



โครงการวิจัย เรื่อง การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จัดทำโดย

นางสาวกัญญาณัฐ พรหมศรี	รหัสนิสิต 65101010525
นางสาวกัณฑ์กนิษฐ์ วิมลกุลวนิช	รหัสนิสิต 65101010526
นางสาวจุฑามาศ เกตุแก้ว	รหัสนิสิต 65101010529
นางสาวณัฐนิชา สกุลชาญทวี	รหัสนิสิต 65101010537
นางสาวธัญวรรณ พิมเสน	รหัสนิสิต 65101010541
นางสาวสุคำจันทร์ สวัสดิ์	รหัสนิสิต 65101010568

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร. ศศิพิมล ประพินพงศกร และ ผศ.ดร.วิภากร วัฒนสินธุ์

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 431 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคการเรียนที่ 2568



โครงการวิจัย เรื่อง การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จัดทำโดย

นางสาวกัญญาณัฐ พรหมศรี	รหัสนิสิต 65101010525
นางสาวกัณฑ์กนิษฐ์ วิมลกุลวนิช	รหัสนิสิต 65101010526
นางสาวจุฑามาศ เกตุแก้ว	รหัสนิสิต 65101010529
นางสาวณัฐนิชา สกุลชาญทวี	รหัสนิสิต 65101010537
นางสาวธัญวรรณ พิมเสน	รหัสนิสิต 65101010541
นางสาวสุคำจันทร์ สวัสดิ์	รหัสนิสิต 65101010568

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร. ศศิพิมล ประพินพงศกร และ ผศ.ดร.วิภากร วัฒนสินธุ์

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 431 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคการเรียนที่ 256

ชื่อเรื่อง	การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้วิจัย	กัญญาณัฐ พรหมศรี กัณฑ์ณิชฐ์ วิมลกุลวนิช จุฑามาศ เกตุแก้ว ณิชฐณิชา สุกุลชาญทวี ธัญวรรณ พิมเสน สุคำจันทร์ สวัสดิ์
ปีการศึกษา	2568
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิพิมล ประพินพงศกร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภากร วัฒนสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ และเพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรค และความต้องการของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ในการใช้ Generative AI เพื่อการเรียนรู้ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 120 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ ตามระดับการศึกษา และสาขาวิชา เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเป็นตัวแทนของประชากรได้อย่างเหมาะสม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นิสิตใช้ Generative AI เพื่อ "การตรวจสอบไวยากรณ์และการแปลภาษา" สูงที่สุด สอดคล้องกับพฤติกรรมการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี ในมิติของ ความคาดหวังในประสิทธิภาพ ที่อธิบายว่าบุคคลจะมีแนวโน้มยอมรับและใช้งานเทคโนโลยีเมื่อรับรู้ว่าคุณภาพของเทคโนโลยีนั้นจะช่วยให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ในส่วนประเด็น "ความกังวลเรื่องลิขสิทธิ์" ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในส่วนของปัญหาและอุปสรรค สะท้อนให้เห็นถึงระดับ การรู้เท่าทันสารสนเทศ ของนิสิตในด้าน จริยธรรมสารสนเทศ ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่านิสิตไม่ได้ใช้งานเทคโนโลยีอย่างขาดวิจารณญาณ แต่มีความตระหนักรู้ถึงความเสี่ยงทางกฎหมายและความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ในส่วนความต้องการสนับสนุน ที่พบว่านิสิตต้องการเรียนรู้ "การประยุกต์ใช้ในสาขาวิชาชีพ" มากกว่า "การใช้งานเบื้องต้น" อย่างมีนัยสำคัญ สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิด ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และ การเรียนรู้ตลอดชีวิต กล่าวคือ นิสิตได้ก้าวข้ามขีดจำกัดของการใช้งานระดับพื้นฐาน แต่กำลังเผชิญกับ ช่องว่างทางทักษะ ในระดับการบูรณาการ นิสิตต้องการความรู้เชิงลึกที่จะนำเครื่องมือไปใช้แก้ปัญหาที่ซับซ้อนในศาสตร์ของตน ซึ่งสะท้อนถึงความพร้อมในการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล แต่ยังคงขาดการชี้แนะที่ตรงจุดจากสถาบันการศึกษา ส่วนสุดท้าย ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ปัญหาเรื่อง "ค่าใช้จ่ายของเครื่องมือคุณภาพสูง" สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ซึ่งเกี่ยวข้องกับความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงคุณภาพของเทคโนโลยี การที่เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงจำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มผู้ที่มีความพร้อมด้านทุนทรัพย์ อาจส่งผลกระทบต่อโอกาสในการเรียนรู้และคุณภาพของผลงานวิชาการของนิสิตที่ไม่สามารถเข้าถึงบริการดังกล่าวได้

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสารสนเทศ, จริยธรรมสารสนเทศ, ช่องว่างทางทักษะ, ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ” ฉบับนี้ สามารถสำเร็จไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูง จากอาจารย์ที่ปรึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ รวมทั้งการตรวแแก้ไขข้อบกพร่องด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ตั้งแต่เริ่มต้นการทำวิจัยจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการทำงาน และขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิภากร วัฒนสินธุ์ ที่ได้ให้คำปรึกษาและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของการวิจัยฉบับนี้

ขอขอบคุณนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทุกชั้นปี ทุกสาขาวิชา ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ในการตอบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวของคณะผู้วิจัย ที่ให้การสนับสนุนทั้งแรงใจและคุณทรัพย์ในการเรียนครั้งนี้ ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่คอยให้คำชี้แนะ ให้ความช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาในการทำงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี คุณค่าและประโยชน์อันพึงเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ คณะผู้วิจัยขอมอบแต่บุพการีและบูรพาจารย์ทุกท่าน

คณะผู้วิจัย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	1
ความสำคัญของงานวิจัย.....	1
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	15
การกำหนดประชากร.....	15
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	15
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	16
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	16
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	16
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	16
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	18
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	23
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	23

วิธีดำเนินการวิจัย.....	23
สรุปผลการวิจัย.....	25
อภิปรายผลการวิจัย.....	26
ข้อเสนอแนะ.....	27
บรรณานุกรม.....	28
ภาคผนวก.....	29
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม.....	30
ภาคผนวก ข การมีส่วนร่วมในการทำวิจัย.....	38

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	18
ตาราง 2 พฤติกรรมการใช้ Generative AI	19
ตาราง 3 ปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับการใช้ Generative AI	21
ตาราง 4 ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI	22

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคของการเปลี่ยนผ่านทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในแทบทุกด้าน โดยเฉพาะในภาคการศึกษา ซึ่ง AI ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ การค้นคว้าข้อมูล การสรุปเนื้อหา การแปลภาษา ไปจนถึงการสร้างผลงาน ทางวิชาการในรูปแบบต่างๆ เครื่องมือนิยม เช่น ChatGPT, Copilot, Gemini หรือ Claude ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันของนิสิตนักศึกษา ในระดับอุดมศึกษา ปัจจุบันนิสิตจำนวนมากเลือกใช้ AI เพื่อเพิ่มความสะดวกและ รวดเร็วในการเรียน เช่น ใช้ช่วยเรียบเรียงรายงาน คิดหัวข้อวิจัย หรืออธิบายบทเรียนที่เข้าใจยาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม การใช้ AI อย่างต่อเนื่องอาจทำให้เกิดปัญหาในอีกด้านหนึ่ง เช่น การลดลงของทักษะการคิดวิเคราะห์ การขาดความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูล และการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปจนกระทบต่อการสร้างสรรค์ ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นกลุ่มที่เน้นการเรียนรู้ด้านภาษา วัฒนธรรม การสื่อสาร และการคิดเชิงวิเคราะห์ การนำ AI มาใช้ในการเรียนจึงมีความน่าสนใจเป็นพิเศษ เพราะแม้ AI จะช่วยเสริมการเรียนรู้ในด้านข้อมูลและเนื้อหาได้ดี แต่ในอีกมุมหนึ่งก็อาจทำให้คุณค่าของการเรียนรู้เชิงมนุษยศาสตร์ที่เน้น “การใช้เหตุผลและวิจารณ์ญาณ” ลดลง หากนิสิตขาดการตระหนักรู้และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

การศึกษาครั้งนี้มีความสำคัญเพราะจะช่วยให้เข้าใจพฤติกรรม รูปแบบการใช้ ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ต่อเทคโนโลยี AI รวมถึงปัญหา และความกังวลที่เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้อย่างไร ผลที่ได้สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูล พื้นฐานในการวางแผนทางการใช้ AI เพื่อการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและจริยธรรม ช่วยให้สถาบันการศึกษาสามารถส่งเสริม ให้นิสิตใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยไม่สูญเสียความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์
2. เพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรค และความต้องการของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ในการใช้ Generative AI เพื่อการเรียนรู้

ความสำคัญของงานวิจัย

การวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับระดับและรูปแบบการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้าน พฤติกรรมการใช้ ปัญหา และความกังวล ที่เกิดขึ้นจากการใช้ Generative AI ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญที่สามารถนำไปใช้กำหนดแนวทางในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมในบริบทของคณะมนุษยศาสตร์ ท้ายที่สุดผลการวิจัยที่ได้ยังเป็นประโยชน์ในการนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการอบรม

ตามความต้องการการสนับสนุนของนิสิต เพื่อให้การใช้ AI ของนิสิตเป็นไปอย่างมีจริยธรรมและก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนรู้ของนิสิตต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 3,700 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 120 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่
 - 1.1 ชั้นปีที่กำลังศึกษา ประกอบด้วย ปี 1, ปี 2, ปี 3, และ ปี 4
 - 1.2 สาขาวิชา ประกอบด้วยสาขาวิชาต่างๆ ในคณะมนุษยศาสตร์
 - 1.3 ประสบการณ์การใช้ Generative AI (เคยใช้/ไม่เคยใช้)
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 พฤติกรรมการใช้ Generative AI ประกอบด้วยด้านต่าง ๆ อาทิ การเรียนรู้และการศึกษาค้นคว้า การเขียนและการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงภาษาและวัฒนธรรม
 - 2.2 ปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับการใช้ Generative AI ประกอบด้วยด้านต่างๆ อาทิ ปัญหาด้านข้อมูล คุณภาพผลลัพธ์ ปัญหาด้านความเสี่ยงและจริยธรรม และปัญหาเชิงปฏิบัติการและการเข้าถึง
 - 2.3 ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI ประกอบด้วยรายการความต้องการต่างๆ อาทิ การอบรมเทคนิคการใช้ AI และการอบรมจริยธรรมการใช้ AI

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI)** หมายถึง ปัญญาประดิษฐ์ประเภทหนึ่ง ที่สามารถใช้แบบจำลอง ทางคณิตศาสตร์สถิติในรูปแบบของอัลกอริทึม (Algorithm) ในการเรียนรู้ชุดข้อมูลเพื่อสร้างผลลัพธ์ในรูปแบบใหม่ เช่น ข้อความ รูปภาพ เพลง หรือ สื่อในรูปแบบอื่นๆ โดยมีการประยุกต์ใช้งานแล้วในหลายอุตสาหกรรม เช่น ศิลปะ, การพัฒนาซอฟต์แวร์, การออกแบบผลิตภัณฑ์, การเขียน, สุขภาพ, การเงิน, เกม, การตลาด, และแฟชั่น เป็นต้น ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่เป็นไปอย่างอัตโนมัติ จึงสามารถช่วยให้ผู้ใช้ประหยัดเวลาและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น

2. **กลุ่มสาขาวิชา** หมายถึง หลักสูตรการจัดกลุ่มการเรียนการสอนเฉพาะ จำแนกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต ประกอบด้วย 1 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาจิตวิทยา
2. หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต ประกอบด้วย 9 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาภาษาไทย สาขาวิชาภาษาอังกฤษ สาขาวิชาปรัชญา และศาสนา สาขาวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร สาขาวิชาภาษาเพื่ออาชีพ (นานาชาติ) สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรม สาขาวิชาภาษาตะวันออก (จีน ญี่ปุ่น เกาหลี) สาขาวิชาวรรณกรรมเด็ก สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา เป็นต้น

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อดังนี้

1.แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI)

- 1.1. AI กับการศึกษา ตัวช่วยสุดอัจฉริยะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
- 1.2. ความท้าทายแนวการใช้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่การบริหารสถานศึกษายุคใหม่
- 1.3. แนวทางการใช้เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการแสวงหาความรู้ของ บุคคล Generation Alpha โดยใช้มิติความฉลาดทาง อารมณ์
- 1.4. ประเด็นศึกษาเกี่ยวกับ ปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนภาษาอังกฤษจากฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสาร ไทย

2.ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในการศึกษาและวิจัย

- 2.1 ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified theory of Acceptance and Use of Technology หรือ UTAUT , UTAUT2)
- 2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับการใช้เทคโนโลยี (Technology Acceptance Model หรือ TAM , TAM2 , TAM3)

3.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 3.1 งานวิจัยในประเทศ
- 3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI)

AI กับการศึกษา ตัวช่วยสุดอัจฉริยะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์ คือ เทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์ทำงานคล้ายสมองมนุษย์ โดยใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การศึกษา การพัฒนาภาษา และ STEM การใช้งาน AI ในการศึกษาช่วยสร้างระบบที่มีประสิทธิภาพและเสมอภาค แต่ต้องใช้อย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ AI เข้ามามีบทบาทกับการศึกษา

ในยุคปัจจุบัน AI ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในระบบการศึกษาและการวิจัย โดยช่วยให้ผู้สอนสามารถ ปรับเนื้อหาหลักสูตร และบทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ DIA, 2024; Office of the Education Council (2020) การ

เปลี่ยนแปลง จากห้องเรียนแบบดั้งเดิม สู่การเรียนออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาด โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ยังส่งผลให้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยพัฒนาทักษะเฉพาะ บุคคลและการบริหารการศึกษาได้ดียิ่งขึ้น Sriwat, K. (2024) การวิเคราะห์ข้อมูลและการใช้ AI เพื่อปรับเนื้อหาการสอน ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน Judijanto et al., 2024; Nkechi et al. (2024) ข้อมูลจากการศึกษานานาชาติยังแสดงให้เห็นว่า AI และ Machine Learning ถูกนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ ในหลายประเทศเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในทุกระดับการศึกษาเพิ่มมากขึ้น Forero-Corba & Bennasar (2024); Garcia Castro, R. A. et al. (2024)

UNESCO ได้พัฒนาหลักสูตร AI สำหรับการศึกษาภายใต้ชื่อ K-12 AI Curricula ซึ่งได้รับการรับรองจากภาครัฐ เพื่อสนับสนุนการศึกษาตลอดชีวิตและส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนตามเป้าหมาย Global Education 2030 Miao & Shiohira (2022) ในประเทศไทย โครงการใช้ AI เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านใน ผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผล ภาษาธรรมชาติ (NLP) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และความเสมอภาค Suchato et al. (2023) โดยการพัฒนา AI ยังสามารถตอบสนองความต้องการเฉพาะของผู้เรียน เช่น การแปลง เสียงพูดเป็นข้อความ DIA (2024)

สรุปได้ว่า AI ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในระบบการศึกษาและการวิจัยช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และบริหารการสอน โดยสามารถปรับเนื้อหาการเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ ตรงกับความต้องการ เฉพาะของผู้เรียน และประเด็นการสนับสนุนการศึกษา ตลอดชีวิต และความเสมอภาคทางการศึกษา ต้องได้รับการสนับสนุนจาก กระทรวงศึกษาธิการ หน่วยงานอื่น ๆ ของรัฐ และภาคเอกชน ร่วมมือกัน

ความท้าทายแนวการใช้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่การบริหารสถานศึกษายุคใหม่

การประยุกต์ใช้ AI เริ่มมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนพลวัตขององค์กรทั่วโลกทั้งภาครัฐและเอกชน ยุค AI จึงส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางการบริหารสถานศึกษาโดยรวมและรวมถึงทรัพยากรมนุษย์ ในสถานศึกษา ผู้นำบริหารสถานศึกษายุค AI จึง ต้องเป็นผู้นำที่มีพลังแห่งพลวัตและประสิทธิภาพ ที่สามารถขับเคลื่อนสถานศึกษาไปสู่ความสำเร็จ ดังนี้ (P. Patikom, 2023)

- 1.ผู้บริหารสถานศึกษาที่เน้นความเป็นอยู่ที่ดีของบุคลากร (Wellbeing-Focused Leadership)การให้ความสำคัญ กับความเป็นอยู่ที่ดี และสุขภาพจิตของบุคลากร เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง วิกฤตของโลกส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของเรา เช่นการยกระดับทางการศึกษา วิกฤตค่าครองชีพและเงินเฟ้อ, สงครามและการเมืองระหว่างประเทศ และภัยคุกคาม จากการเลิกจ้างที่กำลังเกิดขึ้น
- 2.ผู้บริหารสถานศึกษาที่ขับเคลื่อนการบริหารการศึกษาด้วย AI (AI-Powered Leadership)ในยุคที่ Generative AI ที่จุดประกาย โดย ChatGPT ซึ่งกำลังบูมทั่วโลก ผู้นำจะต้องนำเทคโนโลยีนี้ไปใช้ในวงกว้าง ทางการศึกษา ผู้นำจะได้รับพลัง จากข้อมูล และความฉลาดของAI เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษาทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3.ผู้บริหารสถานศึกษามีความชาญฉลาดทางอารมณ์ (Emotionally-Intelligent Leadership) ปัจจุบันผู้บริหารสถานศึกษา ที่เป็นผู้นำที่มีจิตใจดี เข้าใจคนอื่น มีความเห็นอกเห็นใจ มีความตระหนักรู้ในตนเอง มีการสื่อสารที่ดีเยี่ยม และสามารถฝึก ให้บุคลากร ประสบความสำเร็จได้นั้นเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเมื่อคนกลุ่ม Gen Z กำลังเข้าสู่ Gen Beta จะเชี่ยวชาญการใช้ AI เข้ามาเป็นส่วนที่

สำคัญที่สุดในกลุ่มคนทำงาน ในขณะที่กลุ่ม Gen X เข้าสู่วัยเกษียณ ผู้นำหลายคนบ่นว่า Gen Beta ขาดจรรยาบรรณในการทำงาน ซึ่งก็สมเหตุสมผลในบางประเด็น แต่เนื่องจาก Gen Z พร้อมทั้งจะเป็นผู้นำรุ่นต่อไป ทำให้ผู้นำไม่พัฒนา Growth Mindset และทักษะการโค้ชของตัวเอง ให้เป็นที่ปรึกษา และโค้ชให้คนรุ่นใหม่เหล่านี้เป็นมืออาชีพ รุ่นใหม่ (พวกเขาเป็นคนที่มีความสามารถสูงในงานและอาชีพของตน) ผู้นำที่มีชาวนฉลาดทางอารมณ์ จะสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานเชิงบวกมากขึ้น และแก้ไขข้อขัดแย้งในที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้เข้ากับยุคใหม่ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) สู่การบริหารสถานศึกษายุคใหม่

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 โดยในมาตรา 6 ได้ระบุถึงความมุ่งหมายของการจัดการศึกษาไว้อย่างชัดเจนว่าการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางด้านร่างกายจิตใจสติปัญญาความรู้และคุณธรรมมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข(กระทรวงศึกษาธิการ,2564)นอกจากนี้ Karan & Angadi (2023) ยังได้สรุปอีกว่าโรงเรียนจะต้องเสริมสร้าง และปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานจัดให้มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่เชื่อถือและสอดคล้อง กับ ชีระ รุญเจริญ(2562) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของโลกที่เปลี่ยนแปลงโดยใช้ระบบเครือข่าย การสื่อสารที่รวดเร็ว สร้างโอกาสในการเรียนรู้ให้มากและรวดเร็วและใช้อินเทอร์เน็ต เป็นส่วนสำคัญ นอกจากนี้ พิกุล นามสูง (2565) ยังกล่าวไว้ว่า การบริหารสถานศึกษาจะต้องใช้ในการบริหารเพื่อขับเคลื่อนสถานศึกษาสู่ความสำเร็จประกอบด้วย 4 ทักษะ ดังนี้ (1) ทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ (Critical and creative thinking skill) (2) ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) คือ (3) ทักษะทางเทคโนโลยีและการใช้ดิจิทัล (Technological and digital literacy skills)(4) ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human relations skill)

แนวทางการใช้เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการแสวงหาความรู้ของ บุคคล Generation Alpha โดยใช้มิติความฉลาดทาง อารมณ์

ระบบเทคโนโลยีที่สำคัญมากที่มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของบุคคลรุ่นนี้ก็คือระบบปัญญา ประดิษฐ์ (artificial intelligence system, AI system) ซึ่งหมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นให้สามารถประมวลผลผลลัพธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การคาดการณ์การให้คำแนะนำหรือการตัดสินใจ เป็นเทคโนโลยีการสร้างความสามารถให้แก่เครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ ด้วยอัลกอริทึมและกลุ่มเครื่องมือทางสถิติ เพื่อสร้างซอฟต์แวร์ทรงปัญญา ที่สามารถเรียนรู้ เลียนแบบความสามารถของมนุษย์ ที่ซับซ้อนได้ (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม และ กระทรวงดิจิทัลเพื่อ เศรษฐกิจและสังคม, 2566) เป็นเทคโนโลยีที่สามารถทำงานคล้ายมนุษย์ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ตัดสินใจข้อมูลต่าง ๆ ได้เองอย่างรวดเร็วมีศักยภาพในการรับรู้ การจำ การประมวลผล และการตีความที่สามารถโต้ตอบการสนทนาได้อย่างดีเยี่ยมเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ประกอบด้วย (James Mitchell, 2024) Machine Learning คือ การทำให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้และ พัฒนาความรู้ได้ด้วยตนเอง จากข้อมูลที่ป้อนให้เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของระบบด้วยตนเองในการประมวลผลสร้างข้อมูลใหม่ที่ใช้ทำนายผลลัพธ์หรือตัดสินใจ โดยไม่ต้องมีการเขียนโปรแกรมเฉพาะเป็นกระบวนการในการฝึกสอนโมเดลให้ AI เข้าใจรูปแบบข้อมูล ทำการประมวลผลและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามข้อมูลที่มีอยู่

Natural language processing องค์ประกอบที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจประมวลผลภาษาธรรมชาติ วิเคราะห์ ความหมายและแปลงข้อมูลภาษามนุษย์ให้คอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลทางการสื่อสารระหว่างมนุษย์และระบบคอมพิวเตอร์ แบบเรียลไทม์อัตโนมัติอย่างถูกต้องและแม่นยำ สามารถตอบสนองและทำงานตามภาษาปกติที่มนุษย์ใช้สื่อสาร สั่งการเพื่อ ดำเนินการตามความต้องการของมนุษย์ รวมถึงสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ผ่านภาษาธรรมชาติ

Deep learning เป็นองค์ประกอบย่อยของ Machine Learning ที่มีจุดมุ่งหมายในการสอนเครื่องจักรกลให้วิเคราะห์ ข้อมูล ตามการตัดสินใจของตัวมันเองแทนการใช้เทคนิคอัลกอริทึมที่ถูกกำหนดโดยมนุษย์ ทำให้การเรียนรู้ของคอมพิวเตอร์ทำงาน ได้ ใกล้เคียงกับสมองของมนุษย์ เกิดความแม่นยำในการแก้ไขปัญหาและประมวลผลข้อมูลที่มีความซับซ้อนหลายระดับหลายมิติได้

Computer Vision เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากการสร้างระบบคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เหมือนดวงตาสามารถจดจำ เข้าใจ และ วิเคราะห์ข้อมูลอินพุตต่าง ๆ ที่เน้นด้านภาพเป็นหลักเช่นภาพนิ่ง วิดีโอ สามารถเรียนรู้ที่จะระบุและทราบถึงวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นและ ตอบสนองต่อข้อมูลภาพที่มองเห็นได้อย่างรวดเร็วสามารถใช้ประโยชน์ที่หลากหลาย เช่น ระบุวัตถุในภาพ ตรวจสอบสิ่งผิดปกติใน ภาพ ติดตามวัตถุในภาพการเชื่อมต่อจับภาพกับกล้องวงจรปิดเพื่อรักษาความปลอดภัยในพื้นที่ต่าง ๆ ใช้ขับเคลื่อนรถยนต์แบบไร้ คนขับ ใช้ประโยชน์ในวงการแพทย์เพื่อถ่ายภาพระบบอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์เพื่อประกอบการวินิจฉัย ติดตาม หรือรักษา อาการป่วยได้

Robotics เป็นองค์ประกอบที่มีความสามารถในการรวบรวม วิเคราะห์ และดำเนินการตามข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม โดยรอบได้ในเวลาใกล้เคียงกับเวลาจริง เพื่อทำการกิจที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสมบูรณ์สามารถทำงานร่วมกับเครื่องจักร โดย สามารถเลียนแบบความสามารถขั้นสูงของ มนุษย์ในการตัดสินใจหรือสั่งการให้เครื่องจักรได้ทำงานแบบผสมผสานบูรณาการ กับ การทำงานร่วมกับมนุษย์ ทำให้หุ่นยนต์สามารถปฏิบัติการกิจได้อย่างอัตโนมัติหรือกึ่งอัตโนมัติในพื้นที่ต่าง ๆ ที่กำหนดได้ เช่นใน พื้นที่สายงานการผลิต พื้นที่การปฏิบัติงานการดูแลด้านสุขภาพ หรือพื้นที่ที่ต้องการสำรวจ ExpertSystemเป็นองค์ประกอบที่ เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ประกอบด้วยฐานความรู้และเครื่องมืออนุมานฐานความรู้ เพื่อการรวบรวมข้อเท็จจริงที่เป็นระบบ ติความและประเมินข้อเท็จจริง ในฐานความรู้เพื่อให้ได้คำตอบในรูปแบบของการวินิจฉัย ติดตาม ออกแบบ + จัดกำหนดการ และ วางแผน ที่ต้องใช้ความสามารถเฉพาะทางในการให้คำแนะนำ ที่เลียนแบบกระบวนการ ความเป็นเหตุเป็นผลของมนุษย์ที่เป็น ผู้เชี่ยวชาญมี ความสามารถในการแก้ปัญหาซับซ้อน เฉพาะสาขาได้เช่นการวิเคราะห์ ความเจ็บป่วยและโรคจากอาการผู้ป่วยหรือ การวางแผนทางการเงินและการลงทุนระบบนี้ยังสามารถพัฒนาปรับปรุงประสิทธิภาพ ได้ตามกาลเวลาเมื่อได้รับข้อมูลและมี ประสบการณ์ในการตัดสินใจมากขึ้นเช่นเดียวกับมนุษย์

ประเด็นศึกษาเกี่ยวกับ ปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนภาษาอังกฤษจากฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย

บทบาทของ AI ในการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ได้แสดงให้เห็นว่าในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่มีบทบาทอย่างมาก ในแวดวงการศึกษาโดยเฉพาะในบริบท ของการเรียน การสอนภาษาอังกฤษทางนวิจัยในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2563-2568 ได้แสดงให้เห็นว่า การบูรณาการ AI เข้ากับกิจกรรมการ เรียนรู้สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางภาษาอังกฤษของผู้เรียนในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการเขียน การพูด การออกเสียง หรือ

แม้กระทั่งการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่นการใช้ ChatGPT เพื่อส่งเสริม ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า AI ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพสูงขึ้น เรียนรู้โครงสร้างการเขียนภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง และลดเวลาในการผลิตชิ้นงานเขียน อีกทั้ง ยังส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ ผ่านการเปรียบเทียบและปรับปรุงเนื้อหาที่สร้างโดย AI (ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว, 2567) ในด้านทักษะการออกเสียง และการพูดภาษาอังกฤษ มีการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ซึ่งทำงาน ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เชิงบูรณาการผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการออกเสียงและการพูดในชีวิตประจำวันอย่างมีนัยสำคัญ และแสดงทัศนคติในเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยีดังกล่าว ทั้งนี้ยังพบว่า ELSA Speak มีประสิทธิภาพในการให้ข้อเสนอแนะ แบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียน พัฒนาได้ตรงจุดมากขึ้น (พิมพ์กานต์ บุญทองแก้วและคณะ, 2567; นิตยา ทวีชีพ และคณะ, 2567) ในมิติของการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ มีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Generative AI ในการสร้าง รูปภาพเพื่อสนับสนุนทักษะการเขียน ผลการทดลองพบว่ากิจกรรมดังกล่าวมีความเหมาะสมและสามารถ พัฒนาทักษะการเขียนของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า AI สามารถสร้างแรงจูงใจ และความสนุกสนาน ในกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิวรรษา ภาวะไพบุลย์ และทวิสิน อำนวย พันธวิไล, 2568) นอกจากนี้ทักษะด้านการเขียนเล่าเรื่อง ภาษาอังกฤษ ซึ่งจะมียอดประกอบด้านคำศัพท์การสะกดคำ และโครงสร้างวลี ตามหลักไวยากรณ์ มีการยืนยันว่า AI มีศักยภาพในการทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุนที่ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนา ด้านความถูกต้องทางภาษา (ศิรดา เทียนขาว, 2567) โดยยังมีการ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ DynEd ซึ่งเป็น AI ช่วยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้ในกรณีที่เป็นเครื่องมือดิจิทัลโดยมี AI-integrated ก็ยังมีบทบาทสำคัญในการเพิ่ม ประสิทธิภาพการเรียนรู้ (เสาวภา พงษ์พิพัฒน์ และ เจษฎารัตน์กล้าศรี (2565) เมื่อพิจารณาภาพรวมของงานวิจัยทั้งหมด จะเห็นได้ว่า AI มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะทางภาษาอังกฤษของผู้เรียนในหลายด้าน ทั้งนี้ ความสำเร็จของการใช้เทคโนโลยี เหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวเครื่องมือเพียงอย่างเดียวแต่เกิดจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีกับ ความต้องการของผู้เรียนอย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ. ในส่วนถัดไปจะกล่าวถึง ข้อจำกัดและข้อกังวลของผู้ใช้งาน AI รวมถึงข้อเสนอแนะของ นักวิชาการในสาขาเหล่านี้ด้วย

มีข้อถกเถียงที่เกี่ยวข้องกับการใช้ AI ในชั้นเรียนการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทย โดยแม้ว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) จะได้รับความสนใจอย่างแพร่หลายในการนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแต่ก็ยังมีการศึกษาจำนวนหนึ่งที่แสดง ข้อโต้แย้งหรือความกังวลเกี่ยวกับการใช้ A ในบริบทการศึกษา ทั้งในด้านคุณภาพของเนื้อหาและความน่าเชื่อถือของข้อมูล รวมถึง ผลกระทบระยะยาวต่อผู้เรียน หนึ่งในงานที่สะท้อนข้อโต้แย้งนี้ได้อย่างชัดเจน คือ การศึกษาของ เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2566) ที่ชี้ว่าแม้ ChatGPT จะมีศักยภาพในการสนับสนุนการเรียนรู้และการสอนในหลากหลายรูปแบบ แต่ก็มีความเสี่ยงที่ผู้ใช้ควรพิจารณา เช่น ความถูกต้องของข้อมูล และความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ AI สร้าง ขึ้น ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจผิด หรือใช้ข้อมูลที่ไม่ เหมาะสมในการเรียนรู้มีหลักฐานแสดงให้เห็นในเรื่องของการเปรียบเทียบ การแปลภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยระหว่างผู้แปลที่เป็น มนุษย์กับ AI (ChatGPT) และพบว่าทั้งสองกลุ่มมีข้อบกพร่องในการแปล โดยเฉพาะในด้านความหมาย ความลึกซึ้งของเนื้อหา และ ความเหมาะสมของบริบททางภาษา ซึ่งแสดงให้เห็นว่า AI ยังไม่สามารถทดแทนทักษะการ ตีความและการเลือกใช้ภาษาของมนุษย์ ได้อย่างสมบูรณ์ (นรินทร์ทิพย์ ทองศรี, 2567) แม้จะกล่าวไว้ว่า AI มีศักยภาพในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา แต่ก็ชี้ว่าการใช้ AI อย่างไม่เหมาะสมอาจสร้างปัญหาใหม่เช่น การเข้าถึงเฉพาะกลุ่มที่มีทักษะด้านเทคโนโลยี หรือการเกิดช่องว่างระหว่างผู้เรียนที่

สามารถใช้ AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กับผู้ที่ไม่มีความรู้พื้นฐานหรือทรัพยากรเพียงพอ (จิกรฐา วิรัตน์, 2568) ข้อโต้แย้งอีกประการหนึ่งที่น่าสนใจคือ ประเด็นเรื่องการพึ่งพา AI มากเกินไป ซึ่งอาจลดทอนทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งของผู้เรียน โดยเฉพาะในด้านภาษา การเขียน และการตีความข้อความ แม้จะพบว่า AI ช่วยปรับปรุงด้านคำศัพท์และไวยากรณ์ได้ แต่ก็ยังไม่มีข้อมูลเพียงพอที่จะยืนยันว่า AI สามารถ ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวิพากษ์หรือความคิดสร้างสรรค์ได้เทียบเท่ากับการสอนโดยครูผู้สอนจริง (ศิริดา เทียนขาว, 2567) จะเห็นได้ว่าแม้ AI อย่าง ChatGPT หรือแอปพลิเคชันอื่น ๆ จะมีบทบาทสำคัญในการ ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดที่ไม่อาจมองข้ามได้ โดยเฉพาะเรื่องของคุณภาพข้อมูลความน่าเชื่อถือ และผลกระทบทางพฤติกรรมของผู้เรียน การนำ AI มาใช้ในการเรียนการสอนจึงควรอยู่ภายใต้การควบคุมและการกำกับดูแล ตลอดจนการฝึกให้ผู้เรียนสามารถใช้งาน AI อย่างมีวิจารณญาณเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีนี้

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในการศึกษาและวิจัย

ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified theory of Acceptance and Use of Technology หรือ UTAUT , UTAUT 2)

ทฤษฎี UTAUT คือ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีของแต่ละบุคคลโดยทฤษฎีมีการศึกษาพฤติกรรมการใช้งาน ที่ได้ผลกระทบและขับเคลื่อนมาจากความ ตั้งใจในการแสดงออกด้วยพฤติกรรมและมีการปรับปรุงพัฒนาทฤษฎี UTAUT ด้วยการ พัฒนาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการกระทำตามหลักเหตุผล (TPB, The theory of reasoned action) ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB, Theory of planned behavior) แบบจำลองการยอมรับนวัตกรรมใหม่และเทคโนโลยี (Technology acceptance model หรือ TAM) แบบจำลองการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Model of pc utilization หรือ MPCU) ทฤษฎีการเผยแพร่นวัตกรรม (DOI, Diffusion of innovation theory) แบบจำลองทฤษฎีแรงจูงใจ (MM, Motivation model) ทฤษฎีปัญญาทางสังคม (SCT, Social Cognitive theory) และ ทฤษฎีผสมผสานระหว่าง TAM และ TPB เพื่อลดข้อจำกัดรวมไปถึงเพิ่มประสิทธิภาพในการศึกษาวิจัย (การประยุกต์ใช้ทฤษฎีรวมการยอมรับการใช้เทคโนโลยี UTAUT และส่วนขยายทฤษฎีรวมการยอมรับการใช้เทคโนโลยี UTAUT2) กับการทำ ธุรกิจทางอิเล็กทรอนิกส์, ปฐวี ฉนวน, สิงหะ ฉวีสุข และ ณัฐพล พันธุ์จรงค์, 2017) ทฤษฎี UTAUT มีปัจจัยหลักที่สนับสนุนแนวคิดของทฤษฎีอยู่ 4 ประการ คือ

1. ความคาดหวังในประสิทธิภาพ (PE: Performance expectancy)
2. ความคาดหวังในความพยายาม (EE: Effort expectancy)
3. อิทธิพลของสังคม (SI: Social influence)
4. สภาพสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งาน (FC: Facilitating Condition)

นอกจากปัจจัยหลัก 4 ประการข้างต้น ยังมีปัจจัยเสริม หรือ ตัวแปรผันรวมด้วยอีก 3 ประการ ได้แก่ เพศสภาพ (Gender) อายุ (Age) ประสบการณ์ (Experience) และ ความสมัครใจในการใช้งาน (Voluntariness of Use) ต่อมา ด้วยข้อจำกัดบางประการของทฤษฎี UTAUT แนวการศึกษาค้นคว้า พบว่าบาง ปัจจัยไม่สามารถครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการค้นคว้า ได้อย่างครบถ้วน จึงมี

การพัฒนาและปรับปรุงทฤษฎี UTAUT เพื่อลดข้อจำกัดและเพิ่มความแม่นยำ และพัฒนาโครงสร้าง ของทฤษฎีที่ครอบคลุม กับบริบทกับงานวิจัยให้เหมาะสมยิ่งขึ้น จนกลายเป็นทฤษฎี UTAUT2 ด้วยการปรับปรุงและเพิ่ม ปัจจัยหลักอีก 3 ประการ ได้แก่

1. แรงจูงใจด้านความบันเทิง (Hedonic Motivation)
2. มูลค่าราคา (Price value)
3. ความเคยชิน (Habit)

โดยสรุปได้ว่าทฤษฎี UTAUT2 มีการพิจารณาปัจจัยร่วมถึง 7 ประการ ได้แก่ ความคาดหวังในประสิทธิภาพ (PE: Performance expectancy) ความคาดหวังในความพยายาม (EE: Effort expectancy) อิทธิพลของสังคม (SI: Social influence) สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งาน (FC: Facilitating Condition) แรงจูงใจด้านความบันเทิง (Hedonic Motivation) มูลค่าราคา (Price value) และ ความเคยชิน (Habit) นอกจากนี้ยังมีตัวแปรอื่นอีก 3 ประการ ได้แก่ เพศ (Gender) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของระบบ (System Characteristics) และ ความสมัครใจในการใช้งาน (Voluntariness of Use) (การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยี UTAUT และส่วนขยายทฤษฎีรวมการยอมรับการใช้เทคโนโลยี UTAUT2 กับ การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, ปฐวีฉลวย, สิงหะ ฉวีสุข และ ณัฐพล พันธุ์วงศ์, 2017)

ทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM)

TAM เป็นทฤษฎีที่คิดค้นโดย Davis, Bagozzi และ Warshaw - TAM ซึ่งมีการพัฒนาจากแนวคิดและทฤษฎี TRA เพื่อมุ่งเน้นศึกษาและสังเกตพฤติกรรมอันเกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบจากปัจจัยต่าง ๆ ที่จะสามารถส่งผลต่อการยอมรับ และตัดสินใจใช้งานเทคโนโลยีใหม่ โดยมีองค์ประกอบปัจจัยหลัก อันได้แก่

1. การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use : PEOU) ซึ่งจะแสดงถึงระดับการรับรู้ของผู้ใช้งาน ที่เข้าใจเทคโนโลยี ถึงการมีส่วนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานหรือการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น
2. การรับรู้ถึงผลประโยชน์ที่เกิดจากการใช้งาน (Perceived Usefulness: PU) แสดงถึงระดับที่ผู้ใช้งานเชื่อว่า ไม่จำเป็นต้องอาศัยความพยายามหรือความสามารถมากในการใช้งานระบบเทคโนโลยี ซึ่งจะเป็นอีกสาเหตุ ที่จะส่งผลให้ผู้ใช้อับรู้ถึงผลประโยชน์ของการใช้งาน

โดยปัจจัยดังกล่าวจะส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการใช้งานเทคโนโลยี (Attitude toward using) รวมถึง จะมีผลต่อพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน (Behavioral Intention) และ ส่งผลต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้จริง (Actual Use) เนื่องจากทฤษฎี TAM ยังคงมีข้อบกพร่องและข้อจำกัดบางประการ เนื่องจาก ไม่สามารถอธิบายบางปัจจัย ซึ่งเป็นสาเหตุ ที่ส่งผลต่อการเกิดความรู้ถึงผลประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยี และยังไม่ครอบคลุมปัจจัยสำคัญ บางประการที่มีผลกระทบ ต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งในด้านสังคมรวมไปถึงมนุษย์ โดยมีสาเหตุมาจากการใช้เทคโนโลยีใหม่ ด้วยข้อมูลข้างต้น ทฤษฎี TAM มีการรวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีแบบจิตวิสัย ซึ่งส่งผลให้ทฤษฎี TAM ไม่มีความน่าเชื่อถือเพียงพอ และยังมีความคลาดเคลื่อน จึงมีการปรับปรุงและ

พัฒนาแนวคิดจนกลายเป็น TAM 2 (Concepts and Evolution of Technology Acceptance model, ดร.ปราโมทย์ ลีมนาม 2554)

Venkatesh และ Davis เสนอทฤษฎี แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี 2 (Technology

Acceptance Model: TAM 2) ที่ผ่านพัฒนาและปรับปรุงข้อจำกัดบางประการที่ยังขาดการอธิบายถึง ตัวแปร (Variables) และ ปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและมีผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยี ที่เพิ่มตัวแปรรวมถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องอีก 7 ปัจจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ประกอบไปด้วย

1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสังคม (Social Influence)
2. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของระบบ (System Characteristics)

สำหรับปัจจัยที่มีผลกระทบทางสังคม (Social Influence) ประกอบไปด้วย บรรทัดฐานเชิงวิสัย (Subjective norm) ภาพลักษณ์ (Images) ลำดับต่อมา คือปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของระบบ (System Characteristics) ประกอบด้วย ความเกี่ยวข้องกับงาน (Job Relevance) ผลลัพธ์ที่สามารถพิสูจน์ได้ (Result Demonstrability) คุณภาพของผลลัพธ์ (Output Quality) และ การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease Of Use) นอกจากนี้ทฤษฎี TAM 2 ยังมีตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ประกอบไปด้วย ความสมัครใจ (Voluntariness) ประสบการณ์ (Experience) อ้างอิงจาก (Concepts and Evolution of Technology Acceptance model, ดร.ปราโมทย์ ลีมนาม 2554)

เนื่องจาก TAM2 ยังมีข้อบกพร่องบางประการ จึงเป็นที่ของการพัฒนาแนวคิดและทฤษฎี แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี 3 (Technology Acceptance Model 3: TAM3) โดยมี การพัฒนาและปรับปรุงแนวคิดจากทฤษฎี TAM2 โดยเพิ่มปัจจัย ที่มีผลต่อการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน และสามารถจำแนกปัจจัยออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เป็นปัจจัยหลัก (Anchors) ที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อทั่วไปของผู้ใช้งาน (General beliefs)

สำหรับกลุ่มที่ 2 คือกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการปรับเปลี่ยน (Adjustment) แสดงถึงความเชื่อของผู้ใช้งานที่มีโอกาส แปรเปลี่ยนไปตามปัจจัยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ตรง (Direct experience) และมีผลมาจากระบบการใช้งาน ซึ่งประกอบด้วย สมรรถนะของผู้ใช้ในด้านคอมพิวเตอร์ (Computer self-efficacy) การรับรู้ต่อการควบคุมจากภายนอก (Perception of external control) และ ความวิตกกังวลต่อคอมพิวเตอร์ (Computer anxiety) ความสนุกสนานของคอมพิวเตอร์ (Computer enjoyment) การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ (Objective usability) อ้างอิงจากงานวิจัย ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อใช้ในการปฏิบัติงานของสำนักงานปลัดกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, อัจฉรา เต๋นเจริญโสภณ 2560 (ปราโมทย์ ลีมนาม, 2554)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ณัฐกรรณ์ ปะพาน (Nattakorn Papan , 2025) ศึกษาผลการใช้แบบฝึกทักษะปัญญาประดิษฐ์ (AI Skill Exercises) ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ของนักศึกษาครู และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อการใช้แบบฝึกดังกล่าว เป็นการศึกษาวิจัยในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีวพुरु ชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำนวน 25 คน จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยได้แก่แบบฝึกทักษะปัญญาประดิษฐ์ แบบทดสอบความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนรู้ แบบประเมินผลงานสื่อการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติได้แก่ ค่าเฉลี่ยค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนรู้ของนักศึกษาครูหลังการใช้แบบฝึกทักษะ AI มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.10) และหลังเรียน อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.55) 2) ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า นักศึกษาครูมีความพึงพอใจ ต่อแบบฝึกทักษะ AI อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.58) โดยเฉพาะด้านการนำไปใช้จริง และความเป็นประโยชน์ แสดงให้เห็นว่า แบบฝึกทักษะปัญญาประดิษฐ์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติของนักศึกษาครู และสามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและการฝึกอบรมครูในอนาคตได้

จิกร ฐาวีรัตน์ (Jirakorn Thavirath, 2025) ศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษา นำมาใช้เป็นเครื่องมือ ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI ไปสำหรับผู้สอน ผู้เรียน และสถานศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ การสนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลในการเรียนรู้แบบปรับเหมาะ (Adaptive Learning) ซึ่งปรับเนื้อหาและกระบวนการสอนให้ตรงกับความต้องการและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง การประเมินผลที่ปรับตัวตามระดับทักษะของผู้เรียน การให้คำแนะนำที่เป็นส่วนตัว และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ AI ยังมีศักยภาพในการลดความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา โดยการสร้างโอกาสและการเข้าถึงการเรียนรู้ สำหรับกลุ่มผู้เรียนทุกกลุ่ม รวมถึงผู้ที่มีอุปสรรคด้านภาษาหรือการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาความสามารถ ของครูในด้านเทคโนโลยี การจัดการการสอนและการเตรียมระบบการศึกษาของสถานศึกษา ให้มีพร้อมสำหรับอนาคตที่เทคโนโลยี มีบทบาทสำคัญ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการ AI ในการศึกษาไม่เพียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ แต่ยังสามารถสร้างระบบการศึกษาที่เท่าเทียม ยั่งยืน และพร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

ชัชชญา พิระธรนิศร์ (Chatchaya Perathoranich , 2025) นำเสนอแนวคิดการบริหารสถานศึกษายุคใหม่ ในความท้าทายของผู้บริหารการศึกษาในบริบทของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในแง่วิธีการคิด วิธีปฏิบัติ การตั้งรับกับการจัดการศึกษาในสถานศึกษา ซึ่งปัจจุบันที่ต้องเปลี่ยนแปลงไปตามบริบท การปรับรูปแบบและคิดใหม่ สิ่งจำเป็นต้องปรับรูปแบบในด้านต่างๆ อาทิ เทรนด์ผู้นำของการบริหารสถานศึกษาแห่งยุค AI , บทบาทของ AI , การเปลี่ยนผ่านกระบวนทัศน์ (Paradigm Shift) ทางการศึกษา, การคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) เพื่อหาทางแก้ไขปัญหาและหาแนวทางที่ดีที่สุดในการบริหารการศึกษา อีกทั้งการพัฒนาแนวคิดการบริหารจัดการ แบบการบูรณาการย้อนหลัง (Backward Integration) และการบูรณาการไปข้างหน้า

(Forward Integration) และแนวทางในการบริหารการศึกษาให้เป็นไปตามนโยบายที่เหมาะสมของสถานศึกษาในเชิงรุก รวมถึง การตระหนัก ในการมีจริยธรรมทางวิชาการ ทั้งยังช่วยป้องกันความเสี่ยง ความลำเอียงในการวิเคราะห์ข้อมูล และเป็นเครื่องมือ สำคัญ ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างแท้จริง

มัทนาภรณ์ แสนศักดิ์ ศาสตรา มาพร (Mattanaporn Sansak , Sattra Maporn ,2025) ศึกษาว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้ บูรณาการเข้าสู่การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในบริบทของประเทศไทยอย่างไร โดยเน้นการสำรวจพัฒนาการของผู้เรียนและ ครูผู้สอนหลังการใช้งาน บทความนี้ได้รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล จากบทความวิจัยอย่างน้อย 10 ฉบับ ที่ตีพิมพ์ระหว่างปี 2563 ถึง 2568 จากฐานข้อมูล TCI (Thai Journal Citation Index) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้เครื่องมือ AI ในชั้นเรียนการเรียน ภาษาอังกฤษ ผลการทบทวนวรรณกรรมชี้ให้เห็นว่า เครื่องมือ AI มีส่วนช่วยพัฒนาความคล่องแคล่วในการเรียนภาษาอังกฤษ ความคิดสร้างสรรค์ และความร่วมมือร่วมของ ผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดย ปัญญาประดิษฐ์ ทำหน้าที่เสมือนผู้ช่วย ที่ให้ข้อเสนอแนะ แบบทันทีและสนับสนุนการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนและครูส่วนใหญ่แสดงความพึงพอใจต่อการใช้งาน อย่างไรก็ตาม บทความยังพบว่ามีข้อถกเถียงบางประการ เกี่ยวกับการใช้งานในบริบทการศึกษา ได้แก่ ความเสี่ยง ด้านจริยธรรม และการทุจริต ทางวิชาการ จากผลการศึกษานี้ สามารถตีความได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูง แต่ก็จำเป็นต้องได้รับการ ออกแบบและกำกับดูแล อย่างรอบคอบ เพื่อให้การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) เกิดประโยชน์สูงสุดต่อ ผู้เรียนในอนาคต

งานวิจัยต่างประเทศ

ชิง หลิน , สำเร้ง ไกยวงค์ และ อัญชลี ชัยศรี (Qing Lin, Samroeng Kaiyawong and Anchalee Chaisri, 2025) ศึกษา ผลกระทบของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการเรียนรู้ที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยโพลีเทคนิค หลัวโจว มณฑลกวางสี สาธารณรัฐประชาชนจีนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือนักศึกษามหาวิทยาลัยโพลีเทคนิคหลัวโจวจำนวน 673 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยประยุกต์ใช้เทคนิคการสุ่มเลือกตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามเรื่องผลกระทบของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการเรียนรู้ที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยโพลีเทคนิคหลัวโจว มณฑลกวางสี สาธารณรัฐประชาชนจีน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สมการถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรที่ใช้วัดการประยุกต์ใช้ AI ในกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 5 ตัวแปรคือ (1) การใช้แพลตฟอร์ม AI ในการสอน ของคณาจารย์(2) การประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนาทักษะเฉพาะทาง (3) การประยุกต์ใช้ AI ในการทำการบ้านและทบทวนบทเรียน (4) การประยุกต์ใช้ AI ในกระบวนการเรียนรู้ที่ปรับเนื้อหาให้เหมาะสม กับแต่ละบุคคลและ(5) การประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนรู้ ภาษามีผลกระทบต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ตัวแปรที่มีผลกระทบต่อผลลัพธ์การ เรียนรู้ของนักศึกษามากที่สุด คือ การใช้แพลตฟอร์ม AI ในการสอนของคณาจารย์รองลงมา คือ การประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนา ทักษะเฉพาะทาง การประยุกต์ใช้ AI ในการทำการบ้านและทบทวนบทเรียน และการประยุกต์ใช้ AI ในกระบวนการเรียนรู้ที่ปรับ เนื้อหาให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล ส่วนการประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนรู้ภาษา มีผลกระทบต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาน้อย กว่าตัวแปรอื่นๆ แต่ยังมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตัวแปรอิสระทั้ง 5 ตัวแปรนี้สามารถอธิบายความแปรปรวนของผลลัพธ์การ เรียนรู้ได้ 75.1%ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นศักยภาพของการนำ AI ในการยกระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ผ่านการประยุกต์ใช้ AI ใน

กระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยให้สถาบันการศึกษาทราบแนวทางในการวางแผน และออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยการใช้ AI เพื่อเพิ่มผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ณัฐวุฒิ สุขโสมนัส , ภูมิ มุลศิลป์ , ชลวิทย์ เจียรจิตต์ (NATHAWUT SUKSOMANAT, POOM MOOLSILPA , CHOLVIT JEERAJIT ,2023) ศึกษาเปรียบเทียบการจัดการศึกษาหลักสูตรปัญญาประดิษฐ์(AI) กรณีศึกษามหาวิทยาลัยกำกับของรัฐ ในประเทศไทย 3 แห่งและมหาวิทยาลัยระดับโลกในสหรัฐอเมริกา(USA) 3 แห่งโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย 1) กลุ่มนักวิชาการ ได้แก่ คณบดี หัวหน้าภาควิชา ประธานหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน จำนวน 10 คน 2) กลุ่มนิสิต จำนวน 10 คน 3) กลุ่มคนทำงานด้าน AI จำนวน 15 คนรวม 35 คน โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจงและการสัมภาษณ์เชิงลึก การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา และมีการวิจัยเชิงเอกสารเกี่ยวกับหลักสูตร AI ของมหาวิทยาลัยระดับโลกในUSA ผลการวิจัยพบว่าหลักสูตรมีความแตกต่างกัน 9 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านหลักสูตร 2) ด้านการเสริมศักยภาพนิสิต 3) ด้านคุณสมบัติอาจารย์และนิสิต 4) ด้านบรรยากาศการเรียน เทคนิค และเทคโนโลยีในการสอน 5) ด้านความร่วมมือระหว่างองค์กร 6) ด้านการจัดลำดับความสำคัญของงบประมาณ 7) ด้านสังคมและจริยธรรม 8) ด้านผู้บริหารและนโยบาย 9) ด้านอื่นๆ เช่น สภาพแวดล้อม ค่านิยม และแหล่งเรียนรู้โดยมี 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเสริมศักยภาพ ผู้เรียนมากที่สุดคือ แหล่งเรียนรู้ คุณสมบัตินิสิต ผู้เรียน และอาจารย์ผู้สอน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากร
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในการศึกษาครั้งนี้คือ นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวนประชากรรวม 3,700 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 120 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 5 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบเลือกตอบ เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น ชั้นปีที่กำลังศึกษา สาขาวิชา และวัตถุประสงค์ในการใช้ Generative AI เพื่อใช้ในการจำแนกกลุ่ม และบรรยายลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ Generative AI ซึ่งข้อความนี้เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีระดับความคิดเห็น ตั้งแต่ มากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) น้อยที่สุด (1) ประกอบด้วย ด้านการเรียนรู้ และการศึกษาค้นคว้า ด้านการเขียนและการสื่อสาร ด้านความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ ด้านการวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงภาษาและวัฒนธรรม ด้านการพัฒนาทักษะส่วนบุคคล และด้านการใช้ทั่วไปและเพื่อความบันเทิง

ตอนที่ 3 ปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับ Generative AI ซึ่งข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับเช่นเดียวกัน เพื่อวัดระดับความกังวลของนิสิตเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้ Generative AI ประกอบไปด้วย ปัญหาด้านข้อมูล และคุณภาพผลลัพธ์ ปัญหาด้านความเสี่ยงจริยธรรม และปัญหาเชิงปฏิบัติการและการเข้าถึง

ตอนที่ 4 ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI ซึ่งข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อวัดระดับความต้องการของนิสิตในการได้รับการสนับสนุนด้านการใช้ Generative AI ที่ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ จากมหาวิทยาลัย

ตอนที่ 5 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะคำถามแบบปลายเปิด

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการใช้ Generative AI, พฤติกรรมการใช้, ปัญหาและความกังวล, และความต้องการการสนับสนุน เพื่อกำหนดกรอบแนวคิด ในการสร้างข้อคำถาม ให้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์การวิจัย
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม โดยมีรายละเอียดแบ่งออกเป็น 5 ตอน ตามรายละเอียดที่ระบุไว้
3. นำแบบสอบถามที่ร่างขึ้นเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ เพื่อพิจารณาและตรวจสอบ ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยเน้นการพิจารณาถึงความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และความชัดเจนของสำนวนภาษา ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา จนกระทั่งเห็นชอบว่าแบบสอบถามมีความถูกต้องและเหมาะสมที่จะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามออนไลน์ผ่านเครื่องมือ Google form ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อความสะดวก ในการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง
2. ผู้วิจัยได้ดำเนินการเผยแพร่แบบสอบถามออนไลน์ไปยังนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ของคณะ และของนิสิตเอง
3. กำหนดระยะเวลาในการตอบแบบสอบถาม ตั้งแต่วันที่ 10 พฤศจิกายน 2568 ถึง วันที่ 20 พฤศจิกายน 2568
4. จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้รับการตอบแบบสอบถามกลับคืนจำนวน 120 ชุด และเป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ทั้งหมด จึงนำไปจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อาจจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ใช้สถิติ ความถี่ (Frequency) และ ร้อยละ (Percentage) ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ

แบบสอบถามในตอนต้นที่ 1 เช่น ชั้นปีที่กำลังศึกษา สาขาวิชา และวัตถุประสงค์ในการใช้ Generative AI

2. ใช้ค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลใน ตอนที่ 2, ตอนที่ 3, และตอนที่ 4 ซึ่งเป็นคำถามมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) โดยกำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนและเกณฑ์การแปลผล ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

5 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมาก

3 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผลความหมาย ดังนี้

4.51-5.00 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมาก

2.51-3.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับปานกลาง

1.51-2.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อย

1.00-1.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อยที่สุด

4. นำข้อมูลจากแบบสอบถามในตอนต้นที่ 5 ส่วนข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมมาสรุปในเชิงคุณภาพ เพื่อนำเสนอเป็นข้อมูลประกอบ

5. นำผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุป และอภิปรายผลตามลำดับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
ปี1	32	26.66
ปี2	19	15.83
ปี3	40	33.33
ปี4	29	24.16
รวม	120	100.00
ประสบการณ์การใช้ปัญญาประดิษฐ์		
สร้างสรรค์ (Generative AI)		
เคย	109	90.83
ไม่เคย	11	09.17
รวม	120	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 120 คน เมื่อตรวจสอบตามระดับชั้นปี พบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีจำนวนสูงที่สุดคือ 40 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาคือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66 ตามด้วยนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 24.16 ส่วนจำนวนน้อยที่สุดคือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 15.83

ในด้านประสบการณ์การใช้ Generative AI พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยใช้งาน โดยมีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 90.83 ส่วนผู้ที่ไม่เคยใช้งานมีเพียง 11 คน คิดเป็นร้อยละ 9.16

2. พฤติกรรมการใช้ Generative AI

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1.ด้านการเรียนรู้และการศึกษาค้นคว้า (AI for Learning & Research)			
1.1 ใช้ AI เพื่อช่วยค้นคว้าข้อมูล หรือสรุปบทความทางวิชาการ	4.09	0.90	มาก
1.2 ใช้ AI เพื่ออธิบายบทเรียนหรือแนวคิดที่เข้าใจยาก	4.01	1.08	มาก
1.3 ใช้ AI เพื่อช่วยจัดทำโครงการหรือหัวข้อรายงาน	3.45	1.12	ปานกลาง
1.4 ใช้ AI เพื่อช่วยเขียนหรือเรียบเรียงรายงาน/ บทความ	3.40	1.09	ปานกลาง
1.5 ใช้ AI ตรวจสอบมาร์หรือแปลภาษา	3.89	1.24	มาก
1.6 ใช้ AI เพื่อปรับสำนวนหรือความชัดเจนของ ข้อความ	3.80	1.17	มาก
รวม	3.77	1.12	มาก
2.ด้านความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ (AI for Creativity & Design)			
2.1 ใช้ AI เพื่อสร้างภาพ อินโฟกราฟิก หรือสื่อประกอบงาน	2.26	1.26	น้อย
2.2 ใช้ AI เพื่อสร้างวิดีโอหรืองานนำเสนอ	1.92	1.16	น้อย
2.3 ใช้ AI เพื่อช่วยคิดเนื้อหาหรือบทพูด	3.52	1.18	มาก
รวม	2.56	1.20	ปานกลาง
3.ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงภาษาและวัฒนธรรม (AI for Analysis)			
3.1 ใช้ AI เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาข้อความ วิเคราะห์อารมณ์หรือความหมาย	3.33	1.11	ปานกลาง
3.2 ใช้ AI เพื่อสรุปแนวโน้มจากข้อมูลทางสังคม หรือภาษา	3.28	1.22	ปานกลาง
3.3 ใช้ AI เพื่อช่วยวิเคราะห์เนื้อหาทางวัฒนธรรม หรือสื่อมวลชน	3.12	1.29	ปานกลาง
รวม	3.24	1.20	ปานกลาง
4.ด้านการพัฒนาทักษะส่วนบุคคล (AI for Personal Development)			
4.1 ใช้ AI เพื่อฝึกภาษา เช่น ฝึกพูดหรือแปลสนทนา	3.53	1.33	มาก
4.2 ใช้ AI เพื่อช่วยวางแผนการเรียนหรือการทำงานส่วนตัว	2.87	1.34	ปานกลาง
4.3 ใช้ AI เพื่อรับคำแนะนำหรือแรงบันดาลใจส่วนตัว	3.05	1.46	ปานกลาง

รวม	3.15	1.37	ปานกลาง
5.ด้านการใช้ทั่วไปและเพื่อความบันเทิง (AI for Everyday Use)			
5.1 ใช้ AI เพื่อความบันเทิง เช่น สร้างเพลงหรือเรื่องสั้น	2.15	1.21	น้อย
5.2 ใช้ AI เพื่อช่วยงานทั่วไป เช่น สรุบข้อความหรือช่วยคิดไอเดีย	3.72	1.11	มาก
รวม	2.93	1.16	ปานกลาง
รวมด้านพฤติกรรมการใช้ Generative AI	3.13	1.21	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 พบว่า การใช้ Generative AI ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง โดยด้านการเรียนรู้และการศึกษาค้นคว้ามีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.77 รองลงมาคือด้านการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.24 ส่วนด้านการพัฒนาทักษะส่วนบุคคลมีค่าเฉลี่ย 3.15 ขณะที่ด้านการใช้ทั่วไปและเพื่อความบันเทิงอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 2.93 และด้านความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ 2.56

สำหรับด้านการเรียนรู้และการศึกษาค้นคว้า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือการใช้ AI เพื่อตรวจแกรมมาร์หรือแปลภาษา โดยมีค่าเฉลี่ย 3.89 รองลงมาคือการใช้ AI เพื่ออธิบายบทเรียนหรือแนวคิดที่เข้าใจยาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.01 และการใช้ AI เพื่อช่วยตรวจสอบและปรับปรุงสำนวน รวมถึงความชัดเจนของข้อความ มีค่าเฉลี่ย 3.80

ในด้านความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ พบว่า การใช้ AI เพื่อช่วยคิดเนื้อหาหรือบทพูดเป็นรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดของหมวดนี้ คือ 3.52 ส่วนการสร้างภาพ อินโฟกราฟิก หรือสื่อประกอบงานมีค่าเฉลี่ย 2.26 และการสร้างวิดีโอหรืองานนำเสนอมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ 1.92

สำหรับด้านการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงภาษาและวัฒนธรรม รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือการใช้ AI เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาข้อความอารมณ์ หรือความหมาย โดยมีค่าเฉลี่ย 3.33 รองลงมาคือการใช้ AI เพื่อสรุปแนวโน้มจากข้อมูลทางสังคมหรือภาษา ค่าเฉลี่ย 3.28 ส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาทางวัฒนธรรมหรือสื่อมวลชนมีค่าเฉลี่ย 3.12

ในด้านการพัฒนาทักษะส่วนบุคคล พบว่า การใช้ AI เพื่อฝึกภาษา เช่น การพูดหรือแปลสนทนา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.53 รองลงมาคือการใช้ AI เพื่อรับคำแนะนำหรือแรงบันดาลใจส่วนตัว ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.05 และ การใช้ AI เพื่อวางแผนการเรียนหรือการทำงานส่วนตัว มีค่าเฉลี่ย 2.87

ส่วนด้านการใช้ทั่วไปและเพื่อความบันเทิง รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือการใช้ AI เพื่อช่วยงานทั่วไป เช่น การสรุบข้อความหรือช่วยคิดไอเดีย ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.72 ขณะที่การใช้ AI เพื่อความบันเทิง เช่น การสร้างเพลงหรือเรื่องสั้น มีค่าเฉลี่ย 2.15

3. ปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับการใช้ Generative AI

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1.ปัญหาด้านข้อมูลและคุณภาพผลลัพธ์			
1.1 ผลลัพธ์ที่ได้มักให้ข้อมูลที่ผิดพลาด ไม่ตรงตามความต้องการ หรือไม่น่าเชื่อถืออยู่บ่อยครั้ง	3.43	0.92	ปานกลาง
1.2 เนื้อหาที่สร้างโดยระบบบางครั้งเป็นข้อมูลเก่า หรือไม่ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน	3.29	1.00	ปานกลาง
1.3 กังวลว่าข้อมูลที่ประมวลผล อาจมีอคติ (Bias) หรือไม่เป็นกลาง (เช่น อคติทางวัฒนธรรม)	3.28	1.23	ปานกลาง
รวม	3.33	1.05	ปานกลาง
2.ปัญหาด้านความเสี่ยงและจริยธรรม			
2.1 กังวลว่างานที่สร้างขึ้นอาจนำไปสู่การละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น	4.17	0.92	มาก
2.2 กังวลเกี่ยวกับการป้อนข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลละเอียดอ่อน เข้าสู่ระบบ Generative AI	4.20	0.88	มาก
2.3 มีปัญหาในการระบุแหล่งอ้างอิงของข้อมูลที่ได้จาก Generative AI	3.98	0.99	มาก
2.4 กังวลว่าการใช้ Generative AI มากเกินไปจะส่งผลให้ทักษะการคิดวิเคราะห์ของตนเองลดลง	4.37	0.87	มาก
รวม	4.18	0.91	มาก
3.ปัญหาเชิงปฏิบัติและการเข้าถึง			
3.1 คิดว่าการใช้งาน AI ให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีต้องใช้ทักษะการป้อนคำสั่งที่ค่อนข้างยาก	3.49	0.90	ปานกลาง
3.2 เครื่องมือ Generative AI ที่มีคุณภาพดีมักจะมีค่าใช้จ่ายสูงและเข้าถึงได้ยาก	3.72	1.09	มาก
รวม	3.60	0.99	มาก
รวมปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับการใช้ Generative AI	3.70	0.73	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวม 3.70 โดยด้านความเสี่ยงและจริยธรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.18 รองลงมาคือด้านปัญหาเชิงปฏิบัติและการเข้าถึง ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.60 และด้านข้อมูลและคุณภาพผลลัพธ์มีค่าเฉลี่ย 3.33

เมื่อพิจารณารายชื่อของด้านข้อมูลและคุณภาพผลลัพธ์ พบว่าความกังวลเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่อาจผิดพลาดหรือไม่น่าเชื่อถือมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.43 รองลงมาคือความกังวลว่าข้อมูลที่ได้จาก AI อาจล้าสมัย ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.29 และความกังวลเกี่ยวกับอคติหรือความไม่เป็นกลางของข้อมูลมีค่าเฉลี่ย 3.28

ในด้านความเสี่ยงและจริยธรรม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าเฉลี่ยความกังวลสูงสุดในรายการเกี่ยวกับการใช้ AI มากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.37 รองลงมาคือความกังวลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลหรือข้อมูลละเอียดอ่อนที่ป้อนเข้าสู่ระบบ AI มีค่าเฉลี่ย 4.20 และความกังวลว่างานที่สร้างโดย AI อาจละเมิดลิขสิทธิ์ มีค่าเฉลี่ย 4.17

สำหรับด้านปัญหาเชิงปฏิบัติและการเข้าถึง พบว่าค่าใช้จ่ายของเครื่องมือที่มีคุณภาพสูงเป็นรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.72 รองลงมาคือความยากในการใช้คำสั่งหรือ Prompt เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.49

4. ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1.ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI			
1.1 ต้องการให้มีการอบรม/เวิร์คช็อปเกี่ยวกับเทคนิคการใช้ AI อย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพ	3.65	0.92	มาก
1.2 ต้องการให้มหาวิทยาลัยมีการอบรมจริยธรรมการใช้ AI	3.91	0.92	มาก
1.3 ต้องการให้มีการสอนการใช้ Prompt Engineering หรือเทคนิคการป้อนคำสั่ง AI โดยเฉพาะ	3.92	0.97	มาก
1.4 ต้องการแหล่งข้อมูล/ห้องสมุดออนไลน์ที่แนะนำเครื่องมือ Generative AI ที่เชื่อถือได้	3.99	0.99	มาก
1.5 ต้องการให้มีการสอนการประยุกต์ใช้ Generative AI ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหรือการทำงานของตน	4.00	1.02	มาก
รวม	3.89	0.96	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่าความต้องการการสนับสนุนในการใช้ Generative AI อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.89 ซึ่งรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือความต้องการให้มีการสอนการประยุกต์ใช้ Generative AI ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหรือการทำงานของผู้ใช้ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.00 รองลงมาคือความต้องการแหล่งข้อมูลหรือห้องสมุดออนไลน์ที่แนะนำเครื่องมือ AI ที่เชื่อถือได้ มีค่าเฉลี่ย 3.99 และความต้องการให้มีการสอนเทคนิคการป้อนคำสั่งหรือ Prompt Engineering มีค่าเฉลี่ย 3.92

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. วิธีการดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผลการวิจัย
5. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์
2. เพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรค และความต้องการของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ในการใช้ Generative AI เพื่อการเรียนรู้

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 120 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 5 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบเลือกตอบ เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น ชั้นปีที่กำลังศึกษา สาขาวิชา และวัตถุประสงค์ในการใช้ Generative AI เพื่อใช้ในการจำแนกกลุ่ม และบรรยายลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ Generative AI ซึ่งข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีระดับความคิดเห็น ตั้งแต่ มากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) น้อยที่สุด (1) ประกอบด้วย ด้านการเรียนรู้ และการศึกษาค้นคว้า ด้านการเขียนและการสื่อสาร ด้านความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ ด้านการวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงภาษาและวัฒนธรรม ด้านการพัฒนาทักษะส่วนบุคคล และด้านการใช้ทั่วไปและเพื่อความบันเทิง

ตอนที่ 3 ปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับ Generative AI ซึ่งข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับเช่นเดียวกัน เพื่อวัดระดับความกังวลของนิสิตเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้ Generative AI ประกอบไปด้วย ปัญหาด้านข้อมูล และคุณภาพผลลัพธ์ ปัญหาด้านความเสี่ยงจริยธรรม และปัญหาเชิงปฏิบัติการและการเข้าถึง

ตอนที่ 4 ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI ซึ่งข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อวัดระดับความต้องการของนิสิตในการได้รับการสนับสนุนด้านการใช้ Generative AI ที่ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ จากมหาวิทยาลัย

ตอนที่ 5 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะคำถามแบบปลายเปิด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ผ่านระบบ Google Forms เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง โดยได้ทำการเผยแพร่และกระจายแบบสอบถามไปยังนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ต่างๆ ของคณะและเครือข่ายนิสิต ซึ่งกำหนดระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 10 ถึง 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ภายหลังจากการดำเนินการดังกล่าว ผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวนทั้งสิ้น 120 ฉบับ ซึ่งจากการตรวจสอบพบว่า เป็นแบบสอบถามที่มีความถูกต้องและสมบูรณ์ครบถ้วน ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลดังกล่าวไปดำเนินการจัดกระทำและวิเคราะห์ผลในลำดับต่อไป

4. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูปเพื่อจัดกระทำข้อมูล ดังนี้

4.1 ใช้สถิติ ความถี่ (Frequency) และ ร้อยละ (Percentage) ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในตอนต้นที่ 1 เช่น ชั้นปีที่กำลังศึกษา สาขาวิชา และวัตถุประสงค์ในการใช้ Generative AI

4.2 ใช้ค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลใน ตอนที่ 2, ตอนที่ 3, และตอนที่ 4 ซึ่งเป็นคำถามมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) โดยกำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนและเกณฑ์การแปลผล ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

5 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมาก

3 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผลความหมาย ดังนี้

4.51-5.00 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมากที่สุด

3.41-4.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับมาก

2.51-3.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับปานกลาง

1.00-1.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อย

1.00-1.50 หมายความว่า การใช้ / ปัญหา/ ความต้องการใช้ในระดับน้อยที่สุด

4.3 นำข้อมูลจากแบบสอบถามในตอนต้นที่ 5 ส่วนข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมมาสรุปในเชิงคุณภาพ เพื่อนำเสนอเป็นข้อมูลประกอบ

4.4 นำผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุป และอภิปรายผลตามลำดับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีการกระจายตัวอยู่ในชั้นปีต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านิสิตในทุกระดับชั้นปีมีการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยี Generative AI โดยกลุ่มที่มีสัดส่วนมากที่สุดคือนิสิตชั้นปีที่ 3 รองลงมาคือชั้นปีที่ 2, ชั้นปีที่ 4 และชั้นปีที่ 1 ตามลำดับ ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่านิสิตที่อยู่ในช่วงกลางถึงปลายของหลักสูตร ซึ่งเริ่มมีภาระงานวิจัยและงานวิชาการที่เข้มข้น มีแนวโน้มที่จะสนใจหรือใช้งานเทคโนโลยีเพื่อช่วยสนับสนุนการเรียนมากกว่านิสิตชั้นปีแรก

2. รูปแบบและพฤติกรรมการใช้ Generative AI พบว่านิสิตมีการใช้งาน Generative AI ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยสามารถจำแนกรายละเอียดพฤติกรรมที่เด่นชัด สรุปได้ดังนี้

2.1 ด้านการสนับสนุนทางภาษา พบว่า เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด นิสิตนิยมใช้ AI เพื่อช่วย "ตรวจสอบความถูกต้องของไวยากรณ์และแปลภาษา" มากที่สุด รองลงมาคือการใช้เพื่อ "ปรับแก้สำนวนภาษา" ให้ความสะดวกและเป็นทางการมากขึ้น

2.2 ด้านการเรียนรู้และวิจัย พบว่า นิสิตมีการใช้งานในระดับมากในการให้ AI ช่วย "สรุปใจความสำคัญจากบทความยาว" และ "ค้นหาไอเดีย (Brainstorming)" สำหรับเริ่มทำโครงงานหรือรายงาน

2.3 ด้านความคิดสร้างสรรค์ พบว่า มีการใช้งานน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ เช่น การสร้างรูปภาพ หรือวิดีโอ สะท้อนว่านิสิตมนุษยศาสตร์เน้นการใช้งานในเชิงเนื้อหา (Text-based) มากกว่าสื่อประสม

3. ปัญหาและอุปสรรคในการใช้งาน พบว่านิสิตประสบปัญหาและมีความกังวลในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับจากปัญหาที่รุนแรงที่สุด สรุปได้ดังนี้

3.1 ความกังวลด้านลิขสิทธิ์และจริยธรรม พบว่า เป็นประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด นิสิตมีความไม่มั่นใจอย่างมากว่าการนำงานจาก AI มาใช้จะถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ หรือจะส่งผลต่อคะแนนความประพฤติทางวิชาการอย่างไร

3.2 ปัญหาด้านค่าใช้จ่าย (Cost Barrier) พบว่า นิสิตระบุว่าเครื่องมือที่มีคุณภาพสูง (High Performance) มักต้องเสียค่าบริการรายเดือน ซึ่งเป็นภาระค่าใช้จ่ายที่สูงเกินกว่านิสิตจะรับไหว ทำให้ต้องจำกัดการใช้งานอยู่เพียงตัวฟรีที่มีประสิทธิภาพต่ำกว่า

3.3 ความยากในการเขียนคำสั่ง (Prompt Difficulty) พบว่า นิสิตพบปัญหาในการสื่อสารกับ AI โดยไม่สามารถเขียนคำสั่ง (Prompt) ให้ละเอียดเพียงพอที่จะทำให้ AI สร้างผลลัพธ์ที่ตรงใจได้ ทำให้ต้องเสียเวลาลองผิดลองถูกหลายครั้ง

4. ความต้องการการสนับสนุน พบว่านิสิตมีความต้องการให้คณะและมหาวิทยาลัยเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนการใช้งาน โดยเรียงลำดับความต้องการจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด สรุปได้ดังนี้

4.1 ต้องการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ในวิชาชีพ (Domain Specific Application) พบว่า เป็นความต้องการให้สอนวิธีใช้ AI เจาะจงตามสาขาวิชาของตน เช่น สาขาภาษา สาขาจิตวิทยา หรือสาขาสารสนเทศ อยู่ในระดับมากเช่นกัน

4.2 ต้องการแหล่งทรัพยากรที่เชื่อถือได้ พบว่า เป็นความต้องการให้มีคลังข้อมูลแนะนำเครื่องมือที่ปลอดภัย อยู่ในระดับมากเช่นกัน

4.3 ต้องการเรียนรู้เทคนิค Prompt Engineering พบว่า เป็นความต้องการเทคนิคการสั่งงานขั้นสูง อยู่ในระดับมากเช่นกัน

4.4 ต้องการการอบรมจริยธรรม พบว่า เป็นความต้องการความชัดเจนเรื่องจริยธรรมการใช้งาน อยู่ในระดับมากเช่นกัน

4.5 ต้องการการยอมรับพื้นฐาน พบว่า เป็นความต้องการเรียนรู้วิธีใช้งานเบื้องต้น อยู่ในระดับมากเช่นกัน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การยอมรับเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิผล (Performance Expectancy)

ผลการวิจัยที่ปรากฏในส่วนพฤติกรรมการใช้งาน ซึ่งพบว่านิสิตใช้ Generative AI เพื่อ "การตรวจสอบไวยากรณ์และการแปลภาษา" สูงที่สุด สอดคล้องกับ ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (UTAUT) ในมิติของ *ความคาดหวังในประสิทธิภาพ (Performance Expectancy)* ที่อธิบายว่าบุคคลจะมีแนวโน้มยอมรับและใช้งานเทคโนโลยีเมื่อรับรู้ว่าคุณประโยชน์นั้นจะช่วยให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพดีขึ้น ในบริบทของคณะมนุษยศาสตร์ที่ "ภาษา" เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา การที่ Generative AI มีความสามารถในการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing) ได้อย่างแม่นยำ จึงตอบสนองความต้องการของนิสิตในการลดข้อผิดพลาด (Error Reduction) และช่วยขัดเกลางานทางวิชาการให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ระบุว่าผู้เรียนภาษาต่างประเทศมักใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างความมั่นใจในตนเอง (Self-Efficacy) ในการผลิตงานเขียน

2. ความตระหนักรู้สารสนเทศและจริยธรรม (Information Ethics & Awareness)

ประเด็น "ความกังวลเรื่องลิขสิทธิ์" ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในส่วนของปัญหาและอุปสรรค สะท้อนให้เห็นถึงระดับ **การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy)** ของนิสิตในด้าน *จริยธรรมสารสนเทศ (Information Ethics)* ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่านิสิตไม่ได้ใช้งานเทคโนโลยีอย่างขาดวิจารณญาณ แต่มีความตระหนักรู้ (Awareness) ถึงความเสี่ยงทางกฎหมายและความซื่อสัตย์ทางวิชาการ (Academic Integrity) ความกังวลดังกล่าวอาจเกิดจากความไม่ชัดเจนของกฎระเบียบในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับบทความวิชาการที่กล่าวถึงความท้าทายของ AI ในวงการการศึกษาว่า ความคลุมเครือเรื่องความเป็นเจ้าของผลงาน (Ownership) เป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดความวิตกกังวลในกลุ่มผู้เรียน

3. ช่องว่างทักษะและความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Skill Gap & Lifelong Learning)

ผลการวิจัยในส่วนความต้องการสนับสนุน ที่พบว่านิสิตต้องการเรียนรู้ "การประยุกต์ใช้ในสาขาวิชาชีพ" มากกว่า "การใช้งานเบื้องต้น" อย่างมีนัยสำคัญ สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิด **ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21** และ **การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)** กล่าวคือ นิสิตได้ก้าวข้ามขีดจำกัดของการใช้งานระดับพื้นฐาน (Basic Operational Skills) แต่กำลังเผชิญกับ **ช่องว่างทางทักษะ (Skill Gap)** ในระดับการบูรณาการ (Integration) นิสิตต้องการความรู้เชิงลึกที่จะนำเครื่องมือไปใช้แก้ปัญหาที่ซับซ้อนในศาสตร์ของตน ซึ่งสะท้อนถึงความพร้อมในการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล แต่ยังคงขาดการชี้แนะที่ตรงจุดจากสถาบันการศึกษา

4. ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide)

ปัญหาเรื่อง "ค่าใช้จ่ายของเครื่องมือคุณภาพสูง" สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง **ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide)** ในระดับที่สอง (Second-level Digital Divide) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงคุณภาพของเทคโนโลยี การที่

เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงจำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มผู้ที่มีความพร้อมด้านทุนทรัพย์ อาจส่งผลกระทบต่อโอกาสในการเรียนรู้และคุณภาพของผลงานวิชาการของนิสิตที่ไม่สามารถเข้าถึงบริการดังกล่าวได้

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความต้องการให้มีการสอนการประยุกต์ใช้ Generative AI ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา หรือการทำงานของตนในระดับมากที่สุด ดังนั้น คณะมนุษยศาสตร์ควรจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้น "บริบทเฉพาะศาสตร์" (Contextualized Training) แทนการอบรมการใช้งานทั่วไป โดยแบ่งกลุ่มตามลักษณะวิชาชีพ เช่น การใช้ AI เพื่อการแปลบทความวิชาการ หรือการใช้ AI เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสังคม เพื่อให้ นิสิตสามารถนำเทคโนโลยีไปบูรณาการกับการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

2. จากผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความกังวลด้านการละเมิดลิขสิทธิ์และจริยธรรมทางวิชาการในระดับสูงสุด ซึ่งสะท้อนถึงความไม่มั่นใจในขอบเขตการใช้งาน ดังนั้น คณะมนุษยศาสตร์หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการจัดทำคู่มือแนวปฏิบัติ (Code of Conduct) ที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้ Generative AI ในการศึกษา โดยระบุขอบเขตสิ่งที่ทำได้และทำไม่ได้ รวมถึงกำหนดรูปแบบมาตรฐานการอ้างอิงแหล่งที่มา เพื่อลดความวิตกกังวลและสร้างความมั่นใจในการใช้งานอย่างถูกต้อง

3. จากผลการวิจัยพบว่า ค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงเครื่องมือที่มีคุณภาพสูง (Premium Tools) เป็นอุปสรรคสำคัญในการใช้งานของนิสิต ดังนั้น มหาวิทยาลัยควรพิจารณาจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาสิทธิการใช้งาน (License) ของเครื่องมือ Generative AI ระดับองค์กร เพื่อให้บริการแก่นิสิตและบุคลากร ซึ่งจะช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีและส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพิ่มเติม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มตัวอย่างนิสิต เพื่อค้นหาปัจจัยและเหตุผลเบื้องหลังความกังวลในประเด็นต่าง ๆ เช่น ความกังวลว่าทักษะการคิดวิเคราะห์จะลดลง หรือทัศนคติที่มีต่อความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจบริบทของปัญหาได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. ควรดำเนินการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณภาพของผลงาน ระหว่างกลุ่มนิสิตที่ใช้ Generative AI ภายใต้การกำกับดูแลตามหลักวิชาการ กับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้ เพื่อพิสูจน์ทราบถึงข้อดีและข้อเสียของการใช้เครื่องมือต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างเป็นรูปธรรม

3. ควรขยายขอบเขตการศึกษาโดยการเปรียบเทียบรูปแบบการใช้งานและความต้องการระหว่างกลุ่มสาขาวิชาที่แตกต่างกันภายในคณะมนุษยศาสตร์ (เช่น กลุ่มวิชาภาษาตะวันตก กลุ่มวิชาภาษาตะวันออก และกลุ่มวิชาสารสนเทศ) เพื่อนำผลการศึกษามาออกแบบนโยบายการสนับสนุนที่เหมาะสมกับธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชาต่อไป

บรรณานุกรม

- จิตรกร ฐาวีรัตน์. (2568). AI กับการศึกษา : ตัวช่วยสุดอัจฉริยะ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
ชลบุรี, ระยอง
- ชัชชญา พิระธรณิศร์. (2568). ความท้าทายแนวการใช้ปัญญาประดิษฐ์(AI)สู่การบริหารสถานศึกษายุคใหม่ มหาวิทยาลัยรังสิต,
กรุงเทพฯ
- ดร. ศิริลักษณ์ เส็งมี นักวิชาการอิสระ. (2568). แนวทางการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) เพื่อการ
แสวงหาความรู้ของบุคคล Generation Alpha โดยใช้มิติความฉลาดทางอารมณ์. วารสาร มจร ภาษาและวัฒนธรรม,
sirilaksengmee83@gmail.com
- มัทนาภรณ์ แสนศักดิ์ ศาสตรา มาพร. (2568). ประเด็นศึกษาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนภาษาอังกฤษจากฐานข้อมูลศูนย์
ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย. คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, ชัยภูมิ
- พีระพงษ์ แสงศรี. (2566). การศึกษาการยอมรับและใช้งานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์
กับระบบการศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ
- ชิง หลิน, สำเร็จ ไกยวงศ์ และ อัญชลี ชัยศรี. (2568). ผลกระทบของการประยุกต์ใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการ
เรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยโพลีเทคนิคห้วยโจวมณฑลทางสีธาธารณรัฐประชาชนจีน. สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและ
นวัตกรรมคณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, ชัยภูมิ
- ณัฐวุฒิ สุขโสมนัส ภูมิ มุลศิลป์ ชลวิทย์ เจียรจิตต์. (2566). การศึกษาเปรียบเทียบการจัดการศึกษาหลักสูตรปัญญาประดิษฐ์
กรณีศึกษามหาวิทยาลัย ก กับของรัฐในประเทศไทย และมหาวิทยาลัยระดับโลกในสหรัฐอเมริกา. คณะสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ
- ณัฐภรณ์ ปะพาน. (2568). ผลการใช้แบบฝึกทักษะปัญญาประดิษฐ์ (AI Skill Exercises) ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ของนักศึกษา
ครู. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, กรุงเทพฯ

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม

เรื่อง การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เรียนผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการในรายวิชาการวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ (สาขาสารสนเทศศึกษา มศว)

ดำเนินการศึกษาเรื่อง " การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ "

มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการศึกษา วิเคราะห์ และสรุปผลในเชิงภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเท่านั้น

คำชี้แจง

1. ผู้ตอบแบบสอบถามต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป

2. ข้อมูลที่ท่านให้จะถูกเก็บรวบรวมและนำไปวิเคราะห์โดย ไม่ระบุตัวบุคคล และใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาเท่านั้น

3. การเข้าร่วมตอบแบบสอบถามนี้เป็น "ความสมัครใจ" ท่านสามารถเลือกที่จะไม่ตอบหรือยุติการตอบได้ทุกเมื่อโดยไม่เกิดผลกระทบใด ๆ ต่อท่าน

การแสดงความยินยอม

หากท่านกดปุ่ม "ยินยอมและเริ่มทำแบบสอบถาม" ถือว่าท่านได้อ่านและเข้าใจข้อมูลข้างต้นแล้ว และยินยอมให้เก็บรวบรวมและนำข้อมูลของท่านไปใช้เพื่อการศึกษาในโครงการนี้

(หากไม่ประสงค์จะตอบแบบสอบถาม สามารถปิดแบบสอบถามนี้ได้ทันที)

คณะผู้จัดทำโครงการ ขอขอบคุณทุกท่านมา ณ ที่นี้

แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้ :

ตอนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2: พฤติกรรมการใช้ Generative AI

ตอนที่ 3: ปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับ Generative AI

ตอนที่ 4: ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตอบโดยเลือกคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด)

1.1 ชั้นปีที่กำลังศึกษา

- ปี1 ปี2
 ปี3 ปี4

1.2 สาขาวิชา

- ศศ.บ. ภาษาไทย
 ศศ.บ. ภาษาอังกฤษ
 วท.บ. จิตวิทยา
 ศศ.บ. ปรัชญาและศาสนา
 ศศ.บ. ภาษาเพื่อการสื่อสาร
 ศศ.บ. ภาษาเพื่ออาชีพ
 ศศ.บ. ภาษาและวัฒนธรรมอาเซียน
 ศศ.บ. ภาษาตะวันออก
 ศศ.บ. วรรณกรรมเด็ก
 ศศ.บ. สารสนเทศศึกษา

1.3 ท่านเคยใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ (Generative AI) หรือไม่ (เช่น ChatGPT, Gemini, Midjourney, Copilot, DALL-E)

- เคย (กรุณาตอบคำถามในตอนที่ 2 - 5 ต่อไป)
 ไม่เคยใช้ (กรุณาตอบคำถามในข้อ 1.4)

1.4 เหตุผลที่ท่านไม่เคยใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ (เลือกได้มากกว่า1ข้อ)

- ไม่ทราบว่ามีความรู้เรื่องอะไรบ้าง/ไม่รู้วิธีเริ่มต้นใช้งาน
 ไม่มีโอกาสได้ใช้/ไม่มีความจำเป็นในการใช้ในชีวิตประจำวันหรือการเรียน
 ไม่มั่นใจในความถูกต้องของข้อมูลที่ได้จาก AI

- () กังวลเรื่องจริยธรรม/การละเมิดลิขสิทธิ์จากการใช้ AI
- () กังวลเรื่องความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว
- () คิดว่าใช้โปรแกรมอื่น/วิธีการอื่นทำงานได้ดีกว่าอยู่แล้ว
- () อื่น ๆ (โปรดระบุ)

1.5 วัตถุประสงค์ในการใช้ Generative AI (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เพื่อใช้ในการเรียนรู้และการศึกษา
- () เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- () เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา
- () เพื่อความบันเทิง
- () เพื่อการวิจัยและนวัตกรรม
- () อื่น ๆ (โปรดระบุ)

1.6 Generative AI ที่ใช้ประจำ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () Chat GPT
- () Gemini
- () Claude
- () Copilot
- () Jasper AI
- () Copy. AI
- () Notion AI
- () Perplexity
- () อื่น ๆ (โปรดระบุ)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ Generative AI

คำชี้แจง: โปรดเลือกระดับความคิดเห็นของการใช้ Generative AI ตามความเป็นจริง

รายการ	ระดับความคิดเห็นของการใช้ Generative AI				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
การเรียนรู้และการศึกษาค้นคว้า (AI for Learning & Research)					
2.1 ใช้ AI เพื่อช่วยค้นคว้าข้อมูล หรือสรุปบทความทางวิชาการ					
2.2 ใช้ AI เพื่ออธิบายบทเรียนหรือแนวคิดที่เข้าใจยาก					
2.3 ใช้ AI เพื่อช่วยจัดทำโครงการหรือหัวข้อรายงาน					
การเขียนและการสื่อสาร (AI for Writing & Communication)					
2.4 ใช้ AI เพื่อช่วยเขียนหรือเรียบเรียงรายงาน/บทความ					
2.5 ใช้ AI ตรวจสอบมาร์หรือแปลภาษา					
2.6 ใช้ AI เพื่อปรับสำนวนหรือความชัดเจนของข้อความ					
ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ (AI for Creativity & Design)					
2.7 ใช้ AI เพื่อสร้างภาพ อินโฟกราฟิก หรือสื่อประกอบงาน					
2.8 ใช้ AI เพื่อสร้างวิดีโอหรืองานนำเสนอ					
2.9 ใช้ AI เพื่อช่วยคิดเนื้อหาหรือบทพูด					
การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงภาษาและวัฒนธรรม (AI for Analysis)					

2.10 ใช้ AI เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาข้อความ วิเคราะห์อารมณ์หรือความหมาย					
2.11 ใช้ AI เพื่อสรุปแนวโน้มจากข้อมูลทางสังคม หรือภาษา					
2.12 ใช้ AI เพื่อช่วยวิเคราะห์เนื้อหาทางวัฒนธรรม หรือสื่อมวลชน					
การพัฒนาทักษะส่วนบุคคล (AI for Personal Development)					
2.13 ใช้ AI เพื่อฝึกภาษา เช่น ฝึกพูดหรือแปลสนทนา					
2.14 ใช้ AI เพื่อช่วยวางแผนการเรียนหรือ การทำงานส่วนตัว					
2.15 ใช้ AI เพื่อรับคำแนะนำหรือแรงบันดาลใจส่วนตัว					
การใช้ทั่วไปและเพื่อความบันเทิง (AI for Everyday Use)					
2.16 ใช้ AI เพื่อความบันเทิง เช่น สร้างเพลงหรือเรื่องสั้น					
2.17 ใช้ AI เพื่อช่วยงานทั่วไป เช่น สรุปข้อความหรือช่วยคิดไอเดีย					

ตอนที่ 3 ปัญหาและความกังวลเกี่ยวกับการใช้ Generative AI

คำชี้แจง: โปรดเลือกระดับให้ตรงกับระดับความกังวลมากที่สุด

รายการ	ระดับความกังวลเกี่ยวกับการใช้ Generative AI				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อย มาก (1)
ปัญหาด้านข้อมูลและคุณภาพผลลัพธ์ (Hallucination)					
3.1 ผลลัพธ์ที่ได้มักให้ข้อมูลที่ผิดพลาด ไม่ตรงตามความต้องการ หรือไม่น่าเชื่อถืออยู่บ่อยครั้ง					
3.2 เนื้อหาที่สร้างโดยระบบบางครั้งเป็นข้อมูลเก่า หรือไม่ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน					
3.3 กังวลว่าข้อมูลที่ประมวลผล อาจมีอคติ (Bias) หรือไม่เป็นกลาง (เช่น อคติทางวัฒนธรรม)					
ปัญหาด้านความเสี่ยงและจริยธรรม					
3.4 กังวลว่างานที่สร้างขึ้นอาจนำไปสู่การละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น					
3.5 กังวลเกี่ยวกับการป้อนข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลละเอียดอ่อน เข้าสู่ระบบ Generative AI					
3.6 มีปัญหาในการระบุแหล่งอ้างอิงของข้อมูลที่ได้จาก Generative AI					
3.7 กังวลว่าการใช้ Generative AI มากเกินไปจะส่งผลให้ทักษะการคิดวิเคราะห์ของตนเองลดลง					
ปัญหาเชิงปฏิบัติการและการเข้าถึง					
3.8 คิดว่าการใช้งาน AI ให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีต้องใช้ทักษะการป้อนคำสั่งที่ค่อนข้างยาก					
3.9 เครื่องมือ Generative AI ที่มีคุณภาพดีมักจะมีค่าใช้จ่ายสูงและเข้าถึงได้ยาก					

อื่น ๆ (โปรดระบุ)

ตอนที่ 4 ความต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI

คำชี้แจง: โปรดเลือกระดับให้ตรงกับระดับความต้องการมากที่สุด

รายการ	ระดับต้องการการสนับสนุนการใช้ Generative AI				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อย มาก (1)
4.1 ต้องการให้มีการอบรม/เวิร์คช็อป เกี่ยวกับเทคนิคการใช้ AI อย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพ					
4.2 ต้องการให้มหาวิทยาลัยมีการอบรมจริยธรรมการใช้ AI					
4.3 ต้องการให้มีการสอนการใช้ Prompt Engineering หรือ เทคนิคการป้อนคำสั่ง AI โดยเฉพาะ					
4.4 ต้องการแหล่งข้อมูล/ห้องสมุดออนไลน์ ที่แนะนำเครื่องมือ Generative AI ที่เชื่อถือได้					
4.5 ต้องการให้มีการสอนการประยุกต์ใช้ Generative AI ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหรือการทำงานของตน					

อื่น ๆ (โปรดระบุ)

ข้อคิดเห็นและข้อข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ภาคผนวก ข

การมีส่วนร่วมในการทำวิจัย

ระบุความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่ม (รายบุคคล)

นางสาวกัญญาณัฐ พรหมศรี รหัสนิสิต 65101010525 : ค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้น ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยกำหนดแนวคิดในงานวิจัย ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือวิจัย โดยร่วมคิดประเด็นคำถามให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ร่วมดำเนินการรวบรวมข้อมูลผ่านการเผยแพร่แบบสอบถาม รับผิดชอบในส่วนของการวิเคราะห์ผลการวิจัยในบทที่ 4 โดยคำนวณและแสดงผลในรูปแบบตาราง และจัดทำโปสเตอร์วิจัยเพื่อนำเสนอ

นางสาวกัญญ์ณิษฐ์ วัฒนกุลวนิช รหัสนิสิต 65101010526 : รับผิดชอบในส่วนของการกำหนดที่มา ความสำคัญ วัตถุประสงค์ ในบทที่ 1, ปรับแก้การรายงานผลจากตาราง ของการรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในบทที่ 4, สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ของบทที่ 5

นางสาวจุฑามาศ เกตุแก้ว รหัสนิสิต 65101010529 : ค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่สนใจ ทบทวนวรรณกรรม รับผิดชอบในการหาข้อมูลจำนวนประชากรและหากกลุ่มตัวอย่างของนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ เขียนรายงานผลจากตารางงานวิจัยในบทที่ 4 และจัดทำโปสเตอร์วิจัย

นางสาวณัฐณิชา สกุลชาญทวี รหัสนิสิต 65101010537 : รับผิดชอบในการทำองค์ประกอบของรายงาน บทที่ 1 ได้แก่ หน้าปก สารบัญ บทคัดย่อ ตรวจสอบคำผิดในรายงาน และออกแบบวิธีการเก็บข้อมูลด้วยการใช้ Google Form

นางสาวธัญวรรณ พิมพ์เสน รหัสนิสิต 65101010541 : รับผิดชอบในการทำองค์ประกอบของรายงาน ได้แก่ หน้าปก สารบัญ กิตติกรรมประกาศ, เขียนรายละเอียดในบทที่ 1 บทนำส่วนท้าย, บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย และคิดข้อคำถามในแบบสอบถามรวมถึงจัดทำแบบร่างรายงานคำถาม

นางสาวสุคำจันทร์ สวัสดิ์ รหัสนิสิต 65101010568 : รับผิดชอบในการทำรายงานบทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย สรุปและนำมาเรียบเรียง , บรรณานุกรม และ รับผิดชอบในส่วนของการเก็บข้อมูลวิจัยด้วย Google Form