

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัส
ด้วยเกม สำหรับนักเรียน ปวช.1

สาขาวิชา: การจัดการสำนักงาน
ดิจิทัล

ชื่อผู้วิจัย: นางสาวไอลดา วัฒนสิทธิ์

Date: 5 ก.ย. 2569 Version: 1.0

วิทยาลัย: อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. การพิมพ์สัมผัสเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญสำหรับนักเรียนในยุคดิจิทัล แต่ปัจจุบันพบว่า นักเรียนยังขาดทักษะการพิมพ์สัมผัสอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การทำงาน ต่าง ๆ ล่าช้า ปัญหาหลักมาจากการขาดแรงจูงใจและความน่าสนใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ วิธีการสอนดั้งเดิมไม่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนที่มีความแตกต่างกันได้ ทำให้ผลการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย เครื่องมือและวิธีการที่น่าสนใจและมีประสิทธิ ภาพในการพัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสสำหรับนักเรียนกลุ่มนี้	2.คำถามวิจัย 1. วิธีการใดที่สามารถเพิ่มความสนใจและความตั้งใจในการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัสสำหรับนักเรียน ปวช. 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2. โมดูลการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการพิมพ์สัมผัสของนักเรียน ปวช.1 ได้จริงหรือไม่	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification), การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (Active Learning), ทฤษฎีการเรียนรู้โดยสร้างสรรค์ (Constructivism)	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย ประชากร: นักเรียน ปวช.1 ทั้งหมด ในสถาบันการศึกษาที่เลือก กลุ่มตัวอย่าง: นักเรียน ปวช.1 จำนวน 60 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) แบบแผนการทดลอง: แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design)
3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาโมดูลการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยเกมที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียน ปวช.1 2. ประเมินประสิทธิภาพของการพิมพ์สัมผัสของนักเรียน ปวช.1 ก่อนและหลังการใช้โมดูล		5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: การใช้โมดูลการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยเกม ตัวแปรตาม: ความสนใจและความตั้งใจในการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัส, ประสิทธิภาพในการพิมพ์สัมผัส	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: โมดูลการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยเกมที่พัฒนาขึ้น เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: แบบทดสอบ ประสิทธิภาพการพิมพ์สัมผัส	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (Mean Difference Analysis), การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA), การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ การพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยเกมที่สามารถเพิ่มความสนใจและความตั้งใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ปวช.1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการพิมพ์สัมผัสของนักเรียนได้จริง	