

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้

สาขาวิชา: ภาษาไทย

ชื่อผู้วิจัย: นางสาวตรี บุญสิน

Date: 21 ก.ย. 2569 Version: 1.0

สถานการณ์จำลองร่วมกับการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดนำเสนอขายสินค้า ในรายวิชาทักษะภาษาไทยเพื่อการนำเสนอเชิงวิชาชีพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๐-๑๐๐๓ สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการตลาด

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต

1. ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ผู้เรียน ระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาการตลาด ขาดทักษะการพูดนำเสนอขายสินค้าที่มีทักษะและเพื่อโน้มน้าวให้ผู้ฟัง เกิดความประทับใจ และการฝึกทักษะด้านการใช้ภาษา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญ ในการทำงานและการดำเนินชีวิต 2. วิธีการเรียนรู้แบบการบรรยาย ไม่สามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนวิชาทักษะภาษาไทยเพื่อการนำเสนอเชิงวิชาชีพให้กับผู้เรียนได้ 3. ผู้เรียนมีปัญหาทางด้านการไม่กล้าแสดงออกขาดการประยุกต์ใช้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิต	2. คำถามวิจัย 1. การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์โดยเทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ประเภท simulation Based Learning (SBL) คือ การเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์ และการสร้างบทบาทสมมุติในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมเสมือนจริง เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถริเริ่มพัฒนา ก่อให้เกิดแนวคิดในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง จากความรู้เดิมที่มีอยู่ 2. วิธีการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์ร่วมกับเรียนรู้จากสถานการณ์จริง มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะการพูดนำเสนอ	4. ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. จำลองสถานการณ์, เรียนรู้จากสถานการณ์จริง, การพัฒนาทักษะ, การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ, การสร้างบทบาทสมมุติ	6. กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากร: ผู้เรียนระดับปวส.๑ สาขาวิชาการตลาด จำนวน ๒๕๐ คน 2. กลุ่มเป้าหมาย: ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาการตลาด ๓๐ คน	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. Mixed Methods แบบแผนการทดลอง: 1. One Group Pretest-Posttest Design
---	--	---	---	---

จริง ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	ขายสินค้าของผู้เรียนมากกว่าวิธีการเรียนรู้แบบบรรยาย			
	3. วัตถุประสงค์การวิจัย 1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์และการสร้างบทบาทสมมุติในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมเสมือนจริงสำหรับวิชาทักษะภาษาไทยเพื่อการนำเสนอเชิงวิชาชีพ 2. เพื่อเพิ่มทักษะการพูดนำเสนอขายสินค้าซึ่งจะเป็นการฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีความสำคัญต่อหลายอาชีพ ของผู้เรียนระดับปวส.๑ สาขาวิชาการตลาด 3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น	5. ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. การจัดการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์และการสร้างบทบาทสมมุติในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมเสมือนจริง ตัวแปรตาม: 1. ทักษะการพูดนำเสนอขายสินค้า	7. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. แพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์และการสร้างบทบาทสมมุติในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมเสมือนจริง เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบทดสอบทักษะการพูดนำเสนอขายสินค้า, แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	
9. การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์เชิงปริมาณด้วยสถิติ t-test และการวิเคราะห์เชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา			10. องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดนำเสนอขายสินค้าของผู้เรียน รวมถึงหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของวิธีการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์และการสร้างบทบาทสมมุติในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมเสมือนจริง	