

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่
สำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา สาขาวิชาการท่องเที่ยว

สาขาวิชา: การท่องเที่ยว

ชื่อผู้วิจัย: นางจุฑาทิพร ทองใหม่

Date: 22 ก.ย. 2569

Version: 1.0

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษาชุมพร

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ปัญหาหลักคือผู้เรียนอาชีวศึกษา ในสาขาวิชาการท่องเที่ยวขาดทักษะ การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงขาดความสามารถในการ จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ที่บูรณา การเชิงพื้นที่ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนา ทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานใน อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ ยังมีความต้องการให้ผู้เรียนมีความ เข้าใจและสามารถนำแนวคิดการ ออกแบบเชิงประสบการณ์	2.คำถามวิจัย 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้าง สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการ ท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ของผู้เรียน หรือไม่ 2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน เป็นฐานที่บูรณาการเชิงพื้นที่มีผลต่อ การพัฒนาทักษะการออกแบบ กิจกรรมการท่องเที่ยวของผู้เรียน อย่างไร 3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการ นำไปใช้จริงในสถานการณ์การเรียนรู้ ของผู้เรียนอาชีวศึกษาหรือไม่	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การออกแบบเชิงประสบการณ์, การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning), การ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การบูรณา การเชิงพื้นที่ (Spatial Integration), การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว (Tourism Activity Design)	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากรคือผู้เรียนอาชีวศึกษา สาขาวิชาการท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมาย คือผู้เรียน 14 คน จาก ห้องเรียนที่มีผู้เรียนในสาขาวิชาการ ท่องเที่ยว	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบ แผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed Methods Research) แบบแผนการทดลอง: 1. การทดลองแบบก่อน-หลัง (Pretest-Posttest Design) สำหรับ การทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง
--	--	--	--	---

(Experiential Design) มาประยุกต์ใช้ในการวางแผนและจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์		2.การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ หมายถึง การท่องเที่ยวที่มุ่งให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์จากการมีส่วนร่วมกับกิจกรรม ผู้คน สถานที่ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และเรื่องราวของพื้นที่ โดยผู้ท่องเที่ยวมีโอกาสสัมผัส เรียนรู้ ลงมือทำ และสร้างความหมายจากประสบการณ์ที่ได้รับ มากกว่าการเยี่ยมชมสถานที่เพียงอย่างเดียว 3.การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการออกแบบ สร้าง ปรับปรุง และตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยนำหลักการและแนวคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PjBL) ร่วมกับการบูรณาการเชิงพื้นที่ และแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ มาใช้เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากพื้นที่จริง ปัญหาและบริบทจริง ผ่านการสำรวจ วิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน ลงมือปฏิบัติ		
--	--	---	--	--

นำเสนอ สะท้อนผล และปรับปรุง
ผลงาน จนนำไปสู่การเสริมสร้าง
สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการ
ท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์

4. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
หมายถึง กระบวนการวางแผนและ
จัดองค์ประกอบของกิจกรรมการ
เรียนรู้ให้มีความสัมพันธ์และเป็น
ระบบ โดยกำหนดสถานการณ์หรือ
ภาระงาน ขั้นตอนการเรียนรู้ สื่อ
แหล่งเรียนรู้ การปฏิบัติจริง และการ
ประเมินผล ให้สอดคล้องกับ
จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะที่
ต้องการพัฒนา และบริบทของพื้นที่
เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
จากการลงมือปฏิบัติ สามารถสร้าง
ผลงาน และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
ในการออกแบบกิจกรรมการ
ท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ได้จริง

5.การบูรณาการเชิงพื้นที่ (Place-
Based Integration) หมายถึง การ
นำบริบทจริงของพื้นที่ ได้แก่ สถานที่

		ทรัพยากร อัตลักษณ์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา ผู้คน และปัญหาหรือความต้องการของชุมชน มาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสถานการณ์จริง วิเคราะห์พื้นที่ และนำความรู้ไปสร้างผลงานหรือแก้ปัญหาที่เชื่อมโยงกับพื้นที่จริง		
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ 2. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 3. ประเมินประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวของผู้เรียน 4. สร้างแนวทางการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้จริงในสถานการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนอาชีวศึกษา	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานบูรณาการเชิงพื้นที่ ตัวแปรตาม: 1. สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์, ทักษะการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) บูรณาการเชิงพื้นที่	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น, โครงงานการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบประเมินสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์, แบบประเมินทักษะการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning), แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้	

9.การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เชิงสถิติ (Quantitative Analysis) โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เช่น ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เช่น t-test สำหรับการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทดลอง การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เรียน

10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้

1. คาดว่าจะได้รับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ที่บูรณาการเชิงพื้นที่ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนอาชีวศึกษาในสาขาวิชาการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน