



Study on the Use of Generative AI in Teaching by Public High School Teachers in Vientiane Capital

Sengphet SILATTANAKOUN¹, Xaythavy LOUANGVILAY², Bounpheng LATTHACHANLA³, Phaythoon KEOPHASOUK⁴

Department of Computer Engineering and Information Technology, Faculty of Engineering, National University of Laos, Lao PDR

***Correspondence:** Sengphet

SILATTANAKOUN, Department of Computer Engineering and Information Technology, Faculty of Engineering, National University of Laos

Tel: +856 20 99932694,

E-mail: pkksengphet@gmail.com

Article Info:

Submitted: November 20, 2025

Revised: December 10, 2025

Accepted: December 18, 2025

Abstract

The objectives of this research were to: (1) study the basic ICT usage behaviors of high school teachers in Vientiane Capital; (2) examine their satisfaction with the use of Generative AI in teaching and learning; and (3) assess the impacts and concerns related to the use of Generative AI in teaching and learning. This study employed qualitative research methods. The sample consisted of 375 participants, including 188 females, accounting for 50.13% of the total sample. Statistical techniques, including mean (\bar{X}) and standard deviation (S.D.), were used to measure levels of satisfaction and agreement. The findings revealed that, regarding ICT usage behaviors, most teachers use WhatsApp for communication and data transfer, flash drives for transferring large data files, MS Word for document management, and Google Drive for cloud storage. Teachers typically use computers in their daily work for more than 30 minutes at a time, prefer searching for information in the Lao language, favor the Gemini AI program, and regularly use AI in teaching and learning. Regarding satisfaction with the use of Generative AI in teaching and learning, the overall level was found to be good. Specifically, teachers agreed that AI helps reduce time spent on lesson preparation ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.87), is an effective tool for improving teaching quality ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.51), assists in content creation and idea generation ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.71), and motivates them to learn new skills for using AI in teaching ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.59). In terms of impacts and concerns related to the use of Generative AI in teaching and learning, the overall level was high. Key concerns included excessive reliance and trust in AI ($\bar{X} = 3.73$, S.D. = 0.64), the potential reduction of teachers' creativity ($\bar{X} = 3.40$, S.D. = 0.79), and the possibility of widening the gap between teachers in remote rural areas and those in urban areas ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = 0.80). Overall, the findings indicate that high school teachers in Vientiane Capital are ready to adopt Generative AI in teaching and learning.

Keywords: Artificial Intelligent, AI Technology, Generate AI, Teaching Mythology, Digital Transformation

1. ພາກສະເໜີ

ໃນຊຸມບໍລິເວນຜ່ານມານີ້ ເຕັກໂນໂລຊີປັນຍາປະດິດ (Generative AI), ເຊັ່ນ: ChatGPT, Gemini ແລະ ເຄື່ອງມືສ້າງຮູບພາບ ເຄື່ອງມືເຫຼົ່ານີ້ສະໜອງຄວາມສາມາດໃນການປັບແຕ່ງເນື້ອໃນການສອນ, ສ້າງ

ອຸປະກອນປະກອບການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ຊ່ວຍຫຼຸດຜ່ອນພາລະວຽກງານບໍລິຫານຂອງຄູອາຈານ (Yu et al., 2024; Baidoo-Anu & Ansah, 2023). ຜົນການສຶກສາໃນຕ່າງປະເທດໄດ້ຊີ້ໃຫ້ເຫັນວ່າ Generative AI ມີທ່າແຮງໃນການເພີ່ມປະສິດທິພາບການສອນຂອງ

ຄູອາຈານ (Zhang et al., 2024) ແລະ ສິ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ແບບຕອບສະໜອງຕໍ່ບຸກຄົນ (Betel, 2023). ການສ້າງແຜນການສອນ, ການກະກຽມອຸປະກອນປະກອບການສອນ, ການສ້າງຂໍ້ສອບ (Alfarwan, 2025) ຫຼື ບົດຝຶກຫັດທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ການໃຫ້ຄຳຄິດເຫັນເບື້ອງຕົ້ນແກ່ນັກຮຽນ.

ໃນ ສປປ ລາວ, ການຫັນເປັນດິຈິຕອລໃນຂະແໜງການສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ກໍ່ໄດ້ເລີ່ມມີຄວາມຄືບໜ້າຂຶ້ນເລື້ອຍໆ, ພ້ອມດຽວກັນນັ້ນກໍ່ໄດ້ກຳນົດນະໂຍບາຍໃນການຂັບເຄື່ອນເສດຖະກິດ ແລະ ສັງຄົມໃຫ້ກ້າວໄປສູ່ຍຸກດິຈິຕອລຢ່າງຊັດເຈນ, ເຊິ່ງລວມເຖິງ ຍຸດທະສາດ ICT ໃນການສຶກສາ 10 ປີ ແລະ ແຜນຍຸດທະສາດເສດຖະກິດດິຈິຕອລແຫ່ງຊາດ (Ministry of Technology and Communications, 2021) ເພື່ອສ້າງພື້ນຖານໃຫ້ແກ່ການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີ (UNICEF, 2024; OECD, 2023) ໃນຖານະສູນກາງຄວາມກ້າວໜ້າ, ຈຶ່ງເປັນຈຸດທີ່ຄູອາຈານໂຮງຮຽນມັດທະຍົມສຶກສາຂອງພາກລັດ ໄດ້ເລີ່ມມີການສຳຜັດກັບເທັກໂນໂລຢີໃໝ່ໆ ເຫຼົ່ານີ້ຫຼາຍຂຶ້ນ (Almethen, 2024; Hassan & Abdullah 2025) ໂດຍສະເພາະໃນເຂດຕົວເມືອງໃຫຍ່ຄືນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ. ລັດຖະບານ ແລະ ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ໄດ້ເລັ່ງໃສ່ການສ້າງແຜນແມ່ບົດ ແລະ ຍຸດທະສາດ ເພື່ອສິ່ງເສີມການນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ເຕັກໂນໂລຢີ (ICT) ເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ (Ministry of Education and Sports, 2020). ເຖິງແມ່ນວ່າໃນໄລຍະຕົ້ນຈະເນັ້ນໃສ່ການພັດທະນາໂຄງລ່າງພື້ນຖານເຊັ່ນ: ການເຂົ້າເຖິງອິນເຕີເນັດ, ຫ້ອງຄອມພິວເຕີ, ແຕ່ປັດຈຸບັນໄດ້ຂະຫຍາຍໄປສູ່ການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືທີ່ທັນສະໄໝຂຶ້ນ ໂດຍເລີ່ມຈັດຕັ້ງປະຕິບັດໃນການຈັດກິດຈະກຳ ຫຼື ຝຶກອົບຮົມເພື່ອສິ່ງເສີມການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີໃຫ້ໂດຍສະເພາະການນຳໃຊ້ Generative AI ເພື່ອພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນ. ແນວໃດກໍ່ຕາມ, ການນຳໃຊ້ຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນພາກລັດ ໂດຍສະເພາະໃນລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍ (Zebua, 2024) ຍັງບໍ່ທັນມີການສຶກສາຢ່າງເລິກເຊິ່ງ.

ດັ່ງນັ້ນ, ການສຶກສານີ້ຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງເພື່ອ ປະເມີນສະພາບຕົວຈິງ ໃນການນຳໃຊ້ ICT ພື້ນຖານ ແລະ ການນຳໃຊ້ Generative AI ຂອງຄູອາຈານຂອງໂຮງຮຽນລັດໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ (UNESCO, 2023). ຜົນການວິໄຈຈະເປັນພື້ນຖານໃຫ້ແກ່ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ໃນການສ້າງນະໂຍບາຍ, ກົດລະບຽບດ້ານຈັນຍາບັນ, ແລະ ຫຼັກສູດການຝຶກອົບຮົມທີ່ເນັ້ນສະເພາະດ້ານ Generative AI ເພື່ອຮັບປະກັນວ່າຄູອາຈານມີຄວາມສາມາດ ແລະ ຄວາມພ້ອມໃນການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີໃໝ່ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ, ຊຶ່ງຈະສົ່ງຜົນຕໍ່ການຍົກລະດັບຄຸນນະພາບການສຶກສາຂອງຊາດໃນຍຸກດິຈິຕອລ.

ເຫັນໄດ້ຄວາມສຳຄັນດັ່ງກ່າວບົດຄົ້ນຄວ້ານີ້ຈຶ່ງໄດ້ແນ່ໃສ່ “ສຶກສາການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານ ໃນລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມປາຍຂອງພາກລັດ ພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ” ໂດຍມີຈຸດປະສົງເພື່ອສຶກສາ: 1) ພຶດຕິກຳການນຳໃຊ້ ICT ພື້ນຖານຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, 2) ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ແລະ 3) ຜົນກະທົບໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການ

ສອນຂອງຄູອາຈານຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ.

2. ວິທີການຄົ້ນຄວ້າ

ໃນການຄົ້ນຄວ້າໃນຄັ້ງນີ້ ທີມງານພວກເຮົາໄດ້ນຳໃຊ້ການຄົ້ນຄວ້າແບບຄຸນນະພາບໂດຍການສ້າງແບບສອບຖາມ ເຊິ່ງມີຈຳນວນກຸ່ມຕົວຢ່າງຈຳນວນ 375, ຍິງ 188 ຄົນ ເທົ່າກັບ 50.13% ໂດຍໄດ້ສຸ່ມເລືອກໂຮງຮຽນຢູ່ໃນເຂດຕົວເມືອງ ແລະ ນອກຕົວເມືອງຈຳນວນ 30 ໂຮງຮຽນ. ລະດັບຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ 95% ນຳໃຊ້ ຈາກຂໍ້ມູນທີ່ຕ້ອງການສຳຫຼວດຜູ້ຄົນຄວ້າໄດ້ສ້າງແບບສອບຖາມໂດຍໄດ້ມີການປຶກສາ ແລະ ກວດແກ້ຈາກຜູ້ຊ່ຽວຊານທີ່ຢູ່ໃນຄົງເຂດກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ແລະ ຜູ້ຊ່ຽວຊານຈາກ ຄະນະວິສະວະກຳສາດ, ມະຫາວິທະຍາໄລແຫ່ງຊາດແບບສອບຖາມໃນບົດຄົ້ນຄວ້ານີ້ປະກອບມີ IV ພາກດັ່ງນີ້:

1) ພາກທີ I ຂໍ້ມູນທົ່ວໄປຂອງກຸ່ມຕົວຢ່າງເຊິ່ງປະກອບມີ: ເພດ, ອາຍຸ, ວຸທິການສຶກສາ, ປະສົບການໃນການສອນ, ລະດັບການສຶກສາທີ່ສອນເປັນຫຼັກ, ວິຊາທີ່ສອນເປັນຫຼັກ ແລະ ອື່ນໆ

2) ພາກທີ II ພຶດຕິກຳການນຳໃຊ້ໄອຊີທີຂອງຄູອາຈານ ເຊັ່ນສາມາດນຳໃຊ້ແພດຟອມໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານ, ສາມາດນຳໃຊ້ອິນເຕີເນັດ, ສາມາດນຳໃຊ້ AI ເຂົ້າໃນການສອນ ແລະ ອື່ນໆ

3) ພາກທີ III ສຶກສາຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ເຊັ່ນ: ການໃຊ້ AI ສາມາດຊ່ວຍໃຫ້ ຫຼຸດເວລາໃນການກະກຽມການສອນ, AI ສາມາດຊ່ວຍໃນການສ້າງສັນເນື້ອຫາ ແລະ ຊ່ວຍຫາໄອເດຍ, AI ສາມາດໃຊ້ກັບພາສາລາວໄດ້, AI ສາມາດຊ່ວຍໃຫ້ການເຮັດວຽກສະດວກ ແລະ ໄວຂຶ້ນ ແລະ ອື່ນໆ

4) ພາກທີ IV ຜົນກະທົບໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ປະກອບມີບັນດາຄຳຖາມເຊັ່ນ: ເພິ່ງພາ ແລະ ເຊື່ອຖື AI ຫຼາຍເກີນໄປ, AI ອາດເຮັດໃຫ້ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງມະນຸດຫຼຸດລົງ, ການນຳ AI ມາໃຊ້ອາດເຮັດໃຫ້ຄົນພິ່ງພາເຕັກໂນໂລຢີຫຼາຍເກີນໄປ, ມີຄວາມກັງວົນວ່າ AI ຈະສົ່ງຜົນໃຫ້ທັກສະການຮຽນຂອງນັກຮຽນຫຼຸດລົງ, ຈະເປັນຊ່ອງວ່າງລະຫວ່າງຄູຢູ່ເຂດຫ່າງໄກຊອກຫຼີກ ແລະ ຄຸພາຍໃນຕົວເມືອງ ແລະ ອື່ນໆ.

ແບບສອບຖາມທີ່ສ້າງຂຶ້ນຕ້ອງໄດ້ຜ່ານຜູ້ຊ່ຽວຊານ ແລະ ອົງການຈັດຕັ້ງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກໍ່ຄື ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ເພື່ອກວດສອບຄວາມເໝາະສົມທາງດ້ານເນື້ອຫາເພື່ອຮັບປະກັນໃຫ້ໄດ້ຂໍ້ມູນຄົບຖ້ວນຕາມທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ສະນັ້ນເມື່ອແບບສອບຖາມບໍ່ຄົບຖ້ວນ ຫຼື ມີການດັດແກ້ຈຶ່ງມີຄຳເຫັນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ 3 ທ່ານ.

ຈຸດປະສົງທີ 2 ແລະ 3 ແມ່ນເປັນແບບສອບຖາມເປັນແບບຄຳຖາມປາຍປິດ ດ້ວຍວິທີການວັດລະດັບຂອງ (Likert Scale) ເຊິ່ງແບ່ງລະດັບການວັດ ແລະ ເກນການໃຫ້ຄະແນນອອກເປັນ 5 ລະດັບຕັ້ງແຕ່ຄະແນນໜ້ອຍສຸດຄື 1 ແລະ ສູງ ສຸດຄື 5 ຕາມລຳດັບດັ່ງນີ້:

ຫຼາຍທີ່ສຸດ	=	5	ຄະແນນ
ຫຼາຍ	=	4	ຄະແນນ
ປານກາງ	=	3	ຄະແນນ
ໜ້ອຍ	=	2	ຄະແນນ

ໜ້ອຍທີ່ສຸດ = 1 ຄະແນນ

ນອກຈາກນັ້ນຜູ້ຄົນຄວ້າຍັງໄດ້ກຳນົດເກນຂອງຄ່າສະເລ່ຍໄວ້ 5 ລະດັບຕາມລຳດັບຊັ້ນ (class interval) ເຊິ່ງສາມາດຄຳນວນຫາຄວາມກວ້າງຂອງແຕ່ລະຊັ້ນໄວ້ດັ່ງນີ້:

$$\begin{aligned} \text{ຄວາມກວ້າງຂອງຊັ້ນ} &= (\text{ຄະແນນສູງສຸດ} - \text{ຄະແນນຕໍ່າສຸດ}) / \\ \text{ຈຳນວນຊັ້ນ} &(1) \\ &= (5-1)/5 \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ຜູ້ຄົນຄວ້າໄດ້ກຳນົດຄວາມໝາຍຂອງຄ່າສະເລ່ຍໄວ້ດັ່ງນີ້

ຄະແນນລະຫວ່າງ	4.20 - 5.00	ໝາຍເຖິງ	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
ຄະແນນລະຫວ່າງ	3.40 - 4.19	ໝາຍເຖິງ	ຫຼາຍ
ຄະແນນລະຫວ່າງ	2.60 - 3.39	ໝາຍເຖິງ	ປານກາງ
ຄະແນນລະຫວ່າງ	1.80 - 2.59	ໝາຍເຖິງ	ໜ້ອຍ
ຄະແນນລະຫວ່າງ	1.00 - 1.79	ໝາຍເຖິງ	ໜ້ອຍທີ່ສຸດ

ໃນການຄົ້ນຄວ້າໃນຄັ້ງນີ້ ໄດ້ໃຊ້ໂປຣແກຣມວິເຄາະທາງສະຖິຕິຄືໂປຣແກຣມ SPSS Version 30 ເຊິ່ງເປັນໂປຣແກຣມທີ່ມີປະສິດທິພາບສູງໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນທາງສະຖິຕິ ແລະ ສະແດງຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນດ້ວຍຮູບແບບຕາຕະລາງ ຫຼື ເສັ້ນສະແດງປະເພດຕ່າງໆໄດ້ບໍ່ວ່າຈະເປັນແບບ 1 ມິຕິ 2 ມິຕິ ແລະ 3 ມິຕິ (1D, 2D and 3D). ນອກຈາກນີ້ ຜູ້ຄົນຄວ້າຍັງໃຊ້ໂປຣແກຣມ Microsoft Excel ເກັບກຳ ແລະ ຮວບຮວມຂໍ້ມູນຕື່ມອີກ.

3. ຜົນໄດ້ຮັບ

3.1 ຜິດຕິກຳການນຳໃຊ້ ICT ຜືນຖານຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນ ຫຼວງວຽງຈັນ ຜົນການທົດລອງໄດ້ຊີ້ໃຫ້ເຫັນວ່າ ຄູອາຈານນິຍົມໃຊ້ social media ແມ່ນ WhatsApp ກວມເອົາ 87.8% ຮອງລົງມາແມ່ນ Facebook 11.2% ແລະ ອື່ນໆ, ການຕິດຕໍ່ສື່ສານໃນວຽກງານແມ່ນນຳໃຊ້ WhatsApp ກວມເອົາ 90.5% ແລະ ນຳໃຊ້ Facebook , Instagram, WeChat, Line ແລະ ອື່ນໆຕາມລຳດັບ, ສຳຫຼັບການໂອນຍ້າຍ ແລະ ສົ່ງຟາຍຂໍ້ມູນໃຫຍ່ ຈະນຳໃຊ້ USB(Flat Drive) ກວມເອົາ 47.3% ນຳໃຊ້ Hard Drive 36.5% ນຳໃຊ້ Cloud 8.1% ແລະ ອື່ນໆຕາມລຳດັບ, ນຳໃຊ້ໂປຣແກຣມຊ່ອຍແວໃນການຈັດການເອກະສານແມ່ນນຳໃຊ້ MS Word ກວມເອົາ 59.5%, Excel ກວມເອົາ 29.7%, Powerpoint ແລະ ອື່ນໆຕາມລຳດັບ, ອຸປະກອນທີ່ໄດ້ນຳໃຊ້ເຂົ້າໃຊ້ງານອິນເຕີເນັດແມ່ນໄດ້ນຳໃຊ້ ໂທລະສັບ ກວມເອົາ 92.3% ຮອງລົງມາແມ່ນຄອມພິວເຕີ, ໃຊ້ AI ໃນແອບພິເຄຊັນ Gemini ກວມເອົາ 32.4%, ຮອງລົງມາແມ່ນ Chat GPT 31.1%, DeepSeek 28.4% ແລະ ອື່ນໆ ຕາມລຳດັບ, ຈຸດປະສົງໃນການໃຊ້ປັນຍາປະດິດ (AI) ແມ່ນນຳໃຊ້ໃນການຫາຂໍ້ມູນ ກວມເອົາ 55.4%, ນຳໃຊ້ອື່ນໆ, ແກ້ໂຈດຕ່າງໆ, ແຕ່ງ ແລະ ສ້າງຮູບ ຕາມລຳດັບ, ຄູອາຈານນຳໃຊ້ປັນຍາປະດິດ (AI) ເຂົ້າໃນການສອນແມ່ນນຳໃຊ້ ສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ໂຄງຮ່າງການສອນ ກວມເອົາ 33.8%, ສ້າງຄຳຖາມສອບເສັງ ຫຼື ແບບປະເມີນ ກວມເອົາ 23%, ສ້າງເນື້ອໃນບົດຮຽນເສີມ, ແປພາສາ ແລະ ສະຫຼຸບເອກະສານ ຕາມລຳດັບ ດັ່ງສະແດງໃນ (ຮູບທີ 1)

3.2 ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ໂດຍລວມຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ($\bar{X} = 3.71$,

S.D=0.58). ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍຂໍ້ແລ້ວ ເຫັນວ່າ ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ຄື AI ເປັນລະບົບທີ່ໃຊ້ງ່າຍ ແລະ ຮຽນຮູ້ໄວ ($\bar{X} = 4.49$, S.D=0.11), ໂຮງຮຽນຄວນສົ່ງເສີມໃຫ້ຄູອາຈານໃຊ້ AI ຫຼາຍຂຶ້ນ ($\bar{X} = 4.31$, S.D=0.97) ແລະ AI ສາມາດໃຊ້ກັບພາສາລາວໄດ້ ($\bar{X} = 4.26$, S.D=0.79) ຕາມລຳດັບ; ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບຫຼາຍ ຄື AI ຊ່ວຍໃນການສ້າງສັນເນື້ອຫາ ແລະ ສ້າງແນວຄວາມຄິດ ($\bar{X} = 4.16$ S.D= 0.71), ການໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃຫ້ຂ້ອຍຫຼຸດເວລາໃນການກະກຽມການສອນ ($\bar{X} = 3.95$ S.D= 0.87), ການໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃຫ້ມີຄວາມສາມາດໃນການຕັດສິນໃຈທີ່ດີຂຶ້ນ ($\bar{X} = 3.84$ S.D=0.87), ຊ່ວຍໃຫ້ການເຮັດວຽກສະດວກ ແລະ ໄວຂຶ້ນ ($\bar{X} = 3.80$ S.D= 0.94), ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນທີ່ຈະຮຽນຮູ້ທັກສະໃໝ່ເພື່ອນຳໃຊ້ AI ໃນການສອນ ($\bar{X} = 3.78$ S.D= 0.59), AI ມາໃຊ້ຊ່ວຍພັດທະນາຄຸນນະພາບຂອງວຽກດີຂຶ້ນ ($\bar{X} = 3.63$ S.D=0.43) , AI ຍັງຈະມີການພັດທະນາກວ່ານີ້ໃນອານາຄົດ ($\bar{X} = 3.55$ S.D= 0.69) ຕາມລຳດັບ ແລະ ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບປານກາງ ຄື: ການໃຊ້ AI ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ຜື້ນຖານທາງດ້ານເຕັກໂນໂລຊີຫຼາຍ $\bar{X} = 3.47$ S.D= 0.39 ສະແດງໃນຕາຕະລາງທີ 2.

3.3 ຜົນກະທົບໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ເຫັນໄດ້ວ່າ ໂດຍລວມແລ້ວຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ($\bar{X} = 3.74$ S.D= 0.70). ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນຂໍ້ແລ້ວ ເຫັນວ່າ ຂໍ້ທີ່ມີຜົນກະທົບຫຼາຍທີ່ສຸດ ຄື ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ທີ່ຈະຮຽນຮູ້ທັກສະໃໝ່ເພື່ອນຳໃຊ້ AI ໃນການສອນ ($\bar{X} = 4.32$ S.D= 0.82), ຂ້ອຍກັງວົນກ່ຽວກັບຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງຂໍ້ມູນ AI ສ້າງຂຶ້ນ ($\bar{X} = 4.22$ S.D= 0.77), ຕາມລຳດັບ; ຂໍ້ທີ່ມີຜົນກະທົບຫຼາຍ ຄື ພິ່ງພາ ແລະ ເຊື່ອຖື AI ຫຼາຍເກີນໄປ ($\bar{X} = 3.73$ S.D= 0.64), ຂາດການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ຊອກຫາຂໍ້ມູນ ($\bar{X} = 3.64$ S.D= 0.67), AI ອາດຖືກນຳໄປໃຊ້ໃນທາງທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ ຫຼື ບໍ່ມີຈັນຍາບັນ ($\bar{X} = 3.62$ S.D= 0.77), ຈະເປັນຊ່ອງວ່າງລະຫວ່າງຄູຢູ່ເຂດຫ່າງໄກສອກຫຼີກ ແລະ ຄຸພາຍໃນຕົວເມືອງ ($\bar{X} = 3.65$ S.D= 0.80), ຂ້ອຍຮູ້ສຶກ ໜັ້ນໃຈ ວ່າສາມາດສອນໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ AI ຢ່າງມີຈັນຍາບັນໄດ້ ($\bar{X} = 3.56$ S.D= 0.85) ຕາມລຳດັບ, ດັ່ງສະແດງໃນຕາຕະລາງທີ 3.

4. ວິພາກຜົນ

ຈາກຜົນຂອງການສຶກສາ ຜິດຕິກຳການນຳໃຊ້ ICT ຂຶ້ນຜືນຖານຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນຜົນການຄົ້ນຄວ້າໄດ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນໃນຮູບ1 ເຫັນໄດ້ວ່າ ຄູອາຈານນິຍົມໃຊ້ social media ແມ່ນ WhatsApp ກວມເອົາ 87.8% ຮອງລົງມາແມ່ນ Facebook 11.2% ແລະ ອື່ນໆ, ການຕິດຕໍ່ສື່ສານໃນວຽກງານແມ່ນນຳໃຊ້ WhatsApp ກວມເອົາ 90.5% ແລະ ນຳໃຊ້ Facebook , Instagram, WeChat, Line, ນຳໃຊ້ໂປຣແກຣມຊ່ອຍແວໃນການຈັດການເອກະສານແມ່ນນຳໃຊ້ MS Word ກວມເອົາ 59.5%, Excel ກວມເອົາ 29.7%, Powerpoint 9.5% ຕາມລຳດັບ, ອຸປະກອນທີ່ໄດ້ນຳໃຊ້ເຂົ້າໃຊ້ງານອິນເຕີເນັດແມ່ນໄດ້ນຳໃຊ້ ໂທລະສັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ກວມເອົາ 92.3% ຮອງລົງມາແມ່ນຄອມພິວເຕີ 6.8 % , ໃຊ້ AI ໃນແອບພິເຄຊັນ Gemini ກວມເອົາ 32.4% ເຫັນວ່າການໃຊ້ແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ໂດຍສອດຄ່ອງກັບ Khonesavath et al. (2024) ພົບວ່າທັກສະການນຳໃຊ້ ICT ຂອງຄູຢູ່ໃນວິທະຍາໄລຄູຫຼວງພະບາງໂດຍສະເພາະການນຳໃຊ້

ຄອມພິວເຕີແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ, ທັກສະການນຳໃຊ້ອິນເຕີເນັດແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ, ທັກສະການນຳໃຊ້ອຸປະກອນໄອຊີທີ່ຜິວວ່າຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ, ສຳຫຼັບລະດັບຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ທີ່ໃຊ້ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານໃນລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ເຫັນວ່າຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງກຸ່ມຕົວຢ່າງຢູ່ໃນລະດັບ ເພິ່ງພໍໃຈຫຼາຍ ໂດຍ $\bar{X} = 3.71$ S.D=0.58 ຖ້າທຽບໃສ່ ບົດຄົ້ນຄວ້າຂອງ Insaard et al. (2024) ທີ່ໄດ້ສຶກສາຜົນການໃຊ້ Generative AI ເພື່ອສົ່ງເສີມທັກສະການສ້າງສື່ດິຈິຕອລ ທີ່ໄດ້ນຳໃຊ້ກຸ່ມຕົວຢ່າງ 60 ຄົນ ຈາກຜົນການຄົ້ນຄວ້າເຫັນວ່າມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຫຼາຍໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ທີ່ສົ່ງເສີມການສ້າງສື່ດິຈິຕອລ ໂດຍ $\bar{X} = 4.66$ S.D=0.35; ສຳຫຼັບຜົນການສຶກສາຜົນກະທົບໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ເຫັນໄດ້ວ່າຜົນຂອງຜົນກະທົບໃນການການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນ ຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ຜົນການຄົ້ນຄວ້າເຫັນວ່າ ຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ $\bar{X} = 3.74$ S.D= 0.70 ຖ້າທຽບໃສ່ຜົນການຄົ້ນຄວ້າຂອງທ່ານ ລະຜິພັດ ຊຸເມືອງ ແລະ ທ່ານ ທິບ ພະລັດ ສິດທິວິງ Chumuang & Sittiwong (2025) ທີ່ໄດ້ສຶກສາປັດໄຈທີ່ສົ່ງຜົນຕໍ່ຄວາມພ້ອມໃນການໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີປັນຍາປະດິດຂອງຄູໃນສະຖານການສຶກສາ ສັງກັດສຳນັກງານເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາມັດທະຍົມສຶກສາຈັງຫວັດພິຈິດທີ່ໄດ້ນຳໃຊ້ກຸ່ມຕົວຢ່າງ 278 ຄົນ ນຳໃຊ້ຄ່າສະເລ່ຍ \bar{X} ແລະ S.D ຈາກຜົນການຄົ້ນຄວ້າຂອງເພິ່ນເຫັນວ່າ ດ້ານຄວາມພ້ອມໃນການນຳໃຊ້ປັນຍາປະດິດຂອງຄູຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ໂດຍ $\bar{X} = 3.70$ S.D=61.10, ດ້ານປັດໄຈທີ່ສົ່ງຜົນຕໍ່ຄວາມພ້ອມໃນການໃຊ້ປັນຍາປະດິດຂອງຄູຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ໂດຍ $\bar{X} = 3.84$ S.D=62.4 ໂດຍປັດໄຈທີ່ມີອິດທິພົນທີ່ສຸດແມ່ນຄວາມເຂົ້າໃຈດ້ານປະໂຫຍດຂອງ AI ໃນການປະຕິບັດວຽກງານ ແລະ ການໄດ້ຮັບການສະໜັບສະໜູນຈາກອົງກອນ. ເຊິ່ງຜົນການວິໄຈນີ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການທີ່ຄູຈະນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສິດສອນຢ່າງມີປະສິດທິພາບນັ້ນ, ສະຖານສຶກສາຈຳເປັນຕ້ອງມີການວາງແຜນສະໜັບສະໜູນທັງດ້ານຄວາມຮູ້ ແລະ ເຄື່ອງມືທີ່ຈຳເປັນ.

5. ສະຫຼຸບ

5.1 ພຶດຕິກຳການນຳໃຊ້ ICT ພື້ນຖານຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ເຫັນວ່າ

ການສື່ສານທີ່ນິຍົມໃຊ້ຕິດຕໍ່ວຽກງານ ແລະ ຕິດຕໍ່ພົວພັນທົ່ວໄປຫຼາຍທີ່ສຸດແມ່ນ *WhatsApp*, ສຳຫຼັບຄວາມຖີ່ໃນການນຳໃຊ້ *computer* ແມ່ນນຳໃຊ້ເປັນປະຈຳທຸກວັນ, ສຳລັບການນຳໃຊ້ *AI platform* ທີ່ນຳໃຊ້ຫຼາຍທີ່ສຸດແມ່ນ Gemini, ການຈັດການເອກະສານແມ່ນນຳໃຊ້ *MS Word* ຫຼາຍທີ່ສຸດ, ໄດ້ນຳໃຊ້ ຄອມພິວເຕີເປັນປະຈຳ ແລະ ໃຊ້ແຕ່ລະຄັ້ງຫຼາຍກວ່າ 30 ນາທີ, ໄດ້ນຳໃຊ້ AI ເຂົ້າໃນການຫາຂໍ້ມູນ, ໄດ້ນຳໃຊ້ AI ເຂົ້າໃນການສອນໂດຍການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ໂຄງຮ່າງການສອນ.

5.2 ຄວາມພິ່ງພໍໃຈໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ເຫັນວ່າ

ຈັດຢູ່ໃນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດ ເຊັ່ນ: AI ເປັນລະບົບທີ່ໃຊ້ງ່າຍ ແລະ ຮຽນຮູ້ໄວ ($\bar{X} = 4.49$, SD=0.11), ໂຮງຮຽນຄວນ ສົ່ງເສີມໃຫ້ຄູອາຈານໃຊ້ AI ຫຼາຍຂຶ້ນ ($\bar{X} = 4.31$, S.D=0.97) ແລະ AI ສາມາດໃຊ້ກັບພາສາລາວໄດ້ ($\bar{X} = 4.26$, S.D=0.79) ຕາມລຳດັບ, ຈັດຢູ່ໃນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບຫຼາຍ ຄື : ການໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃຫ້ຂ້ອຍຫຼຸດເວລາໃນການກະກຽມການສອນ ($\bar{X} = 3.95$ S.D= 0.87), AI ມາໃຊ້ຊ່ວຍພັດທະນາຄຸນນະພາບຂອງວຽກທີ່ຂຶ້ນ ($\bar{X} = 3.63$ S.D=0.43), ການໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃຫ້ມີຄວາມສາມາດໃນການຕັດສິນໃຈທີ່ດີຂຶ້ນ ($\bar{X} = 3.84$ S.D=0.87), AI ຊ່ວຍໃນການສ້າງສັນເນື້ອຫາ ແລະ ສ້າງແນວຄວາມຄິດ ($\bar{X} = 4.16$ S.D= 0.71), AI ຍັງຈະມີການພັດທະນາກວ່ານີ້ໃນອານາຄົດ ($\bar{X} = 3.55$ S.D= 0.69) , ຊ່ວຍໃຫ້ການເຮັດວຽກສະດວກ ແລະ ໄວຂຶ້ນ ($\bar{X} = 3.80$ S.D= 0.94), ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນທີ່ຈະຮຽນຮູ້ທັກສະໃໝ່ເພື່ອນຳໃຊ້ AI ໃນການສອນ ($\bar{X} = 3.78$ S.D= 0.59) ຕາມລຳດັບ ແລະ ຈັດຢູ່ໃນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບປານກາງ ຄື: ການໃຊ້ AI ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທາງດ້ານເຕັກໂນໂລຊີຫຼາຍ $\bar{X} = 3.47$ S.D= 0.39 ເຫັນໄດ້ວ່າ ຄູອາຈານມີຄວາມພ້ອມທີ່ຈະນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນ.

5.3 ຜົນກະທົບໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມຕອນປາຍພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ເຫັນວ່າ ຢູ່ໃນຜົນກະທົບຫຼາຍທີ່ສຸດ ເຊັ່ນ: ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນທີ່ຈະຮຽນຮູ້ທັກສະໃໝ່ເພື່ອນຳໃຊ້ AI ໃນການສອນ ($\bar{X} = 4.32$ S.D= 0.82), ຂ້ອຍກັງວົນກ່ຽວກັບຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງຂໍ້ມູນ AI ສ້າງຂຶ້ນ ($\bar{X} = 4.22$ S.D= 0.77), ຕາມລຳດັບ; ຂໍ້ທີ່ມີຜົນກະທົບຫຼາຍ ຄື ພື້ງພາ ແລະ ເຊື້ອຖື AI ຫຼາຍເກີນໄປ ($\bar{X} = 3.73$ S.D= 0.64), ຂາດການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ຊອກຫາຂໍ້ມູນ ($\bar{X} = 3.64$ S.D= 0.67), AI ອາດຖືກນຳໄປໃຊ້ໃນທາງທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ ຫຼື ບໍ່ມີຈັນຍາບັນ ($\bar{X} = 3.62$ S.D= 0.77), ຈະເປັນຊ່ອງວ່າງລະຫວ່າງຄູຢູ່ເຂດຫ່າງໄກສອກຫຼີກ ແລະ ຄູພາຍໃນຕົວເມືອງ ($\bar{X} = 3.65$ S.D= 0.80), ຂ້ອຍຮູ້ສຶກ ໜັ້ນໃຈ ວ່າສາມາດສອນໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ AI ຢ່າງມີຈັນຍາບັນໄດ້ ($\bar{X} = 3.56$ S.D= 0.85) ຕາມລຳດັບ ເຫັນໄດ້ວ່າຄູອາຈານມີຄວາມພ້ອມແລ້ວທີ່ຈະຮັບເອົາ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນ, ດັ່ງສະແດງໃນຕາຕະລາງທີ 3.

6. ຂໍ້ຂັດແຍ່ງ

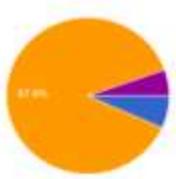
ຂ້າພະເຈົ້າໃນນາມຜູ້ຄົນຄວ້າວິທະຍາສາດ ຂໍປະຕິຍານຕົນວ່າ ຂໍ້ມູນທັງໝົດທີ່ມີໃນບົດຄວາມວິຊາການດັ່ງກ່າວນີ້ ແມ່ນບໍ່ມີຂໍ້ຂັດແຍ່ງທາງຜົນປະໂຫຍດກັບພາກສ່ວນໃດ ແລະ ບໍ່ໄດ້ເອື້ອປະໂຫຍດໃຫ້ກັບພາກສ່ວນໃດພາກສ່ວນໜຶ່ງ, ກໍລະນີມີການລະເມີດ ໃນຮູບການໃດໜຶ່ງ ຂ້າພະເຈົ້າມີຄວາມຍິນດີ ທີ່ຈະຮັບຜິດຊອບແຕ່ພຽງຜູ້ດຽວ.

7. ຄຳຂອບໃຈ

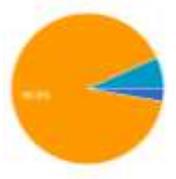
ຂໍຂອບໃຈ ພາກວິຊາວິສະວະກຳຄອມພິວເຕີ ແລະ ເຕັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ, ຄະນະວິສະວະກຳສາດ, ມະຫາວິທະຍາໄລແຫ່ງຊາດ ທີ່ໄດ້ສິດສອນໃຫ້ຄວາມຮູ້ ແລະ ຂໍຂອບໃຈມາຍັງ ຄູອາຈານໂດຍສະເພາະຄູອາຈານໃນໂຮງຮຽນມັດທະຍົມຕອນປາຍຂອງພາກລັດໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ທີ່ໄດ້ສະໜອງຂໍ້ມູນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອໃນການຄົ້ນຄວ້າໃນຄັ້ງນີ້.

8. ເອກະສານອ້າງອີງ

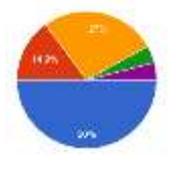
- Alfarwan, A. (2025). *Generative AI use in K-12 education: a systematic review*. *Frontiers in Education*, 10. 10.3389/feduc.2025.1647573.
- Almethen, A. (2024). Challenges in implementing—artificial intelligence applications in secondary-level education: A teacher-centric perspective. *Journal of Faculty of Education- Assiut University*, 40(5.2), 1-32. doi: 10.21608/mfes.2024.363254
- Betal, A. K. (2023). AI-driven technology and chatbots as tools for enhancing English language learning in the context of second language acquisition: A review study. *Journal for Research Scholars and Professionals of English Language Teaching*, 7(39), 1-11. <https://www.jrspelt.com/wp-content/uploads/2023/09/Asim-Kumar-Betal-AI.pdf>
- Baidoo-Anu, D., & Ansah, L. O. (2023). Education in the era of generative artificial intelligence (AI): Understanding the potential benefits of ChatGPT in promoting teaching and learning. *Journal of AI*, 7(1), 52-62. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4337484>
- Chumuang, R., & Sittiwong, T. (2025). Factors influencing teachers readiness to implement artificial intelligence technology in schools within the Secondary Educational Service Area Office of Phichit. *Journal of Mani Chettha Ram Wat Chommani*, 8(3), 607–622. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/7430>
- Hassan, M. M., & Abdullah, S. B. (2025). Challenges in implementing artificial intelligence applications in secondary-level education: A teacher-centric perspective. *Journal of the Faculty of Education, AI-Azhar University*, 40(3), 200–215
- Insaard, S., Namwong, T., & Cheawjindakarn, B. (2024). Effects of using generative AI to enhance digital media creativity skills. *Journal of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Burapha University*, 7(1), 1-15. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sskrujournal/article/view/279223/186543>
- Ministry of Technology and Communications. (2021). *National Digital Economy Development Strategy for the 10-year Period (2021–2030)*. Government of the Lao PDR. <http://laoofficialgazette.gov.la/index.php?r=site/display&id=2557>
- Ministry of Education and Sports. (2020). *ICT Strategic Plan for the Education and Sports Sector 2021-2030 and 5-Year ICT Development Plan 2021-2025*. Vientiane, Lao PDR: ICT Center for Education and Sports Statistics. <http://www.moes.edu.la>
- OECD. (2023). *OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f5757-en>
- Khonesavath, P., Kounlaxay, K., & Thippaphone, K. (2024). Study Lecturer' ICT Skill in Teaching and Learning Implementation at Luang Prabang Teacher Training College, Academic year 2024-2025. *Souphanouvong University Journal Multidisciplinary Research and Development*, 10(Special Issue), 01–05. <https://doi.org/10.69692/SUJMRD10special01>
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO Publishing. <https://doi.org/10.54675/ASCC2100>
- UNICEF. (2024). *Pave the Way for a Digital Future in Lao PDR's Education Sector*.
- Yu, H. (2024). Generative artificial intelligence in education: A comprehensive review of opportunities and challenges. *Journal of Computing in Higher Education*. <https://doi.org/10.1007/s40692-024-00312-x>
- Zebua, N. (2024). Evaluating the Impact of GenAI in High School Education: A Critical Review. *Polygon : Jurnal Ilmu Komputer Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(6), 79–86. <https://doi.org/10.62383/polygon.v2i6.296>
- Zhang, X., Zhang, P., Shen, Y., Liu, M., Wang, Q., Gašević, D., & Fan, Y. (2024). A systematic literature review of empirical research on applying generative artificial intelligence in education. *Frontiers of Digital Education*, 1(3), 223–245. <https://doi.org/10.1007/s44267-024-00048-5>



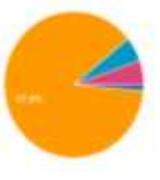
Social Media



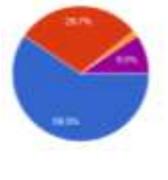
Communicate



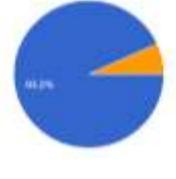
Frequency of Computer



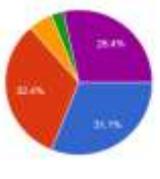
File Transfer



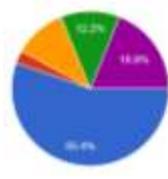
Office Task



Internet Access



AI Platform



Internet Access

ໃຊ້ ICT ຝຶ້ນຖືກ



AI proposing

ຕາຕະລາງທີ 2. ຄຳສະເລ່ຍ, ຄຳຜັນປ່ຽນມາດຖານ ແລະ ຄວາມເຝິ່ງພໍໃຈນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານ ລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ

ພຶດຕິກຳການນຳໃຊ້ໄອຊີທີຂອງຄູອາຈານ	\bar{X}	S.D	ຕີຄວາມໝາຍ
ການໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃຫ້ຂ້ອຍ ຫຼຸດເວລາ ໃນການກະກຽມການສອນ	3.95	0.87	ພໍໃຈຫຼາຍ
AI ເປັນ ເຄື່ອງມືທີ່ມີປະສິດທິພາບ ໃນການປັບປຸງຄຸນນະພາບການສອນຂອງຂ້ອຍ	3.81	0.51	ພໍໃຈຫຼາຍ
AI ມາໃຊ້ຊ່ວຍພັດທະນາຄຸນນະພາບຂອງວຽກດີຂຶ້ນ	3.63	0.43	ພໍໃຈຫຼາຍ
ການໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃຫ້ມີຄວາມສາມາດໃນການຕັດສິນໃຈທີ່ດີຂຶ້ນ	3.84	0.87	ພໍໃຈຫຼາຍ
AI ເປັນລະບົບທີ່ໃຊ້ງ່າຍ ແລະ ຮຽນຮູ້ໄວ	4.49	0.11	ພໍໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດ
ການໃຊ້ AI ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ຝຶ້ນຖານທາງດ້ານເຕັກໂນໂລຊີຫຼາຍ	3.47	0.39	ພໍໃຈປານກາງ
AI ສາມາດໃຊ້ກັບພາສາລາວໄດ້	4.26	0.79	ພໍໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດ
AI ຊ່ວຍໃນການສ້າງສັນເນື້ອຫາ ແລະ ຊ່ວຍຫາໄອເດຍ	4.16	0.71	ພໍໃຈຫຼາຍ
ສາມາດຂຽນ Prompt ເປັນພາສາລາວໄດ້	4.08	0.10	ພໍໃຈຫຼາຍ
ມີຫຼາຍ Applications ໃຫ້ເລືອກໃຊ້	3.82	0.86	ພໍໃຈຫຼາຍ
AI ຍັງຈະມີການພັດທະນາກວ່ານີ້ໃນອານາຄົດ	3.55	0.69	ພໍໃຈຫຼາຍ
ຂ້ອຍເຫັນວ່າການຝຶກອົບຮົມກ່ຽວກັບ AI ທີ່ສະຖານສຶກສາຈັດໃຫ້ ມີປະໂຫຍດ ຫຼາຍ	3.99	0.76	ພໍໃຈຫຼາຍ
ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງຂໍ້ມູນ ທີ່ AI ສ້າງຂຶ້ນ	3.53	0.69	ພໍໃຈຫຼາຍ
ຊ່ວຍໃຫ້ການເຮັດວຽກຂອງຂ້ອຍສະດວກແລະໄວຂຶ້ນ	3.80	0.94	ພໍໃຈຫຼາຍ
ໂຮງຮຽນຄວນຈັດ ການຝຶກອົບຮົມ ກ່ຽວກັບການນຳໃຊ້ AI ໃຫ້ແກ່ຄູອາຈານ	4.06	0.67	ພໍໃຈຫຼາຍ
ຂ້ອຍມີ ຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ທີ່ຈະຮຽນຮູ້ທັກສະໃໝ່ໆ ເພື່ອນຳໃຊ້ AI ໃນການສອນ	3.78	0.59	ພໍໃຈຫຼາຍ
ຂ້ອຍຮູ້ສຶກ ໝັ້ນໃຈ ວ່າສາມາດສອນໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ AI ຢ່າງມີຈັນຍາບັນໄດ້	4.02	0.10	ພໍໃຈຫຼາຍ
ໂຮງຮຽນຄວນ ສົ່ງເສີມ ໃຫ້ຄູອາຈານໃຊ້ AI ຫຼາຍຂຶ້ນ	4.31	0.97	ພໍໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດ
ການໃຊ້ AI ຊ່ວຍໃຫ້ຂ້ອຍ ຫຼຸດເວລາ ໃນການກະກຽມການສອນ	3.95	0.87	ພໍໃຈຫຼາຍ

ລວມ	3.71	0.58	ພໍໃຈຫຼາຍ
------------	-------------	-------------	-----------------

ຕາຕະລາງທີ 3. ຄ່າສະເລ່ຍ, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຖານ ແລະ ຜົນກະທົບໃນການນຳໃຊ້ Generative AI ເຂົ້າໃນການສອນຂອງຄູອາຈານລະດັບຊັ້ນມັດທະຍົມປາຍຂອງພາກລັດພາຍໃນນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ

ລາຍການ	\bar{X}	S.D	ຕິຄວາມໝາຍ
ຝັງພາ ແລະ ເຊື່ອຖື AI ຫຼາຍເກີນໄປ	3.73	0.64	ກະທົບຫຼາຍ
AI ອາດເຮັດໃຫ້ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງມະນຸດຫຼຸດລົງ	3.40	0.79	ກະທົບປານກາງ
ຂາດການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ຊອກຫາຂໍ້ມູນ	3.64	0.67	ກະທົບຫຼາຍ
ການນຳ AI ມາໃຊ້ອາດເຮັດໃຫ້ຄົນຝັງພາເຕັກໂນໂລຊີເກີນໄປ	3.48	0.51	ກະທົບປານກາງ
AI ອາດຖືກນຳໄປໃຊ້ໃນທາງທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ ຫຼື ບໍ່ມີຈັນຍາບັນ	3.62	0.77	ກະທົບຫຼາຍ
ຂ້ອຍກັງວົນກ່ຽວກັບຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງຂໍ້ມູນ ທີ່ AI ສ້າງຂຶ້ນ	4.22	0.77	ກະທົບຫຼາຍທີ່ສຸດ
ຂ້ອຍມີຄວາມກັງວົນວ່າ AI ຈະສົ່ງຜົນໃຫ້ທັກສະການຮຽນຂອງນັກຮຽນ ຫຼຸດລົງ	3.41	0.53	ກະທົບຫຼາຍ
ໂຮງຮຽນຄວນຈັດ ການຝຶກອົບຮົມ ກ່ຽວກັບການນຳໃຊ້ AI ໃຫ້ແກ່ຄູອາຈານ	3.89	0.56	ກະທົບຫຼາຍ
ຂ້ອຍມີ ຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ທີ່ຈະຮຽນຮູ້ທັກສະໃໝ່ໆ ເພື່ອນຳໃຊ້ AI ໃນການສອນ	4.32	0.82	ກະທົບຫຼາຍທີ່ສຸດ
ຂ້ອຍຮູ້ສຶກ ໜັ້ນໃຈ ວ່າສາມາດສອນໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ AI ຢ່າງມີຈັນຍາບັນໄດ້	3.56	0.85	ກະທົບຫຼາຍ
ໂຮງຮຽນຄວນ ສົ່ງເສີມ ໃຫ້ຄູອາຈານໃຊ້ AI ຫຼາຍຂຶ້ນ	3.94	0.69	ກະທົບຫຼາຍ
ຈະເປັນຊ່ອງວ່າງລະຫວ່າງຄູຢູ່ເຂດຫ່າງໄກສອກຫຼີກ ແລະ ຄູພາຍໃນຕົວເມືອງ	3.65	0.80	ກະທົບຫຼາຍ
ລວມ	3.74	0.70	ກະທົບຫຼາຍ