

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาโมดูลการแก้ปัญหาออกแบบงานอาหารแบบ
สามมิติวิชาศิลปะการจัดตกแต่งอาหารของผู้เรียน ระดับชั้น ปวช.2

สาขาวิชา: อาหารและโภชนาการ

ชื่อผู้วิจัย: นายจิตติกร สงจันทร์

Date: 5 ก.ย. 2569

Version: 1.0

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. การจัดตกแต่งอาหารในปัจจุบันมีความซับซ้อนและต้องการความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น การใช้เทคโนโลยีสามมิติในการออกแบบงานอาหารยังมีข้อจำกัด ผู้เรียนระดับปวช.2 ขาดทักษะในการใช้ซอฟต์แวร์สามมิติ ทำให้ไม่สามารถออกแบบงานอาหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนแบบดั้งเดิมไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไป	2.คำถามวิจัย 1. โมดูลการแก้ปัญหาการออกแบบงานอาหารแบบสามมิติสามารถพัฒนาทักษะการใช้ซอฟต์แวร์สามมิติของผู้เรียนได้หรือไม่ 2. โมดูลนี้สามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบงานอาหารของผู้เรียนได้มากน้อยเพียงใด 3. ผลลัพธ์ของการใช้โมดูลนี้มีความแตกต่างจากวิธีการสอนแบบดั้งเดิมอย่างไร	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. 3D Design, Creative Thinking, Educational Technology, Art and Design	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากร: นักเรียนระดับปวช.2 ที่เรียนวิชาศิลปะการจัดตกแต่งอาหาร กลุ่มตัวอย่าง: นักเรียน 30 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม (ทดลองและควบคุม) โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. Mixed Methods แบบแผนการทดลอง: 1. Pretest-Posttest Control Group Design
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาโมดูลการแก้ปัญหาการออกแบบงานอาหารแบบสามมิติที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับปวช.2 2. เพิ่มทักษะการใช้ซอฟต์แวร์สามมิติและความคิดสร้างสรรค์ในการ	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. การใช้โมดูลการแก้ปัญหาการออกแบบงานอาหารแบบสามมิติ ตัวแปรตาม: 1. ระดับทักษะการใช้ซอฟต์แวร์สาม	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. โมดูลการแก้ปัญหาการออกแบบงานอาหารแบบสามมิติ เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบทดสอบทักษะการใช้	

	ออกแบบงานอาหารของผู้เรียน 3. เปรียบเทียบผลลัพธ์ของการใช้โมดูลกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม	มิติและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบงานอาหาร	ซอฟต์แวร์สามมิติ, แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบงานอาหาร, แบบสอบถามความพึงพอใจ	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เช่น t-test, ANOVA, และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. การพัฒนาโมดูลการแก้ปัญหาการออกแบบงานอาหารแบบสามมิติที่สามารถนำไปใช้ในการสอนวิชาศิลปะการจัดตกแต่งอาหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีสามมิติและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน	

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาสกีพินิกซ์