

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์
การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัลโดยการจัดการเรียนรู้แบบ
ผสมผสานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผู้เรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาวิชา: สามัญสัมพันธ์

ชื่อผู้วิจัย: นางสาวศุภลักษณ์ หลวงนา

Date: 21 ก.ย. Version: 1.0

2569

วิทยาลัย: วิทยาลัยเทคนิคชุมพร

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมในยุคดิจิทัลส่งผลกระทบต่อความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2. ผู้เรียนขาดทักษะในการติดตามและประเมินผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี 3. ระบบการศึกษาไม่สามารถตอบสนองความต้องการทักษะการวิเคราะห์สถานการณ์ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. มีช่องว่างในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เน้นการวิเคราะห์สถานการณ์จริง	2.คำถามวิจัย 1. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัลของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงได้อย่างไร 2. ปัจจัยใดที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ของผู้เรียน	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้แบบผสมผสาน 2. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 3. การวิเคราะห์สถานการณ์	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากร: ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่ศึกษาในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล 2. กลุ่มตัวอย่าง: ผู้เรียน 35คน ที่ได้จากการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. Mixed Methods Research แบบแผนการทดลอง: 1. One Group Pretest-Posttest Design
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. เพื่อศึกษาความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล 2.เพื่อพัฒนาประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาความสามารถในการ	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ตัวแปรตาม:	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ผสมผสานการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเข้ากับเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล	

	วิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัลของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 3.เพื่อทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัลของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 4.เพื่อประเมินผลการใช้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัลของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	1. ความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล	เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบทดสอบความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ 3. บันทึกการเรียนรู้	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated Measures ANOVA) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ	10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. พัฒนารอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เน้นการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล 2. ระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้อย่างกล่าว 3. สร้างแนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม			