

หัวข้อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

เรื่อง กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง การประชุมวิชาการนานาชาติ iConference2024 ของสมาคม Information Schools (iSchools) เรื่อง Wisdom Well-being Win-win

กลุ่มเนื้อหาด้าน

การวิจัย การเรียนการสอน ศิลปวัฒนธรรม บริการวิชาการสู่สังคม อื่นๆ

ชื่อ-สกุล /ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ วิกาวิน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงลักษณ์ สกุลวิจิตรสินธุ์

วันที่นำเสนอ 11 มิถุนายน 2567 เวลา 12.30-13.00 น. ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

เนื้อหาโดยสรุป (ประมาณครึ่งหน้ากระดาษ)

การเข้าร่วมการประชุมวิชาการนานาชาติ iConference2024 ของสมาคม Information Schools (iSchools) โดยใช้งบประมาณกิจกรรมวิเทศสัมพันธ์ ผลผลิตการพัฒนาและส่งเสริมคุณภาพวิชาการสู่มาตรฐานสากล ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ณ เมืองฉางชุน สาธารณรัฐประชาชนจีน เข้าร่วมประชุมผ่านระบบออนไลน์ในวันที่ 15 – 19 เมษายน 2567 และเข้าร่วมประชุมในวันที่ 28-30 กันยายน 2566 ณ เมืองฉางชุน สาธารณรัฐประชาชนจีน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักวิชาการจากมหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมประชุม ทำให้ได้เครือข่ายความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยที่เป็นสมาชิก iSchools โดยเจ้าภาพปีนี้เป็นคือ Jilin University สาธารณรัฐประชาชนจีน และ University of Tsukuba ประเทศญี่ปุ่น

ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมประชุมทางวิชาการฯ ครอบคลุม เทคนิค วิธีการวิจัย และผลลัพธ์การวิจัยจากการพัฒนาการศึกษาของกลุ่มสถาบันการศึกษาที่เป็นสมาชิกสมาคม iSchools ที่เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ เนื้อหาการประชุมเกี่ยวข้องกับสารสนเทศศาสตร์ ได้แก่ การประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล โปรแกรมประยุกต์ทางสารสนเทศและวิทยาการข้อมูล รวมถึงประเด็นทางจริยธรรมและธรรมาภิบาลข้อมูล เป็นต้น

ตัวอย่างงานวิจัยแรก กล่าวถึงความครอบคลุมด้านวิทยาการสารสนเทศ ได้รับการตรวจสอบด้วยวิธีการต่างๆ ของนักวิจัยด้านวิทยาการสารสนเทศ ซึ่งมักเป็นแนวทางในการตรวจสอบความเท่าเทียมกันทางสังคม และมีการทบทวนอย่างเป็นระบบ งานวิจัยที่สอง กล่าวถึงการที่ข้อมูลเพิ่มขึ้นในทุกด้านของชีวิตประชาชนและทรัพยากรสาธารณะ ห้องสมุดจึงต้องการเครื่องมือสำหรับจัดการข้อมูลที่ดีขึ้นในอนาคตสำหรับบรรณารักษ์ งานวิจัยที่สาม กล่าวถึงการออกแบบและประเมินวิดีโอเกมสามมิติเสมือนจริงสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัย เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำความเข้าใจและการนำหลักการบูรณาการทางวิชาการไปใช้ เกมดังกล่าวอนุญาตให้ผู้เรียนได้เข้าถึงภายในวิทยาเขตเสมือนจริงผ่านอวตาร์และสำรวจวิทยาเขต งานวิจัยที่สี่ กล่าวถึงความสามารถในการดูแลจัดการข้อมูล โดยการตรวจสอบชุดทักษะและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการดูแลจัดการข้อมูล และงานวิจัยที่ห้า กล่าวถึงเอไอและคุณค่าของมนุษย์ในการบริการคนไร้บ้าน เพื่อปรับปรุงการให้บริการทางสังคมสำหรับผู้ประสบปัญหาคนไร้บ้าน

นอกจากนี้ยังมีการจัด Workshop ได้แก่ 1) The IFLA Guidelines for Professional LIS Education Programmes: Competencies toward excellence in professional practices เป็นประเด็นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการประยุกต์แนวปฏิบัติที่ดีของแต่ละสถาบันหรือแต่ละประเทศ มีการเสนอให้นำแนวทางของการจัดการศึกษาทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ไปใช้ในการสัมมนาหรือการวิจัย 2) การแนะนำ iMakeVR ซึ่งอุปสรรคด้านการใช้เทคโนโลยีมีน้อยมาก แนวทางที่อิงจากผู้ผลิตและแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ออกแบบมาสำหรับการสร้างเนื้อหา VR โดยผู้ใช้มือใหม่ หลังจากแนะนำส่วนของทฤษฎีที่ใช้ จะเป็นขั้นตอนให้ผู้เข้าร่วมสร้างเรื่องราว VR ของตนเอง และตอนท้ายมีการแบ่งกลุ่มเพื่อเสนอความคิดเห็นของแต่ละคนในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างง่ายในรูปแบบการสร้าง VR