

## บันทึกกิจกรรมที่ 2 แนวทางการวิจัย/ชิ้นงานวิจัย (กรณีศึกษา/ประยุกต์ของตนเอง)

ชื่อผู้เข้าอบรม : นางสุภาภรณ์ ราชจินดา .....

สถานศึกษา : วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี .....

### ส่วนที่1.ชิ้นงานวิจัย (กรณีศึกษา)

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เพื่อการมีส่วนร่วม โดยใช้ Gamification

1) ตัวแปรต้น (นวัตกรรม/วิธีการสิ่งทีนำมาใช้แก้ปัญหา/พัฒนาคือ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Gamification

2) ตัวแปรตาม (สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลง/ผลของการใช้นวัตกรรม/วิธีการ) คือ

การมีส่วนร่วมของผู้เรียน

3) กลุ่มเป้าหมาย/ตัวอย่าง (ระดับใด/กลุ่มใด/สาขาวิชาใด) คือ

ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

4) ประเภทของผลงานวิชาการ ☐ งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ☒ นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

### ส่วนที่2.ชิ้นงานวิจัย (ระบุชิ้นงานวิจัยของตนเอง :วิธีการวิจัย+ตัวแปร+กลุ่มเป้าหมาย)

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสู่การเขียนแผนธุรกิจ เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี

1)ตัวแปรต้น (นวัตกรรม/วิธีการสิ่งทีนำมาใช้แก้ปัญหา/พัฒนาคือ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสู่การเขียนแผนธุรกิจ

2) ตัวแปรตาม (สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลง/ผลของการใช้นวัตกรรม/วิธีการ) คือ

1. ทักษะในการเขียนแผนธุรกิจ

2. สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการของผู้เรียน

3) กลุ่มเป้าหมาย/ตัวอย่าง (ระดับใด/กลุ่มใด/สาขาวิชาใด) คือ

ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี

4) ประเภทของผลงานวิชาการ ☐ งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ☒ นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้