

บันทึกกิจกรรมที่ 2 แนวทางการวิจัย/ชิ้นงานวิจัย (กรณีศึกษา/ประยุกต์ของตนเอง)

ชื่อผู้เข้าอบรม: นางสาวศลิสรีย์ รัตนมหันต์

สถานศึกษา...วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

ส่วนที่1.ชิ้นงานวิจัย (กรณีศึกษา)

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาการขายออนไลน์ รหัสวิชา 20202-2001

1) ตัวแปรต้น (นวัตกรรม/วิธีการสิ่งที่น่าสนใจนำมาใช้แก้ปัญหา/พัฒนา คือ

การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ซึ่งครูผู้สอนและครูในกลุ่มสาระร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน วางแผนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สังเกตชั้นเรียน สะท้อนผล และปรับปรุงการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก การปฏิบัติจริง การใช้สื่อดิจิทัล และการประเมินผลระหว่างเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเข้าใจเนื้อหาวิชาขายออนไลน์มากขึ้น

2) ตัวแปรตาม (สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลง/ผลของการใช้นวัตกรรม/วิธีการ) คือ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาการขายออนไลน์ รหัสวิชา 20202-2001 ซึ่งพิจารณาจากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนแบบทดสอบ คะแนนใบงาน ชิ้นงาน และคะแนนการปฏิบัติงาน

รวมทั้งความสามารถของผู้เรียนในการวิเคราะห์สินค้าและกลุ่มลูกค้า วางแผนการขายออนไลน์ สร้างสื่อส่งเสริมการขาย และนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม

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

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการตลาด หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการขายออนไลน์ รหัสวิชา 20202-2001 จำนวน 1 ห้องเรียน

ภาคเรียนที่ __1__ ปีการศึกษา __2568__ จำนวน __9__ คน ณ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

4) ประเภทของผลงานวิชาการ ☐ งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ☐ นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้

ส่วนที่2.ชื่องานวิจัย (ระบุชื่องานวิจัยของตนเอง :วิธีการวิจัย+ตัวแปร+กลุ่มเป้าหมาย)

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการส่งเสริมการขายออนไลน์ โดยบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับผู้เรียนรายวิชาการขายออนไลน์ รหัสวิชา 20202-2001

1)ตัวแปรต้น (นวัตกรรม/วิธีการสิ่งทีนำมาใช้แก้ปัญหา/พัฒนา คือ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ DT-AI Model

ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่บูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 ขั้นตอน (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) ร่วมกับการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI)

2) ตัวแปรตาม (สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลง/ผลของการใช้นวัตกรรม/วิธีการ) คือ

สมรรถนะการส่งเสริมการขายออนไลน์ของผู้เรียน

ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์ลูกค้าเป้าหมาย การวางแผนกลยุทธ์สร้างสรรค์เนื้อหา และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในสถานการณ์จริงของการขายออนไลน์

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

ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

สาขาวิชาการตลาด ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการขายออนไลน์ (รหัสวิชา 20202-2001)

4) ประเภทของผลงานวิชาการ ☐ งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ☐ นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ งานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้