

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบาร์และ
เครื่องมือ โดยใช้กิจกรรม Role Play เรื่องเครื่องมือผสมประเภท
ค็อกเทล ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 การโรงแรม กลุ่ม 1

สาขาวิชา: การโรงแรม

ชื่อผู้วิจัย: นางสาวสารภี อุปลา

Date: 5 ก.ย. 2569 Version: 1.0

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. การเรียนวิชาบาร์และเครื่องดื่ม ของนักศึกษาปวส.1 การโรงแรม กลุ่ม 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ ต่ำกว่าเป้าหมาย ขาดความมั่นใจ ในการปฏิบัติจริง และไม่สามารถ นำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้ วิธีการเรียนการสอนแบบเดิมๆ ไม่ สามารถกระตุ้นความสนใจและ ความเข้าใจของนักศึกษาได้อย่าง เต็มที่ การขาดกิจกรรมที่เน้นการ ปฏิบัติจริงและสื่อสารกับผู้อื่น ส่งผลให้นักศึกษาขาดทักษะการ บริการและการแก้ไขปัญหาใน สถานการณ์จริง ซึ่งเป็นทักษะที่ จำเป็นสำหรับการทำงานใน อุตสาหกรรมบริการโรงแรม	2.คำถามวิจัย 1. การใช้กิจกรรม Role Play ในเรื่อง เครื่องดื่มผสมประเภทค็อกเทล ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบาร์และเครื่องดื่มของ นักศึกษาปวส.1 การโรงแรม กลุ่ม 1 อย่างไร? กิจกรรม Role Play ช่วย พัฒนาทักษะการสื่อสารและการ บริการของนักศึกษาในสถานการณ์ จริงได้มากน้อยเพียงใด?	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. Role Play, การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ, การพัฒนาทักษะการสื่อสาร, การ เรียนรู้แบบองค์รวม	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากรคือนักศึกษาปวส.1 การโรงแรม กลุ่ม 1 จำนวน 30 คน กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษา 15 คน ที่ ได้จากการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบ แผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. Mixed Methods แบบแผนการทดลอง: 1. One Group Pretest-Posttest Design
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบาร์และเครื่องดื่มของ นักศึกษาปวส.1 การโรงแรม กลุ่ม 1 โดยการใช้กิจกรรม Role Play เรื่อง เครื่องดื่มผสมประเภทค็อกเทล เพิ่มความมั่นใจและความสามารถ ในการปฏิบัติจริงของนักศึกษาใน การบริการเครื่องดื่มผสมประเภท	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. การใช้กิจกรรม Role Play ในเรื่อง เครื่องดื่มผสมประเภทค็อกเทล ตัวแปรตาม: 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบาร์ และเครื่องดื่มของนักศึกษา	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. กิจกรรม Role Play เรื่อง เครื่องดื่มผสมประเภทค็อกเทล เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน แบบประเมินความมั่นใจใน	

	คือกเทล ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการบริการของนักศึกษาในสถานการณ์จริง		การปฏิบัติจริง และแบบประเมินทักษะการสื่อสารและการบริการ	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์เชิงปริมาณโดยใช้สถิติ t-test สำหรับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลอง การวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากแบบประเมินความมั่นใจและทักษะการสื่อสาร			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. นวัตกรรมวิธีการสอนวิชาการและเครื่องเต็มโดยใช้กิจกรรม Role Play ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการปฏิบัติจริงของนักศึกษา องค์ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของกิจกรรม Role Play ต่อทักษะการสื่อสารและการบริการของนักศึกษาในสถานการณ์จริง	

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาศิณีพงษ์