



การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3”

ของ แพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาพรรณ พินลา

.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

ดร.ปริญญา สร้อยทอง

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจวบ ทองศรี

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.วัฒนา พัดเกตุ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ผู้วิจัย	แพรวสุวรรณ พุ่มสีโล
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ
ประเภทวิทยานิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2568
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน, กฎหมายอาญา, พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed methods) ประชากรคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่และขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 2,183 คน กลุ่มตัวอย่างสำหรับการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 327 คน ได้จากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie และ Morgan และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก ได้แก่ ครูผู้สอน สารหน้าที่พลเมืองฯ จำนวน 5 คน และนักเรียน จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แนวคำถามในการสัมภาษณ์ และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มเป้าหมายในการทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1) สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 3.60) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.97) โดยด้านสื่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล ด้านเนื้อหา และด้านผู้สอนตามลำดับ และด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2) การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มี 3 ส่วน ดังนี้ 1) มีแนวทางการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา 2) มีผลการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 3) มีผลการสัมภาษณ์ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

Title LEARNING MANAGEMENT USING THE GAMIFICATION CONCEPT
IN CRIMINAL LAW TO DEVELOP CRITICAL THINKING SKILLS
FOR MATHAYOMSUKSA 3 STUDENTS

Author Praewsuwan Phumsilo

Advisor Assistant Professor Nattachet Pooncharoen, Ed.D.

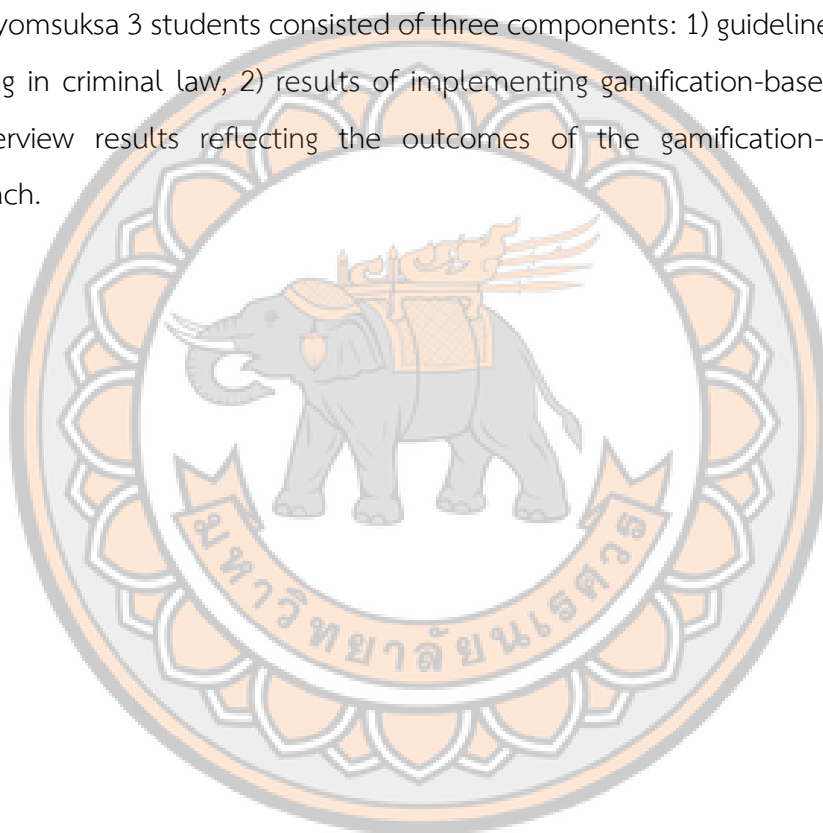
Academic Paper M.Ed. Thesis in Social Studies – (Type A 2),
Naresuan University, 2025

Keywords Gamification Based Learning Management, Criminal Law,
Critical Thinking Skills

ABSTRACT

This research aimed to: 1) investigate the current conditions and problems related to critical thinking skills in criminal law among Mathayomsuksa 3 students, and 2) develop a gamification-based learning approach on criminal law to enhance critical thinking skills among Mathayomsuksa 3 students. This study employed mixed-methods research design. The population consisted of 2,183 Mathayomsuksa 3 students from large and extra-large schools in Mueang Phitsanulok District. The sample used to study current conditions and problems included 327 students, selected using the Krejcie and Morgan formula. Key informants for qualitative data included 5 civics teachers and 10 students. The research instruments were questionnaires, interview guidelines, and gamification-based lesson plans. The target group for implementing the learning process consisted of 39 Mathayomsuksa 3 students from Naresuan University Secondary Demonstration School in the second semester of the 2025 academic year. Data were analyzed using descriptive statistics, including mean, standard deviation, and content analysis.

The research findings revealed that 1) the overall current conditions and problems in organizing learning develop critical thinking skills in criminal law among Mathayomsuksa 3 students were at a high level ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.97). Among the aspects studied, learning media had the highest mean score, followed by learning management methods, measurement and evaluation, content, and teachers, respectively, while the learner aspect had the lowest mean score. 2) The gamification-based learning approach on criminal law to enhance critical thinking skills among Mathayomsuksa 3 students consisted of three components: 1) guidelines for organizing learning in criminal law, 2) results of implementing gamification-based learning, and 3) interview results reflecting the outcomes of the gamification-based learning approach.



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นທີ່ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำ ตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ในการสอบวิทยานิพนธ์ อันประกอบไปด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาพรรณ พินลา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจวบ ทองศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ และดร.ปริญญ์ สร้อยทอง ที่ได้กรุณา ให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอขอบคุณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ที่ดูแลการทำวิจัย ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือ และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดีในการสร้างเครื่องมือวิจัยที่มีความสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ ผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาในการเก็บข้อมูลจนทำให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก เป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ ที่ทุกท่าน ให้ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเข้าไปทำวิจัย และเก็บข้อมูล สำหรับการทำการวิจัยในครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุน ในทุก ๆ ด้าน อย่างดีที่สุดเสมอมา คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัย ขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ ต่อการปรับปรุงคุณภาพการศึกษา ในกลุ่มวิชาสังคมศึกษาของโรงเรียนต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทาง และองค์ความรู้สำหรับผู้สนใจในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณของผู้เรียนต่อไป

แพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
ประกาศคุุณูปการ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	9
จุดประสงค์ของการวิจัย.....	9
ขอบเขตการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	13
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
การจัดการเรียนรู้.....	15
การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Learning Management Using Gamification Concept).....	23
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	45
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา.....	53
แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.....	56
แนวคิดและทฤษฎีแรงจูงใจ.....	70
ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism).....	77
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	83
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	94

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	95
วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	95
วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	105
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	109
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้วย เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	109
ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	141
บทที่ 5 บทสรุป.....	163
สรุปผลการวิจัย.....	163
อภิปรายผลการวิจัย.....	171
ข้อเสนอแนะ.....	183
บรรณานุกรม.....	185
ภาคผนวก.....	189
ประวัติผู้วิจัย.....	257

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในวิชาสังคมศึกษาฯ โดยได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie, & Morgan.....	11
ตาราง 2 แสดงตารางสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้.....	17
ตาราง 3 แสดงตารางสรุปองค์ประกอบและหลักการจัดการเรียนรู้.....	21
ตาราง 4 แสดงสรุปความหมายการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน.....	28
ตาราง 5 แสดงการจำแนกประเภทของเกมมิฟิเคชันตามเงื่อนไขพฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม.....	32
ตาราง 6 แสดงหน่วยการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	52
ตาราง 7 แสดงสรุปความสัมพันธ์ระหว่างเกมมิฟิเคชันกับทฤษฎีแรงจูงใจ.....	76
ตาราง 8 แสดงสรุปการสังเคราะห์งานวิจัยในประเทศ.....	86
ตาราง 9 แสดงสรุปการสังเคราะห์งานวิจัยต่างประเทศ.....	92
ตาราง 10 แสดงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่างและกลุ่มเป้าหมาย.....	96
ตาราง 11 แสดงกลุ่มเป้าหมายครูผู้สอนและนักเรียนรายวิชาสังคมศึกษาฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ในการให้ข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	101
ตาราง 12 แสดงการดำเนินงานขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	101
ตาราง 13 แสดงรายละเอียดการใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	107
ตาราง 14 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลพื้นฐาน ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	110
ตาราง 15 แสดงจำนวนและร้อยละโรงเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	110
ตาราง 16 แสดงจำนวนและร้อยละผลการเรียนเฉลี่ย (GPAX) ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	111
ตาราง 17 แสดงจำนวนและร้อยละความสนใจในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	111

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตาราง 18 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 1 ด้านครูผู้สอน.....	112
ตาราง 19 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน.....	113
ตาราง 20 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหา.....	114
ตาราง 21 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้.....	115
ตาราง 22 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้.....	116
ตาราง 23 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 6 การวัดและประเมินผล.....	117
ตาราง 24 แสดงผลการประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดการเรียนรู้ ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชั่น เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	158

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แสดงโมเดลการจัดการเรียนรู้ GCL Model.....	82
ภาพ 2 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	94
ภาพ 3 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Introduction).....	143
ภาพ 4 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Activating Knowledge).....	144
ภาพ 5 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ (Quest Implementation).....	146
ภาพ 6 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion).....	148
ภาพ 7 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation & Reflection)...	150
ภาพ 8 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Introduction).....	151
ภาพ 9 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Activating Knowledge).....	152
ภาพ 10 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ (Quest Implementation).....	154
ภาพ 11 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion).....	155
ภาพ 12 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation & Reflection)...	157



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตของประชาชนอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ของพลเมืองที่ต้องอยู่ภายใต้กรอบของกฎหมาย กฎหมายจึงมีใช้เพียงเครื่องมือในการควบคุมพฤติกรรมในสังคมเท่านั้น หากแต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการธำรงความยุติธรรม ความมั่นคง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจ และทักษะทางกฎหมาย ในการพัฒนาของประเทศที่กำลังพัฒนาส่วนใหญ่ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการศึกษาเป็นลำดับแรก เนื่องจากระบบการศึกษานั้นเปรียบเสมือนเครื่องมือในการขัดเกลาความรู้ความสามารถของมนุษย์ เป็นทรัพยากรที่สำคัญในการสร้างสรรค่อนาคตของชาติให้เติบโตขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงเป็นการขัดเกลาทางสังคม ทั้งทางด้านจิตใจ ความคิด และบุคลิกภาพ เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่าการศึกษาคือเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคนและสังคม กล่าวคือการศึกษาจะพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะตามที่สังคมต้องการ เพื่อให้คนเป็นปัจจัยในการพัฒนาสังคมต่อไป การที่จะทำเช่นนี้ได้เราจึงมีความจำเป็นต้องศึกษาถึงสภาพทั่วไปในด้านทักษะของผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้ทราบถึงทักษะด้านต่าง ๆ ว่าผู้สอนและผู้เรียนเองต้องมีทักษะในด้านใดบ้างในศตวรรษที่ 21 และต่อยอดไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต่อไป เพื่อยกระดับศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอนให้เกิดทักษะที่เป็นประโยชน์และมีความสำคัญต่อโลกในอนาคต (ฐิตินันท์ ดาวศรี, 2564) การศึกษาไม่เพียงทำให้บุคคลมีความรู้ความเข้าใจในด้านกฎหมายหรือหน้าที่พลเมืองเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาคุณลักษณะที่สังคมต้องการ เพื่อให้บุคคลเหล่านั้นเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 มาตรา 6 ซึ่งกำหนดให้การจัดการศึกษามุ่งพัฒนาคนไทยให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม รวมทั้งมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสงบสุข นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และสามารถใช้ความรู้และทักษะที่เหมาะสมในการดำรงชีวิตในสังคมโลกยุคศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2562; กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ และ

แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564 ที่มุ่งพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีพัฒนาการเหมาะสมตามช่วงวัย และเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2561) นอกจากนี้ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยังได้กำหนดเป้าหมายด้าน ผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิด ซึ่งถือเป็นภูมิคุ้มกันสำคัญ ในการดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของ ผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560; กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

อย่างไรก็ตาม ในศตวรรษที่ 21 โลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในหลากหลายด้าน ทั้งเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ส่งผลให้ทักษะที่จำเป็น ในการดำรงชีวิตและการทำงานของผู้คนในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างจากอดีตอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในระบบการศึกษา จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ สภาพสังคมและโลกดิจิทัลมากยิ่งขึ้น สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ และคณะ (2556, น. 13) ได้ชี้ให้เห็นว่า วรรณกรรมด้านการศึกษาร่วมสมัยต่างก็เน้นย้ำถึงความจำเป็นของการพัฒนาทักษะ 4C ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งแม้จะเป็น ทักษะที่มีความสำคัญในทุกยุคสมัย แต่ในบริบทของศตวรรษที่ 21 ทักษะเหล่านี้ได้ทวีความสำคัญ ยิ่งขึ้นและกลายเป็นสิ่งที่ “ต้องมี” มากกว่า “น่าจะมี” นอกจากนี้ ยังมีทักษะใหม่ที่จำเป็น เช่น ทักษะด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (ICTs) ที่ส่งผลต่อโครงสร้างเศรษฐกิจ สังคม และการเรียนรู้ อย่างรอบด้าน นอกจากนี้ ทักษะด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (ICTs) ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญ ที่ส่งผลต่อโครงสร้างเศรษฐกิจ สังคม และรูปแบบการเรียนรู้รอบด้าน การพัฒนาผู้เรียนและ ผู้สอนให้สามารถใช้ทักษะเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อยกระดับศักยภาพ ทางการศึกษาและสร้างความพร้อมในการเผชิญกับความท้าทายในอนาคต

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มิได้เป็นเพียงการถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงวิชาการ แต่เป็น แนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการทั้งความรู้และทักษะชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ ดำรงอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน (2556) ได้กล่าวว่า ในศตวรรษที่ 21 การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงพยายาม เปลี่ยนบทบาทครูจากผู้บรรยายมาเป็นคณะครูร่วมกันออกแบบกิจกรรมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ (Pedagogy) ให้นักเรียนใช้เป็นเครื่องมือไปเรียนรู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก และเสนอแนะเครื่องมือการเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะผ่าน Technology ให้เข้าถึงความรู้ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง นำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อน

ในห้องเรียน เรียกกระบวนการเรียนรู้แบบนี้ว่า Active Learning ที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered)

ขณะเดียวกัน วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอริบ จิตตฤกษ์ (2556) ได้อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student-centered) สอดคล้องกับแนวคิด ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกัน และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีความคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก ยุคใหม่แนวคิดดังกล่าวสะท้อนว่าการศึกษในปัจจุบันไม่ควรมุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการหรือการท่องจำ แต่ควรส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผลและทักษะชีวิต โดยเฉพาะในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ และความยุติธรรมในสังคม ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงควรมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ เข้าใจเหตุและผล และประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวันได้ เพื่อเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมประชาธิปไตย ในกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณจะนำไปสู่การคิดตัดสินใจอย่างรอบคอบ เพื่อให้เห็นว่าเรื่องใด ควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำเพราะเหตุใด ผู้ที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณจะเป็นคนใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองเป็นหลัก ก่อนตัดสินใจอย่างใดต้องมีข้อมูลหลักฐานเพียงพอ และสามารถเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองได้หากเห็นว่าความคิดเห็นของผู้อื่นดีกว่า มีเหตุผลมากกว่า นอกจากนี้ผู้ที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณจะต้องเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูล และความรู้อยู่เสมอตลอดจนเป็นผู้ที่มีเหตุผล (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2551) ไม่ใช่อคติหรืออารมณ์ของตนเองเป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังเป็นผู้ที่ไวต่อความรู้สึกของผู้อื่นเข้าใจผู้อื่น ทำให้รับรู้สถานการณ์ความคิด ความรู้สึกของผู้อื่นได้ดี (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2551) กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถอธิบายได้หลายแนวคิดและหลายขั้นตอน ดังนี้ (มลิวัลย์ สมศักดิ์, 2540) 6 ขั้นตอนสำคัญของกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ การนิยามปัญหา การรวบรวมข้อมูล การจัดระบบข้อมูล การตั้งสมมติฐาน การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ และการประเมินข้อสรุป กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูลอย่างเป็นระบบ วิเคราะห์เหตุผล และตัดสินใจอย่างสมเหตุสมผล การฝึกกระบวนการคิดเช่นนี้อย่างต่อเนื่องจะช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้เหตุผล เปิดรับความคิดเห็นที่แตกต่าง และสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม จะเห็นได้ว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญต่อเด็กและเยาวชนไทยเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นการเรียนรู้และฝึกฝนในการปฏิบัติตนให้อยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมีความสุข ยิ่งแนวโน้มของสังคมที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเป็นสังคมที่มีความเสี่ยงรอบตัว จำเป็นต้องดำเนินชีวิตอย่างระมัดระวังและรู้เท่าทัน รู้ป้องกันภัยคุกคามต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เด็กและเยาวชนจึงจำเป็นต้องมีความสามารถ

ในการแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณควบคู่ไปกับทักษะวิชาการ (อิศคุณ สันธนาปัญญา, 2559) ปัจจุบันยังพบผู้ที่กระทำผิดส่วนมากเป็นเด็กและเยาวชน ที่ก่อเหตุรุนแรงและมีพฤติกรรมกระทำความผิดไม่แตกต่างกับผู้ใหญ่เลยซึ่งมีแนวโน้มมากขึ้น และอายุของผู้กระทำความผิดมีอายุลดน้อยลงเรื่อย ๆ เมื่อสถานการณ์เป็นเช่นนี้จะส่งผลให้เกิดปัญหาหลายอย่างตามมาในอนาคต หากเด็กเหล่านี้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ในสังคม ดังที่เห็นในข่าวปัจจุบันซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจ และความมั่นคงของประเทศ ดังนั้น การส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในสาระหน้าที่พลเมืองฯ จึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อหล่อหลอมเยาวชนไทยให้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ สามารถแก้ปัญหาในชีวิตได้อย่างสร้างสรรค์ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสงบสุข และมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

หนึ่งในเป้าหมายหลักของการศึกษาด้านสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม คือ การพัฒนาความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ซึ่งไม่ใช่เพียงการเรียนรู้เกี่ยวกับระบอบการปกครองเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการปลูกฝังวิถีประชาธิปไตยที่สะท้อนในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การใช้เหตุผลในการตัดสินใจ การเคารพสิทธิและเสียงของผู้อื่น การยึดมั่นในหลักกฎหมาย และการตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นแกนกลางในการหล่อหลอมคุณลักษณะของพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ แยกแยะข้อมูล และตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผล หลักฐาน และผลกระทบที่มีต่อสังคมโดยรวมในบริบทของรายวิชาสังคมศึกษา สาระหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ซึ่งเป็นกฎหมายที่มีบทบาทโดยตรงต่อการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชน และควบคุมความสงบเรียบร้อยของสังคม การเรียนรู้กฎหมายอาญาจึงควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการและเหตุผลเบื้องหลังของบทบัญญัติ ไม่ใช่เพียงการท่องจำถ้อยคำของกฎหมายเท่านั้น ทว่าในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นยังคงเน้นการบรรยายตามเนื้อหาในหนังสือ ใช้วิธีการสอนและสื่อการเรียนรู้ที่ยังไม่หลากหลาย อีกทั้งการยกตัวอย่างประกอบมีความซับซ้อนและผู้สอนมีเวลาเตรียมการสอนค่อนข้างจำกัด ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนยังไม่น่าพอใจ (สมพิศ กอบจิตติ, 2548) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชนาธิป ชินะนาวิน (2557) ที่ระบุว่าการสอนกฎหมายแบบบรรยาย แม้จะสะดวกต่อผู้สอน แต่มีข้อจำกัดในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา รวมทั้งทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนน้อย ดังนั้นการนำเนื้อหากฎหมายสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ใกล้ตัว เช่น เหตุการณ์หรือข่าวสารในชีวิตประจำวัน จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อเท็จจริง และเชื่อมโยงความรู้เพื่อนำไปสู่การสรุปหลักการได้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ (สมพิศ กอบจิตติ, 2548; ชนาธิป ชินะนาวิน, 2557)

แนวโน้มการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งผู้สอนสามารถปรับชุดกิจกรรมหรือแผนการสอนให้มีความยืดหยุ่น สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ (สุวิทย์ มูลคำ, 2545) หนึ่งในแนวทางที่ได้รับค่านิยมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล คือการใช้แนวคิด “เกมมิฟิเคชัน” (Gamification) ซึ่งเป็นการนำกลไกของเกม เช่น คะแนนสะสม (Points), ระดับชั้น (Levels), การให้รางวัล (Rewards), การจัดอันดับ (Leaderboards) และการแข่งขัน (Competition) มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจและความท้าทายให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง (อดิศักดิ์ และ เมฆสมุทร, 2559) งานวิจัยของ สุริเยศ ทวีปาศี (2554) และวิษระ อุดมรัตน์ (2560) ระบุว่า การใช้เกมมิฟิเคชันในห้องเรียนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุข เปิดใจยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น กล้าแสดงออก ร่วมมือทำงานเป็นทีม และสามารถประเมินผลตนเองได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาความรับผิดชอบและทักษะชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิดที่นำองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Glover, 2013) โดยผู้เรียนจะต้องปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ตามกติกาเพื่อบรรลุเป้าหมาย เช่นเดียวกับการเรียนรู้ทางการศึกษาที่มุ่งพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียน ทั้งนี้การเรียนรู้จะเกิดประสิทธิผลมากขึ้นเมื่อกระบวนการเรียนรู้มีความท้าทาย สนุกสนาน และมีลักษณะคล้ายการเล่นเกม (Fabricatore, & Lopez, 2012) การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำกลไกของเกมมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาบทเรียนเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในบริบทที่ไม่ใช่การเล่น เกม โดยกลไกนี้เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจทางโลกเสมือนให้บรรลุผลตามเป้าหมาย ทำให้ผู้เรียนเรียนเนื้อหาไม่น่าเบื่อและสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์แบบร่วมมือ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (วรรณธิตา ยลวิลาส, 2562) ซึ่งจากแนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้ผ่านเกมมิฟิเคชันยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาที่ต้องการความสนุก ท้าทาย และชอบการแข่งขัน ซึ่งแนวคิดนี้จึงเหมาะสมอย่างยิ่งกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ ที่มีความซับซ้อนและต้องการการวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล จากทั้งหมดที่กล่าวมา สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ควบคู่ไปกับการเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะทางกฎหมายที่จำเป็นต่อชีวิตของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยการประยุกต์แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงนับเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์ทั้งด้านเนื้อหา ทักษะ และรูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และส่งผลต่อการเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในอนาคต

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ ในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลาย สามารถปรับตัวต่อบริบทและ สภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีคุณธรรม และมีทักษะในการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะในสาระการเรียนรู้ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ที่เน้นให้ผู้เรียน เข้าใจบทบาทของการเป็นพลเมืองดี เคารพค่านิยมและวัฒนธรรมไทย และดำรงชีวิตร่วมกัน อย่างสันติในสังคมไทยและสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทั้งนี้ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนต้องสามารถวิเคราะห์ปัญหาความขัดแย้งและอุปสรรคต่อการพัฒนาประชาธิปไตย พร้อมเสนอ แนวทางแก้ไขได้ สอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและพัฒนา ผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจารณญาณ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและ การพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (สุคนธ์ สิ้นพานนท์ และคณะ, 2555)

แนวโน้มการจัดการศึกษาของโลกและแผนการศึกษาชาติ ตลอดจนหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมี วิจารณญาณ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง สอดคล้อง กับแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความรู้ควบคู่กับทักษะการคิดขั้นสูง สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ ทางสังคมและประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ในรายวิชาสังคมศึกษา โดยเฉพาะ เนื้อหาด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในสังคม การจัดการเรียนรู้จึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์เหตุการณ์ และพิจารณาปัญหาจากสถานการณ์ที่ใกล้ตัว เพื่อพัฒนา ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาได้ให้ความสำคัญ กับการบูรณาการเนื้อหาวิชาการเข้ากับทักษะชีวิตและการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระหน้าที่พลเมือง จึงควรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณควบคู่กับการปลูกฝังจิตสำนึกความเป็นพลเมืองดี เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และมีบทบาทอย่างรับผิดชอบต่อสังคมในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร, 2566) สอดคล้องกับ สุคนธ์ สิ้นพานนท์ และคณะ (2555, น. 16) ที่กล่าวว่า ในการปฏิรูปการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยพัฒนาผู้เรียนอย่างครบถ้วน สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม เป็นผู้มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ใฝ่รู้ มีทักษะในการแสวงหาความรู้เพื่อเป็นพื้นฐาน ในการพัฒนางานอาชีพและมีคุณภาพชีวิตของตน สามารถเผชิญความเปลี่ยนแปลงได้อย่างเท่าทัน และชาญฉลาด และมีความเป็นประชาธิปไตย และการคิดวิเคราะห์จึงมีความสำคัญเพราะการคิด

วิเคราะห์เป็นพื้นฐานในการพัฒนาการคิดของมนุษย์ไปสู่การคิดขั้นต่อ ๆ ไป จนถึงการคิดขั้นที่สูงที่สุด บุคคลที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์จะมีความสามารถด้านอื่น ๆ เหนือกว่าบุคคลอื่นทั้งในด้านสติปัญญาและการใช้ชีวิต และความสามารถในการคิดวิเคราะห์นั้นทุกคนสามารถฝึกหัดและพัฒนาได้ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2553, น. 13)

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของ โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมาย โดยเฉพาะเรื่องกฎหมายอาญาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นเนื้อหาที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของผู้เรียนในฐานะพลเมือง แต่ผู้เรียนจำนวนหนึ่งยังมีความเข้าใจในเนื้อหากฎหมายในระดับจำกัด และมักมองว่าเนื้อหาดังกล่าวเป็นเรื่องยาก เนื่องจากมีศัพท์เฉพาะทางกฎหมายและลักษณะเนื้อหาที่เป็นนามธรรม ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนยังไม่สามารถวิเคราะห์เหตุการณ์หรือสถานการณ์ทางกฎหมายที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ จากการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพบว่า การเรียนรู้อยังมีลักษณะเน้นการอธิบายเนื้อหาและการศึกษาจากตำราเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ค่อนข้างจำกัด และมีโอกาสฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์หรือการอภิปรายประเด็นทางกฎหมายไม่มากนัก ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนยังขาดทักษะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณเมื่อต้องพิจารณาข้อมูลหรือสถานการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายในชีวิตจริง ดังนั้นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายอย่างเป็นระบบ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนกฎหมายในรายวิชาสังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากปัญหาดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงมีแนวคิดปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน เนื่องจากเกมมิฟิเคชันเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำองค์ประกอบและกลไกของเกม เช่น ภารกิจ คะแนน ระดับ หรือรางวัล มาประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษา เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น (Kapp, 2012) แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์หรือภารกิจที่ท้าทาย ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบผ่านกิจกรรมที่มีลักษณะคล้ายการเล่นเกมที่ช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก นอกจากนี้ งานวิจัยหลายชิ้นยังพบว่าเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ (Glover, 2013; Best, 2020; Ryan, 2022) ดังนั้น การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ที่ท้าทายและมีความหมาย พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณซึ่งเป็นทักษะสำคัญ ในศตวรรษที่ 21

นอกจากนี้ งานวิจัยเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการจัดการ เรียนรู้ทางการศึกษาในช่วงที่ผ่านมา พบว่าส่วนใหญ่มุ่งเน้นการนำไปใช้ในกลุ่สาระการเรียนรู้ ด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นรายวิชาที่มีลักษณะเนื้อหาที่สามารถ ออกแบบกิจกรรมเชิงภารกิจ การสะสมคะแนน หรือการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนตามลำดับได้ค่อนข้าง ชัดเจน ส่งผลให้การนำกลไกของเกมมาใช้ในการกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สามารถดำเนินการได้อย่างหลากหลาย อย่างไรก็ตาม การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะเนื้อหาก่เกี่ยวข้องกั หน้าที่ พลเมืองหรือกฎหมาย ยังปรากฏในงานวิจัยค่อนข้างจำกัด เมื่อเปรียบเทียบกับสาขาวิชาอื่น ๆ ทั้งที่ เนื้อหาด้านกฎหมายและหน้าที่พลเมืองมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อ การพัฒนาผู้เรียนให้สามารถ ดำรงชีวิตในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างมีความรับผิดชอบ และจำเป็นต้องอาศัยทักษะการคิดวิเคราะห์ การพิจารณาเหตุผล และการตัดสินใจอย่างรอบคอบในการประเมินสถานการณ์หรือประเด็นปัญหา ทางสังคม โดยเฉพาะในระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนเริ่มมีบทบาทในสังคมมากขึ้น และ ต้องเผชิญกับข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นสิ่งสำคัญ ในการช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริง วิเคราะห์สถานการณ์ และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ได้อย่างเหมาะสม ดังนั้น การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชา ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายหรือหน้าที่พลเมือง จึงถือเป็นประเด็นที่มีความสำคัญในการขยายองค์ความรู้ ด้านนวัตกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา อีกทั้งยังเป็นแนวทางที่อาจช่วยส่งเสริม การมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสนับสนุนการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากทั้งหมดที่กล่าวมา สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ควบคู่ไปกับการเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และ ทักษะทางกฎหมายที่จำเป็นต่อชีวิตของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยการประยุกต์แนวคิด เกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงนับเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์ทั้งด้านเนื้อหา ทักษะ และ รูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ ส่งผลต่อการเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในอนาคต อย่างไรก็ตาม จากการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนรายวิชาหน้าที่พลเมืองฯ ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาด ความสนใจในเนื้อหากฎหมายอาญา เนื่องจากลักษณะของบทเรียนที่มีความซับซ้อน เป็นนามธรรม

เข้าใจยาก อีกทั้งยังมีวิธีการสอนที่เน้นการบรรยาย การท่องจำ และการประเมินผลที่เน้นการจำมากกว่าการคิดวิเคราะห์ ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ในชีวิตจริง และไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างแท้จริง ผู้เรียนขาดโอกาสในการมีส่วนร่วม ขาดแรงจูงใจในการเรียน และไม่สามารถเห็นความเชื่อมโยงระหว่างกฎหมายกับชีวิตประจำวัน

ดังนั้น การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จึงมีความสำคัญยิ่งทั้งในด้านการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้กฎหมายให้มีความหมาย เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และสอดคล้องกับการสร้างเสริมพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการดำรงอยู่ในสังคมยุคใหม่ ได้แก่ การคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจอย่างเป็นธรรม และการเคารพกติกาส่วนรวม อันเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในระบอบประชาธิปไตยอย่างยั่งยืน

คำถามการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นอย่างไร
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา มีผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อย่างไร

จุดประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ 4 ด้าน มีรายละเอียด ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับ

1.1 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้

ออกแบบโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำกลไกของเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น การให้คะแนนสะสม (Points) การจัดอันดับ (Leaderboards) การปลดล็อกภารกิจ (Levels) การให้รางวัล (Rewards) และการแข่งขัน (Competition) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเฉพาะในรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมือง เรื่อง กฎหมายอาญา ซึ่งมีเนื้อหาซับซ้อน เป็นนามธรรม และนักเรียนมักไม่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้โดยตรง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ อันได้แก่ การนิยามปัญหา หมายถึง การกำหนดประเด็นปัญหา การรวบรวมข้อมูล การจัดระบบข้อมูล การตั้งสมมติฐาน การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ การประเมินสรุปอ้างอิง

2. ด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method) จึงใช้ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลกจำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 472 คน โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จำนวน 519 คน โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 501 คน โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา จำนวน 429 คน และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 262 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 5 โรงเรียน (ข้อมูลปีการศึกษา 2568)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 2,183 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างนี้ได้มาจากสูตรคำนวณของเครซีและมอร์แกน (Krejcie, & Morgan, 1970) ดังนี้

ตาราง 1 แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในวิชาสังคมศึกษาฯ สารระ การเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ โดยได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie, & Morgan

ที่	โรงเรียน	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	ร้อยละของ กลุ่มตัวอย่าง
1	โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี	472	71	21.62
2	โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม	519	78	23.77
3	โรงเรียนจ่านกร้อง	501	75	22.95
4	โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา	429	64	19.65
5	โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร	262	39	12.00
	รวม	2,183	327	100.00

ขั้นตอนที่ 2 จากการเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์สภาพปัจจุบันและปัญหา กระบวนการเรียนรู้ด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 โดยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

1. ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารระหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมือง พิษณุโลก จำนวน 5 คน (โรงเรียนละ 1 คน) ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 10 คน (โรงเรียนละ 2 คน) ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

2.2 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ในรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารระหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน

3. ด้านระยะเวลา เดือนเมษายน 2568 – เดือนมีนาคม 2569

4. **ด้านพื้นที่** ผู้วิจัยใช้พื้นที่การศึกษา คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้ (Learning Management)

หมายถึง กระบวนการออกแบบ วางแผน และดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการเลือกเนื้อหา วิธีการจัดกิจกรรม และเทคนิคการประเมินผล เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ และพัฒนาทักษะตามเป้าหมายที่กำหนดในเรื่อง การพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2. แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification Concept)

หมายถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำกลไกของเกม เช่น การให้คะแนนสะสม การปลดล็อกระดับ การแข่งขัน การให้รางวัล และการจัดอันดับ มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ในรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อจูงใจผู้เรียนให้เกิดความสนใจ การมีส่วนร่วม และพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ โดยเน้นสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ท้าทาย และส่งเสริมแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นภารกิจ (Mission) ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปข้อมูล (Summarizing) และขั้นตอนที่ 5 ขั้นสะท้อนผล (Level System)

3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking Skills)

หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการพิจารณา วิเคราะห์ แยกแยะข้อมูล เหตุผล และหลักฐานจากสถานการณ์หรือปัญหาต่าง ๆ อย่างรอบคอบ มีเหตุผล เปิดรับความคิดเห็นที่หลากหลาย ไม่ใช้อคติหรืออารมณ์ในการตัดสินใจ และสามารถสรุปหรือตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสม โดยมุ่งเน้นการใช้เหตุผลเชิงตรรกะเพื่อการตัดสินใจที่มีคุณภาพ โดยแบ่งเป็น 6 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 การระบุปัญหา ด้านที่ 2 การรวบรวมข้อมูล ด้านที่ 3 การพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้านที่ 4 การแยกแยะข้อมูล ด้านที่ 5 การหาข้อสรุป และด้านที่ 6 การนำไปใช้ประโยชน์

4. สารการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

หมายถึง สารหนึ่งในกลุ่มวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (วิชาบังคับ) ตามโครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 1.5 หน่วยกิต มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับกฎหมายอาญา ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบของ

ตนเองและผู้อื่นในสังคม เข้าใจหลักประชาธิปไตย เคารพกฎหมาย และมีคุณลักษณะของพลเมืองดี ตามวิถีประชาธิปไตย

5. กฎหมายอาญา

หมายถึง กฎหมายที่บัญญัติความผิดและโทษทางอาญา รวมถึงหลักการเกี่ยวกับสิทธิหน้าที่ ความรับผิดชอบของบุคคลในสังคม โดยเน้นเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เช่น ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ ความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย และหน้าที่ของพลเมืองที่อยู่ภายใต้กฎหมายโดยในการจัดการเรียนรู้ตามบริบทของที่เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการ เหตุผลเบื้องต้น และสามารถประยุกต์ใช้กฎหมายอาญากับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้อย่างมีวิจารณญาณ

6. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้เรียนรายวิชาสังคมศึกษาฯ สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ผู้เรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ เขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ที่สามารถเรียนรู้เนื้อหาที่ซับซ้อนได้ในระดับหนึ่ง และมีศักยภาพในการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการอยู่ร่วมในสังคม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้นผ่านการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา
2. ครูผู้สอนในรายวิชาสาระสังคมศึกษาฯ สาระหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ได้การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้
3. โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจังหวัดพิษณุโลก ได้การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในรายวิชาสาระสังคมศึกษาฯ สาระหน้าที่พลเมืองฯ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยและรายงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำเสนอรายละเอียดเป็นลำดับดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้

- 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้
- 1.2 หลักการของการจัดการเรียนรู้

2. การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Learning Management Using Gamification Concept)

- 2.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
- 2.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
- 2.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน
- 2.4 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนการสอน
- 2.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

3. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

- 3.1 วิสัยทัศน์
- 3.2 หลักการ
- 3.3 จุดมุ่งหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 3.4 สมรรถนะสำคัญของนักเรียน
- 3.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 3.6 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 3.7 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
 - 3.7.1 จุดประสงค์รายวิชา
 - 3.7.2 คำอธิบายรายวิชา
 - 3.7.3 หน่วยการเรียนรู้

4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา

- 4.1 ความหมายของกฎหมายอาญา
- 4.2 ลักษณะสำคัญของกฎหมายอาญา
- 4.3 ประมวลกฎหมายอาญา

5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

- 5.1 ความหมายของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 5.2 คุณลักษณะของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

6. แนวคิดและทฤษฎีแรงจูงใจ

7. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism)

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 8.1 งานวิจัยในประเทศ
- 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

9. กรอบแนวคิดการวิจัย

การจัดการเรียนรู้

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “การจัดการเรียนรู้” ไว้ดังนี้

Anderson (1997, p. 521) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ได้มีการออกแบบขึ้นเพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ต้องการ

Arends (1999, p. 144) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวที่ประกอบด้วยขั้นตอนการสอนหลัก ๆ เป็นตัวนำให้เกิดผลลัพธ์ที่ต้องการ การจัดการเรียนการสอนต้องเรียงตามลำดับขั้นตอนที่มีการเสนอไว้ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละรูปแบบมีความแตกต่างกัน และจะตอบสนองจุดมุ่งหมายเฉพาะที่แตกต่างกันด้วยเช่นกัน

Slavin (1990, p. 202) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึง สิ่งที่ค้นพบจากการเรียนรู้และการจัดสภาพแวดล้อมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้แสดงความสามารถเพื่อกระตุ้นความสนใจและเป็นสิ่งท้าทายที่ทำให้เกิดทักษะในการแก้ปัญหาของผู้เรียน

Joyce, & Weil (2004, p. 2) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นการจัดสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และเกิดการเรียนรู้ ซึ่งในรายละเอียดดังกล่าวจะช่วยในการวางแผนหลักสูตร หน่วยการสอน แผนการสอน ช่วยในการออกแบบอุปกรณ์การเรียนรู้ และรวมไปถึงหนังสือเรียนแบบฝึกหัด โปรแกรมประเภทสื่อประสม โปรแกรมการเรียนรู้แบบเรียน

หรือคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ ขั้นตอนการสอน (Syntax) ระบบสังคม (social system) หลักการตอบสนอง (principle of reaction)

ชนาธิป พรกุล (2544) ได้ให้ความหมายว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญคือ การเรียนรู้ที่เกิดจากเรียนรู้ การคิด การค้นคว้า การทดลอง ด้วยตัวผู้เรียนเอง ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทหน้าที่จากการถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้วางแผน จัดการ ชี้แนะ และอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน

ทศนา แคมมณี (2553, น. 220-222) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ คือ สภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ซึ่งได้รับการจัดไว้อย่างเป็นระบบ ตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการแนวคิดหรือความเชื่อต่าง ๆ โดยประกอบด้วยกระบวนการหรือขั้นตอนสำคัญในการเรียนการสอนรวมทั้งวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่สามารถช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามทฤษฎี หลักการหรือแนวคิดที่ยึดถือรูปแบบจะต้องได้รับการพิสูจน์ ทดสอบ หรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ และการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง และเป็นไปอย่างรอบด้าน ทั้งทางกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางกาย คือ การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยวุฒิภาวะของผู้เรียนเพื่อให้ร่างกายพร้อมที่จะรับและเรียนรู้ได้ดี

2. การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางสติปัญญา คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางสติปัญญาหรือสมอง ได้คิด ได้กระทำโดยใช้ความคิด เป็นการใช้สติปัญญาของตนสร้างความหมาย ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้

3. การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางอารมณ์ คือ การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางอารมณ์หรือ ความรู้สึก

4. การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางสังคม คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวทางสังคม หรือมีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมรอบตัว

บรรพต สุวรรณประเสริฐ (2544) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญ คือ การกำหนดจุดหมาย สาระ กิจกรรม แหล่งเรียนรู้สื่อการเรียน และการประเมินผลที่มุ่งพัฒนา “คน” และ “ชีวิต” ให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้เต็มตามความสามารถสอดคล้องกับความถนัด ความสนใจและความต้องการของผู้เรียน

ประเวศ วะสี (2543) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เอาชีวิตจริงของผู้เรียนเป็นตัวตั้ง เรียนรู้เพื่อสร้างปัญญา ให้รู้จักตนเอง รู้จักโลก สามารถพึ่งตนเองได้ ทั้งทางเศรษฐกิจ จิตใจ สังคม อยู่ร่วมกันอย่างมีคุณภาพ สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง มีความสุข สนุกสนาน และเกิดฉันทะในการเรียนรู้

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนออกแบบและดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษา เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทั้งทางกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ผ่านการคิด การลงมือปฏิบัติ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ชี้แนะ และจัดสรรแหล่งเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง พัฒนาทักษะ ความรู้ ความสามารถ ตลอดจนคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาและดำเนินชีวิตได้อย่างสมดุลและมีความสุข

ตาราง 2 แสดงตารางสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้

นักวิชาการ / ปี	ความหมายของการจัดการเรียนรู้	ข้อเปรียบเทียบ
Anderson (1997)	กระบวนการจัดที่ออกแบบขึ้นเพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ต้องการ	เน้น “การออกแบบ” เพื่อผลลัพธ์
Arends (1999)	เปรียบเทียบพิมพ์เขียวที่มีขั้นตอนชัดเจน เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมายเฉพาะ	เน้น “ขั้นตอน” และ ความเป็นระบบ
Slavin (1990)	จัดสภาพแวดล้อมที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง และเกิดทักษะการแก้ปัญหา	เน้น “สิ่งแวดล้อม” และ การเรียนรู้ด้วยตนเอง
Joyce, & Weil (2004)	การจัดสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ และเรียนรู้ ครอบคลุมการออกแบบหลักสูตร แผนการสอน และอุปกรณ์	เน้น “ปฏิสัมพันธ์” และ องค์ประกอบการสอน ครบวงจร
ชนาธิป พรกุล (2544)	กระบวนการที่ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการคิด ค้นคว้า ทดลอง โดยครูเป็นผู้ชี้แนะ	เน้น “ผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง”
ทิตินา แคมมณี (2553)	สภาพการเรียนการสอนที่จัดอย่างเป็นระบบ ตามปรัชญา/ทฤษฎี เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม ทั่วทั้งกาย ใจ สังคม ปัญญา	เน้น “ระบบและทฤษฎี” และการมีส่วนร่วมรอบด้าน
บรรพต สุวรรณประเสริฐ (2544)	การจัดที่มุ่งพัฒนาคนและชีวิต โดยกำหนด จุดหมาย สาระ กิจกรรม สื่อ แหล่งเรียนรู้	เน้น “พัฒนาคน” และ การเรียนรู้ตามความถนัด
ประเวศ วะสี (2543)	จัดการเรียนรู้ที่เอาชีวิตจริงของผู้เรียนเป็นตัวตั้ง เรียนรู้เพื่อสร้างปัญญาและพึ่งพาตนเอง	เน้น “ชีวิตจริง” และ การเรียนรู้เพื่อปัญญา

จากตารางนี้จะเห็นว่า นักวิชาการตะวันตก (Anderson, Arends, Slavin, Joyce & Weil) มักเน้น โครงสร้างและสิ่งแวดล้อม

ส่วนนักวิชาการไทย (ชนาธิป, ทิศนา, บรรพต, ประเวศ) จะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การพัฒนาคน และชีวิตจริง

2. หลักการของการจัดการเรียนรู้

Anderson (1997, pp. 521-522) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ กล่าวถึงความเชื่อ แนวคิดและทฤษฎี เป็นพื้นฐานของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้จะเป็นตัวชี้นำ การกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินงานในรูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ เป็นสิ่งที่ผู้สอนระบุถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ การวางเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน หรือเป็นการระบุเป้าหมายในการทำงานของผู้เรียน เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการดำเนินการ
3. สารการเรียนรู้ ประกอบด้วยเนื้อหา และกระบวนการในการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะใช้ในการวางแผนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
4. การสอน สื่อ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยให้การปฏิบัติแต่ละขั้นตอนของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง และตรงตามที่รูปแบบการเรียนการสอนนั้น ๆ ได้กำหนดไว้
5. การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ โดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และทราบประสิทธิผลของรูปแบบที่มีต่อการเรียนรู้ และกระบวนการทั้งหมดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

Arends (1999, p.7) ได้กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่

1. หลักการตามแนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ
2. ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ
3. วิธีสอนที่จะทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบ
4. สิ่งแวดล้อมในการเรียนการสอนที่นำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ

Joyce, & Weil (2004, p. 2) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. แนวคิดและหลักการของรูปแบบ ซึ่งจะเป็นตัวชี้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ซึ่งอาศัยความเชื่อแนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของการปฏิบัติในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้

5. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนสำคัญที่เป็นตัวบ่งบอกถึงผลการดำเนินการตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าบรรลุเป้าหมายหรือไม่อย่างไร

สุพล วังสินธ์ (2545) ได้เสนอหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้ทั้งมวลควรมีความหมายกับนักเรียน
2. การเรียนรู้เป็นทรัพย์สินทางปัญญาเฉพาะบุคคล
3. การเรียนรู้ที่ดีต้องมีการประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวาง
4. การเรียนรู้ควรตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล
5. ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
6. การจัดการเรียนการสอนควรเป็นการบูรณาการและพัฒนาการในตัวผู้เรียนอย่างสมบูรณ์
7. ผลสำเร็จในการจัดการศึกษา ดูได้จากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) ได้กล่าวว่า หลักการของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้แก่

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ควรเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา
 2. การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากแหล่งต่าง ๆ กัน
 3. การเรียนรู้ที่ดีจะต้องเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง
 4. การเรียนกระบวนการเรียนรู้มีความสำคัญ
 5. การเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนคือการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2544) ได้กล่าวว่า หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1. การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้
2. เด็กทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้ทุกสิ่ง
3. เด็กแต่ละคนสติปัญญาแตกต่างกันตามความหลากหลายทางปัญญา
4. เน้นการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน
5. การประเมินผลเน้นการประเมินผลตามสภาพจริงและประเมินควบคู่ไปกับการเรียน

การสอน

6. การใช้กระบวนการวิจัยเพื่อมุ่งแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน

ทศนา แหมมณี (2545) เสนอหลักการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1. การสร้างความรู้ (Construct) หมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิด การสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
2. การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หมายถึง ผู้เรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับ ผู้สอน เพื่อน สื่อ และสิ่งแวดล้อมรอบตัว
3. การมีส่วนร่วมทางกาย (Physical Participation) หมายถึง ผู้เรียน มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายในการทำ กิจกรรมลักษณะต่าง ๆ
4. การเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) หมายถึง ผู้เรียนได้เรียนรู้ กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต
5. การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) หมายถึง ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ สถานการณ์ต่าง ๆ

วาริรัตน์ แก้วอุไร (2549, น. 27-29) การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญ คือ

1. ครูหรือผู้สอน ควรมีความรู้ความสามารถ มีบุคลิกภาพดี มีเทคนิคและวิธีสอนที่หลากหลาย ประยุกต์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
2. ผู้เรียน ควรได้รับการแนะนำและจัดประสบการณ์ให้มีพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้โดยพยายามจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และเลือกใช้สื่อการสอนอย่างเหมาะสม
3. สิ่งที่จะสอน ได้แก่ เนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์และเหมาะสม มีความน่าสนใจ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนทำการสอนผู้สอนควรศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร ให้ทราบถึงหลักการ จุดมุ่งหมาย สาระการเรียนรู้ แนวทางการสอน และการวัดและประเมินผล การสอนที่ดีควรมีลักษณะดังต่อไปนี้
 - 3.1 ส่งเสริมผู้เรียนในการลงมือปฏิบัติจริง ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ
 - 3.2 ส่งเสริมผู้เรียนให้ทำงานเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม
 - 3.3 มีการตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีความสุข ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้
 - 3.4 มีการสอนแบบบูรณาการ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นในหลักสูตร
 - 3.5 เลือกใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา
 - 3.6 มีกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
 - 3.7 ส่งเสริมการคิด โดยการใช้คำถาม หรือการให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น คิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบ เกี่ยวกับสถานการณ์ หรือปัญหาต่าง ๆ

3.8 ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในการคิดหรือทำสิ่งใหม่ ๆ

3.9 มีการสร้างแรงจูงใจระหว่างการเรียนการสอน ได้แก่ การให้รางวัล การลงโทษ การชมเชย การติเตียน การสอบ การให้คะแนนแข่งขัน การให้เครื่องหมายเชิดชูเกียรติ ฯลฯ เพื่อกระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน

3.10 ส่งเสริมการมีประชาธิปไตยในห้องเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น รับฟังผู้อื่น และเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

3.11 กระตุ้นเร้าความสนใจก่อนการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า หลักการจัดการเรียนรู้ คือ การออกแบบการเรียนการสอนที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานทฤษฎีและแนวคิดชัดเจน กำหนดวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียน ใช้เนื้อหาที่มีความหมายต่อชีวิตจริง จัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ใช้สื่อและสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม และประเมินผลทั้งกระบวนการและผลลัพธ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ตาราง 3 แสดงตารางสรุปองค์ประกอบและหลักการจัดการเรียนรู้

นักวิชาการ	องค์ประกอบ / หลักการสำคัญ	จุดเน้น / เปรียบเทียบ
Anderson (1997)	1. หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2. เป้าหมายและวัตถุประสงค์ 3. สารการเรียนรู้ 4. การสอน สื่อ และแหล่งเรียนรู้ 5. การวัดและประเมินผล	ครอบคลุมครบทุกด้าน ตั้งแต่ ทฤษฎี จุดหมาย เนื้อหา สื่อ ประเมินผล
Arends (1999)	1. หลักการตามทฤษฎี 2. ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ 3. วิธีสอน 4. สิ่งแวดล้อม	เน้น ผลการเรียนรู้ วิธีสอน สิ่งแวดล้อม
Joyce, & Weil (2004)	1. แนวคิดและหลักการ 2. วัตถุประสงค์ 3. เนื้อหา 4. กิจกรรมการเรียนการสอน 5. การวัดและประเมินผล	คล้าย Anderson แต่แยกกิจกรรม ออกมาเป็น องค์ประกอบเด่น

นักวิชาการ	องค์ประกอบ / หลักการสำคัญ	จุดเน้น / เปรียบเทียบ
สุพล วังสินธ์ (2545)	1. การเรียนรู้มีความหมายกับผู้เรียน 2. เป็นทรัพย์สินทางปัญญาเฉพาะบุคคล 3. ใช้ได้กว้างขวาง 4. ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล 5. ผู้เรียนทำกิจกรรมเอง 6. บูรณาการพัฒนาผู้เรียน 7. วัดผลจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม	เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม
วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542)	1. การเรียนรู้ต้องมีชีวิตชีวา 2. เรียนรู้จากหลายแหล่ง 3. ผู้เรียนสร้างความรู้เอง 4. กระบวนการเรียนรู้สำคัญ 5. ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน	เน้น Active Learning และการใช้ชีวิตจริง
ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2544)	1. การมีส่วนร่วมของผู้เรียน 2. เด็กทุกคนเรียนรู้ได้ 3. ความหลากหลายทางปัญญา 4. ใช้แหล่งเรียนรู้หลากหลาย 5. ประเมินตามสภาพจริง 6. ใช้วิจัยพัฒนาผู้เรียน	เน้น โอกาสเรียนรู้สำหรับ ทุกคน และการประเมิน ตามสภาพจริง
ทิตินา แคมมณี (2545)	1. การสร้างความรู้ (Constructivism) 2. การปฏิสัมพันธ์ 3. การมีส่วนร่วมทางกาย 4. การเรียนรู้กระบวนการ 5. การนำไปใช้ (Application)	เน้น Constructivism + ปฏิสัมพันธ์ + การประยุกต์ ใช้จริง
วาริรัตน์ แก้วอุไร (2549)	1. ครูผู้สอน (คุณภาพและวิธีสอน) 2. ผู้เรียน (ประสบการณ์และกิจกรรม) 3. สิ่งที่จะสอน (เนื้อหา สิ่งแวดล้อม) + แนวทางการสอนที่ดี เช่น ปฏิบัติจริง ทำงานกลุ่ม 4. คติวิเคราะห์ ใช้สื่อ หลากหลายกิจกรรม ฯลฯ	เน้นบทบาทครู-ผู้เรียน-เนื้อหา และการสอนแบบบูรณาการ

สรุปจากตารางองค์ประกอบและหลักการจัดการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์แนวคิดของนักวิชาการเกี่ยวกับองค์ประกอบและหลักการจัดการเรียนรู้ พบว่า แม้นักวิชาการแต่ละคนจะนำเสนอองค์ประกอบที่แตกต่างกันไปตามมุมมองทางทฤษฎี แต่โดยภาพรวมมีประเด็นสำคัญที่สอดคล้องกันหลายประการ ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การจัดเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อหรือแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน (Anderson, 1997; Arends, 1999; Joyce, & Weil, 2004)

ขณะเดียวกัน แนวคิดของนักวิชาการไทย เช่น สุพล วังสินธ์ (2545; วัฒนาพร รัชจับ ทุกข์, 2542; ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช, 2544; ทิศนา แคมมณี, 2545; วาริรัตน์ แก้วอุไร, 2549) ได้เน้นย้ำบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งสะท้อนแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) และสอดคล้องกับแนวคิดคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และการประเมินผลตามสภาพจริง ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียน และพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Learning Management Using Gamification Concept)

1. ความหมายการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรกในวงการธุรกิจ โดยเริ่มต้นจากการนำกลไกของเกมมาใช้เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้ลูกค้าเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมกับสินค้าและบริการขององค์กร โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อสร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสนุกสนาน และกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น การกลับมาใช้บริการซ้ำ การซื้อสินค้าเพิ่มขึ้น หรือการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ขององค์กรอย่างต่อเนื่อง

คำว่า “Gamification” ถูกกล่าวถึงอย่างเป็นทางการครั้งแรกในปี ค.ศ. 2002 โดย Nick Pelling โปรแกรมเมอร์และนักออกแบบเกมชาวอังกฤษ ซึ่งเป็นผู้บัญญัติศัพท์คำนี้ขึ้นมา โดยนิยามว่าเป็นการประยุกต์ใช้กลไกและองค์ประกอบของเกมกับกิจกรรมหรือระบบที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้คน ในระยะแรก เกมมิฟิเคชันได้รับความนิยมในแวดวงธุรกิจและการตลาด โดยเฉพาะการใช้กับโปรแกรมสะสมแต้ม (Loyalty Programs) และแคมเปญทางการตลาดต่าง ๆ เพื่อสร้างความผูกพันกับลูกค้า ต่อมาจึงมีการขยายแนวคิดนี้เข้าสู่แวดวงอื่น ๆ โดยเฉพาะในแวดวงการศึกษา เนื่องจากเห็นว่าการใช้เกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้อย่างมากขึ้น มีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบัน เกมมิฟิเคชันได้รับการพัฒนาและนำมาใช้อย่างกว้างขวาง ทั้งในด้านการศึกษารัฐกิจ สุขภาพ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมาประยุกต์ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้อย่างยิ่งยั้ง จากการศึกษาพบว่านิสิตนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

จุฑามาศ มีสุข (2558) สรุปความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การประยุกต์รูปแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมในชีวิตจริง เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ทำให้การทำงานเกิดความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ

ใจพิพย์ ณ สงขลา (2561) ได้อธิบายว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ กระบวนการนำองค์ประกอบสำคัญของเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม โดยมีจุดประสงค์เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ และกระตุ้นพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกลไกของเกม ซึ่งกลไกเหล่านี้มีความสอดคล้องกับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ความต้องการผลตอบแทนหรือรางวัล (Rewards) ความต้องการการยอมรับและสถานะในสังคม (Status/Respect) ความสำเร็จและความภาคภูมิใจ (Achievement) การได้แสดงออกในตัวตน (Self-expression) ความท้าทายและชัยชนะจากการแข่งขัน (Competition) การแสดงน้ำใจและความเอื้ออาทรต่อผู้อื่น (Altruism) การรับรู้ถึงการใช้เวลา (Elapse Time) การได้รับผลสะท้อนกลับหรือคำแนะนำ (Feedback)

องค์ประกอบเหล่านี้ช่วยส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเรียนรู้รอบด้าน การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ การยอมรับในตัวตนและความรู้สึกสำเร็ตวอย่างการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในแวดวงการศึกษาเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน ได้แก่ ระบบคะแนน (Points) สัญลักษณ์แสดงความสำเร็จ (Achievement Badges) ระบบระดับหรือขั้นความสำเร็จ (Levels) เป้าหมายหรือภารกิจ (Goals) รางวัลเสมือนจริง (Virtual Rewards) กระดานจัดอันดับ (Leaderboards) ระบบมอบของขวัญหรือการกุศล (Gifting and Charity)

ชนัดท์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกมและกลไกการเล่นเกม มาใช้กับบริบทอื่นที่ไม่ใช่เกม โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มความผูกพันและสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม แนวคิดนี้ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จอย่างมากในแวดวงธุรกิจ และได้มีการศึกษาวิจัยเพื่อนำมาใช้ในแวดวงการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียนเช่นกัน การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและเสริมสร้างความผูกพันของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า กุศโลบายในการดำเนินธุรกิจโดยนำเทคนิคของการออกแบบเกมมาประยุกต์เข้ากับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดประสบการณ์เหมือนกับการเล่นเกม และมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ

วรางคนาง แสงธิป (2564) ได้ให้ความหมายว่าเกมมิฟิเคชัน คือ การนำแนวคิด รูปแบบ และกลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ เพื่กระตุ้นและส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยเน้นการสร้างความสนใจ ความสนุกสนาน รวมถึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

ศุภกร ถิรมงคลจิต (2558) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับผลของการใช้เกมมิฟิเคชันในวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนมีความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น รู้สึกสนุกกับบทเรียน และมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ในกลุ่มผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการส่งเสริมแรงจูงใจและสร้างความสนุกสนานในกระบวนการเรียนรู้

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร (2559) กล่าวว่า การเอาองค์ประกอบของเกม กลไกต่าง ๆ ของเกม รวมไปถึงพื้นฐานของการออกแบบเกม มาใช้ในบริบทที่นอกเหนือจากการเล่นเกมและสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริม กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมตามที่ต้องการให้มีพฤติกรรมนั้น

อรรหาวี เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม, และสราญ ผลดี (2560) เกมมิฟิเคชัน คือ แนวคิดที่นำองค์ประกอบของเกม เช่น การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับ การเก็บค่าประสบการณ์ การทำภารกิจ การรับรางวัล และการเพิ่มสถานะ มาใช้กับกิจกรรมที่อยู่นอกเหนือจากเกม เช่น การตลาด กลยุทธ์ดิจิทัล หรือการเรียนรู้ เพื่อจูงใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความพยายามในการบรรลุเป้าหมาย ผ่านการจำลองสถานการณ์ที่ให้ผู้เรียนได้ทั้งเล่นและเรียนรู้ไปพร้อมกัน

Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon (2011) ได้ให้นิยามของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นแนวคิดที่เน้นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมาใช้ในบริบทอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญในการสร้างความสนใจ ดึงดูดผู้เรียน และส่งเสริมการเรียนรู้ รวมถึงการแก้ไขปัญหา องค์ประกอบเหล่านี้ เช่น กระบวนการคิดเชิงกลยุทธ์ ระบบคะแนน หรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของเกม จะถูกประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้หรือสถานการณ์จริงเพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและความเพลิดเพลินของผู้เรียน ทั้งนี้ เกมมิฟิเคชันมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากเกมจำลองหรือเกมเพื่อการศึกษาอื่น ๆ ตรงที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ “เหมือนเกม” ซึ่งช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความมีส่วนร่วมของผู้เรียน มากกว่าการเปลี่ยนเนื้อหาทั้งหมดให้เป็นเกมอย่างแท้จริง จุดเด่นสำคัญของแนวคิดนี้ คือการช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยอาศัยกลไกของเกมเป็นตัวกระตุ้น

Glover (2013) เน้นความสำคัญของ “ระดับความซับซ้อน” ของเกมมิฟิเคชัน โดยระบุว่า การออกแบบกิจกรรมที่ใช้เกมมิฟิเคชันจะต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างความยากง่ายและความสนใจของผู้เรียนอย่างเหมาะสม หากกิจกรรมยากเกินไปจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้อแท้และหมดความสนใจ ขณะที่กิจกรรมที่ง่ายเกินไปก็จะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่เกิดการเรียนรู้ ดังนั้น จุดสำคัญของเกมมิฟิเคชัน คือ ต้องออกแบบให้กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ที่แท้จริง Glover ย้ำว่ากลไกของเกมไม่สามารถแทนที่คุณภาพของการเรียนรู้ได้ หากขาดการออกแบบที่ดี กิจกรรมอาจกลายเป็นเพียงความสนุกชั่วคราว โดยไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้ระยะยาว

Huotari, & Hamari (2012) อธิบายว่าเกมมิฟิเคชันหมายถึง การปรับปรุงกระบวนการบริการด้วยวิธีการที่ทำให้ผู้ใช้บริการได้รับประสบการณ์คล้ายการเล่นเกม เพื่อเพิ่มมูลค่าของการบริการนั้น ๆ

Kapp (2012) ได้นิยามเกมมิฟิเคชันว่าเป็นแนวคิดที่นำองค์ประกอบของเกม เช่น กฎเกณฑ์ ระบบรางวัล คะแนน หรือการเลื่อนระดับ มาใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม โดยมีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจของผู้เรียน จุดเด่นของแนวคิดนี้อยู่ที่การประยุกต์ใช้กลไกของเกมอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม เกมมิฟิเคชันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานและมีความท้าทาย ส่งผลให้มีความตั้งใจเรียนและพยายามบรรลุเป้าหมายมากขึ้น โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง ทั้งนี้ เกมมิฟิเคชันยังมีประโยชน์ในการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

Kim (2011) กล่าวเพิ่มเติมว่าเกมมิฟิเคชันเป็นเทคนิคของเกมที่จะช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานและแรงจูงใจให้ผู้ใช้บริการ รวมถึงการให้คำมั่นสัญญาว่าผู้ใช้จะได้รับความสนุกสนานเพิ่มขึ้น

Nick Pelling (2002) ได้กล่าวถึงแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นครั้งแรก โดยอธิบายว่าเป็นกระบวนการเปลี่ยนงานทั่วไปให้กลายเป็นประสบการณ์สนุกสนานเหมือนการเล่นเกม

ต่อมาแนวคิดนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในปี 2010 เมื่อบริษัท Gartner ได้จัดให้เป็น 1 ใน 10 แนวโน้มเทคโนโลยีกลยุทธ์สำคัญประจำปี 2011 เกมมิฟิเคชัน คือ การประยุกต์ใช้กลไกของเกมและองค์ประกอบการออกแบบเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกม (Botra et al., 2014; Dale, 2014; Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Knaving, & Björk, 2013; Morford et al., 2014) โดยมีการนำมาใช้ในหลากหลายอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและกระตุ้นแรงจูงใจของผู้ใช้ โดยรูปแบบที่พบได้ทั่วไป เช่น การเพิ่มคะแนน (Points) ป้ายรางวัล (Badges) กระดานผู้นำ (Leaderboards) เพื่อกระตุ้นการแข่งขัน รวมถึงการใช้ภารกิจ (Quests) หรือความท้าทาย (Challenges) เพื่อจูงใจลูกค้าให้ทดลองสินค้าและบริการใหม่ ๆ นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชันยังสามารถเพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) กระตุ้นให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมและบรรลุเป้าหมาย เพิ่มความภักดีต่อแบรนด์ ยอดขาย จำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์ การมีส่วนร่วมบนโซเชียลมีเดีย รวมถึงการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ (Abou-Shouk, & Soliman, 2021; Kuo, & Chuang, 2016; Xu et al., 2013) จากผลการศึกษาหลายชิ้น พบว่า เกมมิฟิเคชันช่วยลดความเบื่อหน่าย เพิ่มความสนุกสนานในการทำงาน (Brigham, 2015; Suh et al., 2018) ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและความร่วมมือผ่านการแข่งขันและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Uz Bilgin, & Gul, 2020) รวมถึงช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจและจดจำได้ง่ายขึ้น ทั้งยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจ โดยมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และรางวัลสำหรับความก้าวหน้า (Landers et al., 2017) สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม และเสริมประสิทธิภาพทั้งในด้านธุรกิจ การเรียนรู้ และการทำงานในหลากหลายรูปแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Simoer, Rodondo, & Vilas (2013) อธิบายว่าเกมมิฟิเคชันมีเป้าหมายสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายของกิจกรรมผ่านการออกแบบที่เหมาะสม นักวิจัยทั้งสามคนเห็นว่า ความสำเร็จของเกมมิฟิเคชัน ขึ้นอยู่กับ “ระดับความเหมาะสม” ของเนื้อหาและความซับซ้อนของกิจกรรม หากกิจกรรมยากหรือง่ายเกินไป หรือไม่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน ก็อาจไม่เกิดแรงจูงใจที่ต้องการ ดังนั้น การออกแบบเกมมิฟิเคชันต้องให้ความสำคัญกับการสร้างสมดุลระหว่างความยากง่ายของกิจกรรม และการกระตุ้นการเรียนรู้ที่แท้จริง ทั้งนี้ การออกแบบกิจกรรมไม่ควรมุ่งเน้นเฉพาะความสนุก แต่ต้องคำนึงถึงคุณภาพของการเรียนรู้เป็นหลัก

Zicherman (2000) ได้กล่าวถึงเกมมิฟิเคชันว่า เป็นกระบวนการสร้าง “ประสบการณ์ที่เหมือนเกม” โดยเน้นการออกแบบกิจกรรมหรือเนื้อหาให้มีลักษณะคล้ายกับเกม แต่ยังคงรักษาเนื้อหาหลักของกิจกรรมหรือบทเรียนไว้ จุดสำคัญของแนวคิดนี้อยู่ที่การกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ โดยไม่จำเป็นต้องแปลงเนื้อหาให้กลายเป็นเกมทั้งหมด เกมมิฟิเคชันจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ โดยการสร้างบรรยากาศ

การเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา เพิ่มความสนุกสนาน และดึงดูดผู้เรียนให้เกิดความสนใจอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ การใช้เกมมิฟิเคชันยังมีส่วนช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดและความหมายของเกมมิฟิเคชันที่นักวิชาการและนักวิจัยทั้งในและต่างประเทศได้กล่าวไว้ สามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง กระบวนการนำองค์ประกอบ กลไก หรือแนวคิดของเกม เช่น การสะสมคะแนน การเลื่อนระดับ การปลดล็อกภารกิจ การรับรางวัล การแข่งขัน และการจัดอันดับ มาใช้ในกิจกรรมหรือบริบทต่าง ๆ ที่ไม่ใช่เกม เช่น ธุรกิจ การตลาด การศึกษา การบริการ หรือการสื่อสารทางสังคมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นความสนใจ เพิ่มแรงจูงใจ สร้างความสนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดพฤติกรรมที่ต้องการหรือบรรลุเป้าหมายที่กำหนด นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และยังช่วยเพิ่มประสบการณ์เชิงบวกให้กับผู้ใช้งานทั้งในด้านการศึกษา ธุรกิจ และชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตาราง 4 แสดงสรุปความหมายการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification in Education)

ความหมาย	Nick Pellling (2002)	Deter ding et al. (2011)	Kapp (2012)	Wer bach, & Hunter (2012)	Huang, & Soman (2013)	Hamari et al. (2014)	พันธุ์ศักดิ์ พลสารัมย์ (2558)	กนกวรรณ ยศปัญญา (2560)	สุวิมล ว่องวาณิช (2562)
1. การประยุกต์ใช้กลไกเกมกับบริบทที่ไม่ใช่เกม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. การสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วม		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. การเพิ่มความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และประสบการณ์เชิงบวก			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. การพัฒนาทักษะที่พึงประสงค์ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน			✓	✓	✓		✓	✓	✓
5. การใช้กลไกเสริมแรง เช่น คะแนน ระดับ ยศ เหรียญตรา รางวัล				✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. การเชื่อมโยงการเรียนรู้กับเป้าหมายที่มีความหมาย		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางความหมายการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification in Education)

จากการสังเคราะห์แนวคิดของนักวิชาการทั้งต่างประเทศและในประเทศไทยเกี่ยวกับความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า แนวคิดสำคัญที่นักวิชาการส่วนใหญ่เห็นสอดคล้องกัน คือ การนำองค์ประกอบหรือกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม โดยเฉพาะในบริบททางการศึกษา เพื่อสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจ และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ (Pelling, 2002; Deterding et al., 2011; Kapp, 2012; Werbach, & Hunter, 2012; Huang, & Soman, 2013; Hamari et al., 2014)

นอกจากนี้ นักวิชาการหลายท่านยังชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน และก่อให้เกิดประสบการณ์เชิงบวกแก่ผู้เรียน ซึ่งช่วยลดความตึงเครียดจากการเรียนแบบเดิมและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Kapp, 2012; Werbach, & Hunter, 2012; Hamari et al., 2014; พันธุ์ศักดิ์ พลสารมัย, 2558; กนกวรรณ ยศปัญญา, 2560; สุวิมล ว่องวานิช, 2562)

ในด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นักวิชาการหลายท่านเห็นว่าเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียน เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน เนื่องจากผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการทำภารกิจหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบให้มีความท้าทาย และต้องใช้กระบวนการคิดในการตัดสินใจ (Kapp, 2012; Werbach, & Hunter, 2012; Huang, & Soman, 2013; พันธุ์ศักดิ์ พลสารมัย, 2558; กนกวรรณ ยศปัญญา, 2560; สุวิมล ว่องวานิช, 2562)

อีกทั้งเกมมิฟิเคชันยังใช้กลไกการเสริมแรง เช่น คะแนน (Points) ระดับ (Levels) เหรียญตรา (Badges) และรางวัล (Rewards) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพยายามและความต้องการที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีเป้าหมายที่ชัดเจนและมีความหมายต่อผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้และเกิดความมุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ (Werbach, & Hunter, 2012; Huang, & Soman, 2013; Hamari et al., 2014)

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำองค์ประกอบและกลไกของเกม เช่น คะแนน ระดับ เหรียญตรา ภารกิจ และรางวัล มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และส่งเสริมการพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียน เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. หลักการของเกมมิฟิเคชัน

หลักการของเกมมิฟิเคชันในการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนสำคัญ ตามแนวคิดของ Huang, & Soman (2013) รวมถึง ชนัตถ์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2558) ซึ่งช่วยให้การประยุกต์เกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

1. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายและบริบทขั้นตอนแรกคือ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและสภาพแวดล้อมอย่างรอบด้าน ผู้ออกแบบเกมมิฟิเคชันต้องรู้จักกลุ่มผู้เรียนอย่างละเอียด ทั้งในแง่ของช่วงอายุ ความสามารถทางการเรียนรู้ ทักษะที่มีอยู่ รวมถึงสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนอยู่ เช่น เวลาของกิจกรรม อารมณ์ของผู้เรียน หรือปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจ เช่น หากกิจกรรมจัดขึ้นก่อนช่วงพักกลางวัน อาจมีปัจจัยเรื่องความหิวที่ทำให้ผู้เรียนขาดสมาธิหรือความกระตือรือร้น การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายอย่างละเอียดจะช่วยให้ผู้ออกแบบกำหนดเนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และระดับความยากง่ายได้อย่างเหมาะสม ทำให้กิจกรรมตอบสนองผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ค้นหาหรือกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ขั้นตอนต่อมาคือ การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจนและสอดคล้องกับผู้เรียน โดยเป้าหมายอาจเป็นเป้าหมายทั่วไป เช่น การเตรียมตัวสอบ หรือเป้าหมายเฉพาะ เช่น การเข้าใจแนวคิดเฉพาะทาง ทั้งนี้ ผู้ออกแบบควรกำหนดเป้าหมายที่หลากหลายและเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน โดยอาจออกแบบเป้าหมายแบบหลายระดับในกิจกรรมเดียว เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกเป้าหมายย่อยได้เองตามความสนใจและความสามารถ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้มากขึ้น

3. เตรียมโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ การออกแบบโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ถือเป็นขั้นตอนสำคัญมาก โดยผู้ออกแบบจะต้องวางลำดับขั้นของเนื้อหาและกิจกรรมอย่างมีระบบ โดยเริ่มจากกิจกรรมง่าย ๆ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและความมั่นใจ จากนั้นค่อย ๆ เพิ่มความยากเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนทีละขั้นตอน ผู้ออกแบบควรวางอุปสรรคหรือความท้าทายที่เหมาะสมในแต่ละช่วง เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสประสบความสำเร็จและสามารถวัดผลได้ชัดเจน หากออกแบบกิจกรรมดี ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจที่จะก้าวข้ามขั้นตอนต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง และพร้อมรับมือกับความล้มเหลวอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ การแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ง่ายขึ้น

4. ระบุทรัพยากรที่ใช้การจัดสรรทรัพยากรให้เพียงพอและเหมาะสมกับกิจกรรมเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญ ผู้ออกแบบต้องพิจารณาทั้งด้านวัสดุ อุปกรณ์ งบประมาณ และความพร้อมของผู้เรียน เพื่อให้สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง การออกแบบที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถทดลอง แก้ไข และปรับกลยุทธ์ได้อย่างอิสระ เช่น เกม Plant vs Zombie ที่ผู้เล่นสามารถเลือกทรัพยากรต่าง ๆ ได้เอง และปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ระหว่างเกมได้ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาทักษะ

การแก้ปัญหาและวางแผนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การจัดการทรัพยากรที่ดียังช่วยให้ครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์ผลลัพธ์ของเกมเพื่อนำไปปรับปรุงการเรียนการสอนในอนาคตได้อีกด้วย

5. กำหนดองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันขั้นตอนสุดท้ายคือ การกำหนดองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันให้สอดคล้องกับเป้าหมายและกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

5.1 กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (Self-Elements) เช่น คะแนน ลำดับชั้น รางวัล เนื้อเรื่อง สินค้าในเกม และสุนทรียภาพ

5.2 กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับสังคม (Social Elements) เช่น กระดานผู้นำ การทำงานร่วมกัน และการแบ่งปันเนื้อหา

เป้าหมายหลักขององค์ประกอบเหล่านี้คือ การช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง โดยเน้นให้เกิดการแข่งขันกับตัวเองมากกว่าการแข่งขันกับผู้อื่น อย่างไรก็ตาม ผู้ออกแบบต้องระมัดระวัง เพราะหากใช้กลไกไม่เหมาะสม อาจส่งผลเสียต่อผู้เรียนได้ เช่น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกดดันหรือไม่อยากเข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้น การใช้เกมมิฟิเคชันจึงต้องควบคู่กับการส่งเสริมความมั่นใจเพื่อให้นักเรียนก้าวผ่านแต่ละขั้นตอนอย่างราบรื่น

พิมพ์พร ชีวานันท์ และกฤษฎา เขียววัฒนสุข (2561, น. 38) ได้ตั้งนิยามเกมมิฟิเคชันมีหลักสำคัญอยู่ที่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่น ผ่านการมีส่วนร่วมและการมีส่วนได้ส่วนเสียในเกม โดยใช้กลไกที่เน้นสร้างแรงจูงใจของมนุษย์ ได้แก่ การเสริมแรง (Reinforcement) อารมณ์ (Emotion) ทั้งนี้ เกมมิฟิเคชันที่ประสบความสำเร็จจะต้องสร้าง ผลลัพธ์ที่ต้องการอย่างต่อเนื่องซ้ำ ๆ ผ่านกลไกดังกล่าว จนทำให้พฤติกรรมเหล่านั้น กลายเป็นพฤติกรรมอัตโนมัติ และเมื่อเกิดขึ้นซ้ำ ๆ จะค่อย ๆ กลายเป็นนิสัยของผู้เล่น ในที่สุดโดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Duhigg (2012) ที่ระบุว่า นิสัยเกิดขึ้นได้จากการใช้กลไกของเกม ผ่านกระบวนการ ให้รางวัลตอบแทนอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเชิงบวกที่คงอยู่ต่อเนื่อง

ภาสกร ไหลสกุล (2562) ได้ตั้งนิยามเกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 2 หลักการสำคัญ ได้แก่ หลักการแรกคือกลไกของเกมเป็นการออกแบบเกมให้มียุทธศาสตร์ประกอบที่สามารถโต้ตอบกับผู้เล่นได้ สร้างความสนุกสนาน ความท้าทาย และสามารถประยุกต์ใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกมได้ โดยมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การสะสมแต้ม คะแนน ลำดับชั้น ตารางคะแนนสูงสุด รางวัล เหรียญรางวัล และความสำเร็จ และหลักการที่ 2 หลักการขับเคลื่อนของเกม คือ การกระตุ้นพฤติกรรมของมนุษย์ผ่านความต้องการพื้นฐาน เช่น ความต้องการรางวัล ความสำเร็จ การได้รับการยอมรับ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแสดงน้ำใจ การแสดงตัวตน และความต้องการแข่งขัน

