

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมุ่งเน้นสมรรถนะ
ร่วมกับเทคนิค Active Learning เพื่อส่งเสริมสมรรถนะตาม
มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพผู้ปฏิบัติงานด้านบัญชี ระดับ 3
สำหรับนักเรียน ปวช. 3 สาขาวิชาการบัญชี
วิทยาลัย: วิทยาลัยการอาชีพไชยา

สาขาวิชา: วิชาการบัญชี

ชื่อผู้วิจัย: นางจารุวรรณ มีธรรม

Date: 21 ก.ย. Version: 1.0
2569

1.ปัญหาที่ทำวิจัย สภาพการจัดการเรียนการสอน สายอาชีวศึกษาในปัจจุบัน มุ่งเน้น การผลิตกำลังคนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่สอดคล้อง กับความต้องการของตลาดแรงงาน และการรับรองมาตรฐานวิชาชีพ จาก สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การ มหาชน) หรือ TPQI ผู้ปฏิบัติงานด้าน บัญชี ระดับ 3 เป็นมาตรฐานพื้นฐาน ที่สะท้อนถึงทักษะการปฏิบัติงาน บัญชีที่ถูกต้อง เทียบตรง และเป็น ระบบ จากสภาพปัจจุบันของนักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 (ปวช. 3) สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพไชยา พบว่าผู้เรียน ยังขาดทักษะการเชื่อมโยงความรู้ใน ชั้นเรียนไปสู่การปฏิบัติงานจริงตาม เกณฑ์มาตรฐานอาชีพ จึงมีความ จำเป็นต้องพัฒนา "ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ	2.คำถามวิจัย คำถามหลักที่งานวิจัยต้องการคำตอบ มีดังนี้: 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมุ่งเน้น สมรรถนะร่วมกับเทคนิค Active Learning จะมีผลต่อการเสริมสร้าง สมรรถนะของนักเรียนให้ตรงตาม คุณวุฒิวิชาชีพผู้ปฏิบัติงานด้านบัญชี ระดับ 3 อย่างไร? 3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จะมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพูน ทักษะและความเข้าใจของนักเรียนใน สายอาชีพบัญชี ระดับ 3 มากน้อย เพียงใด?	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) แนวคิดหลักที่เกี่ยวข้อง ได้แก่: 1. การเรียนรู้แบบมุ่งเน้นสมรรถนะ (Competency-Based Learning) 2. การเรียนรู้แบบเทคนิค Active Learning 3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1.ประชากร: นักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการ อาชีพไชยา จำนวน 26 คน 2. กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยการ อาชีพไชยา จำนวน 26 คน	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบ แผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิจัยแบบ R&D (Research and Development) แบบแผนการทดลอง: 1. แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย เป้าหมายที่ต้องการทำให้สำเร็จ มี ดังนี้: 1.เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะผู้เรียนตามมาตรฐาน คุณวุฒิวิชาชีพผู้ปฏิบัติงานด้านบัญชี	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมุ่งเน้น สมรรถนะร่วมกับเทคนิค Active Learning	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1.ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อม แผนการจัดการเรียนรู้	

ผู้เรียน" เพื่อเป็นนวัตกรรมในการแก้ปัญหา เพิ่มพูนทักษะการปฏิบัติงานจริง และเตรียมความพร้อมในการทดสอบประเมินสมรรถนะเพื่อรับคุณวุฒิวิชาชีพต่อไป	ระดับ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2.เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการปฏิบัติงานบัญชี ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3.เพื่อประเมินระดับสมรรถนะอาชีพด้านการบัญชีของผู้เรียน ให้ผ่านเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพผู้ปฏิบัติงานด้านบัญชี ระดับ 3 4.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	ตัวแปรตาม: 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการปฏิบัติงานบัญชี 2. ผลการทดสอบมาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพผู้ปฏิบัติงานด้านบัญชี ระดับ 3 3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1.แบบประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ด้านวิชาชีพบัญชีและด้านการจัดการเรียนรู้ 2.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (วัดความรู้ตามเกณฑ์ TPQI) 3.แบบประเมินสมรรถนะการปฏิบัติงาน (Performance Evaluation Grid) 4.แบบสอบถามความพึงพอใจ ของผู้เรียนต่อการใช้นวัตกรรม เครื่องมือรวบรวมข้อมูล:
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างสมรรถนะของนักเรียนให้ตรงตามคุณวุฒิวิชาชีพผู้ปฏิบัติงานด้านบัญชี ระดับ 3 และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนฐานสมรรถนะสำหรับครูผู้สอนในสาขาวิชาอื่นต่อไป

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาศิพนิกษ์