

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การสร้างโมดูลช่วยจำ Business model canvas **สาขาวิชา:** การจัดการธุรกิจ **ชื่อผู้วิจัย:** นางสาวสุรัตน์ เสนิษฐ์ **Date:** 5 ก.ย. 2569 **Version:** 1.0

จากเกมส์บิงโก

ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
สาขาธุรกิจค้าปลีก ในวิชาธุรกิจเบื้องต้น

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ปัจจุบันการเรียนรู้ Business Model Canvas ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาธุรกิจค้าปลีก ยังมีข้อจำกัดด้านความเข้าใจและการจดจำเนื้อหา ทำให้เกิดความยากในการนำไปประยุกต์ใช้จริงในสถานการณ์ธุรกิจ การใช้สื่อการสอนแบบดั้งเดิมไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นความสนใจและเสริมสร้างการจดจำของนักเรียน ทำให้ผลการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้	2.คำถามวิจัย 1. การใช้เกมส์บิงโกเป็นโมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จะช่วยเพิ่มความเข้าใจและการจดจำของนักเรียนได้มากน้อยเพียงใด? 2. กระบวนการเรียนรู้ด้วยโมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จากเกมส์บิงโก มีผลกระทบต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาธุรกิจเบื้องต้นอย่างไร? 3. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการใช้โมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จากเกมส์บิงโกในการเรียนรู้วิชาธุรกิจเบื้องต้น 3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาโมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จากเกมส์บิงโกให้เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ	4. ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism), การเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification), การเรียนรู้ด้วยสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Learning) 5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. การใช้โมดูลช่วยจำ Business Model	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากร: นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาธุรกิจค้าปลีกที่กำลังศึกษาวิชาธุรกิจเบื้องต้น กลุ่มตัวอย่าง: นักเรียนจำนวน 60 คน เลือกโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) 7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. โมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จากเกมส์บิงโก	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบแผนการทดลอง: 1. แบบแผนการทดลองแบบก่อน-หลังการทดลอง (Pretest-Posttest Design)
--	--	---	--	--

	ภาพในการเสริมสร้างความเข้าใจและการจดจำของนักเรียน 2. วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้โมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จากเกมบิงโกต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาธุรกิจเบื้องต้น 3. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้โมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จากเกมบิงโกในการเรียนรู้วิชาธุรกิจเบื้องต้น	Canvas จากเกมบิงโก ตัวแปรตาม: 1. ความเข้าใจและการจดจำ Business Model Canvas, ผลการเรียนรู้ในวิชาธุรกิจเบื้องต้น, ความพึงพอใจของนักเรียน	เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบทดสอบความเข้าใจและการจดจำ, แบบประเมินผลการเรียนรู้, แบบสอบถามความพึงพอใจ	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA), การวิเคราะห์สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics), การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. การพัฒนาโมดูลช่วยจำ Business Model Canvas จากเกมบิงโกที่สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพสูงในการเสริมสร้างความเข้าใจและการจดจำของนักเรียน รวมถึงการสร้างแนวทางการสอนที่ผสมผสานการเรียนรู้ผ่านเกมและการเรียนรู้ด้วยสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและความสนใจในการเรียนรู้วิชาธุรกิจเบื้องต้น	

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาศิณีนิษฐ์