

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็น
ฐานบูรณาการเชิงพื้นที่เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การออกแบบ
กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ นักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว

สาขาวิชา: การท่องเที่ยว

ชื่อผู้วิจัย: นางจุฑาทิพร ทองใหม่

Date: 21 ก.ย. Version: 1.0
2569

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษาชุมพร

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยวขาดทักษะในการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล 2. การเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ 3. การขาดชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเชิงพื้นที่และใช้โครงงานเป็นฐาน ทำให้ไม่สามารถพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.คำถามวิจัย 1. ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว มีลักษณะอย่างไร และควรมีองค์ประกอบสำคัญใดบ้าง 2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ที่พัฒนาขึ้น มีองค์ประกอบกระบวนการจัดกิจกรรม และคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ 3. ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว มีสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning), การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning), การบูรณาการเชิงพื้นที่ (Spatial Integration), การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว (Tourism Activity Design) 2. การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ หมายถึง การท่องเที่ยวที่มุ่งให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์จากการมีส่วนร่วมกับกิจกรรม ผู้คน สถานที่ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และเรื่องราวของพื้นที่ โดยผู้ท่องเที่ยวมีโอกาสสัมผัส เรียนรู้ ลงมือทำ และสร้างความหมายจากประสบการณ์ที่ได้รับ มากกว่าการเยี่ยมชมสถานที่เพียงอย่างเดียว	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากร: นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมาย นักเรียน 14 คน	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. Mixed Methods แบบแผนการทดลอง: 1. One Group Pretest-Posttest Design
---	---	---	--	--

	เชิงประสบการณ์สูงขึ้นหรือไม่ และอยู่ในระดับใด 4. นักเรียนมีความคิดเห็น/ความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์อยู่ในระดับใด	3. สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการบูรณาการความรู้ ทักษะ กระบวนการคิด และการปฏิบัติ เพื่อนำข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่และความต้องการของนักท่องเที่ยวมาใช้ในการออกแบบ พัฒนา ดำเนินการ ประเมิน และปรับปรุงกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สร้างประสบการณ์และคุณค่าให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม		
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว 2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว 3. เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ที่มีต่อสมรรถนะ	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ ตัวแปรตาม: 1. สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์และความพึงพอใจของนักเรียน	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจและความมั่นใจของนักเรียน	

	การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว 4. เพื่อประเมินความเหมาะสมและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์			
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์เชิงปริมาณโดยใช้สถิติ t-test และการวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ 2. แนวทางการบูรณาการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการใช้โครงงานเป็นฐานในการสอนวิชาการท่องเที่ยว 3. ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความพึงพอใจและความมั่นใจของนักเรียนในการทำงานด้านการท่องเที่ยวหลังจากเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมนี้	