

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลโดยใช้การจัดการ
เรียนรู้แบบโครงงานของนักศึกษาระดับ ปวส.1 แผนกเทคโนโลยี
สารสนเทศ

สาขาวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ

ชื่อผู้วิจัย: ทวีศักดิ์ หนูทิม

Date: 5 ก.ย.

Version: 1.0

2569

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับปวส.1 แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศยังมีข้อจำกัดหลายประการ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสามารถในการแข่งขันในตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานยังไม่ได้รับการนำไปใช้อย่างเต็มที่ในการพัฒนาทักษะดังกล่าว ทำให้ขาดการบูรณาการความรู้และทักษะที่จำเป็นในการสร้างสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ช่องว่างระหว่างทักษะที่มีอยู่กับทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในยุคดิจิทัลยังคงมีอยู่อย่างชัดเจน	2.คำถามวิจัย 1. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลอย่างไร? 2. ปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัล? 3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลอย่างไร?	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning), การพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Skills Development), การออกแบบการเรียนรู้ (Instructional Design), การประเมินความพึงพอใจ (Satisfaction Assessment)	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากรคือนักศึกษาระดับปวส.1 แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษา 30 คน ที่ได้รับการเลือกแบบสุ่มง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. การวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed Methods Research) แบบแผนการทดลอง: 1. แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design)
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับปวส.1 แผนก	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ตัวแปรตาม:	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานที่ออกแบบขึ้นใหม่	

	เทคโนโลยีสารสนเทศ 2. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัล 3. ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัล	1. ทักษะการสร้างสื่อดิจิทัล, ความพึงพอใจของนักศึกษา	เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบสอบถามความพึงพอใจ, แบบประเมินผลงานโครงงาน, แบบทดสอบทักษะการสร้างสื่อดิจิทัล	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) รวมถึงการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากข้อมูลเชิงคุณภาพ			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานที่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลของนักศึกษา ปวส.1 แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และหลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน	