

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาชุดโมดูลการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภค ในวิชาพฤติกรรมผู้บริโภค

สาขาวิชา: การท่องเที่ยว

ชื่อผู้วิจัย: นายสุริยะ ศรีทันเดช

Date: 5 ก.ย. 2569 Version: 1.0

นักท่องเที่ยว โดยใช้นวัตกรรมบทเรียนรูปแบบสถานการณ์จำลองดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาการท่องเที่ยว

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ปัญหาหลักคือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาการท่องเที่ยวขาดทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภค ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในยุคดิจิทัล แนวทางการสอนแบบดั้งเดิมไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปได้ ช่องว่างของการเรียนรู้คือ การขาดเครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะดังกล่าว	2.คำถามวิจัย 1. ชุดโมดูลการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภคได้อย่างไร 2. บทเรียนรูปแบบสถานการณ์จำลองดิจิทัลมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างไร 3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดโมดูลการเรียนรู้และบทเรียนสถานการณ์จำลองดิจิทัลมากน้อยเพียงใด	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-based Learning), ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning), ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning), ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning)	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาการท่องเที่ยวจำนวน 60 คน ที่เรียนวิชาพฤติกรรมผู้บริโภคเป็นวิชาบังคับ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) แบบแผนการทดลอง: 1. แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดซ้ำ (One Group Pretest-Posttest Design)
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาชุดโมดูลการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภค 2. สร้างบทเรียนรูปแบบสถานการณ์จำลองดิจิทัลที่เหมาะสมกับวิชาพฤติกรรมผู้บริโภค 3. ประเมินผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดโมดูลและ	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. ชุดโมดูลการเรียนรู้และบทเรียนสถานการณ์จำลองดิจิทัล ตัวแปรตาม: 1. ระดับทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภค, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจของนักเรียน	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. ชุดโมดูลการเรียนรู้และบทเรียนสถานการณ์จำลองดิจิทัล เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบทดสอบวัดทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล, แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, แบบสอบถามความพึงพอใจ	

	บทเรียนสถานการณ์จำลองดิจิทัล		
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. วิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อสรุปผลการวัดทักษะและความพึงพอใจ วิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เช่น t-test เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการเรียนรู้ วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสอบถามความพึงพอใจ		10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. คาดว่าจะได้รับองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการออกแบบชุดโมดูลการเรียนรู้และบทเรียนสถานการณ์จำลองดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภค รวมถึงแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสอนวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว	

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาสกรพิทักษ์