

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาโมดูลเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้วย
สาขาวิชา: เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ชื่อผู้วิจัย: นางสาวจตุพร ตรีตรง
Date: 5 ก.ย.
Version: 1.0
การสร้างและพัฒนาชุดการสอน เรื่อง การออกแบบ ตัวอักษรกราฟิก
วิชาโปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล รหัสวิชา 21910-2007
ระดับชั้น ปวช.
วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ต.คลัง อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช 80000

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ปัญหาที่พบในการเรียนการสอน วิชาโปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อ ดิจิทัล ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาไม่สูงเท่าที่ควร ขาด ทักษะการเลือกใช้เครื่องมือการสอนที่ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการ ส่งเสริมทักษะการออกแบบตัวอักษร กราฟิก รวมถึงการขาดแคลนชุดการ สอนที่สามารถนำไปใช้ในการเรียน การสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.คำถามวิจัย 1. ชุดการสอนที่พัฒนาขึ้นสามารถ เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักศึกษาได้หรือไม่? 2. ชุดการสอนที่พัฒนาขึ้นมี ประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะ การออกแบบตัวอักษรกราฟิกของ นักศึกษาหรือไม่? 3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อชุด การสอนที่พัฒนาขึ้นอย่างไร?	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้แบบอัตโนมัติ, การ ออกแบบการเรียนรู้, ทฤษฎีการ เรียนรู้โดยการสร้างความรู้	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาโปรแกรม กราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล รหัสวิชา 21910-2007 ซึ่งได้มาจากการสุ่ม ตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากประชากรทั้งหมด	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบ แผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบแผนการทดลอง: 1. One Group Pretest-Posttest Design
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาชุดการสอนเรื่องการ ออกแบบตัวอักษรกราฟิกสำหรับวิชา โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล 2. วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักศึกษาหลังจากเรียนด้วยชุดการ สอนที่พัฒนาขึ้น	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. ชุดการสอนที่พัฒนาขึ้น ตัวแปรตาม: 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะ การออกแบบตัวอักษรกราฟิก, ความ พึงพอใจของนักศึกษา	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. ชุดการสอนที่พัฒนาขึ้น เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน, แบบประเมินทักษะการ ออกแบบตัวอักษรกราฟิก,	

	3. ประเมินความพึงพอใจของ นักศึกษาต่อชุดการสอนที่พัฒนาขึ้น		แบบสอบถามความพึงพอใจของ นักศึกษา	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, t-test แบบเดี่ยว (One-sample t-test) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. คาดว่าจะได้รับองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการออกแบบตัวอักษรกราฟิกของนักศึกษา รวมถึงแนวทางในการพัฒนาชุดการสอนสำหรับวิชาโปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาสกีพิณักษ์