเรียนรู้และบริบทจริง
เสริมสร้างคุณค่า ร่วมสร้าง
การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

เทคโนโลยีและ AI

เครื่องมือเสริมการเรียนรู้
เฉพาะบุคคล วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้



“ Learning Ecosystem จะเกิดขึ้นจริง เมื่อผู้เรียน อาจารย์ และโลกจริง ร่วมกันสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ”

OECD Teaching Compass

เข็มทิศของอาจารย์ในยุค Learning Ecosystem

ถ้าต้องการให้ผู้เรียนมี AGENCY
อาจารย์เองก็ต้องมี AGENCY ด้วย



1. TEACHER AGENCY

อาจารย์มีพลังในการออกแบบการเรียนรู้
ตัดสินใจบนฐานวิชาการ
ทดลองนวัตกรรม
และร่วมเปลี่ยนแปลงหลักสูตร



2. TEACHER COMPETENCIES

- Learning Design
- Digital & AI Literacy
- Coaching and Mentoring
- Assessment for Competency
- Interdisciplinary Collaboration
- Ethics and Human-Centered Learning



3. TEACHER WELL-BEING

อาจารย์จะดูแลผู้เรียนได้ดี
เมื่อระบบดูแลอาจารย์ให้มีพลัง
มีเวลา มีเครื่องมือ
และมีความหมายในงาน



PEDAGOGY

INNOVATION

WELL-BEING

IMPACT

“อาจารย์ในอนาคตไม่ใช่เพียงผู้สอน
แต่คือ Learning Architect ของมหาวิทยาลัย”



สร้างการอุดมศึกษาที่ผู้เรียนเติบโต อาจารย์เติบโต และสังคมได้ประโยชน์ร่วมกันอย่างยั่งยืน

อาจารย์คือหัวใจสำคัญ ของระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้

“เมื่อผู้เรียนเปลี่ยน อาจารย์ต้องพัฒนา เมื่อการเรียนรู้เปลี่ยน อาจารย์ต้องออกแบบ”

การพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้
ไม่ใช่ทางเลือก
แต่คือภารกิจหลัก
ของอาจารย์ยุคใหม่

อาจารย์ยุคใหม่ ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนา 5 ด้าน



ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้

จากผู้สอนเนื้อหา สู่ผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เชื่อมโยงชีวิตจริง ปัญหาจริง และคุณค่าจริง



ใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างรู้เท่าทัน

ใช้เป็นผู้ช่วยในการออกแบบ สอน วิเคราะห์ข้อมูล และดูแลผู้เรียนรายบุคคล ไม่ใช่ใช้แทนการคิดและการตัดสินใจ



วัดและประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน

ประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) มุ่งเน้นสมรรถนะ การคิดเชิงลึก และการประยุกต์ใช้



ทำงานร่วมกับผู้อื่น สร้างเครือข่ายการเรียนรู้

ร่วมมือกับอาจารย์ต่างศาสตร์ ภาควิชา ภาคนิเทศ ชุมชน และศิษย์เก่า สร้างโอกาสและประสบการณ์ที่หลากหลายให้กับนิสิต



ใส่ใจตนเอง เพื่อใส่ใจผู้เรียนได้ดี

พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดูแลสุขภาพกาย ใจ และสมดุลชีวิต เพราะอาจารย์ที่มีความสุข จะสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย

สิ่งที่มีสิทธิ์ต้องการ จากอาจารย์



ชี้แนะเส้นทาง
และสร้างแรงบันดาลใจ



ฟังและเข้าใจ
ผู้เรียนแต่ละคน



ชวนคิด ชวนตั้งคำถาม
มากกว่าบอกคำตอบ



ให้อิสระ พร้อมอยู่เคียงข้าง
ในการเรียนรู้



ลงทุนกับการพัฒนาอาจารย์
คือการลงทุนกับอนาคตของนิสิต
และอนาคตของประเทศ

“มหาวิทยาลัยจะยิ่งแข็งแกร่ง เมื่ออาจารย์ทุกคน ”

เห็นคุณค่าของการพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้ และทำอย่างต่อเนื่อง

พัฒนาการจัดการเรียนรู้ คือภารกิจสำคัญของอาจารย์ยุคใหม่

Keyword สำคัญสำหรับการพัฒนา



เมื่อผู้เรียนเปลี่ยน อาจารย์ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง



Break



เพื่อ check
ความสัมพันธ์กับ AI

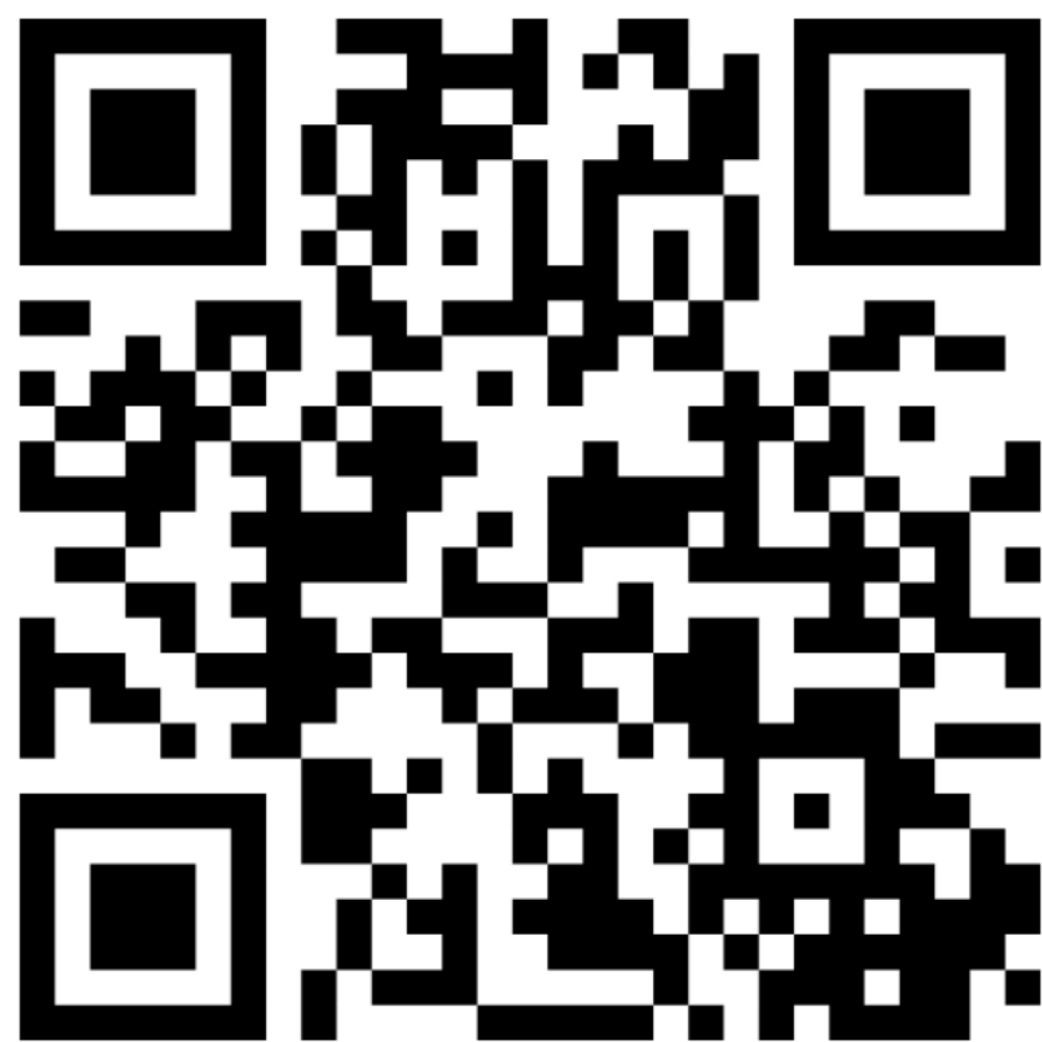


ท่านสนิทกับ AI แค่ไหน



- 1) เคยได้ยินชื่อแต่ยังไม่เคยเจอตัว ยังไม่เคย Prompt
- 2) รู้จักห่างๆ เคยทดลองบ้างแล้ว
- 3) รู้จักค่อนข้างดี เคยเอา AI มาใช้ประโยชน์เล็กน้อย เจอกันบ้างบางวัน
- 4) รู้จักดี สนิทกัน ใช้ AI อยู่เป็นประจำทุกวัน ในบางงาน
- 5) สนิทกันมาก ใช้ AI อยู่ทุกวัน ทุกงาน ได้ผลชัดเจน
- 6) เป็นแฟนกัน ฉันทาเธอไม่ได้ เจอกันตลอดเวลาช่วยฉันทุกเรื่อง

ท่านสนิทกับ AI แค่ไหน





ปัจจัยของการเรียนรู้รูปแบบใหม่

♦ ทั้งหมดจะเกิดขึ้นไม่ได้ ถ้าไม่เริ่มจากการปรับ Mindset ♦



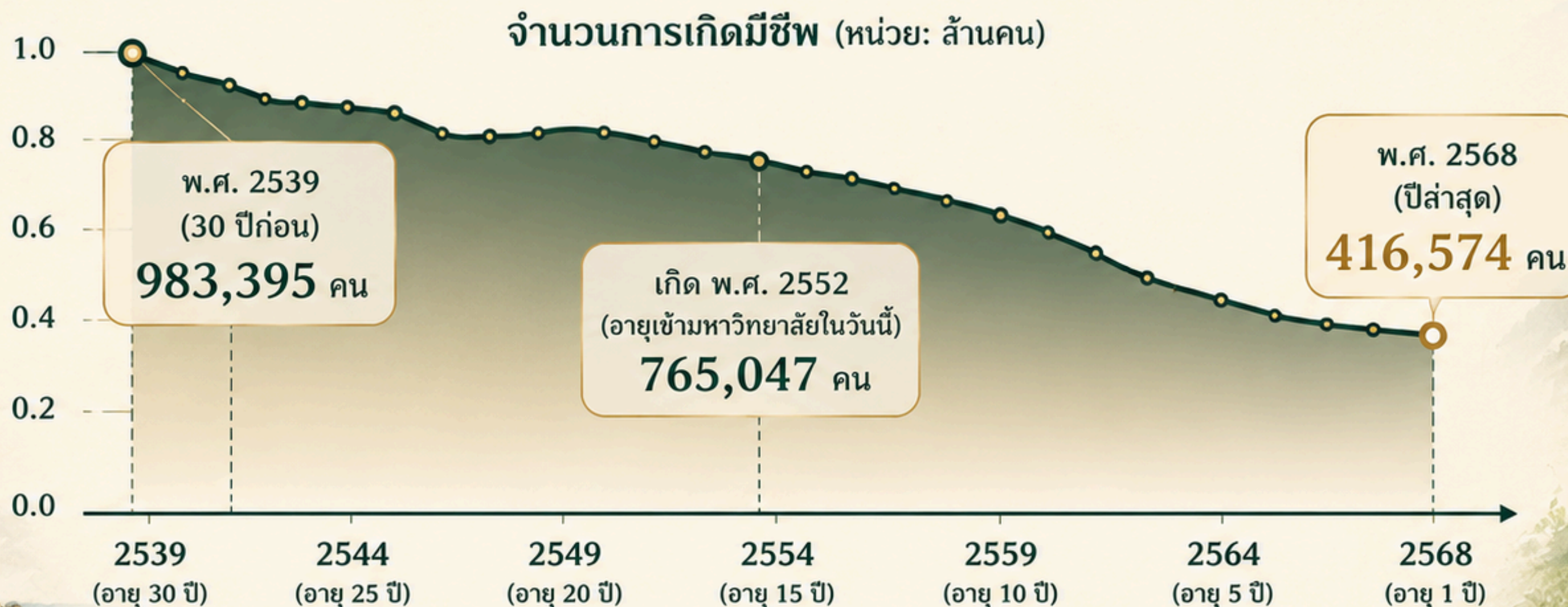
“ เริ่มที่ **Mindset** เปลี่ยนที่คน เปลี่ยนทั้งระบบการเรียนรู้ ”

43



จำนวนประชากรเกิดใหม่ที่ลดลง

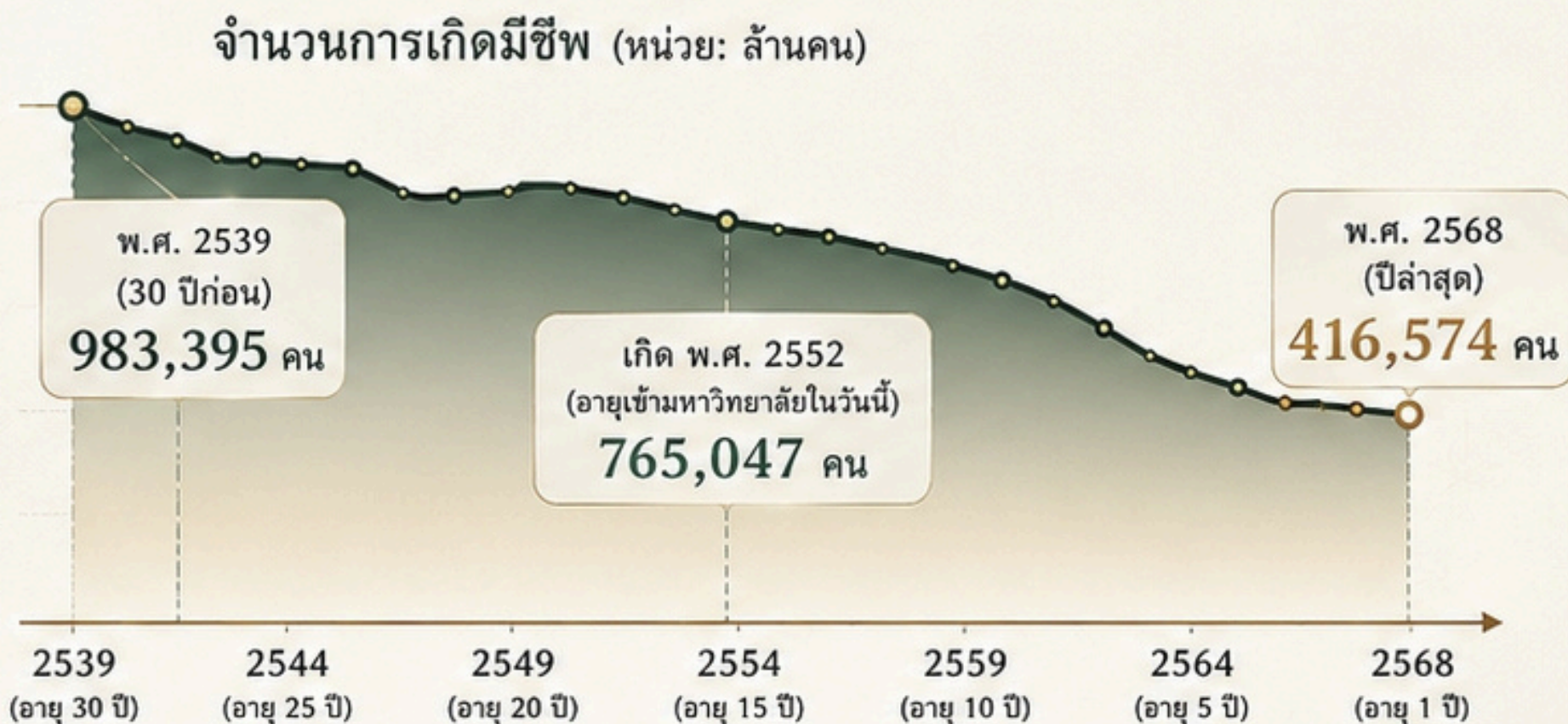
เด็กเกิดใหม่ลดลงอย่างต่อเนื่อง สะท้อนความท้าทายในอนาคต



อนาคตเริ่มต้นจากวันนี้... เราช่วยสร้าง 'คนคุณภาพ' เพื่อประเทศไทยที่ยั่งยืน

“เมื่อเด็กเกิดน้อยลง ผู้เรียนทุกคนมีคุณค่ามากขึ้น”

◆ โครงสร้างประชากรไทยเปลี่ยนอย่างรุนแรง ◆



ประเด็นสำคัญที่ต้องรู้



เด็กเกิดใหม่ปี 2568

416,574 คน



ลดลงจาก 30 ปีก่อน (พ.ศ. 2539)

983,395 คน



หดตัวลงประมาณ

57.6%

จาก 30 ปีก่อน

อีก 17 ปี ข้างหน้า



เด็กอายุเข้ามหาวิทยาลัย
ในวันนี้ (เกิด พ.ศ. 2552)

765,047 คน

↓
ลดลง
45.5%



เด็กอายุ 17 ปี ในอีก 17 ปีข้างหน้า
(เกิด พ.ศ. 2568)

416,574 คน



ดังนั้น... อุดมศึกษาต้องเปลี่ยนจาก

“Mass Education” ไปสู่ “Precision Education”



ผู้เรียนแต่ละคนมีคุณค่ามากขึ้น

และต้องได้รับการดูแลแบบเฉพาะตัว



INSIGHT:

จุดเปลี่ยนของอุดมศึกษาไทย คือการเปลี่ยนจากระบบที่มองผู้เรียนเป็นจำนวน
ไปสู่ระบบที่พัฒนาผู้เรียนแต่ละคนอย่างเต็มศักยภาพ



Multiple ways of effective learning



Multiple Ways of Effective Learning

Experiential Learning

ร่มใหญ่ของการเรียนรู้
หลากหลายรูปแบบ

รูปแบบการเรียนรู้ควรเปลี่ยนไป
ไม่ใช่เน้นเฉพาะในห้องเรียน

Experiential Learning เป็นร่มใหญ่
ของการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ

การเรียนรู้นอกห้องเรียน ในหลายรูปแบบ
มีประสิทธิภาพทวงการเรียนรู้แบบ
lecture-based อย่างเดียว


Collaborative
Learning




Project-based
Learning




Simulation-Based
Learning




Entrepreneurship
Programs




Reflective
Learning




Community-based
Learning




Work-integrated
Learning



เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เชื่อมโยงชีวิตจริง สร้างทักษะที่ใช้ได้จริง
เพื่อการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน



WACE WORLD ASSOCIATION
FOR COOPERATIVE EDUCATION

WACE National Associations Meeting

ร่วมแลกเปลี่ยนแนวทางการขับเคลื่อนสหกิจศึกษาและการเรียนรู้เชิงบูรณาการกับการทำงานทั่วโลก



 **Anne-Marie Fannon**
Australia



 **Sam McKinstrie (UK)**
United Kingdom



 **Charlene Marion**
CEWIL Canada



 **Fundiswa Nofemela**
SACE South Africa



 **Keiko Miyakawa**
JACE Japan



 **Dr. Wirat L.**
TACE, Thailand



เครือข่ายความร่วมมือ
ระดับนานาชาติ



แลกเปลี่ยนองค์ความรู้
และแนวปฏิบัติที่ดี



ยกระดับสหกิจศึกษา
และ WIL สู่มาตรฐานโลก



พัฒนาผู้เรียน
สู่อนาคตที่ยั่งยืน

อนาคตเริ่มต้นจากวันนี้... เรา ร่วมสร้าง **'Experiential Learning around the World'**



New Forms of Learning



การเรียนรู้จากกลุ่มความสนใจร่วม

เมื่อนักศึกษาได้คิดและสร้างผลงาน จากความสนใจและแรงผลักดันจากภายใน

ผลงานดีมาก การเรียนรู้ดีมาก



เรียนรู้จาก
ความสนใจจริง

เริ่มจากสิ่งที่ชอบ
สิ่งที่ยาก
และอยากพัฒนา



ลงมือทำและ
สร้างผลงานจริง

ลงมือทดลอง สร้างสรรค์
และนำความรู้ไปใช้
ในการแก้ปัญหา



เรียนรู้ร่วมกัน
เป็นชุมชน

แลกเปลี่ยนความรู้
ช่วยเหลือกัน
และเติบโตไปด้วยกัน



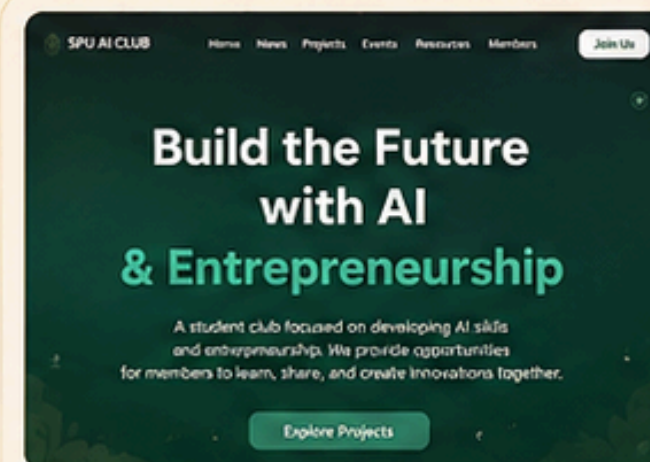
แรงผลักดันจากภายใน
ทำให้เติบโต

ความสนใจและเป้าหมาย
จากภายใน คือพลังที่ทำให้
ก้าวไปได้ไกลและยั่งยืน

เมื่อผู้เรียนได้รวมตัวจากความสนใจร่วม
พวกเขาจะคิดเอง ทำเอง เรียนรู้เอง และสร้างผลงานที่มีความหมายได้จริง

ตัวอย่างการเรียนรู้จากกลุ่มความสนใจ

SPU AI CLUB



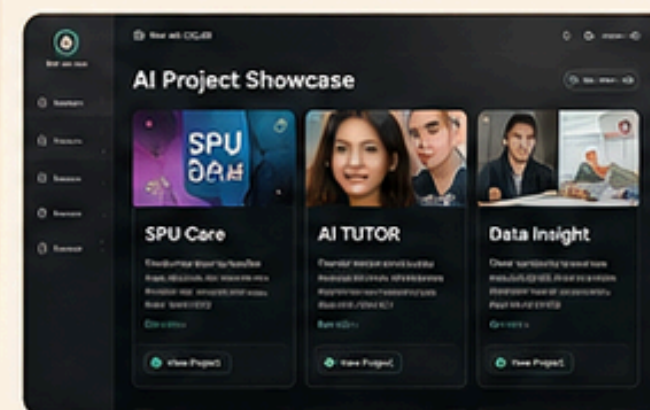
เว็บไซต์ SPU AI CLUB

แหล่งรวมข้อมูล ความรู้ และกิจกรรมของชมรม



กิจกรรมและอบรมโดยนักศึกษา

เรียนรู้จากการลงมือทำจริง ร่วมกันพัฒนาอย่างต่อเนื่อง



โครงการ AI ที่นักศึกษาสร้างสรรค์

แก้ปัญหาจริงด้วย AI สร้างคุณค่าให้สังคมและองค์กร



ชุมชนแห่งการเรียนรู้และการเติบโต

แลกเปลี่ยน แบ่งปัน สนับสนุนกันในทุกก้าว

ตัวอย่างผลงานของนักศึกษา

จากการเรียนรู้ในรูปแบบของกลุ่มความสนใจร่วม
ที่นำไปสู่การใช้งานจริง จาก Pain Point จริง

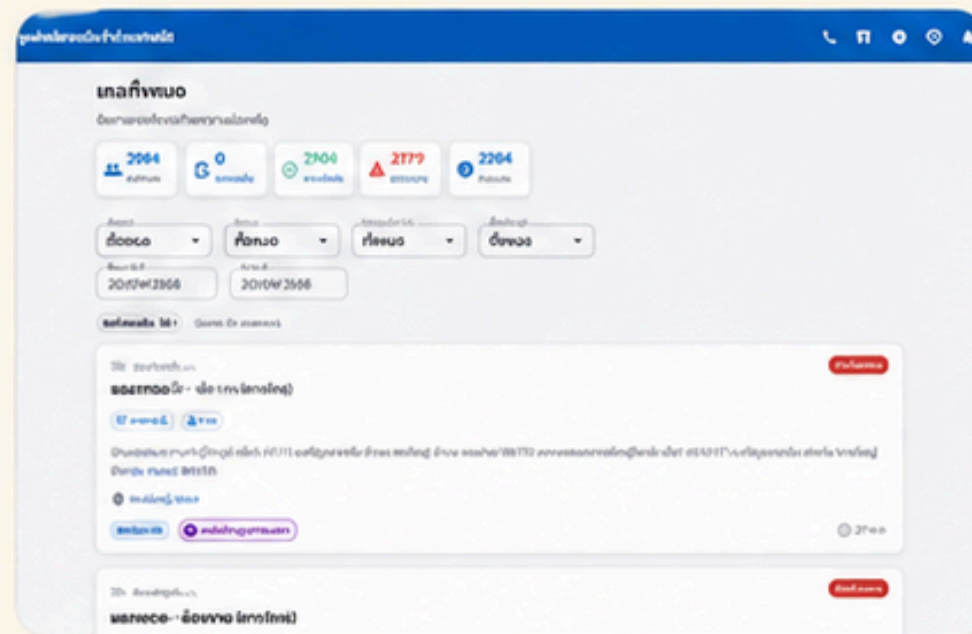
❖ 1 เว็บไซต์ SPU CARE ❖



ช่องทางรับฟังข้อร้องเรียน
และดูแลสวัสดิการของ
นักศึกษา SPU ด้วยระบบ
แจ้งปัญหาอัจฉริยะ
ที่ช่วยให้การแก้ไขเป็นไป
อย่างรวดเร็ว โปร่งใส
และมีประสิทธิภาพ



❖ 2 ช่วยเหลือในกรณีน้ำท่วมใหญ่ 68 ❖



มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือประชาชนในด้านเทคโนโลยี
เพื่อรับการแจ้งข่าวและประสานงาน ในกรณี
น้ำท่วมใหญ่ ปี 68



เริ่มจาก
Pain Point จริง



เรียนรู้แบบ
กลุ่มความสนใจร่วม



พัฒนาเป็นผลงาน
ต้นแบบและใช้งานจริง



สร้างผลกระทบ
ต่อสังคมและผู้ใช้จริง

❖ จากความสนใจร่วม สู่ผลงานที่ใช้ได้จริง ❖

การเรียนรู้จากบริษัทจำลอง SIM Agency

นศ.คิดจริง ทำจริง ทำงานระดับชาติ และสร้างรายได้หลักสิบล้านบาท



ผลงานจริง ♦ เวทีจริง ♦ รายได้จริง



National-scale
Projects



Creative
Production



Student-led
Teamwork



Revenue in the
Tens of Millions

เรียนรู้จากการลงมือทำ เติบโตจากงานจริง และสร้างคุณค่าได้ในระดับประเทศ

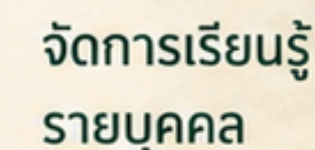
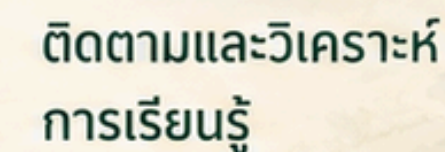
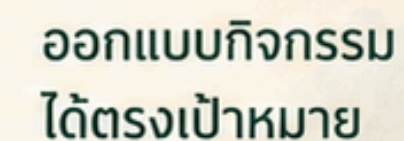


New Ways of Teaching



[illegible]

สร้างเครื่องมือเองได้
ด้วย AI



✿ ✦ จากการ Vibe Coding สุนัฏกรรมการสอนที่ตอบผู้เรียนแต่ละคน ✦ ✿

The background features a scenic landscape with a lighthouse on a rocky shore, a winding stone path through a forested mountain, and a compass rose at the top center. The scene is framed by a thin gold border with decorative corner elements.

ขอขอบคุณครับ