

## บทคัดย่อ

**ชื่องานวิจัย** : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

**ผู้วิจัย** : ผู้ช่วยศาสตราจารย์รักชนก อินจันทร์

**สาขาวิชา คณะ** : คหกรรมศาสตร์ คณะครุศาสตร์

**ปีการศึกษา** : 2567

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ศึกษาผลทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาและความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน เครื่องมือที่ใช้ คือ รายละเอียดของรายวิชาการแกะสลักผักและผลไม้ (มคอ.3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา แบบประเมินความพึงพอใจ ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักศึกษาสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ที่ลงทะเบียนวิชาการแกะสลักผักผลไม้ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 24 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงตามวัตถุประสงค์การวิจัย ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐานมี 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) กระตุ้นความสนใจสร้างสรรค์ 2) วิเคราะห์ สังเคราะห์กำหนดความคิดการ 3) แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ 4) สร้างสรรค์นวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษผักผลไม้ 5) ขยายผลและแบ่งปัน และ 6) ประเมินและสะท้อนผล โดยกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 82.81/91.63 ทักษะการแก้ปัญหานักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเท่ากับ ( $\bar{X}$  = 4.20) และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ ทุกด้านมีระดับมากที่สุด เท่ากับ ( $\bar{X}$  = 4.37) จึงกล่าวได้ว่า จัดการเรียนรู้แบบร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สามารถส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหานักศึกษาในรายวิชาการแกะสลักผักผลไม้ได้

## คำสำคัญ

การเรียนรู้แบบร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม โครงงานเป็นฐาน การแกะสลักผักและผลไม้

### Abstract

Research Title: The Development of Co-creating Innovation Instruction by Employing Project-based Learning to Enhance Problem Solving Skills of University Students in Home Economics, Faculty of Education Chiang Rai Rajabhat University  
Author: Asst.Prof. Rakchanok Inchan  
Major Field: Home Economics Education  
Academic Year: 2025

This study aimed to design the activities employing co-creative innovation and project-based learning, to examine the effectiveness of the activities, to study problem solving skills of the students, and to evaluate students' satisfaction toward the activities. The research instruments were course syllabus and lesson plans of vegetable and fruit carving course, the activities employing co-creative innovation and project-based learning, learning achievement evaluation, problem solving evaluation form, and satisfaction evaluation form. The research samples included 24 university students who enrolled in vegetable and fruit carving course academic year 2024. The samples were selected by purposive sampling technique according to research objectives. The result showed that the activities consisted of 6 steps including 1) stimulating creativity, 2) analyzing and synthesizing the ideas, 3) discovering collaboration, 4) inventing the products from vegetable and fruit waste, 5) sharing and expanding the project, and 6) evaluating and reflecting the result. Moreover, the learning achievement result showed that the effectiveness of the activities was equal to 82.81/91.63. The students' problem-solving skills result was at the highest level ( $\bar{x} = 4.20$ ). The students were satisfied with the activities at the highest level ( $\bar{x} = 4.37$ ). It could be concluded that co-creative innovation and project-based learning can enhance students' problem-solving skills in vegetable and fruit carving course.

Keywords: Co-Creative Innovation, Project-Based Learning, Vegetable and Fruit Carving