

บันทึกกิจกรรมที่ 1 : โจทย์วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อผู้เข้าอบรม:นางสาวศลิสรีย์ รัตนพันธ์

สถานศึกษา.....วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา.....

สาขาวิชา.....การตลาด.....

คำชี้แจง โปรดระบุประเด็นโจทย์ปัญหาวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สู่ผลงานวิชาการทุกรายการ

1. สิ่งที่เป็นปัญหาหรือสิ่งที่อยากจะพัฒนาในชั้นเรียน/และระบุนรายวิชา (ระบุประเด็นที่สนใจและโอกาสสำเร็จ)

การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลและการเข้ามาของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ทำให้รูปแบบการทำงานด้านการตลาดและการขายออนไลน์เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้จากการเรียนรู้เนื้อหาไปสู่การลงมือปฏิบัติ การคิดแก้ปัญหา การสร้างสรรค์ผลงาน และการใช้ AI อย่างเหมาะสม มีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อผู้บริโภค

ผู้เรียนยังมีข้อจำกัดในการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการขายออนไลน์สู่การปฏิบัติจริง โดยเฉพาะการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย การกำหนดแนวคิดและวางแผนการส่งเสริมการขาย การสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการขาย การเลือกใช้ช่องทางและเครื่องมือดิจิทัล ตลอดจนการประเมินผลของกิจกรรมส่งเสริมการขายออนไลน์ ทำให้ผลงานของผู้เรียนบางส่วนยังขาดความเป็นระบบและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านการตลาดกับสถานการณ์จริงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ยังมีสมรรถนะการส่งเสริมการขายออนไลน์อยู่ในระดับที่ไม่เพียงพอ โดยเฉพาะทักษะการวิเคราะห์ความต้องการของลูกค้า การออกแบบเนื้อหาและกลยุทธ์การขายที่สร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในสถานการณ์จริงของการขายออนไลน์

ปัญหาดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถประยุกต์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อยกระดับสมรรถนะดังกล่าวอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

2. ผู้เรียนกลุ่มใดที่พบปัญหาหรือต้องการพัฒนา

ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการตลาด ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการขายออนไลน์ (รหัสวิชา 20202-2001)

3. ปัญหาหรือสิ่งที่อยากพัฒนานี้มาจากหลักฐานอะไร (ที่ผ่านมา)

- | | |
|---|--|
| ☐ คะแนน/ผลการทดสอบ | ☐ แบบฝึกหัด |
| ☐ ชิ้นงานของผู้เรียน | ☐ การสังเกตพฤติกรรม |
| ☐ การสัมภาษณ์/สนทนา | ☐ แบบประเมิน |
| ☐ อื่น ๆ | |

4. ผลลัพธ์ของผู้เรียนปลายทางที่อยากเห็นหรือให้“ดีขึ้น” คืออะไร

ผู้เรียนมีสมรรถนะในการวางแผนและสร้างสรรค์แคมเปญส่งเสริมการขายออนไลน์ที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง โดยผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อทำความเข้าใจลูกค้าเป้าหมายได้อย่างลึกซึ้ง และประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) เช่น การใช้ Prompt เขียนคอนเทนต์เชิงการตลาด หรือการสร้างสื่อกราฟิกด้วย Canva เพื่อช่วยลดระยะเวลาและเพิ่มคุณภาพของชิ้นงานส่งเสริมการขาย

5. ที่ผ่านมามีท่านเคยใช้วิธีใดแก้ปัญหาหรือพัฒนาสิ่งนี้

.การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายทฤษฎีการตลาด (เช่น SWOT, 4Ps, STP) การให้ผู้เรียนวิเคราะห์กรณีศึกษา (Case Study) และการมอบหมายงานให้ระดมสมองออกแบบโปรโมชันและสื่อโฆษณาด้วยเครื่องมือพื้นฐาน โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและประเมินผลชิ้นงาน

6. วิธีการ/กิจกรรม/นวัตกรรมที่สนใจหรือที่ได้ศึกษามาเพื่อแก้ปัญหาหรือนำมาพัฒนาคืออะไร

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่บูรณาการ 2 ศาสตร์เข้าด้วยกัน ได้แก่ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 ขั้นตอน (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) มาเป็นแกนหลักในการแก้ปัญหาโจทย์ทางการตลาด

ปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) นำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนในแต่ละขั้นตอน เช่น การใช้ AI ช่วยระดมสมองหาไอเดียโปรโมชัน (Ideate) และการใช้ AI สร้างต้นแบบสื่อโฆษณาและคอนเทนต์ (Prototype)

7. องค์ความรู้(คิดค้นและปรับเปลี่ยน) เรียกว่าอะไร (ระบุชื่อ:วิธีการหรือนวัตกรรม)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ DT-AI Model (รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการส่งเสริมการขายออนไลน์)