K. M. Kapp et al. (2014) แบ่งประเภทของเกมมิฟิเคชันไว้ 2 ประเภท ดังนี้ ประเภทแรกเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง และประเภทที่ 2 เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา โดยมีหลักการสำคัญดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification) คือ การใช้องค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน เหรียญตรา ความสำเร็จ และระดับ มาใช้เป็นโครงสร้างกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่ไม่ได้ปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงเป็นเกม โดยเนื้อหายังคงเดิม เพียงแต่ออกแบบให้มีการให้รางวัลหรือคะแนนเมื่อทำกิจกรรม เช่น ชมวิดีโอหรือทำงานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

2. เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification) คือ การปรับเนื้อหาหรือกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีลักษณะคล้ายเกมมากขึ้น โดยใส่บริบทหรือกิจกรรมจากเกมลงไปเนื้อหา เช่น การสร้างความท้าทายก่อนเริ่มบทเรียนแทนการประกาศวัตถุประสงค์ หรือเพิ่มเรื่องราวสนุก ๆ ในบทเรียน เพื่อกระตุ้นจินตนาการและแรงจูงใจของนักเรียน ส่งผลต่อผลการเรียน ช่วยเสริมทักษะ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และสร้างความผูกพันในการเรียนรู้

ตาราง 5 แสดงการจำแนกประเภทของเกมมิฟิเคชันตามเงื่อนไขพฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม

ประเภทของเกมมิฟิเคชัน	พฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม
Structural Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ตามหลักสูตร
Content Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านเนื้อหา
Structural Gamification	ส่งเสริมให้นักเรียนย้อนกลับไปเรียน
Structural Gamification and Content Gamification	อิทธิพลต่อพฤติกรรม
Structural Gamification and Content Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนในการสร้างสรรค์
Structural Gamification	ส่งเสริมให้นักเรียนมีอิสระในการสร้างทักษะ หรือได้รับความรู้
Content Gamification	สอนในเนื้อหา และความรู้ใหม่

Paharia (2013) ได้กล่าวถึงหลักการของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เทคนิคการสร้างแรงจูงใจที่ได้รับการพัฒนามาจากกระบวนการสร้างเกม โดยมุ่งเน้นการกระตุ้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม ผ่านการมอบรางวัล การแข่งขัน การทำงานเป็นทีม และการปรับระดับโดยประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การวัดผลและการสร้างแรงจูงใจ การได้รับการยอมรับและรางวัล ความจงรักภักดีต่อกิจกรรม หรือเป้าหมาย การกำหนดแนวทางและการขยายกิจกรรมที่มีคุณค่า

จากการศึกษาแนวคิดและหลักการของเกมมิฟิเคชันตามแนวคิดของนักวิชาการหลายท่าน สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถกระตุ้นพฤติกรรมของผู้เรียนและสร้างแรงจูงใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการใช้กลไกของเกม เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน การสะสมคะแนน การจัดอันดับ และการปลดล๊อคระดับ ซึ่งกลไกเหล่านี้มีผลโดยตรงต่อแรงจูงใจของผู้เรียน และช่วยส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการได้ นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังมีส่วนสำคัญในการกระตุ้น แรงจูงใจภายใน และ แรงจูงใจภายนอก โดยแรงจูงใจภายในเกิดจากความสนุกสนาน ความท้าทาย และการได้แสดงออกถึงความสามารถของตนเอง ส่วนแรงจูงใจภายนอกเกิดจากการได้รับรางวัลหรือผลตอบแทน เช่น คะแนน เหรียญตรา หรือรางวัลอื่น ๆ ซึ่งทั้งสองรูปแบบนี้ต่างช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความพยายามและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

จากแนวคิดของนักวิชาการหลายท่าน ผู้วิจัยเห็นว่าหลักการสำคัญของเกมมิฟิเคชันสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ กลไกของเกม ได้แก่ องค์ประกอบที่ช่วยสร้างแรงจูงใจ เช่น คะแนน รางวัล ระดับ ความท้าทาย และความสำเร็จ และหลักการขับเคลื่อนพฤติกรรม ได้แก่ ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เช่น การได้รับรางวัล ความสำเร็จ การยอมรับ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแสดงออก และการแข่งขัน โดยสรุปเกมมิฟิเคชันเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อมีการออกแบบอย่างเหมาะสมและใช้กลไกของเกมอย่างสมดุล ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะของเนื้อหา และบริบทของผู้เรียน เพื่อให้การนำเกมมิฟิเคชันไปใช้เกิดผลลัพธ์ที่ดีและยั่งยืนในระยะยาว

3. องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

การจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการประยุกต์ใช้กลไกและองค์ประกอบของเกมเข้ากับการเรียนการสอนในบริบทต่าง ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์และกระตุ้นแรงจูงใจให้กับผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ บทบาทสำคัญของครูในการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ คือ การศึกษาทำความเข้าใจอย่างรอบด้าน รวมถึงการออกแบบและวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม แตกต่างจากรูปแบบเดิม เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้เสนอไว้ดังนี้

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ระบุว่า เกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบหลัก 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่ กลไกของเกม (Game Mechanics) หมายถึง กฎเกณฑ์และระบบต่าง ๆ ภายในเกมที่ช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเล่น โดยประกอบด้วยหลากหลายรูปแบบ เช่น การสะสมแต้ม (Point) ระบบลำดับขั้น (Levels) กระดานจัดอันดับ (Scoreboard) และความท้าทาย (Challenge) เป็นต้น และพลวัตของเกม (Game Dynamics) หมายถึง พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาที่เกิดจากการขับเคลื่อนภายในเกม ซึ่งเกี่ยวข้องกับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น ความต้องการรางวัลตอบแทน หรือความต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น เป็นต้น

Diggelen (2011) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

1. เหรียญตรา (Badges) เป็นรางวัลที่มอบให้เมื่อผู้เล่นสามารถผ่านภารกิจหรือเงื่อนไขที่ระบบกำหนด แสดงถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมนั้น ๆ
2. การกระตุ้นทางสังคม (Social Triggers) การสร้างเครือข่ายทางสังคมผ่านการบอกต่อหรือชักชวนจากผู้ใช้งานภายในระบบ
3. ตารางจัดอันดับ (Leaderboards) การแสดงรายชื่อและคะแนนของผู้ใช้งานที่ทำคะแนนได้สูงสุด เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน
4. การมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Integration) การเข้าร่วมกิจกรรมหรือภารกิจร่วมกันภายในกลุ่มหรือระบบ
5. สกุลเงินเสมือนจริง (Virtual Currency) ระบบเงินภายในเกมหรือแพลตฟอร์มที่สามารถใช้แลกเปลี่ยนหรือซื้อของภายในระบบ
6. การแข่งขัน (Challenges) การจัดการแข่งขันทั้งในรูปแบบบุคคลและทีม เพื่อสร้างความท้าทายและกระตุ้นการมีส่วนร่วม
7. ของขวัญเสมือนจริง (Virtual Gifts) รางวัลในรูปแบบของสิ่งของเสมือนจริงภายในระบบ เพื่อเป็นแรงจูงใจเพิ่มเติม
8. การรายงานความก้าวหน้า (Organization Goals) ระบบติดตามและแสดงผลความก้าวหน้าของผู้ใช้งาน เช่น การแสดงภารกิจที่สำเร็จ หรือระยะเวลาที่ใช้งาน
9. ระบบเพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิกหรือเพื่อนภายในระบบ เพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนาร่วมกัน ทั้งแบบส่วนตัวและแบบสาธารณะ

Deterding et al. (2011) ได้อธิบายว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญที่นำมาจากเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่

1. คะแนน (Points) เป็นระบบการให้คะแนนเมื่อผู้เรียนทำภารกิจหรือกิจกรรมสำเร็จ ซึ่งช่วยสะท้อนความก้าวหน้าและความสำเร็จของผู้เรียนในการเรียนรู้
2. ระดับ (Levels) เป็นการแบ่งชั้นความก้าวหน้าของผู้เรียนตามระดับความสามารถหรือความสำเร็จในการทำภารกิจ โดยผู้เรียนจะสามารถพัฒนาตนเองไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
3. ตราสัญลักษณ์หรือเหรียญรางวัล (Badges) เป็นรางวัลที่มอบให้ผู้เรียนเมื่อสามารถบรรลุเป้าหมายหรือภารกิจที่กำหนดไว้ เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้
4. กระดานผู้นำ (Leaderboards) เป็นการแสดงอันดับของผู้เรียนตามคะแนนหรือความสำเร็จ เพื่อสร้างการแข่งขันเชิงบวกและกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง

5. การฝึกหรือความท้าทาย (Challenges/Quests) เป็นกิจกรรมหรือภารกิจที่ผู้เรียนต้องทำให้สำเร็จ ซึ่งมักออกแบบให้มีความท้าทายและช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

6. กฎกติกาหรือเงื่อนไขของเกม (Rules) เป็นกฎเกณฑ์ที่กำหนดวิธีการเล่นหรือการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจรูปแบบการดำเนินกิจกรรมและสามารถปฏิบัติตามได้อย่างเป็นระบบ

7. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เป็นการแจ้งผลการทำกิจกรรมหรือความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างทันที เพื่อช่วยให้ผู้เรียนรับรู้ข้อผิดพลาดและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง

องค์ประกอบเหล่านี้ช่วยทำให้กิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะคล้ายเกม ซึ่งสามารถกระตุ้นแรงจูงใจ เพิ่มความสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

Kapp (2012) ได้อธิบายว่า องค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชันมี 9 ประการ ได้แก่

1. การใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based) คือ การนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมาเป็นโครงสร้างหลักในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน ท้าทาย และมีอารมณ์ร่วมจนเกิดความตั้งใจที่จะใช้ความรู้และความสามารถในการเล่นเกม

2. กลไกของเกม (Mechanics) ประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานของเกม เช่น ระบบการให้คะแนน เหรียญรางวัล การกำหนดระยะเวลา หรือการเลื่อนระดับ

3.สุนทรียภาพ (Aesthetics) การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้เล่นให้น่าสนใจ ดึงดูดใจ และช่วยสื่อสารเนื้อหาของเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. แนวคิดแบบเกม (Game Thinking) องค์ประกอบสำคัญที่สุดของเกมมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์สถานการณ์จริงเข้ากับการจัดกิจกรรมในรูปแบบของการแข่งขัน การสืบค้น การเล่าเรื่องราว หรือการทำงานร่วมกัน

5. การมีส่วนร่วม (Engage) หมายถึง การที่ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมมีส่วนร่วมกับการเล่นเกมโดยสนใจและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม

6. กลุ่มเป้าหมาย (People) คือกลุ่มผู้เล่นที่ผู้พัฒนาเกมต้องการให้เข้าร่วมกิจกรรม อาจเป็นคนที่ช่วงวัยตามวัตถุประสงค์ของเกม

7. การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) การออกแบบกิจกรรมในเกมให้มีระดับความยากง่ายที่เหมาะสม เพื่อกระตุ้นพฤติกรรมและสร้างความท้าทายให้ผู้เล่นอยากเข้าร่วม

8. การส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนน การให้ข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขพฤติกรรม และการส่งเสริมการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการที่ออกแบบอย่างเหมาะสม

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถช่วยแก้ไข ปัญหา เช่น การทำงานเป็นทีม การร่วมมือกันของผู้เล่น และการเผชิญความท้าทายที่ต้องอาศัย ทักษะการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

Karl M. Kapp (2012) อธิบายว่า เกมมิฟิเคชัน คือการนำกลไกของเกมมาใช้เพื่อสร้าง แรงจูงใจและความน่าสนใจในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ผ่านกิจกรรม ที่จำลองจากเหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวัน โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ ได้แก่

1. ลำดับชั้น (Levels) องค์ประกอบ “ลำดับชั้น” (Levels) เป็นกลไกสำคัญของ เกมมิฟิเคชันที่ใช้ระบุ “ระดับประสบการณ์” และ “ความสามารถ” ของผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม Kapp (2012) อธิบายว่า ลำดับชั้นช่วยแสดงให้เห็นถึงระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้ โดยผู้เรียน จะได้รับคะแนนหรือค่าประสบการณ์ตามผลงานหรือพฤติกรรมในการทำกิจกรรม โดยคะแนนหรือ ค่าประสบการณ์เหล่านี้จะมีผลต่อการเข้าถึงกิจกรรมอื่นที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ยิ่งระดับสูงขึ้น ผู้เรียนจะยิ่งรู้สึกถึงความสำเร็จของตนเอง อย่างไรก็ตาม Kapp (2012) เตือนว่าการกำหนดคะแนน หรือระดับควรมีความสอดคล้องกับความยากง่ายของกิจกรรม หากคะแนนไม่เหมาะสมหรือไม่ ยุติธรรม อาจทำให้กิจกรรมไม่น่าสนใจและผู้เรียนขาดความท้าทาย ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพของ การเรียนรู้โดยตรง

2. คะแนน (Points) หรือระบบคะแนน (Points) ถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของ เกมมิฟิเคชันที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยทำหน้าที่เป็นตัวสะท้อนระดับความยากง่ายของ กิจกรรม Kiryakova, Angelova, & Yordanova (2017) รวมถึง Diniz, Graciotto Silva, Gerosa, & Steinmacher (2017) ชี้ว่า ระบบคะแนนมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนท้าทายความสามารถ ของตนเอง กิจกรรมที่มีคะแนนตอบแทนสูงมักจูงใจให้นักเรียนพยายามทำกิจกรรมยาก ๆ เพื่อประเมิน ความสามารถและรับรู้พัฒนาการของตนเอง คะแนนจึงไม่ได้เป็นแค่ผลตอบแทน แต่ยังเป็นเครื่องมือ กระตุ้นการมีส่วนร่วมและสะท้อนความสำเร็จอย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม การออกแบบคะแนน ต้องมีความเหมาะสมและยุติธรรม ไม่เช่นนั้นอาจทำให้กิจกรรมขาดความน่าสนใจและประสิทธิภาพ

3. ระบบรางวัล (Reward System) เป็นกลไกที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและ กระตุ้นความสำเร็จในการทำกิจกรรม Fitz-Walter, Tjondronegoro, & Wyeth (2011) รวมถึง Glover (2013) อธิบายว่า รางวัลในเกมมิฟิเคชันอาจมีได้หลายรูปแบบ เช่น การให้รางวัลระหว่าง ทำกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจ หรือการมอบรางวัลหลังสิ้นสุดกิจกรรมเพื่อยกย่องความพยายาม และความสำเร็จ ผู้เรียนอาจได้รับคะแนน สิทธิพิเศษ หรือสัญลักษณ์แห่งความสำเร็จ อย่างไรก็ตาม Kapp (2012) เตือนว่าผู้ออกแบบไม่ควรให้น้ำหนักกับรางวัลมากเกินไปจนกลายเป็นวัตถุประสงค์หลัก ของกิจกรรม รางวัลควรเป็นเพียงเครื่องมือเสริม เพื่อเติมเต็มความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กิจกรรม

น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น การมอบถ้วยรางวัลหรือสัญลักษณ์แสดงเกียรติยศ (Denny, 2013; Abudawood, 2015)

4. เครื่องหมายสัญลักษณ์ / ตราสัญลักษณ์ (Badge) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่แสดงถึงความสำเร็จหรือการบรรลุเป้าหมายเฉพาะด้านในการทำกิจกรรม Kiryakova, Angelova, & Yirdanova (2017) รวมถึง Glover (2013) อธิบายว่า Badge ไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์เชิงวิชาการหรือพฤติกรรมเท่านั้น แต่ยังสะท้อนคุณค่าในตัวตนและการยอมรับทางสังคมอีกด้วย โดยมีกมอบให้เมื่อผู้เรียนบรรลุเป้าหมายหรือแสดงความสามารถในระดับที่กำหนด ตัวอย่างเช่น โปรแกรม Moodle ที่ใช้ติดตามผลการเรียนรู้ มีระบบมอบตราสัญลักษณ์ให้ผู้เรียนที่สำเร็จเงื่อนไขที่กำหนดไว้ Badge จึงเป็นสื่อกลางที่แสดงความสำเร็จอย่างเป็นทางการ ช่วยสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมความภาคภูมิใจของผู้เรียน

5. ภารกิจ (Quest) องค์ประกอบ “ภารกิจ” (Quest) เป็นอีกหนึ่งกลไกสำคัญที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ Diniz, Graciotto Silva, Gerosa, & Steinmacher (2017) อธิบายว่า ภารกิจเป็นงานที่มีเป้าหมายชัดเจนซึ่งผู้เรียนต้องทำให้สำเร็จเพื่อให้ได้รับรางวัลหรือปลดล็อกความสามารถพิเศษ เช่น การเปลี่ยนลำดับชั้น การได้รับสัญลักษณ์ หรือการได้รับสิทธิพิเศษ ภารกิจช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกมีจุดมุ่งหมาย มีแรงกระตุ้นที่จะทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังช่วยพัฒนา “การรับรู้ความสามารถของตนเอง” (Self-Efficacy) และเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความรับผิดชอบและความพยายามของผู้เรียน

6. กระดานผู้นำ (Leaderboard) เป็นองค์ประกอบที่สร้างบรรยากาศการแข่งขันและการพัฒนาตนเองภายในกิจกรรม Diniz, Graciotto Silva, Gerosa, & Steinmacher (2017) รวมถึง Glover (2013) อธิบายว่า Leaderboard เปรียบเสมือนเครื่องมือจัดอันดับความสามารถของผู้เรียน เปรียบเทียบผลลัพธ์กับผู้อื่น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง โดยมีความยากง่ายของกิจกรรมปรับตามความสามารถของแต่ละคน Leaderboard ยังช่วยเพิ่มความท้าทายและทำให้ผู้เรียนมองเห็นความก้าวหน้าของตนเองอย่างชัดเจน นอกจากนี้ กระดานผู้นำยังมีความเชื่อมโยงกับองค์ประกอบอื่น เช่น ลำดับชั้นและคะแนน โดยทั้งหมดนี้ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม การออกแบบ Leaderboard ต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดผลกระทบทางลบ เช่น ความรู้สึกด้อยค่าหรือความเครียดจากการแข่งขันที่รุนแรงเกินไป

องค์ประกอบทั้ง 6 ข้อที่กล่าวมาเป็นกลไกสำคัญในเกมมิฟิเคชันที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และกระตุ้นแรงจูงใจอย่างมีประสิทธิภาพ หากผู้ออกแบบกิจกรรมใช้แต่ละองค์ประกอบอย่างเหมาะสม จะทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และได้ฝึกทักษะสำคัญ เช่น การแก้ปัญหา ความรับผิดชอบ และการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Zimbrick (2013) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. การวัดผล (Measurement) เป็นกระบวนการประเมินผลการใช้งานของผู้เล่นในระบบเกมมิฟิเคชัน โดยเน้นการวัดผลในด้านต่าง ๆ เช่น ระยะเวลาในการใช้งาน ปริมาณความสำเร็จ คุณภาพความสามารถ และการได้รับการยอมรับจากผู้เล่นคนอื่น

2. พฤติกรรม (Behavior) องค์ประกอบที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น ความซื่อสัตย์ ความรอบรู้ ความมีคุณภาพในการกระทำ และการปฏิบัติตามกฎหรือข้อตกลงของเกม

3. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งสำคัญในเกมมิฟิเคชัน โดยการได้รับรางวัลขึ้นอยู่กับ การตรวจสอบสถานะของผู้เล่น เช่น ระดับความรู้ ระยะเวลาใช้งาน สิทธิพิเศษที่ได้รับ และความผูกพันกับระบบ

4. กลไกของเกม (Mechanics) หมายถึง การนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบ เช่น โครงเรื่อง ลำดับเหตุการณ์ ระบบการตอบสนองต่อผู้เล่น การจำกัดระยะเวลา การให้คะแนน การติดตามการใช้งาน และการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น

จากการศึกษาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันตามแนวคิดของนักวิชาการหลายท่าน สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันจากแนวคิดของนักวิชาการแต่ละท่าน พบว่าแม้จะมีรายละเอียดและชื่อเรียกองค์ประกอบที่แตกต่างกันไปตามบริบทและวัตถุประสงค์ของการศึกษา แต่ทุกแนวคิดต่างเน้นไปที่เป้าหมายเดียวกัน คือ การกระตุ้นแรงจูงใจ สร้างความสนุกสนาน และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยเห็นว่า องค์ประกอบที่สำคัญและควรคำนึงในการออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน ในรายวิชากฎหมายอาญา ได้แก่

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) เช่น การให้คะแนน การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับ และการแข่งขัน เพราะช่วยเพิ่มความท้าทายและความสนุกสนานให้ผู้เรียน

2. แรงจูงใจและพฤติกรรม (Motivation & Behavior) เช่น การให้รางวัล การจัดอันดับ และการมีส่วนร่วมทางสังคม ซึ่งมีส่วนสำคัญในการจูงใจให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่

3. การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ (Learning & Skills Development) เช่น การกำหนดเป้าหมาย การให้ผลป้อนกลับ และการติดตามความก้าวหน้า เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังเห็นว่าการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในรายวิชากฎหมายอาญา ควรเน้นการสร้างสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เช่น การจำลองคดีหรือการตัดสินคดี เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณตามวิถีประชาธิปไตย รวมทั้งส่งเสริมทักษะทางกฎหมายที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

4. ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนการสอน

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) อธิบายว่า การออกแบบเกมมิฟิเคชันคือการประยุกต์ใช้กลไกของเกมในการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการให้รางวัล เช่น คะแนน การเลื่อนระดับ หรือการได้รับตราสัญลักษณ์ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนการออกแบบ 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. กำหนดผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนทราบเป้าหมายของเกม
2. เลือกแนวคิดหลักของเกม เพื่อสร้างความท้าทายและความน่าสนใจ
3. กำหนดเรื่องราวของเกม ให้มีเนื้อเรื่องต่อเนื่องและมีบทบาทหลากหลาย
4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สนุกและมีส่วนร่วม
5. จัดการสร้างทีม เพื่อส่งเสริมความร่วมมือและการเรียนรู้ร่วมกัน
6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม เช่น การแข่งขัน รางวัล หรือการเลื่อนระดับ เพื่อเพิ่ม

ความสนุกและแรงจูงใจ

Hwang (2018) ได้นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา ผู้สอนต้องเข้าใจลักษณะของผู้เรียนและศึกษารายละเอียดเนื้อหาวิชาอย่างถี่ถ้วน เพื่อให้การเรียนรู้ตรงตามเป้าหมาย
2. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายที่คาดหวังจากผู้เรียน แบ่งเป็นจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เฉพาะ และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้ วางแผนกิจกรรมจากเรื่องง่ายที่ผู้เรียนคุ้นเคยไปสู่เรื่องที่ซับซ้อน เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจ
4. การกำหนดทรัพยากรจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครบถ้วน
5. การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันนำองค์ประกอบของเกม ทั้งในระดับบุคคลและสังคม มาใช้เพื่อจูงใจผู้เรียน สร้างความสนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

MacMeekin (2013) ได้นำเสนอแนวทางการบูรณาการกลไกของเกม (Game Mechanics) เข้ากับการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนสำคัญ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ครูต้องกำหนดผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน และอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ เพื่อเป็นเป้าหมายในการเรียนรู้
2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) เลือกแนวคิดหลักที่ท้าทายและน่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

3. สร้างเรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) ออกแบบเนื้อเรื่องของเกมอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกม โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน

4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) วางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีความสนุกสนานระหว่างการสอน

5. สร้างทีม (Build Teams) สามารถออกแบบเกมให้เล่นเดี่ยวหรือเป็นทีม โดยการเล่นเป็นทีมช่วยสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และส่งเสริมการทำงานร่วมกัน

6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมที่ออกแบบมีองค์ประกอบครบถ้วน เช่น การสร้างแรงจูงใจ ระบบเลือนระดับ การแข่งขัน การยอมรับ ความพ่ายแพ้ ความท้าทาย รางวัล และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

Lee, & Hammer (2011) ได้เสนอว่าการออกแบบเกมมิฟิเคชันต้องคำนึงถึง 3 มิติหลัก ได้แก่

มิติความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Dimension) เกมต้องมีความท้าทายที่สอดคล้องกับระดับความรู้และทักษะของผู้เรียน ควรมีตัวเลือกหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเลือกเป้าหมายย่อยได้เอง เช่น เกม Angry Birds ที่ใช้ทักษะฟิสิกส์และการคำนวณมยิง

มิติอารมณ์ (Emotional Dimension) เกมควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเผชิญกับความล้มเหลวอย่างปลอดภัย เพื่อสร้างบทเรียนและเพิ่มแรงจูงใจ โดยเปลี่ยนมุมมองต่อความล้มเหลวให้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เช่น เกมที่อนุญาตให้เล่นซ้ำได้

มิติสังคม (Social Dimension) เกมสามารถสร้างอัตลักษณ์ใหม่ให้ผู้เล่นได้ เช่น ผู้เรียนที่ซื่ออาจกลายเป็นผู้นำผ่านบทบาทในเกม ระบบเกมที่ออกแบบดีจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาตนเองได้ทั้งในด้านวิชาการและสังคม

การออกแบบเกมมิฟิเคชัน ตามแนวคิดของ Espana (2010) ประกอบด้วย 10 ขั้นตอนสำคัญ ที่ช่วยให้การออกแบบเกมมิฟิเคชันเป็นระบบ มีเป้าหมายชัดเจน และมีประสิทธิภาพสูงที่สุดในการนำไปใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. Define Business Object กำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์หลักขั้นตอนแรกของการออกแบบเกมมิฟิเคชัน คือ การกำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์หลักของกิจกรรม โดยผู้ออกแบบต้องวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และคาดการณ์ถึงผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ขั้นตอนนี้สอดคล้องกับการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบทของผู้เรียน เพื่อให้สามารถกำหนดเป้าหมายของกิจกรรมได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

2. Define Target Behavior ระบุพฤติกรรมเป้าหมายในขั้นตอนนี้ ผู้ออกแบบต้องกำหนดพฤติกรรมเป้าหมายหรือพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยพิจารณา

จากเป้าหมายของกิจกรรมและผลลัพธ์ที่คาดหวัง ซึ่งรวมถึงพฤติกรรมใหม่ ๆ ที่ต้องการปลูกฝังในตัวผู้เรียน ตลอดจนความรู้หรือทักษะที่ผู้เรียนควรได้รับในระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม

3. Analyze the Player วิเคราะห์ผู้เล่นการวิเคราะห์ผู้เล่นถือเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบเกมมิฟิเคชัน โดยผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงความแตกต่างเฉพาะบุคคลของผู้เรียน ทั้งด้านแรงจูงใจ พฤติกรรม และสภาพแวดล้อม เพื่อเลือกใช้กลไกที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม วิธีนี้จะช่วยให้กิจกรรมสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างตรงจุด และส่งผลให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

4. List The Motivations ระบุแรงจูงใจขั้นตอนนี้เป็นการระบุประเภทของแรงจูงใจที่จะนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรม โดยแรงจูงใจมีทั้งแรงจูงใจภายใน เช่น ความภาคภูมิใจ ความสำเร็จ การแสดงออก และแรงจูงใจภายนอก เช่น รางวัล ถ้วยรางวัล หรือผลตอบแทนอื่น ๆ ผู้ออกแบบต้องเลือกแรงจูงใจให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจและพัฒนาพฤติกรรมเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. Design The Engagement Architecture ออกแบบโครงสร้างการมีส่วนร่วม ขั้นตอนนี้มุ่งเน้นการออกแบบโครงสร้างของกิจกรรมให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการเสริมแรงเชิงบวกและการให้ข้อเสนอแนะที่เหมาะสม เช่น การออกแบบลำดับขั้นของการเรียนรู้ที่มีความยากง่ายเหมาะสม มีการกำหนดอุปสรรคที่ท้าทายแต่ไม่เกินไปสำหรับผู้เรียน เพื่อรักษาแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ

6. Dynamics, Mechanics and Component เลือกกลไกและองค์ประกอบของเกมในขั้นตอนนี้ ผู้ออกแบบต้องเลือกกลไกเกม (Mechanics) องค์ประกอบเกม (Components) และพลวัตของเกม (Dynamics) ที่เหมาะสมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรม เช่น ระบบคะแนน ลำดับขั้น รางวัล หรือระบบการทำภารกิจ เพื่อให้กิจกรรมเกิดความสนใจ สนุกสนาน และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. Make It Fun สร้างความสนุกสนานขั้นตอนนี้เน้นการสร้างความสุขและความสุขให้เกิดขึ้นในระหว่างกิจกรรม โดยผู้ออกแบบต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และกำหนดธีมของกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นอารมณ์และความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้กิจกรรมเกิดความสนุกสนานและส่งผลดีต่อการเรียนรู้

8. Deploy Tools and Platform เลือกเครื่องมือและแพลตฟอร์มขั้นตอนนี้เกี่ยวข้องกับการเลือกเครื่องมือหรือแพลตฟอร์มที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม เช่น การใช้สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเพิ่มโอกาสในการมีส่วนร่วมและทำให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับกิจกรรมได้ง่ายขึ้น การเลือกเครื่องมือและแพลตฟอร์มต้องคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งานและการเข้าถึงของผู้เรียนเป็นสำคัญ

9. Go Live เปิดใช้งานกิจกรรมจริง ขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินกิจกรรมจริง โดยต้องตรวจสอบความพร้อมทุกด้านก่อนเริ่มกิจกรรม เช่น ระบบเครื่องมือ อุปกรณ์ และการสื่อสารกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการและแผนการดำเนินกิจกรรมอย่างชัดเจน การเตรียมความพร้อมที่ดีจะช่วยให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

10. Analyze, Adjust and Iterate วิเคราะห์ ปรับปรุง และพัฒนาขั้นตอนสุดท้าย คือ การวิเคราะห์ผลการดำเนินกิจกรรม โดยการเก็บข้อมูลและประเมินความคืบหน้าอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมให้ดีขึ้นในอนาคต ผู้ออกแบบควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ เพื่อให้กิจกรรมมีความเหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง

เกมมิฟิเคชันตามโมเดลของ Espana (2010) นี้ ถือเป็นแนวทางที่ช่วยให้นักออกแบบกิจกรรมสามารถวางแผน ออกแบบ และปรับปรุงกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวางเป้าหมาย การเลือกกลไก การสร้างความสนุก ไปจนถึงการประเมินผลและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นให้กิจกรรมสนุก มีเป้าหมายชัดเจน และช่วยพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน จำเป็นต้องอาศัยการวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยผู้สอนต้องเริ่มจากการ กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายของกิจกรรม พร้อมทั้งออกแบบ กิจกรรมที่มีความท้าทาย สร้างแรงจูงใจ และมีโครงสร้างที่ชัดเจน ตั้งแต่เนื้อหาเรื่องง่ายไปสู่เรื่องซับซ้อน โดยอาศัยกลไกของเกม เช่น การให้รางวัล การเลื่อนระดับ การแข่งขัน หรือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน

นอกจากนี้ การสร้าง ทีมผู้เรียน ยังเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการพัฒนา ทักษะทางสังคม ความร่วมมือ และการเรียนรู้ร่วมกัน ขณะเดียวกันครูผู้สอนควร เตรียมทรัพยากรให้พร้อม และประยุกต์ใช้พลวัตของเกมอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวัง แนวคิดของทั้งสามท่านมีจุดร่วมที่สำคัญ คือ การใช้กลไกเกมเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ สนุกสนาน และเอื้อต่อการพัฒนาทักษะรอบด้านของผู้เรียน โดยเฉพาะในยุคที่การจัดการเรียนรู้ต้องคำนึงถึงความหลากหลาย ความมีส่วนร่วม และแรงจูงใจภายในของผู้เรียนเป็นสำคัญ

5. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

โดยทั่วไป เกมมิฟิเคชันถูกนำไปใช้ในแวดวงธุรกิจอย่างกว้างขวาง เพื่อกระตุ้นพฤติกรรม และสร้างแรงจูงใจให้กับผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน แนวคิดเกมมิฟิเคชันยังได้รับการประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น และก่อให้เกิดประโยชน์อย่างหลากหลาย อาทิ การส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา การสร้างแรงจูงใจในการเรียน รวมถึงการส่งเสริมพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดประโยชน์มากมายดังต่อไปนี้

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันว่า มีส่วนช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยเฉพาะในด้านกระบวนการคิดแก้ปัญหาและการมีส่วนร่วมในห้องเรียน อีกทั้ง ยังช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ พัฒนาพฤติกรรมของผู้เรียนให้เหมาะสม และส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์หลากหลายด้าน ได้แก่

1. ระบบสะสมแต้มและรางวัล ที่ช่วยจูงใจผู้เรียนให้เกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
2. รางวัลที่หลากหลาย มีระดับความยากง่ายในการได้รับรางวัลแตกต่างกัน ช่วยสร้างความท้าทายและกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน
3. สื่อและสัญลักษณ์ที่มีสีสันสวยงาม ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในกระบวนการเรียนรู้
4. กิจกรรมหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แข่งขัน ร่วมมือ และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น สร้างความสนุกสนานและแผ่เนื้อหาทางวิชาการที่พัฒนาทักษะของผู้เรียน
5. การจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับเนื้อหาใหม่ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนไม่ซับซ้อน เกิดความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรม
6. ระบบจัดอันดับคะแนน ส่งเสริมให้ผู้เรียนยอมรับศักยภาพของตนเองและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ทำงานร่วมกับเพื่อนที่มีความสามารถสูงกว่า เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และเรียนรู้จากกันและกัน

เบญจศักดิ์ จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร และอริยุ พุຍกระเดื่อง (2561) อธิบายว่า กลไกของเกมมีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับการเรียนการสอนในทุกระดับชั้นและทุกสาขาวิชา อีกทั้งยังสามารถบูรณาการโครงสร้างของเกมเข้าไปในบทเรียน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

สุนธรา ทองรักษ (2558) อธิบายว่า เกมมิฟิเคชันมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน ช่วยให้เกิดความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ จดจำ และเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังช่วยให้การเรียนรู้เนื้อหาที่มีความซับซ้อนหรือยากต่อความเข้าใจ กลายเป็นเรื่องง่ายขึ้นสำหรับผู้เรียน

Deese (2014) สรุปว่า เกมมิฟิเคชันมีข้อดีสำคัญในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน สนับสนุนการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง และช่วยพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

Horst Streck (2013) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในระดับบุคคลและระดับทีม โดยสามารถกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรม อีกทั้งยังช่วยแก้ไขปัญหความสัมพันธ์ภายในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยฝึกทักษะการสื่อสารและสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินความซื่อสัตย์ของผู้เล่นได้

Hsin-Yuan Huang, & Soman (2013) กล่าวถึงข้อดีของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่

1. ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีชีวิตชีวาและลดความตึงเครียด สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกระดับชั้นและทุกสาขาวิชา
2. การออกแบบเกมมีผลต่อทัศนคติและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน
3. กระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียน
5. ผลลัพธ์ที่เกิดจากธรรมชาติและการออกแบบของเกม

Jane Wolff (2012) อธิบายว่า เกมมิฟิเคชันเป็นเทคนิคที่มีประโยชน์ในการส่งเสริมกระบวนการคิดและการแก้ปัญหา ช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ของผู้เรียน รวมทั้งส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล

Streckm (2013) อธิบายว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์สำคัญ ได้แก่

1. การส่งเสริมการเรียนรู้
2. การสร้างแรงจูงใจ
3. การปรับปรุงความสัมพันธ์ภายในองค์กร
4. การพัฒนาทักษะการสื่อสาร
5. การเสริมสร้างความซื่อสัตย์ของผู้เล่น

สรุปได้ว่า จากการศึกษาแนวคิดและงานวิจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยเห็นว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะในการกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และน่าสนใจในห้องเรียน นอกจากนี้ ยังช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และพัฒนาทักษะทางสังคม รวมถึงความฉลาดทางอารมณ์ของผู้เรียน เกมมิฟิเคชันเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน และเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวิสัยทัศน์เพื่อใช้เป็นแนวทางสำคัญในการจัดการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้และคุณธรรม มีจิตสาธารณะ และมีความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หลักสูตรนี้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ อันเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ และสามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกยุคใหม่ นอกจากนี้ หลักสูตรยังเน้นการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มีความรับผิดชอบ และมีจิตสาธารณะ เพื่อให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองดีของประเทศไทยด้วยวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนนี้ หลักสูตรจึงกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา การจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้าน และพร้อมเผชิญกับความท้าทายในอนาคตได้อย่างมั่นคง

สรุปได้ว่า วิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีความรู้ มีทักษะชีวิตที่จำเป็น สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคมที่เปลี่ยนแปลง โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ควบคู่กับการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้กับตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้และประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพและมีทิศทางและประสิทธิภาพ

หลักการ

1. มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ครบสมรรถนะ หลักสูตรนี้กำหนดสมรรถนะสำคัญ (Key Competencies) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาแบบองค์รวมทั้งด้านความรู้ ทักษะชีวิต คุณธรรม และพลเมืองที่ดี
2. เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เนื้อหาคือเครื่องมือ ผู้เรียนจะได้ออกไปทำ ลงมือสัมผัสสถานการณ์จริง ฝึกการคิด การแก้ปัญหา การบูรณาการระหว่างสาระต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ และการสะท้อนผลลัพธ์ส่วนตัว

3. จัดมาตรฐานและตัวชี้วัดชัดเจนในแต่ละชั้นปี หลักสูตรกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายชั้นปีในทุกกลุ่มสาระ ช่วยให้ผู้สอนออกแบบการเรียนการสอน และประเมินผลได้ตรงเป้าหมายครอบคลุม และเทียบโอนผลการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ออกแบบกระบวนการเรียนรู้หลากหลาย การเรียนรู้ต้องผ่านหลายกระบวนการ เช่น เรียนรู้จากประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสร้างองค์ความรู้ การเรียนรู้เชิงสังคม การปฏิบัติจริง การพัฒนาค่านิยม และการบูรณาการข้ามสาระ เป็นต้น

5. เน้นเทคนิค สื่อ และการวัดประเมินที่เหมาะสม ผู้สอนจึงใช้เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย เช่น สื่อ แหล่งเรียนรู้ เทคนิคการสอน และรูปแบบการประเมิน ที่เหมาะสมกับเป้าหมาย ตัวชี้วัด คุณลักษณะ และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน

สรุปได้ว่า หลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน โดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เน้นการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้และประเมินผลอย่างเป็นระบบ โดยผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงและพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

จุดมุ่งหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเน้นให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้ มีทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยเฉพาะการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ เช่น การสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อาทิ ความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ความมีวินัย ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การใฝ่เรียนรู้ ความพอเพียง และจิตสาธารณะ เพื่อให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองดีของสังคมและประเทศชาติ

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีความรู้ มีทักษะชีวิต มีคุณธรรมและจริยธรรม มีความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมในอนาคต

สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และใช้เทคโนโลยีสื่อสาร รวมถึงการนำเสนอข้อมูล ความคิด และความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์
2. ความสามารถในการคิด สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดเป็นระบบ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาตนเองและสังคมได้
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา สามารถเผชิญและจัดการกับปัญหาที่หลากหลาย โดยใช้กระบวนการคิดและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล มีขั้นตอน แสวงหาแนวทางและวิธีการที่เหมาะสม และประเมินผลการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต สามารถปรับตัวและดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม ในสังคมที่มีความหลากหลายและเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว มีความเข้มแข็งทางอารมณ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี สามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม มีประสิทธิภาพ ปลอดภัย สร้างสรรค์ และมีจริยธรรม รวมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การทำงาน และการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่า สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ ความสามารถพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทั้งยังเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มีความรักและหวงแหนชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
2. ซื่อสัตย์สุจริต ยึดมั่นในความซื่อสัตย์ สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น
3. มีวินัย มีระเบียบวินัย ปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกา และข้อบังคับต่าง ๆ อย่างเคร่งครัด
4. ใฝ่เรียนรู้ รักการเรียนรู้ แสวงหาความรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
5. อยู่อย่างพอเพียง ดำรงตนอย่างมีเหตุผล รอบคอบ รู้จักพอประมาณ และมีภูมิคุ้มกันที่ดีต่อการดำเนินชีวิต
6. มุ่งมั่นในการทำงาน มีความตั้งใจ ขยันหมั่นเพียร อดทน มุ่งมั่นพัฒนางานให้สำเร็จตามเป้าหมาย

7. รักษาวัฒนธรรมไทย ภาควิชาใจในความเป็นไทย อนุรักษ์ และสืบสานศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีไทย

8. มีจิตสาธารณะ มีจิตสำนึกในการช่วยเหลือสังคม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม และร่วมมือทำงานกับผู้อื่น

สรุปได้ว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ คุณลักษณะที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักษาวัฒนธรรมไทย และมีจิตสาธารณะ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ในสังคมปัจจุบันและอนาคต

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม และจริยธรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีคุณธรรม รู้จักการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข และมีความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะพลเมืองไทย รวมถึงมีความตระหนักในคุณค่าของศาสนา วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีความสุขในสังคมที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 5 สาระสำคัญ ได้แก่

สาระการเรียนรู้ที่ 1 สาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม สาระนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และศรัทธาต่อศาสนาที่ตนถือนับถือ ตระหนักถึงคุณค่าและหลักธรรมคำสอนทางศาสนา สามารถนำหลักธรรมทางศาสนาไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีศีลธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต เมตตา กรุณา และรู้จักเสียสละเพื่อส่วนรวม

สาระการเรียนรู้ที่ 2 สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เน้นการปลูกฝังความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ของตนเองในฐานะพลเมืองไทย ส่งเสริมการเคารพสิทธิของผู้อื่น การปฏิบัติตามหลักธรรมาภิบาล กฎหมายและระเบียบของสังคม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองและผู้อื่นในสังคม และสามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณธรรมจริยธรรมบนพื้นฐานของการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข รวมถึงการเข้าใจวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมสากล ตลอดจนการใช้ชีวิตอย่างเหมาะสมในสังคมที่มีความหลากหลาย

สาระการเรียนรู้ที่ 3 สาระเศรษฐกิจศาสตร์ มุ่งเน้นการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจและการดำรงชีวิตอย่างพอเพียง รู้จักการวางแผนการเงิน การออม การใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล และมีคุณธรรม รู้จักแนวทางในการประกอบอาชีพและการบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจในระดับครอบครัว ชุมชน ประเทศ และโลก

สาระการเรียนรู้ที่ 4 สาระประวัติศาสตร์ เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ของไทยและของโลก รวมทั้งตระหนักถึงความสำคัญของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตและสังคมในปัจจุบัน มีความภาคภูมิใจในชาติไทย ตระหนักในความเสียสละของบรรพบุรุษ และอนุรักษ์สิ่งสำคัญทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น ชาติ และโลก

สาระการเรียนรู้ที่ 5 สาระภูมิศาสตร์ สาระนี้มุ่งเน้นการศึกษาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและสิ่งแวดล้อมทางสังคมของโลก รวมทั้งภูมิศาสตร์ของประเทศไทย มีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิอากาศ แผนที่ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม สามารถใช้ข้อมูลภูมิศาสตร์ในการดำรงชีวิตประจำวัน และมีความตระหนักในความสำคัญของการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

สรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้คู่คุณธรรม สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีความรับผิดชอบ เป็นพลเมืองที่ดี มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม รู้จักปฏิบัติตนตามหน้าที่ เคารพสิทธิผู้อื่น รู้จักใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่า และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคมที่มีความหลากหลาย หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม โดยเน้นการเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ รู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนเอง เคารพสิทธิของผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับสังคมอย่างสงบสุข โดยสาระสำคัญของกลุ่มสาระนี้แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม, หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม, เศรษฐศาสตร์, ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีความรู้ และสามารถใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในสังคมที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 เข้าใจหลักธรรมทางศาสนา ยึดมั่นและศรัทธาในศาสนาที่ตนเองนับถือ ปฏิบัติตนตามหลักธรรมคำสอน และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ส 1.2 ประพฤติปฏิบัติตนตามหลักธรรมทางศาสนาอย่างเหมาะสม มีศีลธรรม จริยธรรม และความเมตตา กรุณา

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจสิทธิหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น ยึดมั่นในหลักการประชาธิปไตย เคารพกฎหมาย และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีของชาติ

มาตรฐาน ส 2.2 ปฏิบัติตนอยู่ร่วมในสังคมอย่างสันติสุข มีคุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมที่เหมาะสม

มาตรฐาน ส 2.3 เข้าใจและเคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม และยึดมั่นในวัฒนธรรมไทย อนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย และมรดกไทยอย่างเหมาะสม

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจหลักการเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น สามารถวิเคราะห์ปัญหาเศรษฐกิจ และตัดสินใจในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจและสามารถดำเนินชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง วางแผนการใช้ทรัพยากรเพื่อการดำรงชีวิตและอาชีพอย่างเหมาะสม

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติ จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่มีผลต่อกันและกันในระบบธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ สรุป และใช้องค์ความรู้ทางภูมิศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิด การสร้างสรรค์วัฒนธรรม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

สรุปได้ว่า สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นแนวทางสำคัญในการจัดการเรียนการสอน โดยกำหนดสาระ 5 ด้าน ได้แก่ ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม, หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม, เศรษฐศาสตร์, ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ ซึ่งแต่ละสาระมีมาตรฐานการเรียนรู้ที่ชัดเจน เช่น การเข้าใจหลักธรรมทางศาสนา การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี การดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง การเข้าใจเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะชีวิต และ

คุณธรรมจริยธรรม สามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน ทั้งยังเป็นแนวทางให้ครูนำไปจัดการเรียนการสอนได้ตรงตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จุดประสงค์รายวิชา

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาและวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคดีอาญาและคดีแพ่ง เข้าใจลักษณะการกระทำความผิดและบทลงโทษทั้งทางอาญาและแพ่ง รู้จักสิทธิมนุษยชนและบทบาทของตนในการคุ้มครองสิทธิของผู้อื่น เข้าใจความสำคัญของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมสากล รวมทั้งสามารถเลือกปรับวัฒนธรรมที่เหมาะสมได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม ความขัดแย้ง และแนวทางแก้ไขเพื่อความสมานฉันท์ รวมถึงเข้าใจรูปแบบการปกครองในยุคปัจจุบัน เปรียบเทียบการปกครองของไทยกับประเทศประชาธิปไตยอื่น ๆ ตลอดจนบทบาทบัญญัติสำคัญในรัฐธรรมนูญเกี่ยวกับการเลือกตั้งและการมีส่วนร่วมของประชาชน

โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อให้ผู้เรียน มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ในชีวิตประจำวัน มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ และเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม และดำรงชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา วิเคราะห์ความแตกต่างของการกระทำความผิดระหว่างคดีอาญาและคดีแพ่ง ลักษณะการกระทำความผิดทางอาญาและโทษ ลักษณะการกระทำความผิดทางแพ่งและรับความผิดทางแพ่ง ตัวอย่างการกระทำความผิดทางอาญา เช่น ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ ตัวอย่างการกระทำความผิดทางแพ่ง เช่น การทำผิดสัญญา การทำละเมิด การมีส่วนร่วมในการปกป้องคุ้มครองผู้อื่นตามหลักสิทธิมนุษยชน ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยตามวาระและโอกาสที่เหมาะสม การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยและเลือกปรับวัฒนธรรมสากลที่เหมาะสม การเลือกปรับวัฒนธรรมสากลที่เหมาะสม ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในประเทศ การเสนอแนวคิดในการลดความขัดแย้งและการสร้างความสมานฉันท์ ปัจจัยการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขในประเทศและสังคมโลก ระบอบการปกครองต่าง ๆ ที่ใช้ในปัจจุบัน เปรียบเทียบระบอบการปกครองของไทยกับประเทศอื่น ๆ ที่มีการปกครองระบอบประชาธิปไตย บทบัญญัติของรัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบันในมาตราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเลือกตั้ง การมีส่วนร่วมและการตรวจสอบการใช้อำนาจอธิปไตย ปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประชาธิปไตยของประเทศไทย และแนวทางแก้ไข โดยใช้กระบวนการคิด การบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการทางสังคม กระบวนการกลุ่ม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านรักชาติ

ศาสน์ กษัตริย์ ชื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม สามารถดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

หน่วยการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและความต้องการของผู้เรียน โดยเนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้ต้องสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง อีกทั้งยังต้องครอบคลุมสาระสำคัญของรายวิชา ไม่ว่าจะเป็นสาระเกี่ยวกับกฎหมาย เศรษฐกิจ วัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น หน่วยการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนเป็นระบบ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตารางต่อไปนี้แสดงรายละเอียดของหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน

ตาราง 6 แสดงหน่วยการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ
1	กฎหมายแพ่งและอาญา	1. ลักษณะการกระทำความผิดทางอาญาและโทษ 2. ลักษณะการกระทำความผิดทางแพ่งและรับความผิดทางแพ่ง 3. ตัวอย่างการกระทำความผิดทางอาญา 4. ตัวอย่างการกระทำความผิดทางแพ่ง
2	สิทธิมนุษยชน	5. ความหมายและความสำคัญของสิทธิมนุษยชน 6. การมีส่วนร่วมในการปกป้องคุ้มครองผู้อื่นตามหลักสิทธิมนุษยชน 7. องค์การด้านสิทธิมนุษยชน
3	วัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมสากล	8. ความสำคัญของวัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมสากล 9. การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมสากล 10. การเลือกรับวัฒนธรรมที่เหมาะสม
4	สังคมไทย	11. ลักษณะของสังคมไทย 12. ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง 13. ปัญหาสังคมและแนวทางแก้ไข 14. แนวทางความร่วมมือในการลดความขัดแย้งและสร้างความสมานฉันท์ 15. ปัจจัยส่งเสริมการดำรงชีวิตให้มีความสุข

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ
5	การเมือง การปกครอง ในยุคปัจจุบัน	16. รูปแบบการปกครองในยุคปัจจุบัน 17. เปรียบเทียบการปกครองของไทยกับประเทศอื่นที่ปกครองแบบประชาธิปไตย 18. รัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบันเกี่ยวกับการเลือกตั้ง การมีส่วนร่วมและการตรวจสอบอำนาจรัฐ 19. ปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประชาธิปไตยของไทย 20. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนาประชาธิปไตยของไทย

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา

ความหมายและลักษณะสำคัญของกฎหมายอาญา

1. ความหมายของกฎหมายอาญา

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้นิยามว่า กฎหมายอาญา หมายถึง กฎหมายที่กำหนดลักษณะของการกระทำที่ถือว่าเป็นความผิด และกำหนดบทลงโทษทางอาญาสำหรับความผิดนั้น

พินพา จิตตประสารทศีล (2548) กฎหมายอาญา หมายถึง ความหมายของกฎหมายตามแนวความคิดเดิม กฎหมาย คือ คำบัญชาของผู้มีอำนาจสูงสุดในรัฐ คำสั่งของผู้ปกครองต่อราษฎรเมื่อไม่ทำตามต้องถูกลงโทษ และความหมายของกฎหมายตามแนวคิดใหม่ ระเบียบกฎเกณฑ์ซึ่งเป็นสากลในสังคมอำนาจอันชอบธรรมซึ่งได้รับการยอมรับ กฎเกณฑ์สูงสุดในสังคมและเป็นตัวควบคุมกฎเกณฑ์อื่น ๆ ระบบกฎเกณฑ์ที่ใช้บังคับตลอดจนมีวัตถุประสงค์ของโครงสร้างหลักเกณฑ์ เจ้าหน้าที่และกระบวนการอันคำนึงถึงความสงบเรียบร้อยและความยุติธรรม กฎ ระเบียบ ข้อบังคับที่รัฐบัญญัติขึ้นเพื่อใช้กับประชาชน

หยุด แสงอุทัย (2554) ได้อธิบายว่า กฎหมายอาญาสารบัญญัติ หมายความว่า กฎหมายที่กำหนดว่าการกระทำและการงดเว้นการกระทำอย่างใดเป็นความผิดอาญา และจะลงโทษหรือใช้วิธีการอย่างใดแก่การกระทำและการงดเว้นการกระทำอันเป็นความผิดอาญานั้น

คณิต ณ นคร (2560) ได้อธิบายว่า กฎหมายอาญา คือ บรรดากฎหมายทั้งหลายที่ระบุถึงความผิดอาญา โทษ วิธีการเพื่อความปลอดภัยและมาตรการบังคับทางอาญาอื่น และเป็นกฎหมายที่กำหนดให้ความผิดอาญาเป็นเงื่อนไขของการใช้โทษ วิธีการเพื่อความปลอดภัยและมาตรการบังคับทางอาญาอื่น

แสวง บุญเฉลิมวิภาส (2551) ได้นิยามความหมายว่า กฎหมายอาญา หมายถึง กฎหมายที่ว่าด้วยความผิดและโทษ

เกียรติจร วัจนะสวัสดิ์ (2551) ได้อธิบายว่า กฎหมายอาญา คือ กฎหมายที่บัญญัติว่า การกระทำหรือไม่กระทำการอย่างใดเป็นความผิด และกำหนดโทษที่จะลงแก่ผู้กระทำความผิดไว้ด้วย กล่าวอีกนัยหนึ่ง กฎหมายอาญา คือ กฎหมายที่บัญญัติห้ามมิให้มีการกระทำความผิดอย่างหนึ่งอย่างใด หรือ บังคับให้มีการกระทำความผิดอย่างหนึ่งอย่างใดโดยผู้ที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามจะต้องได้รับโทษ

ทวีเกียรติ มินะกนิษฐ (2555) ได้อธิบายว่า กฎหมายอาญา หมายถึง กฎหมายที่บัญญัติ ถึงความผิดและโทษ

คณพล จันทร์หอม (2558) อธิบายว่า “กฎหมายอาญาเป็นกฎหมายที่กำหนดว่าการกระทำ อย่างไม่เป็นความผิดหรือไม่ และหากได้กระทำการอันเป็นความผิดแล้ว จะมีสภาพบังคับแก่ผู้กระทำ หรือไม่ อย่างไร และมากนักน้อยเพียงใด

จากความหมายของกฎหมายดังกล่าว ผู้ศึกษาขอสรุปความหมายของกฎหมาย ได้ว่า กฎหมายอาญา หมายถึง กฎหมายที่กำหนดว่าการกระทำหรือการงดเว้นการกระทำใดเป็นความผิด และกำหนดบทลงโทษหรือมาตรการทางอาญาที่จะใช้บังคับแก่ผู้กระทำความผิด เพื่อรักษาความสงบ เรียบร้อยและความยุติธรรมของสังคม ทั้งนี้กฎหมายอาญายังทำหน้าที่เป็นกฎเกณฑ์ที่รัฐบัญญัติขึ้น เพื่อควบคุมพฤติกรรมของบุคคลในสังคม โดยกำหนดขอบเขตของการกระทำที่อนุญาตและการกระทำ ที่ต้องห้าม รวมทั้งกำหนดมาตรการลงโทษหรือวิธีการเพื่อความปลอดภัยสำหรับผู้ฝ่าฝืนกฎหมาย เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบและความมั่นคงของสังคมโดยรวม

2. ความสำคัญของกฎหมายอาญา

ผู้เชี่ยวชาญ นักกฎหมายและนักการศึกษาหลายท่าน (พิมพ์ จิตตประสารทศิลป์, 2548, น. 19; นิคม สุ่มคล, 2551, น. 76; ศิวพล ชมภูพันธ์, 2557, น. 71) ได้ระบุลักษณะสำคัญของกฎหมาย สอดคล้องกันไดดังนี้

1. กฎหมายจะต้องมาจากรัฐอธิปัตย์ หมายความว่า ผู้บัญญัติกฎหมายจะต้องมีอำนาจรัฐ อาจจะเป็นบุคคลหรือคณะบุคคล เช่น พระมหากษัตริย์ หัวหน้าคณะปฏิวัติ รัฐสภาที่มีอำนาจเด็ดขาด ที่จะออกกฎหมายบังคับได้ และประเทศนั้นจะต้องเป็นเอกราชไม่เป็นอาณานิคมของประเทศอื่น
2. กฎหมายเป็นคำสั่งหรือข้อบังคับที่ใช้ทั่วไป หมายความว่า กฎหมายจะต้องใช้บังคับ ได้ทุกสถานที่และทุกคนโดยเสมอภาค
3. กฎหมายเป็นข้อบังคับที่ใช้ได้เสมอไป หมายความว่า เมื่อมีการประกาศใช้กฎหมาย กฎหมายนั้นย่อมใช้ได้ตลอดไปไม่ว่าจะเก่าหรือใหม่อย่างไรก็ตามจนกว่าจะมีการประกาศยกเลิก
4. กฎหมายเป็นข้อบังคับที่ต้องปฏิบัติตาม หมายความว่า กฎหมายทุกฉบับประชาชน ต้องปฏิบัติตาม ไม่สามารถปฏิเสธได้
5. กฎหมายต้องมีสภาพบังคับ หมายความว่า ผู้กระทำหรืองดเว้นกระทำตามที่กฎหมาย กำหนดต้องถูกลงโทษ

3. ประมวลกฎหมายอาญา

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ได้บัญญัติเกี่ยวกับประมวลกฎหมายอาญา ไว้ดังนี้ ประมวลกฎหมายอาญาเริ่มประกาศใช้ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2500 ตามมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติให้ใช้ประมวลกฎหมายอาญา พ.ศ. 2499 มีทั้งสิ้น 398 มาตรา จำแนกเป็น 3 ภาค คือ

ภาค 1 บทบัญญัติทั่วไป เป็นบทที่ว่าด้วยความผิดและโทษซึ่งจะนำไปใช้กับความผิดที่บัญญัติไว้ในภาค 2 และภาค 3 มีจำนวนทั้งสิ้น 106 มาตรา แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

ลักษณะ 1 ว่าด้วยบทบัญญัติที่ใช้แก่ความผิดทั่วไป

ลักษณะ 2 ว่าด้วยบทบัญญัติที่ใช้แก่ความผิดลหุโทษ

ภาค 2 ความผิด เป็นภาคที่กำหนดการกระทำและการงดเว้นการกระทำว่าการกระทำใดบ้าง เป็นความผิด ตั้งแต่มาตราที่ 107 - 366 แบ่งเป็น 12 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1 ความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร

ลักษณะที่ 2 ความผิดเกี่ยวกับการปกครอง

ลักษณะที่ 3 ความผิดเกี่ยวกับการยุติธรรม

ลักษณะที่ 4 ความผิดเกี่ยวกับศาสนา

ลักษณะที่ 5 ความผิดเกี่ยวกับความสงบสุขประชาชน

ลักษณะที่ 6 ความผิดเกี่ยวกับการก่ออันตรายต่อประชาชน

ลักษณะที่ 7 ความผิดเกี่ยวกับการปลอมแปลง

ลักษณะที่ 8 ความผิดเกี่ยวกับการค้า

ลักษณะที่ 9 ความผิดเกี่ยวกับเพศ

ลักษณะที่ 10 ความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย

ลักษณะที่ 11 ความผิดเกี่ยวกับเสรีภาพและชื่อเสียง

ลักษณะที่ 12 ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน

ภาค 3 ลหุโทษ คือ ความผิดเล็กน้อย ๆ ที่บัญญัติไว้ในภาค 1 โดยมีรายละเอียดของการกระทำความผิดแตกต่างจากความผิดที่กำหนดในภาค 2 มี 32 มาตรา ตั้งแต่มาตรา 367-398 (พินพา จิตตประสารทศีล, 2548, น. 8 - 9)

โดยในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้ศึกษาเลือกศึกษาเนื้อหาในประมวลกฎหมายอาญาในลักษณะที่ 10 ว่าด้วยเรื่องความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย และลักษณะที่ 12 ว่าด้วยเรื่องความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน รวมถึงโทษต่าง ๆ ตามลักษณะความผิดทางอาญา

แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

1. ความหมายของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

นักวิชาการศึกษา ได้ให้นิยามความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ดังต่อไปนี้

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) มาจากคำ “การคิด” กับ “วิจารณญาณ” “การคิด” เป็นกระบวนการทางสมองในการรับรู้และระลึกข้อมูลเพื่อจัดกรอบความคิด หาเหตุผล หรือตัดสินใจ (Beyer, 1987, p. 37) “วิจารณญาณ” หมายถึง ปัญญาที่สามารถรู้หรือให้เหตุผล ที่ถูกต้องได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, น. 1073) ในภาษาไทยมีชื่อเรียกต่างกัน เช่น “การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดเชิงวิจารณ์” ซึ่งล้วนมีความหมายที่แสดงถึงกระบวนการทางสมองในการคิด ไตร่ตรองหาเหตุผลเพื่อลงข้อสรุปที่สมเหตุสมผลที่สุด พร้อมทั้งจะเปลี่ยนได้ตามข้อมูลใหม่ที่วิเคราะห์ ถูกต้องมาหักล้างได้เสมอ

กรมวิชาการ (2543, น. 4) ได้กล่าวถึงความหมายการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่าเป็น กระบวนการคิดที่รอบคอบและสมเหตุสมผล โดยเน้นการพิจารณาข้อมูลอย่างละเอียด รอบด้าน ลึกซึ้ง และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ พร้อมทั้งกลั่นกรองและ ไตร่ตรองถึงผลดี ผลเสีย คุณค่าแท้หรือคุณค่าเทียมของสิ่งนั้นอย่างถี่ถ้วน ก่อนนำไปสู่การตัดสินใจ อย่างมีเหตุผลและเหมาะสม

ทิศนา ขัมมณี (2548) ได้กล่าวถึงความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่าเป็น การคิดอย่างรอบคอบและมีเหตุผล ผ่านกระบวนการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ อย่างรอบด้าน ทั้งในเชิงกว้าง และเชิงลึก โดยต้องผ่านการกลั่นกรอง ไตร่ตรอง พิจารณาอย่างถี่ถ้วน ทั้งในด้านคุณและโทษ ตลอดจนพิจารณาถึงคุณค่าที่แท้จริงของสิ่งนั้นอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจ

บรรจง อมรชีวิน (2554) การคิดวิจารณ์คือการใช้ความรู้และปัญญาอย่างมี แบบแผนในการประเมินเรื่องต่าง ๆ โดยสามารถจัดการกับปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจผิดพลาด เพื่อให้ ข้อสรุปมีเหตุผลมากที่สุด

ปริญญ์ กิจรุ่งเรือง (2553) การคิดอย่างมีวิจารณญาณคือผลลัพธ์ของการใช้เหตุผล ร่วมกับหลักการ โดยอาศัยการไตร่ตรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน เพื่อช่วยในการตัดสินใจหรือ จัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์หลากหลาย

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ให้ความหมายคำว่า วิจารณญาณว่าหมายถึง ปัญญา ที่สามารถรู้หรือให้เหตุผลที่ถูกต้องได้ โดยในภาษาไทยมีการใช้คำว่า การคิดเชิงวิพากษ์หรือการคิด เชิงวิจารณ์ ซึ่งมีความหมายเกี่ยวข้องกับการพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบ เพื่อตัดสินใจได้อย่าง ถูกต้อง

สுகุณธ์ สีนรพานนท์ และคณะ (255) ได้กล่าวถึงความหมายการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผล พิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบ ศึกษาข้อมูลและหลักฐาน แยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ตั้งสมมติฐานเพื่อหาสาเหตุของปัญหาและหาแนวทางแก้ไขปัญหาได้ ตลอดจนมีใจเปิดกว้าง รับฟังผู้อื่น และกล้าเปลี่ยนความคิด หากเห็นว่าผู้อื่นมีเหตุผลมากกว่า

สุชาติ ธีระนันท์พงศ์ (2551) ให้ความหมายว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง กระบวนการคิดที่มีเหตุผล ใช้หลักฐานและข้อมูลที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ โดยผ่านการไตร่ตรองอย่างรอบคอบ แยกแยะข้อมูลและวิเคราะห์ข้อเท็จจริงอย่างเป็นระบบ เพื่อสรุปเหตุผลในการแก้ไขปัญหา และสามารถนำแนวทางที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

สมประสงค์ น่วมบุญลือ (2556) หมายถึง ความสามารถในการใช้จิตใจอย่างมีสมาธิ ในการพิจารณาหรือใคร่ครวญ เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้และสามารถเลือกทางเลือกโดยใช้เหตุผล เป็นเครื่องมือสำคัญในการตัดสินใจ

วัชรรา เล่าเรียนดี (2554) การคิดอย่างมีวิจารณญาณคือทักษะในการตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อ รวมถึงการกระทำหรือหลีกเลี่ยงการกระทำใด ๆ โดยยึดหลักการและเหตุผลเป็นพื้นฐาน ประกอบด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล และการประเมินค่าจากเหตุการณ์หรือประสบการณ์ ผ่านการสังเกต ไตร่ตรอง และการใช้เหตุผลในการสื่อสารเพื่อหาข้อสรุปที่เหมาะสม

เอนนิส (Ennis) อธิบายว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ การคิดอย่างไตร่ตรอง พิจารณาอย่างมีเหตุผล มีจุดมุ่งหมายชัดเจนในการตัดสินใจว่าควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อสิ่งใด เพื่อให้การตัดสินใจนั้นถูกต้องและเหมาะสม

นักปรัชญาหลายท่านได้ให้ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังนี้ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง การตัดสินใจ มีเหตุผลสมเหตุสมผล และมีมาตรฐานการประเมิน (Lipman, 1988, pp. 38-43; Paul, 1993) ให้ความหมายการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง การคิดเกี่ยวกับการคิดของตนเพื่อให้การคิดของตนดีขึ้น มีเป้าหมาย ปฏิบัติตามโครงสร้างการคิด ประเมินการคิดโดยยึดเป้าหมาย เกณฑ์และมาตรฐานการคิดกำหนดคุณลักษณะของนักคิดที่มี วิจารณญาณเป็นนักคิดที่มีประสบการณ์สูง ปราศจากอคติ ตระหนักเกี่ยวกับความคิดของตนเอง ค้นหาข้อเท็จจริง และมีคุณธรรม โดย Norris, & Ennis (1989) ให้ความหมายการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในแง่ของการคิดซับซ้อน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง การคิดมีเหตุผลและไตร่ตรองรอบคอบ เพื่อตัดสินใจสิ่งที่จะเชื่อหรือกระทำ มีลักษณะการคิด 4 ลักษณะ คือ การคิดอย่างมีเหตุผล (Reasonable Thinking) หมายถึง รู้จักใช้เหตุผลดีได้อย่างเหมาะสม การคิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) หมายถึง รู้จักตรวจสอบการให้เหตุผลของตนเองและของผู้อื่น การคิดมีเป้าหมาย (Focused Thinking) หมายถึง

ตั้งเป้าหมายและกำกับการคิด และการตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่จะเชื่อหรือจะทำ รู้จักประเมินข้อความ และการกระทำ

นักวิชาการกลุ่มนี้จะมีความแตกต่างกับนักวิชาการกลุ่มปรัชญา โดยนักวิชาการกลุ่มจิตวิทยาจะให้ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มุ่งเน้นไปในเรื่องพฤติกรรมและการทดลองโดยมีสมมติฐานทางความคิด เนื่องจากนักวิชาการกลุ่มจิตวิทยาเชื่อว่าพฤติกรรม หรือ การกระทำของเราเป็นผลมาจากการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และนักวิชาการกลุ่มจิตวิทยายังไม่มุ่งเน้น เรื่องการมีมาตรฐานทางความคิด แต่จะมุ่งเน้นเรื่องทักษะและการกระทำมากกว่า ยกตัวอย่างเช่น Robert Sternberg (1986) ให้ความหมายว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นกระบวนการทางความคิดที่ใช้กลยุทธ์ และทักษะในการแก้ปัญหาในการตัดสินใจ และ Daniel Willingham (2007) ให้ความหมายว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณคือการมองประเด็นปัญหาในสองแง่มุมโดยพิจารณาจากหลักฐานเพื่อใช้ในการตัดสินใจและนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล เป็นต้น ซึ่งเห็นได้ชัดว่า การให้ความหมายของนักวิชาการกลุ่มจิตวิทยาจะเน้นการหาหลักฐานทางความคิด โดยมีพฤติกรรมเป็นผลของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ความคิดบริสุทธิ์ มีเป้าหมายและไตร่ตรอง ทำด้วยความสนใจ (Schrag, 1988, pp. 26-28) นักการศึกษา ของสหรัฐอเมริกาและคานาดามีความเห็นว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นทักษะการคิดขั้นสูงเช่นเดียวกับทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการตัดสินใจ และทักษะการคิดสร้างสรรค์ กำหนดความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง การตัดสินใจที่มีเป้าหมาย และรู้จักกำกับตนในการตีความ วิเคราะห์ ประเมิน สรุปอ้างอิง อธิบายปรากฏการณ์โดยยึดกรอบแนวคิดทฤษฎีเกณฑ์ หรือบริบทประกอบการตัดสินใจ (Pacione, 1990, pp. 4-10)

Dewey (1933) การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นการใช้ความคิดอย่างใส่ใจ มีความรอบคอบ และกระตือรือร้นในการพิจารณาความรู้หรือความเชื่อต่าง ๆ โดยอิงหลักฐานที่เชื่อถือได้ และเชื่อมโยงกับข้อสรุปอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงหรือการยืนยันแนวคิดอย่างเป็นระบบ

Dressel, & Mayhew (1957) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ขั้นตอนของการพิจารณาปัญหาอย่างมีเหตุมีผล อิงจากการวิเคราะห์ตามหลักตรรกะ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปที่ชัดเจนและการตัดสินใจที่มีมาตรฐาน

Hilgard (1962) หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาข้อความหรือปัญหาโดยวิเคราะห์ว่าสิ่งใดจริงหรือไม่ และสามารถแยกแยะความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลได้อย่างชัดเจน

Skinner (1997) ความคิดวิจรรย์ญาณเป็นทั้งกระบวนการและความสามารถ โดยกระบวนการ คือ การแก้ปัญหาแบบวิทยาศาสตร์ และความสามารถหมายถึงการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินผล รวมถึงความเข้าใจในเนื้อหาและบริบทต่าง ๆ

Watson, & Glaser (1964) การคิดวิจารณ์ญาณ คือ การผสมผสานระหว่างทัศนคติที่ไฝรู้ การยอมรับการพิสูจน์ด้วยหลักฐาน และความสามารถในการใช้ความรู้เพื่อวิเคราะห์ สรุป และประเมินข้อมูลได้อย่างสมเหตุสมผล

จากการศึกษานิยามของนักวิชาการหลายท่าน ผู้วิจัยสรุปว่าการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ หมายถึง กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล รอบคอบ ละเอียดถี่ถ้วน โดยเน้นการตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ การพิจารณาอย่างรอบด้านทั้งผลดี ผลเสีย คุณค่าแท้และคุณค่าเทียม การแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น ตลอดจนเปิดใจรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และสามารถปรับเปลี่ยนความคิดของตนเองได้หากพบว่าความคิดเห็นของผู้อื่นมีเหตุผลมากกว่า ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดการตัดสินใจที่เหมาะสม ถูกต้อง และมีเหตุผลรองรับอย่างแท้จริง

2. องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

นักวิชาการทางการศึกษาหลากหลายท่านได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ซึ่งเป็นกระบวนการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาและอ้างอิงจากหลักฐานดังนี้

การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ (Facion, 2015 อ้างถึงใน กาญจนา ศรีสวัสดิ์ และสายสมร เฉลยภิตติ, 2560, น. 171-172) ได้แก่

1. ความสามารถในการนิยามปัญหา เป็นการรับรู้และตระหนักถึงสิ่งที่กำลังเป็นปัญหา โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านข้อความ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นปัญหา และสามารถบอกประเด็นปัญหา ลักษณะของปัญหาองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดปัญหา ของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

2. ความสามารถในการระบุประเด็นปัญหา (Identify Problem) เป็นการรับรู้และตระหนักถึงสิ่งที่กำลังเป็นปัญหา โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านข้อความ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นปัญหา และสามารถบอกประเด็นปัญหา ลักษณะของปัญหาองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดปัญหาของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

3. ความสามารถในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Judging Credibility of Observation Reports) เป็นการพิจารณาความถูกต้อง และความเป็นไปได้ของข้อมูล จากการสังเกตหลักฐานและแหล่งข้อมูลที่มีอยู่ว่าน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด

4. ความสามารถในการอุปนัย (Inductive Thinking) เป็นการตัดสินใจว่าข้อมูลใดเป็นข้อเท็จจริง ข้อคัดค้าน หรือไม่เกี่ยวข้อง กับข้อสรุปที่คาดคะเนไว้ เช่น ดอกไม้สีขาวมีกลิ่นหอม ดอกมะลิเป็นดอกไม้สีขาว แสดงว่าดอกมะลิมี กลิ่นหอม เป็นต้น

5. ความสามารถในการนิรนัย (Deductive Thinking) เป็นการคาดคะเนหาข้อสรุปในสถานการณ์หรือเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น วันนี้ฟ้าครึ้ม ฝนต้องตกแน่นอน เป็นต้น

6. ความสามารถในการระบุข้อสันนิษฐานเบื้องต้น (Assumption Identification) สามารถคาดคะเน หรือระบุได้ว่าข้อมูลและหลักฐานใด สามารถนำไป หาข้อสรุปที่สมเหตุสมผลและเชื่อมโยงกับข้อมูลได้สอดคล้องมากที่สุด

กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ อาศัยหลักตามทฤษฎีของ มิลลิสัน สมิทรี (2540) ซึ่งแบ่งเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การนิยามปัญหา ระบุและกำหนดประเด็นปัญหา โดยวิเคราะห์ข้อมูลหรือข้อความที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันถึงประเด็นที่ต้องพิจารณา
 2. การรวบรวมข้อมูล ค้นหาและรวบรวมข้อมูลหรือเหตุผลต่าง ๆ ทั้งข้อมูลที่สนับสนุนและคัดค้าน พร้อมทั้งพิจารณาแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างรอบคอบ
 3. การจัดระเบียบข้อมูล พิจารณาความน่าเชื่อถือ ความเพียงพอ และความถูกต้องของข้อมูล แยกแยะข้อมูลออกเป็นกลุ่มตามแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
 4. การสรุปข้อมูล สรุปประเด็นสำคัญของข้อมูลที่รวบรวมได้ และเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาหลักที่กำลังพิจารณา
 5. การวิเคราะห์ข้อมูล พิจารณาข้อมูลอย่างละเอียด รอบคอบ มองให้เห็นทั้งจุดดีและข้อจำกัด ตลอดจนประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น
 6. การสรุปผลและการตัดสินใจ ตัดสินใจโดยพิจารณาข้อมูลอย่างมีเหตุผล สรุปผลด้วยหลักฐานและเหตุผลที่ชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้
- Beyer (1987, pp. 16-21) แบ่งองค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- ส่วนที่ 1 กระบวนการทำงานของการคิด (Mental Operations)
 - ส่วนที่ 2 ส่วนที่ก่อให้เกิดความคิด (Disposition)
 - ส่วนที่ 3 ความรู้ (Knowledge)

กระบวนการทำงานของการคิด (Mental Operations) กระบวนการผสมผสานความรู้ (Cognitive Operations) เป็นการใช้ทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ในการจำแนกข้อมูลและการใช้กระบวนการการคิดต่าง ๆ ในการสร้างความรู้ใหม่ ประกอบด้วย ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking Abilities) บางครั้งอาจใช้ในความหมายเดียวกับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking Skills) เป็นความสามารถด้านการคิดที่ต้องลงมือปฏิบัติหรือจัดการข้อมูลเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของ การคิดนั้น ซึ่งแตกต่างกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) เป็นพฤติกรรมทางการคิดที่บุคคลพึงแสดงออก ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมินข้อบกพร่องการอุปนัย และนิรนัย เป็นต้น (Beyer, 1987, p. 25) ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำแนกเป็นทักษะหลักและทักษะย่อย

Ennis (2540, p. 95) ได้กล่าวว่า ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ควรประกอบด้วย

1. สามารถกำหนดหรือระบุประเด็นคำถามหรือปัญหา
 - 1.1 ระบุปัญหาสำคัญได้ชัดเจน ระบุความสำคัญ สารสำคัญ จุดเด่นของเรื่องนั้น ๆ
 - 1.2 สามารถให้ความหมายหรือนิยามของเรื่องได้
2. สามารถวิเคราะห์ข้อโต้แย้งหรือข้อถกเถียง และความสามารถในการเปรียบเทียบข้อมูล
 - 2.1 สามารถระบุความมีเหตุผลหรือน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล
 - 2.2 ระบุข้อมูลที่มีเหตุผลและไม่มีเหตุผล
 - 2.3 ระบุความเหมือนและความแตกต่างของความคิดเห็นหรือข้อมูลที่มีอยู่ได้
 - 2.4 สามารถบอกจุดร่วมของสิ่งต่าง ๆ จนสามารถแยกแยะและจัดหมวดหมู่หรือจัดประเภท ของข้อมูลได้
3. สามารถตั้งคำถามที่ท้าทาย กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น และสามารถตอบคำถามได้อย่างชัดเจน
4. สามารถพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้ว่า เป็นข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญหรือเป็นข้อมูลจากแหล่งใด กลุ่มเครือข่ายหรือไม่กลุ่มเครือข่าย ข้อมูลใดเป็นจริงข้อมูลใดเป็นความคิดเห็น ข้อมูลใดไม่จำเป็นไม่เกี่ยวข้อง หรือข้อมูลใดควรเชื่อ ข้อมูลที่ได้รับการยอมรับ ไม่มีข้อโต้แย้ง มีเหตุผลน่าเชื่อถือ
5. ความสามารถสังเกตและตัดสินข้อมูลได้ด้วยตนเอง หรือได้ยินเสียงฟังมาจากคนอื่นโดยไม่ใช้อารมณ์ ความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้อง สามารถกำจัดอคติส่วนตัวในการพิจารณาข้อมูล
6. สามารถนำหลักการใหญ่ ๆ ไปแตกเป็นหลักการย่อย ๆ หรือสามารถนำหลักการไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือสามารถนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติจริง
7. สามารถสรุปอ้างอิงจากสถานการณ์ จากหลักการย่อย ๆ ไปเป็นหลักการใหญ่ ๆ
8. สามารถประเมินและพิจารณาข้อมูล ตัดสินความคุ้มค่าได้ โดยมีข้อมูลเพียงพอที่จะบอกว่าสิ่งใดดีสิ่งใดไม่ดีก่อนการตัดสินใจ สิ่งใดเป็นคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม สิ่งใดถูกหรือสิ่งใดผิด สิ่งใดเป็นอคติเข้าข้างตนเอง ระบุได้ว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด
9. สามารถให้ความหมายของคำต่าง ๆ และตัดสินความหมายต่าง ๆ
 - 9.1 สามารถบอกคำเหมือนหรือคำที่มีความหมายคล้ายกันได้
 - 9.2 สามารถจำแนกจัดกลุ่มได้
 - 9.3 สามารถให้คำนิยามเชิงปฏิบัติได้
 - 9.4 สามารถยกตัวอย่างคำที่ใช้แล้วหรือยังไม่ได้ใช้ใช้ได้
10. การระบุข้อสันนิษฐานได้ คาดเดาคาดคะเน สิ่งที่เกิดขึ้นหรือผลที่เกิดขึ้น ที่จะตามมาภายหลังได้

11. สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ เข้าใจตนเองและผู้อื่น สามารถประเมินสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีในการเข้าร่วมกับคนอื่น มีความรู้สึกไวต่อปฏิกิริยาของคนและสามารถปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้อย่างเหมาะสม

12. สามารถตัดสินใจเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติได้ สามารถกำหนดปัญหา วางแผน กำหนดทางเลือกและทบทวนทางเลือก

Facione (1990: 4-10) ได้จำแนกองค์ประกอบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังนี้

1. การตีความ (Interpretation) หมายถึง ความเข้าใจและแสดงความหมายหรือความสำคัญ ความหลากหลายของประสบการณ์ สถานการณ์ ข้อมูล เหตุการณ์การตัดสินใจ การประชุม ความเชื่อ กฎเกณฑ์ กระบวน หรือเกณฑ์ ประกอบด้วยทักษะย่อย 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะจัดหมวดหมู่ ทักษะจัดลำดับความสำคัญ ทักษะการทำความเข้าใจที่กระจ่าง

2. การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง การระบุความสัมพันธ์ของข้อความที่อ้างถึงและไม่ได้อ้างถึงโดยตรง ประกอบด้วยทักษะย่อย 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะตรวจสอบความคิด ประเมินข้อโต้แย้งเหตุผล หรือการจูงใจ นิยามศัพท์ เปรียบเทียบความคิดเห็น กรอบความคิด หรือข้อความสามารถระบุประเด็นหรือปัญหาและประเมินองค์ประกอบ ทักษะประเมินข้อโต้แย้ง สามารถประเมินข้อความที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องเหตุผลสนับสนุนข้อเรียกร้อง ความคิดเห็นหรือความคิด และทักษะวิเคราะห์ข้อโต้แย้ง สามารถระบุข้อสรุป หลักการและเหตุผลสนับสนุนข้อสรุปหลักและข้อสรุปที่ไม่ได้กล่าวโดยตรงโครงสร้างข้อโต้แย้งหรือลำดับการให้เหตุผล และการให้เหตุผลโดยตรงหรือแฝง

3. การประเมิน (Evaluation) หมายถึง ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อความที่แสดงถึงการรับรู้ของบุคคล ประสบการณ์ สถานการณ์ การตัดสินใจ ความเชื่อ ความคิดเห็น และประเมินความหนักแน่นของเหตุผล ประกอบด้วยทักษะย่อย 2 ทักษะ ได้แก่ ทักษะประเมินข้อเรียกร้องสามารถระบุองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ประเมินความเกี่ยวข้องของคำถามข้อมูล หลักการ กฎ หรือข้อปฏิบัติประเมินความน่าเชื่อถือและทักษะประเมินข้อโต้แย้งสามารถตัดสินใจยอมรับข้อสรุปแบบอุปนัยหรือนิรนัย คาดเดาและประเมินข้อโต้แย้ง ประเมิน ข้อสันนิษฐานเบื้องต้นของข้อโต้แย้ง ตัดสินข้อบกพร่องการให้เหตุผล ตัดสินความหนักแน่นของหลักการข้อโต้แย้งและข้อสันนิษฐานเบื้องต้นและประเมินความน่าเชื่อถือ สามารถประเมินและตัดสินความหนักแน่นของผลที่ตามมาของข้อโต้แย้งโดยตรงหรือแฝง และให้เหตุผลสนับสนุนข้อโต้แย้ง ประเมินข้อมูลนี้อาจทำให้ข้อโต้แย้งมีความสมเหตุสมผลหรือไม่สมเหตุสมผล

4. การสรุปอ้างอิง (Inference) หมายถึง การระบุงค์ประกอบที่เกี่ยวข้องเพื่อลงข้อสรุปอย่างสมเหตุสมผล ตั้งสมมุติฐาน ระบุงข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และลงข้อสรุปจากข้อมูล ข้อความ หลักการ หลักฐาน คำตัดสิน ความเชื่อ ความคิดเห็น ประกอบด้วยทักษะย่อย 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะสร้างความกระจ่างเกี่ยวกับหลักฐาน สามารถค้นหาและรวบรวมข้อมูลหลักฐาน ตัดสินความเกี่ยวข้อง

เพื่อตัดสินใจที่น่าเชื่อถือ ทักษะคาดคะเนทางเลือก สามารถเสนอทางเลือกการแก้ปัญหา วิเคราะห์ทางเลือก ตั้งสมมุติฐาน วางแผนไปสู่เป้าหมายสรุปทางเลือกที่เหมาะสม และทักษะการลงข้อสรุปสามารถระบุข้อสรุปอ้างอิง ระบุเหตุผลหรือข้อสนับสนุน ระบุเหตุผลภายนอกจากทฤษฎีจากประสบการณ์งานวิจัย ประเมินข้อสรุปที่น่าจะเป็น

5. การอธิบาย (Explanation) หมายถึงการระบุผลของการให้เหตุผลตัดสินใจให้เหตุผล หลักฐาน กรอบความคิด ทฤษฎี เกณฑ์ และบริบท และนำเสนอการให้เหตุผลที่น่าเชื่อถือของข้อโต้แย้งประกอบด้วยทักษะย่อย 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะระบุผลที่เกิดสามารถหาข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ ประเมิน อ้างอิง หรือกำกับผลที่เกิดขึ้น ทักษะตัดสินใจความต้องการของกระบวนการนำเสนอและประเมินข้อมูลที่ใช้ดีความ และทักษะนำเสนอข้อโต้แย้งสามารถให้เหตุผลการยอมรับข้อเรียกร้อง ตัดสินและประเมินตามกรอบวัตถุประสงค์

6. การกำกับตน (Self-Regulation) หมายถึง ความตระหนักที่จะกำกับกิจกรรมการคิดของตน องค์ประกอบกิจกรรม และผลการลงข้อสรุปโดยการวิเคราะห์และประเมินเพื่อตัดสินใจสรุปมีเจตคติที่ดีต่อการถามคำถาม การยืนยันความน่าเชื่อถือหรือความถูกต้องของเหตุผล ประกอบด้วยทักษะย่อย 2 ทักษะ ได้แก่ ทักษะตรวจสอบตน สามารถ ไตร่ตรองการให้เหตุผลและความถูกต้องทั้งผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ การใช้ทักษะ และการกำกับทักษะการคิด กำหนดจุดประสงค์และวิธีประเมินการคิดของตน ตัดสินการคิดของตนสะท้อนการคิด ค่านิยม ทศนคติ และความสนใจให้เหตุผลสนับสนุนอคติ ยุติธรรม รอบคอบ มีเป้าหมาย ข้อเท็จจริง มีเหตุผล และวิเคราะห์ ดีความ ประเมิน สรุปอ้างอิง หรือแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุผล และทักษะการแก้ไขตนเอง สามารถตรวจสอบตนอธิบายข้อผิดพลาด หรือข้อบกพร่อง กำหนดวิธีการแก้ไขข้อผิดพลาด

Ennis (1985, อ้างถึงใน สมสุข โฉวเจริญ, 2541: 18) ได้อธิบายกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่าเป็นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบเพื่อพิจารณาข้อมูลและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดยสามารถสรุปเป็นขั้นตอนสำคัญ 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. การระบุปัญหา คือ การพิจารณาข้อมูลหรือสถานการณ์เพื่อกำหนดประเด็นปัญหาข้อสงสัย หรือคำถามที่ต้องการคำตอบ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของกระบวนการคิด
2. การรวบรวมข้อมูล คือ การแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งจากการสังเกต ประสบการณ์เดิม หรือแหล่งข้อมูลอื่น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม
3. การพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล คือ การประเมินแหล่งที่มาของข้อมูลว่ามีความถูกต้องและเชื่อถือได้หรือไม่ เพื่อป้องกันการสรุปผลที่คลาดเคลื่อน
4. การแยกแยะข้อมูล คือ การวิเคราะห์และจำแนกข้อมูลว่าเป็นข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น หรือข้อมูลที่มีลักษณะของการโฆษณาชวนเชื่อ

5. การหาข้อสรุป คือ การเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้ผ่านการพิจารณาแล้วเพื่อสรุปผลอย่างสมเหตุสมผล โดยอาศัยกระบวนการให้เหตุผลทั้งแบบอุปนัยและนิรนัย

6. การนำไปใช้ประโยชน์ คือ การประเมินข้อสรุปและนำไปประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหา รวมทั้งสามารถปรับเปลี่ยนข้อสรุปได้เมื่อมีข้อมูลใหม่เพิ่มเติม (Ennis, 1985 อ้างถึงใน สมสุข โถวเจริญ, 2541)

Garrison (1992, pp. 275-279) กำหนดกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นกระบวนการแก้ปัญหา มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุปัญหาและสร้างความกระจ่างเบื้องต้น ประกอบด้วย การนำเสนอ ประเด็น ความอยากรู้อยากเห็น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ระบุปัญหา สาเหตุ และ ความสัมพันธ์

ขั้นที่ 2 นิยามปัญหาและสร้างความกระจ่าง ประกอบด้วย การระบุ ปัญหาสาเหตุ และ วิธีแก้ปัญหา วิเคราะห์ปัญหา ดีความค่านิยม ความเชื่อ และข้อ สันนิษฐานเบื้องต้น

ขั้นที่ 3 สำรวจปัญหาและสรุปอ้างอิงเข้าใจการเรียนรู้ของตนและกลุ่ม ประกอบด้วย ทักษะสรุป ความแบบนิรนัย แบบอุปนัย การยอมรับ และนำเสนอ ความคิดความเชื่อตามความเป็นจริง และเป็นไปได้

ขั้นที่ 4 ประเมินปัญหา นำไปใช้ และตัดสินใจ ประกอบด้วย ทักษะประเมินทางเลือก และวิธีแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การบูรณาการปัญหาและกลวิธี ประกอบด้วย ทักษะการนำเสนอ หาข้อสรุปวิธีแก้ปัญหา หรือการเลือกหรือตัดสินใจ คำนึงถึงบริบทที่จะนำไปใช้

Kneedler (2551, pp. 97-98) ได้เสนอว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ควรประกอบด้วย

1. การนิยามและทำความเข้าใจกับปัญหา

1.1 การระบุประเด็นที่สำคัญ หรือระบุปัญหา

1.2 การเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างของคน ความคิด วัตถุ สิ่งของ หรือผลลัพธ์ตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป

1.3 การตัดสินใจว่าข้อมูลใดชัดเจน ข้อมูลใดคลุมเครือ ข้อมูลใดเกี่ยวข้อง ข้อมูลใดไม่เกี่ยวข้อง ข้อมูลใดมีความจำเป็น ข้อมูลใดไม่มีความจำเป็น

1.4 การตั้งคำถามที่จะนำไปสู่ความเข้าใจและลึกซึ้ง เกิดความชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องราว หรือสถานการณ์ต่าง ๆ

2. การพิจารณาตัดสินใจข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กับปัญหา

2.1 การจำแนกความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น

2.2 การตัดสินใจว่า ข้อความนั้น สิ่งนั้น หรือสัญลักษณ์ที่กำหนดนั้นมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน และสอดคล้องกันทั้งหมดหรือไม่

- 2.3 การคาดเดา หรือระบุข้อสมมติฐานที่ไม่ได้กล่าวไว้ในอาการเหตุผล
- 2.4 ระบุความคิดเห็นเดิม ๆ ที่คนยึดติด
- 2.5 ระบุความมีอคติ ปัจจัยด้านอารมณ์ การโฆษณา การเข้าข้างตนเอง
- 2.6 ระบุความคล้ายคลึงและความแตกต่างระหว่างค่านิยมและอุดมการณ์

3. การแก้ปัญหาและการลงข้อสรุป

3.1 ระบุความเพียงพอของข้อมูล สามารถตัดสินใจว่าข้อมูลที่มีเพียงพอหรือไม่ทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ

3.2 พยากรณ์หรือทำนายผลลัพธ์ที่อาจเป็นไปได้

เพ็ญพิศุทธิ์ เนคมานุรักษ์ (2537, น. 13) พัฒนาขึ้นตามแนวคิดทฤษฎีเชาวนปัญญาของ กิลฟอร์ด เพียเจต์ เอ็นนิส และสเตนเบอร์ก ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุหรือทำความเข้าใจกับปัญหา ข้ออ้างหรือข้อโต้แย้ง โดยพิจารณาข้อมูลหรือสถานการณ์ที่ปรากฏ และพิจารณาความชัดเจนของภาษา

ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยการสังเกตทางตรงและทางอ้อม การดึงข้อมูลจากประสบการณ์เดิม และการปรับตัวเพื่อให้เกิดสภาวะสมดุล

ขั้นที่ 3 พิจารณาความน่าเชื่อถือและการระบุความพอเพียงและความถูกต้องของข้อมูล ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และประเมิน

ขั้นที่ 4 ระบุข้อมูล จำแนกความแตกต่างของข้อมูล จัดลำดับ ความสำคัญ ดีความสังเคราะห์ ระบุสันนิษฐานเบื้องต้น วิเคราะห์ และเปรียบเทียบ

ขั้นที่ 5 ตั้งสมมติฐาน เชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างข้อมูล ระบุทางเลือกของปัญหา และการตั้งสมมติฐาน

ขั้นที่ 6 ประเมินข้อสรุป โดยวิเคราะห์และประเมิน

Lynch, & Wolcott (2001) เสนอรูปแบบกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการแก้ปัญหา มี 4 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 สืบค้น ดีความ และเชื่อมโยง ระบุและกำกับอคติของตน กำหนดข้อสันนิษฐานเบื้องต้น เสนอและให้เหตุผลสำหรับทางเลือกการแก้ปัญหา ดีความหลักฐาน และจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล

ขั้นที่ 3 จัดลำดับความสำคัญทางเลือกการแก้ปัญหาและให้เหตุผล วิเคราะห์ทางเลือกทางเลือกที่เหมาะสม และอธิบายเหตุผล

ขั้นที่ 4 บุรณาการ กำกับ และวิธีการแก้ปัญหา ระบุข้อจำกัดของการแก้ปัญหา บุรณาการทักษะ ใช้กลยุทธ์แก้ปัญหากับสถานการณ์จริง

การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ และบุคคลอื่นจะช่วยให้ได้ข้อมูลสำหรับตัดสินใจ นอร์ริส และเยนนิส กำหนดกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณในกระบวนการแก้ปัญหา มี 3 ชั้น

ชั้นที่ 1 การรวบรวมและสร้างความกระจ่างเกี่ยวกับข้อมูลเบื้องต้น (The Basic Support Information) เป็นขั้นเริ่มต้นของกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งได้มาจากบุคคล การสังเกต ข้อสรุปที่ยอมรับหรือความรู้เดิม

ชั้นที่ 2 สรุปอ้างอิง (Inference) เป็นการคิดเชิงตรรกะเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่น่าเชื่อถือสำหรับการตัดสินใจ ประกอบด้วยทักษะการลงข้อสรุปแบบอุปนัย แบบนิรนัย และการตัดสินใจคุณค่า

ชั้นที่ 3 การตัดสินใจเกี่ยวกับความเชื่อหรือการกระทำ (Decision about Belief or Action) ประเมินความกระจ่างของข้อมูลขั้นสูงก่อนตัดสินใจที่จะเชื่อหรือกระทำ

Watson, & Glaser (1980, pp. 5-8) กำหนดความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังนี้

1. การสรุปอ้างอิง (Inference) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจและจำแนกความน่าจะเป็นของข้อสรุปว่าข้อสรุปใดเป็นจริงหรือเป็นเท็จ
2. การยอมรับข้อตกลงเบื้องต้น (Recognition of Assumptions)
3. การนิรนัย (Deduction) หมายถึงความสามารถหาข้อสรุป
4. การตีความ (Interpretation) หมายถึงความสามารถให้หมายถึง ความสามารถจำแนกข้อใดเป็นหรือไม่เป็นข้อตกลงเบื้องต้นอย่างสมเหตุสมผลจากสถานการณ์ที่กำหนดให้โดยใช้หลักตรรกศาสตร์นำหน้าข้อมูลหรือหลักฐานเพื่อตัดสินใจความเป็นไปได้ของข้อสรุป
5. การประเมินข้อโต้แย้ง (Evaluation of Arguments) หมายถึง ความสามารถจำแนกการใช้เหตุผลว่าสิ่งใดเป็นความสมเหตุสมผล

บรรจง อมรชีวิน (2556, น. 28-30) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ว่า

1. การมีจุดหมาย เป้าประสงค์และมุมมองสุดท้ายเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ของปัญหาหรือสถานการณ์ที่ศึกษาอย่างมีเหตุผล ว่าการศึกษาสถานการณ์ใดก็ตามจุดมุ่งหมายคืออะไรและอย่างไร
2. คำถามต่อประเด็นหรือปัญหาที่จะต้องแก้ไขเป็นการระบุคำถามต่อปัญหาหรือสถานการณ์ที่บุคคลได้ศึกษาว่าคืออะไร โดยระบุให้มีความชัดเจนและมีความสอดคล้องในประเด็นที่มีการศึกษา เพื่อนำไปสู่การหาหนทางแก้ไขต่อไป
3. มุมมองหรือกรอบอ้างอิงเป็นการให้เหตุผลของบุคคลภายใต้กรอบอ้างอิงที่ได้ไปศึกษาค้นคว้ามา สิ่งสำคัญขององค์ประกอบนี้ คือ การที่บุคคลสามารถแยกแยะความแตกต่าง

ของกรอบอ้างอิงได้อย่างสมเหตุสมผล การรู้ถึงความมีอคติของบุคคลภายใต้กรอบมุมมองมาน้อยเพียงใด และข้อมูลในกรอบมุมมองหรือกรอบอ้างอิงนั้นมีเพียงพอหรือแคบเกินไป

4. มิติของเหตุผลในเชิงประจักษ์เป็นการให้เหตุผลโดยมีส่วนประกอบมาช่วยสนับสนุนเพิ่มความชัดเจนของหลักฐานมากขึ้น เพื่อความถูกต้องของข้อมูล เช่น การระบุข้อมูลที่สามารถนำมาสนับสนุนหลักฐานหรือสถานการณ์นั้น ๆ ข้อมูลตรงข้าม ความเป็นกลาง และการเบี่ยงเบนของข้อมูล สิ่งเหล่านี้จะทำให้ข้อมูลหลักฐานไม่เกิดความบกพร่องได้

5. มิติของเหตุผลที่เกี่ยวกับแนวความคิดเป็นการให้เหตุผลโดยนำแนวความคิด หรือหลักทฤษฎีเข้ามาช่วยสนับสนุนข้อมูลซึ่งอาจจะสังเกตได้จากความสามารถเลือกถึงแนวคิดที่มีความแตกต่างกัน การแยกแยะระหว่างแนวคิดหลักและแนวคิดย่อย การเห็นความสัมพันธ์ของแนวคิดที่เหมือนกัน

6. ข้อสมมติฐานเป็นการระบุถึงสมมติฐานต่าง ๆ หรือข้อสรุปเบื้องต้นของสถานการณ์หรือปัญหาภายใต้การอนุมาน และเป้าประสงค์ โดยบุคคลต้องสามารถระบุหรือกำหนดสมมติฐานได้ การเลือกสมมติฐานโดยใช้ปัญญาเข้ามาสนับสนุนเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดต่อการเลือกสมมติฐาน

7. ข้อบ่งชี้และผลสืบเนื่องเป็นความสามารถที่จะระบุข้อบ่งชี้และผลสืบเนื่องได้ และสามารถแยกแยะได้ระหว่างข้อบ่งชี้และสมมติฐาน

8. การอนุมานเป็นการระบุถึงว่าเพราะด้วยเหตุดังกล่าวนี้อาจได้สิ่งนี้ตามมา ความสามารถที่จะบ่งบอกได้ว่าอนุมานได้ คือ การที่สามารถรับรู้ถึงการอนุมานของผู้เขียนว่าถูกหรือผิด ข้ออนุมานมีความสอดคล้องกับประเด็นหรือไม่ การแยกแยะการอนุมานของผู้เขียนว่าประเด็นใดถูกหรือไม่ถูกต้อง ประพันธ์ศิริ สุทัศน (2551, น. 102) ได้สรุปคุณลักษณะของผู้ที่มีการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณว่า ประกอบด้วย 5 ลักษณะสำคัญ ได้แก่

1. เป็นผู้ที่มีใจกว้าง หมายถึง ผู้ที่เปิดใจ ยอมรับฟัง และพิจารณาความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่ยึดมั่นในความคิดของตนเองมากเกินไป กล้ายอมรับว่าความคิดเห็นของตนเองอาจผิดพลาด และตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่เพียงพอและรอบด้าน

2. มีความใฝ่ต่อความรู้สึกของผู้อื่น ผู้มีการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณจะคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้จักเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความแตกต่างของบุคคล

3. เปิดรับความคิดเห็นที่ตรงกันข้ามสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างอย่างมีเหตุผล ไม่ปิดกั้นแนวคิดที่ขัดแย้งกับตนเอง พร้อมพิจารณาข้อมูลอย่างเป็นกลาง

4. ใฝ่หาข้อมูลอย่างถูกต้องและเพียงพอ มีความพยายามในการค้นหาข้อมูลที่ถูกต้อง เชื่อถือได้ และเพียงพอต่อการตัดสินใจ โดยไม่รีบด่วนตัดสินใจจากข้อมูลที่ไม่ครบถ้วน

5. มีเหตุมีผลตัดสินใจโดยใช้เหตุผล ไม่ใช่อคติหรืออารมณ์เป็นตัวกำหนด พร้อมวิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบคอบและตรงไปตรงมา เพื่อให้การตัดสินใจมีความถูกต้องมากที่สุด

นอกจากนี้ ยังเน้นว่า ผู้มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดีต้องสามารถเชื่อมโยงข้อมูลจากประสบการณ์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เกณฑ์การประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Feeley, 1976) ได้เสนอเกณฑ์การประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ 10 ประการ ได้แก่

1. การแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและความคิดเห็น
2. การรับทราบความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของผู้อื่น
3. การตรวจสอบเหตุผลและความน่าเชื่อถือของข้อมูล
4. การแยกแยะระหว่างข้อมูลที่สำคัญกับข้อมูลที่ไม่สำคัญ หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับปัญหา

5. การประเมินความถูกต้องของแหล่งข้อมูล
 6. การใช้เหตุผลอย่างเป็นระบบและไม่ลำเอียง
 7. การวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลจากหลากหลายมุมมอง
 8. การยอมรับผลที่เกิดจากการคิดของตนเองอย่างมีเหตุผล
 9. การประเมินทางเลือกหรือแนวทางแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างรอบคอบ
 10. การสรุปผลและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดยมีหลักฐานรองรับอย่างชัดเจน
- มลิวัลย์ สมศักดิ์ (2540, น. 34-36) ได้เสนอหลักการของการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ ได้แก่

1. การนิยามปัญหาหมายถึงการกำหนดประเด็นปัญหา โดยพิจารณาจากข้อมูลข้อโต้แย้งเพื่อกำหนดปัญหาซึ่งการนิยามปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นของการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพราะกระตุ้นให้คนเริ่มตระหนักถึงปัญหา ข้อโต้แย้งเพื่อหาคำตอบที่สมเหตุสมผล

2. การรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับประเด็นปัญหาข้อโต้แย้งที่คลุมเครือ รวมทั้งการดึงข้อมูลหรือความรู้จากประสบการณ์เดิมมาใช้เมื่อพบกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา การรวบรวมข้อมูลถือว่ามีความจำเป็นต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

3. การจัดระบบข้อมูล หมายถึงการพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล ความเพียงพอของข้อมูล และสามารถแยกแยะข้อมูลได้ว่าข้อมูลใดเป็นความคิดเห็น ข้อมูลใดเป็นข้อเท็จจริง รวมทั้งจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางในการตั้งสมมติฐาน

4. การตั้งสมมติฐาน หมายถึงการนำข้อมูลที่จัดระบบแล้วมาเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เพื่อกำหนดแนวทางการสรุปที่น่าจะเป็นไปได้มากที่สุด หรือตัดสินใจอย่างสมเหตุสมผล

5. การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ หมายถึงการพิจารณาทางเลือกที่สมเหตุสมผลที่สุดจากข้อมูลและหลักฐานที่มีอยู่ เพื่อนำไปสู่การสรุปที่สมเหตุสมผล

6. การประเมินสรุปอ้างอิง หมายถึงการประเมินความสมเหตุสมผลของการสรุปอ้างอิง รวมทั้งพิจารณาว่าข้อสรุปนั้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ ผลจะเป็นอย่างไรหากข้อสรุปนั้น มีการเปลี่ยนแปลงหรือได้รับข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งจะนำไปสู่การรวบรวมข้อมูลที่มีอยู่อีกครั้งหนึ่ง หรือ ตั้งสมมติฐานและการสรุปอ้างอิงใหม่

Ennis (2001, pp. 44-46) ได้จำแนกความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ 1 ความสามารถหลัก (The Constitutive Abilities)

1. ความสามารถสร้างความกระจ่างพื้นฐาน (Elementary Clarification)

1.1 ความสามารถสร้างความกระจ่างพื้นฐานทั่วไป ประกอบด้วย ความสามารถ ด้านคำถาม ระบุหรือตั้งคำถาม ระบุหรือกำหนดเกณฑ์ตัดสิน ใช้คำถามที่สอดคล้องกับสถานการณ์ ความสามารถวิเคราะห์ข้อโต้แย้ง ระบุข้อสรุป เหตุผลที่กล่าวถึงและไม่ได้กล่าวถึง ความเหมือนและความต่าง ข้อความที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องโครงสร้างข้อโต้แย้ง และย่อความ และสามารถถามตอบคำถาม ระบุสาเหตุ ใจความหลักสิ่งที่เป็นและไม่เป็นตัวอย่าง และเหตุผลสนับสนุน

1.2 ความสามารถค้นหาเหตุผลเบื้องต้นสำหรับการตัดสินใจ (Basic for a Decision) ประกอบด้วย ความสามารถตัดสินใจที่น่าเชื่อถือของข้อมูล ระบุเกณฑ์ความน่าเชื่อถือ ความชำนาญ มีชื่อเสียง เสี่ยงต่อการมีชื่อเสียง ปราศจากความขัดแย้ง สอดคล้องกับแหล่งข้อมูลอื่น สามารถให้เหตุผล และรอบคอบ และสามารถสังเกตและตัดสินใจรายงานการสังเกต ระบุเงื่อนไขและบริบท และหัวข้อการสังเกต

1.3 ความสามารถสรุปอ้างอิง (Inference) ประกอบด้วย ความสามารถอุปนัยและตัดสินใจอุปนัย ให้เหตุผลและลงข้อสรุปจากส่วนย่อยไปหาส่วนรวม อธิบายภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง หรือทดสอบสมมติฐาน ข้อเรียกร้อง การตีความ หรือเหตุผลที่ไม่ปรากฏ สามารถออกแบบการทดลอง ค้นหาหลักฐาน และความน่าจะเป็น กำหนดเกณฑ์ประเมินข้อสรุปที่สอดคล้องกับหลักฐาน เป็นข้อเท็จจริงและไม่ขัดแย้งกับข้อเท็จจริงความสามารถ นิรนัยและตัดสินใจนิรนัย ระบุหลักเหตุผล และเงื่อนไข ดีความภาษา และความสามารถประเมินและตัดสินใจคุณค่า ระบุสถานการณ์ ข้อเท็จจริง ผลจากการยอมรับหรือปฏิเสธการตัดสินใจคุณค่า อ้างอิงหลักการ การเสนอทางเลือก และทักษะ การสร้างความสมดุลกำหนดค่าน้ำหนัก และตัดสินใจ

1.4 ความสามารถสร้างความกระจ่างขั้นสูง (Advance Clarification) ประกอบด้วย ความสามารถนิยามศัพท์และตัดสินใจนิยาม มิติแบบแผน ได้แก่ ความหมายเหมือน จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญ แสดงความคิดเห็น และนิยามเชิงปฏิบัติการ มิติกลวิธี ได้แก่ เสนอทางเลือกที่เป็นไปได้ และมีมติเนื้อหา มีความชัดเจนและนำไปใช้ได้ และความ สามารถระบุข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

สรุปว่าผู้ที่มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณควรมีคุณลักษณะสำคัญ ได้แก่ เปิดกว้างทางความคิด รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างเป็นกลาง ไม่ยึดติดตนเอง มีความเข้าอกเข้าใจผู้อื่น เห็นใจและเข้าใจสถานการณ์ของผู้อื่นอย่างเหมาะสม พร้อมปรับเปลี่ยนความคิดเห็นเมื่อมีข้อมูลใหม่ หากมีเหตุผลใหม่ที่ดีกว่า ก็พร้อมปรับเปลี่ยน ใฝ่รู้และแสวงหาความรู้ใหม่เสมอ กระตือรือร้นในการค้นคว้า และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ยึดเหตุผลมากกว่าอารมณ์ ใช้เหตุผลและข้อมูลเป็นหลัก ไม่ตัดสินใจด้วยอารมณ์ หรืออคติ โดยรวมแล้วผู้ที่มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณควรมีความยืดหยุ่นทางความคิด รอบคอบ และยึดหลักเหตุผลเป็นสำคัญ เพื่อการตัดสินใจที่ถูกต้องและเหมาะสมที่สุด

แนวคิดและทฤษฎีแรงจูงใจ

แนวคิดและทฤษฎีแรงจูงใจของทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory) ได้มีนักวิชาการให้ความหมายเกี่ยวกับแรงจูงใจไว้หลายประการดังนี้

วรรณิ ลัมอักษร (2540, น. 117) ให้ความหมายแรงจูงใจไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งที่เป็นพลังกระตุ้นให้แต่ละบุคคลกระทำ พฤติกรรม
2. แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งชี้ทิศทางหรือแนวทางให้บุคคลกระทำ พฤติกรรมเพื่อจะได้บรรลุ

เป้าหมายของแต่ละบุคคล

3. แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งที่ช่วยสนับสนุนและรักษาพฤติกรรมนั้น ๆ ให้คงอยู่ หรือแรงที่เกิดขึ้นจากความต้องการ

ลัทธิกาล ศรีระมย์ (2541, น. 139) ได้ให้ความหมายว่า แรงจูงใจในกระบวนการภายในของบุคคล ซึ่งมีพลังอำนาจและชักนำให้เกิดพฤติกรรมเป็นแรงผลักดันของบุคคล หรือหมายถึงแรงผลักดันส่วนบุคคลที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมเฉพาะอย่างขึ้น แรงจูงใจจะมีผลกระทบต่อขวัญของพนักงานในการทำงาน

Herberz (1891 อ้างถึงใน วินิต วิไลวงษ์วัฒนกิจ, 2551, น. 12) เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจที่ได้รับความนิยม และเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย รู้จักกันในนามของทฤษฎีการจูงใจคำจุน (The Motivation Hygiene Theory) Herzberg (1959, pp. 45-49) ได้สร้างทฤษฎีขึ้นจากการศึกษาถึงสาเหตุของความพอใจในงานและความไม่พอใจในงานของวิศวกร และพนักงานบัญชีในโรงงานที่เมืองพิตเบิร์ก จำนวน 200 คน โดยวิธีการสัมภาษณ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน พบว่าความต้องการทางด้านงานบุคคล สามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

กลุ่มแรกเฮอร์เบิร์ก เรียกว่า ปัจจัยจูงใจ (Motivator Factors) มีความสัมพันธ์โดยตรงกับแรงจูงใจภายในที่เกิดขึ้นจากงานที่ทำ เช่น ความสำเร็จของงาน การยอมรับนับถือ ฯลฯ ปัจจัยจูงใจเหล่านี้ทำให้บุคคลเกิดความชื่นชม ยินดีในผลงานและความสามารถของตนเอง ถ้าตอบสนองปัจจัย

เหล่านี้ของผู้ปฏิบัติแล้ว จะทำให้ผู้ปฏิบัติงานเกิดแรงจูงใจตั้งใจทำงานจนสุดความสามารถ และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของงานได้ ปัจจัยเหล่านี้ได้แก่

ปัจจัยจูงใจ (Motivator Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับลักษณะของงานและความสำเร็จที่บุคคลได้รับจากการทำงาน ซึ่งมีผลต่อการสร้างความพึงพอใจและแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับนับถือ ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ และความก้าวหน้าในตำแหน่งงาน ปัจจัยเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพยายามในการทำงาน มีความภาคภูมิใจในผลงาน และมุ่งมั่นพัฒนาตนเองเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรมากขึ้น แนวคิดดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า หากบุคคลได้รับโอกาสในการประสบความสำเร็จ ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น มีงานที่ท้าทายความสามารถ ได้รับความรับผิดชอบที่เหมาะสม และมีโอกาสก้าวหน้าในหน้าที่การงาน จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจภายในและทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น

และปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors) ปัจจัยค้ำจุนเป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมภายนอกของงาน ซึ่งมีบทบาทในการลดความไม่พอใจในการทำงานและช่วยให้บุคคลสามารถปฏิบัติงานได้อย่างปกติ แม้ว่าปัจจัยเหล่านี้จะไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้บุคคลทำงานได้มากขึ้นโดยตรง แต่จะช่วยป้องกันไม่ให้เกิดความไม่พึงพอใจและลดโอกาสที่บุคคลจะละทิ้งงาน ปัจจัยค้ำจุนประกอบด้วย เงินเดือน โอกาสในการพัฒนาและความก้าวหน้าในอนาคต ความสัมพันธ์กับผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงาน และผู้ใต้บังคับบัญชา สถานะของอาชีพ นโยบายและการบริหารงานขององค์กร สภาพการทำงาน ชีวิตความเป็นอยู่ส่วนตัว ความมั่นคงในงาน และลักษณะการปกครองบังคับบัญชา หากองค์กรสามารถจัดปัจจัยเหล่านี้ได้อย่างเหมาะสม จะช่วยให้บุคลากรมีความพึงพอใจในสภาพการทำงาน มีความรู้สึกมั่นคง และสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในทางตรงกันข้าม หากปัจจัยค้ำจุนเหล่านี้ไม่เหมาะสม อาจทำให้เกิดความไม่พอใจ ส่งผลต่อขวัญกำลังใจ และประสิทธิภาพในการทำงานของบุคลากร

Maslow (1954) ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์อธิบายว่า มนุษย์มีความต้องการหลายระดับและมีแนวโน้มแสวงหาการตอบสนองความต้องการอย่างต่อเนื่อง โดยความต้องการจะเรียงลำดับจากขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นที่สูงขึ้น เมื่อความต้องการในระดับหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลจะมุ่งแสวงหาความต้องการในระดับถัดไป มาสโลว์แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้นได้แก่

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เช่น อาหาร น้ำ อากาศ และที่อยู่อาศัย ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิต
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เช่น ความมั่นคงในชีวิต ความปลอดภัย และความมั่นคงทางอาชีพหรือเศรษฐกิจ

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เช่น การได้รับความรัก ความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น

4. ความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem Needs) เช่น การได้รับการยอมรับ มีเกียรติยศ และได้รับความเคารพจากผู้อื่น

5. ความต้องการการพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตนเอง (Self-Actualization) คือ ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จตามศักยภาพและเป้าหมายที่ตนใฝ่ฝัน

โดยสรุป ทฤษฎีของมาสโลว์ชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากความต้องการที่เป็นลำดับขั้น และการตอบสนองความต้องการแต่ละระดับมีผลต่อแรงจูงใจในการดำเนินชีวิตและการทำกิจกรรมต่าง ๆ

Ryan, & Deci (2000) ทฤษฎีแรงจูงใจ หมายถึง แนวคิดหรือหลักการที่ใช้อธิบายปัจจัยและกระบวนการที่ทำให้บุคคลเกิดความต้องการ ความตั้งใจ และพฤติกรรมในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ แรงจูงใจเป็นพลังภายในหรือภายนอกที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง และมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาศักยภาพของบุคคล โดยเฉพาะในบริบทการศึกษา แรงจูงใจจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพยายาม และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีแรงจูงใจเป็นแนวคิดที่อธิบายว่าเหตุใดบุคคลจึงเกิดความต้องการในการกระทำพฤติกรรมบางอย่าง และปัจจัยใดที่ช่วยกระตุ้นหรือส่งเสริมให้บุคคลพยายามดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

Ryan, & Deci (2000) ทฤษฎีแรงจูงใจเป็นแนวคิดที่ใช้อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์ว่าเหตุใดบุคคลจึงเลือกทำหรือไม่ทำกิจกรรมบางอย่าง โดยแรงจูงใจถือเป็นพลังสำคัญที่กระตุ้นกำหนดทิศทาง และควบคุมความพยายามของบุคคลในการบรรลุเป้าหมาย ลักษณะสำคัญของทฤษฎีแรงจูงใจสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. เป็นพลังที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม (Activation of Behavior) แรงจูงใจทำหน้าที่เป็นพลังหรือแรงผลักดันที่ทำให้บุคคลเริ่มต้นแสดงพฤติกรรมบางอย่าง เช่น ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ หรือความต้องการพัฒนาตนเอง เมื่อบุคคลมีแรงจูงใจจะเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมและมีแนวโน้มที่จะลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง

2. กำหนดทิศทางของพฤติกรรม (Direction of Behavior) แรงจูงใจช่วยกำหนดว่าบุคคลจะเลือกทำกิจกรรมใดและมุ่งไปสู่เป้าหมายแบบใด เช่น นักเรียนที่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้จะเลือกใช้เวลาในการอ่านหนังสือหรือค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อให้ประสบความสำเร็จทางการศึกษา

3. ทำให้เกิดความพยายามและความคงทนในการกระทำ (Persistence and Effort) แรงจูงใจช่วยให้บุคคลมีความพยายามและความอดทนต่ออุปสรรค เมื่อบุคคลมีแรงจูงใจสูงจะสามารถทำกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะเผชิญกับความยากลำบากหรือความล้มเหลวระหว่างทาง

4. เกี่ยวข้องกับเป้าหมายและความต้องการของบุคคล (Goal-Oriented Behavior) พฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจมักมีเป้าหมายที่ชัดเจน เช่น การต้องการประสบความสำเร็จในการเรียน การต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น หรือการต้องการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ซึ่งเป้าหมายเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดการตัดสินใจและพฤติกรรมของบุคคล

5. เกิดจากทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก (Intrinsic and Extrinsic Motivation) แรงจูงใจสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่

5.1 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เกิดจากความสนใจ ความพึงพอใจ หรือความต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5.2 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เกิดจากปัจจัยภายนอก เช่น รางวัล คะแนน การยอมรับจากสังคม หรือการแข่งขัน (Ryan, & Deci, 2000)

6. มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement) ในบริบททางการศึกษา แรงจูงใจถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนที่มีแรงจูงใจสูงจะมีความสนใจในการเรียน มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม และมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จทางการเรียนมากกว่าผู้เรียนที่ขาดแรงจูงใจ

7. สามารถพัฒนาและเสริมสร้างได้ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ แรงจูงใจของผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่น การใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การใช้เกมมิฟิเคชัน การให้รางวัลหรือการสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

สรุปทฤษฎีแรงจูงใจอธิบายว่าแรงจูงใจเป็นพลังสำคัญที่กระตุ้น กำหนดทิศทาง และทำให้พฤติกรรมของบุคคลดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเพื่อบรรลุเป้าหมาย โดยแรงจูงใจมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ การพัฒนาตนเอง และความสำเร็จของบุคคล โดยเฉพาะในบริบทการศึกษาที่ต้องอาศัยแรงจูงใจในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปแนวคิดการแบ่งระดับความต้องการตามทฤษฎีของมาสโลว์ จากทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ สามารถแบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 2 ระดับหลัก ได้แก่

1. ความต้องการระดับต่ำ (Lower Order Needs) เป็นความต้องการพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ได้แก่ ความต้องการทางร่างกาย ความต้องการความปลอดภัยและความมั่นคง และความต้องการความรักหรือการยอมรับจากสังคม ซึ่งเป็นความต้องการที่บุคคลต้องได้รับการตอบสนองก่อนจึงจะสามารถพัฒนาความต้องการในระดับที่สูงขึ้นได้

2. ความต้องการระดับสูง (Higher Order Needs) เป็นความต้องการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ได้แก่ ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือ และความต้องการประสบความสำเร็จหรือการพัฒนาตนเองให้บรรลุศักยภาพสูงสุด

ในทางการบริหารหรือการจัดการเรียนรู้ แนวคิดของมาสโลว์ชี้ให้เห็นว่า ผู้บริหารหรือผู้สอนควรสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้บุคคลสามารถแสดงศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ โดยต้องเริ่มจากการตอบสนองความต้องการพื้นฐานก่อน เช่น ค่าตอบแทน ความมั่นคง หรือสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม จากนั้นจึงส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาตนเองไปสู่ความต้องการในระดับสูง เช่น การได้รับการยอมรับ การแสดงความสามารถ และการประสบความสำเร็จในชีวิต

สรุปได้ว่าการศึกษานโยบายและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันและแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ สามารถอธิบายได้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียน เพราะเป็นการนำองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน ระดับ เหรียญรางวัล ภารกิจ ความท้าทาย กระดานผู้นำ และการให้ข้อมูลย้อนกลับ มาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อทำให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สนุกสนาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น โดย Deterding et al. ให้นิยามเกมมิฟิเคชันว่าเป็น การนำองค์ประกอบของการออกแบบเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม ซึ่งช่วยเพิ่มความดึงดูดใจและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้หรือผู้เรียนในกิจกรรมต่าง ๆ

เมื่อพิจารณาพร้อมกับ ทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ของ Ryan, & Deci จะเห็นได้ว่า เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจได้ เพราะช่วยตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยา 3 ประการ ได้แก่ ความเป็นอิสระในการตัดสินใจ (autonomy) ความสามารถของตนเอง (competence) และ ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (relatedness) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจภายในและพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ Ryan, & Deci อธิบายว่า เมื่อบุคคลอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความต้องการทั้งสามด้านนี้ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในตนเอง การมีส่วนร่วม และความเป็นอยู่ที่ดีมากขึ้น แต่หากความต้องการดังกล่าวถูกขัดขวาง ก็จะส่งผลให้แรงจูงใจลดลง

ในบริบทของเกมมิฟิเคชัน ระบบคะแนน ระดับ และเหรียญรางวัล ช่วยให้ผู้เรียนรับรู้ถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จของตนเอง จึงสอดคล้องกับความต้องการด้าน competence หรือความรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถ ขณะที่ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกภารกิจ วิธีการทำงาน หรือกลยุทธ์ในการเรียนรู้ สอดคล้องกับความต้องการด้าน autonomy เพราะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเลือกและควบคุมการกระทำของตนเอง ส่วน การทำงานเป็นทีม การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการได้รับการยอมรับจากเพื่อนหรือครู สอดคล้องกับความต้องการด้าน relatedness ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและมีคุณค่าในความสัมพันธ์ทางสังคม

นอกจากนี้ หากพิจารณาตามแนวคิดของ Ryan, & Deci (2000) เกมมิฟิเคชันยังช่วยกระตุ้นได้ทั้งแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) และแรงจูงใจภายนอก (extrinsic motivation) กล่าวคือ ในระยะแรกผู้เรียนอาจมีแรงจูงใจจากสิ่งภายนอก เช่น การได้รับคะแนน รางวัล หรือการได้อันดับที่ดี แต่เมื่อผู้เรียนค่อย ๆ รับรู้ถึงความสามารถของตน เห็นความก้าวหน้า และเข้าใจความหมายของกิจกรรม แรงจูงใจดังกล่าวอาจพัฒนาไปสู่แรงจูงใจภายใน คือ การอยากเรียนรู้เพราะเกิดความสนใจ ความพึงพอใจ และความท้าทายจากกิจกรรมเอง ซึ่ง SDT อธิบายว่าแรงจูงใจภายนอกสามารถค่อย ๆ ถูกทำให้เป็นส่วนหนึ่งของตนเองได้ หากบริบทการเรียนรู้สนับสนุน autonomy, competence และ relatedness อย่างเหมาะสม

หากเชื่อมกับ ทฤษฎีสองปัจจัยของเฮอรัชเบิร์ก (Herzberg's Two-Factor Theory) จะเห็นว่าเกมมิฟิเคชันมีลักษณะสอดคล้องกับ ปัจจัยจูงใจ (Motivator Factors) เพราะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกถึง ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับ ลักษณะกิจกรรมที่ท้าทาย ความรับผิดชอบ และความก้าวหน้า ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของบุคคลให้เกิดความพยายามและความพึงพอใจในการปฏิบัติกิจกรรมมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมเกมมิฟิเคชันออกแบบให้ผู้เรียนพิชิตภารกิจทีละขั้น เห็นพัฒนาการของตนเอง และได้รับการยอมรับผ่านผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม เช่น badges, levels หรือ leaderboard

ขณะเดียวกัน หากอธิบายด้วย ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) เกมมิฟิเคชันสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในระดับสูงได้ โดยเฉพาะความต้องการการยอมรับนับถือ (esteem needs) และ ความต้องการพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตนเอง (self-actualization) เนื่องจากผู้เรียนได้แสดงความสามารถ ได้รับการยอมรับจากเพื่อนและครู และมีโอกาสพัฒนาตนเองผ่านภารกิจที่มีความหมายและท้าทาย จึงทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความมั่นใจ และความต้องการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจได้ เพราะช่วยออกแบบการเรียนรู้ให้มีเป้าหมายชัดเจน มีความท้าทาย มีผลสะท้อนกลับทันที และทำให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเอง อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจสำคัญหลายแนวคิด โดยเฉพาะ Self-Determination Theory ซึ่งอธิบายได้ชัดเจนที่สุดว่า เกมมิฟิเคชันช่วยตอบสนองความต้องการพื้นฐานด้าน autonomy, competence และ relatedness อันเป็นรากฐานสำคัญของการเกิดแรงจูงใจภายใน การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ตาราง 7 แสดงสรุปความสัมพันธ์ระหว่างเกมมิฟิเคชันกับทฤษฎีแรงจูงใจ

แนวคิด/ทฤษฎี	แนวคิดสำคัญของทฤษฎี	องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่เกี่ยวข้อง	ผลต่อแรงจูงใจของผู้เรียน
Self-Determination Theory (SDT)	มนุษย์มีความต้องการพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ ความเป็นอิสระ (Autonomy) ความสามารถ (Competence) และความสัมพันธ์ (Relatedness)	ภารกิจ (Quest), คะแนน (Points), ระดับ (Levels), การทำงานเป็นทีม, กระดานผู้นำ (Leaderboard)	ส่งเสริมแรงจูงใจภายใน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สนใจ และพยายามเรียนรู้มากขึ้น
ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์	มนุษย์มีความต้องการ 5 ขั้น ตั้งแต่ความต้องการพื้นฐานไปจนถึงการพัฒนาศักยภาพตนเอง	ระบบรางวัล, เหรียญตรา, การจัดอันดับ, ความสำเร็จของภารกิจ	ตอบสนองความต้องการด้านการยอมรับ (Esteem) และความสำเร็จของตนเอง (Self-actualization)
ทฤษฎีของเฮิร์ชเบิร์ก	แรงจูงใจเกิดจากปัจจัย 3 อย่าง เช่น ความสำเร็จ การยอมรับ และความก้าวหน้า	การผ่านด่าน (Levels), เหรียญรางวัล (Badges), ความสำเร็จของภารกิจ (Achievement)	ทำให้ผู้เรียนรู้สึกภูมิใจ ในผลงาน เกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่อเนื่อง
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	การนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและความสนใจ	Points, Badges, Leaderboards, Challenges, Levels, Feedback	เพิ่มความสุข กระตุ้นการมีส่วนร่วม และทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น

จากตารางสรุปความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับทฤษฎีแรงจูงใจ พบว่า เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียนได้ โดยสอดคล้องกับแนวคิดทางจิตวิทยาหลายทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory) ของ Ryan, & Deci ซึ่งอธิบายว่าแรงจูงใจของบุคคลจะเพิ่มขึ้นเมื่อความต้องการพื้นฐานด้านความเป็นอิสระ (Autonomy) ความสามารถของตนเอง (Competence) และความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Relatedness) ได้รับการตอบสนอง ซึ่งองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น ภารกิจ คะแนน ระดับ การทำงานเป็นทีม และการให้ข้อมูลย้อนกลับ สามารถช่วยสนับสนุนความต้องการทั้งสามด้านนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ แนวคิดเกมมิฟิเคชันยังสอดคล้องกับทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) เนื่องจากกลไกของเกม เช่น รางวัล เหรียญตรา หรือการจัดอันดับ สามารถตอบสนองความต้องการด้านการยอมรับและความสำเร็จของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิด ความภาคภูมิใจในตนเองและต้องการพัฒนาศักยภาพของตนต่อไป ขณะเดียวกันก็สอดคล้องกับทฤษฎี สองปัจจัยของเฮิร์ซเบิร์ก (Herzberg's Two-Factor Theory) ซึ่งระบุว่า ความสำเร็จการได้รับการยอมรับ และความก้าวหน้า เป็นปัจจัยที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กลไกของเกม เช่น คะแนน ระดับ เหรียญรางวัล ภารกิจ และการจัดอันดับ จะช่วยเพิ่ม ความสนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในระยะยาว

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism)

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่มองว่า ความรู้ไม่ได้เกิดจากการถ่ายทอด โดยตรงจากผู้สอน แต่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับประสบการณ์ สถานการณ์ปัญหา และสังคมรอบตัว แนวคิดนี้จึงเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยใช้ ประสบการณ์เดิมมาประกอบกับข้อมูลใหม่เพื่อสร้างความเข้าใจของตนเอง (ไพจิตร สดวกการ, 2539)

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ได้แก่

1. ความรู้เกิดจากการสร้างความหมายของผู้เรียน โดยผู้เรียนสร้างโครงสร้างทางปัญญาจากการเผชิญสถานการณ์ปัญหาและใช้ความรู้เหล่านั้นในการอธิบายหรือแก้ปัญหาสถานการณ์อื่น ๆ ได้
2. การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ผ่านการคิด การตั้งคำถาม และการสำรวจค้นหาคำตอบ
3. บทบาทของผู้สอนคือผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยจัดสภาพแวดล้อมและ สถานการณ์ที่เอื้อต่อการสร้างความรู้ เช่น การนำเสนอปัญหาทางสังคม การกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

นอกจากนี้ แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์สามารถแบ่งออกเป็น 2 แนวทางสำคัญ คือ

1. คอนสตรัคติวิสต์เชิงพุทธิปัญญา (Cognitive Constructivism/Radical Constructivism) ซึ่งมีรากฐานมาจากแนวคิดของ ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) ที่อธิบายว่าการพัฒนาความรู้ของมนุษย์ เกิดจากกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญาเมื่อเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ โดยเชื่อว่าการเรียนรู้ และการสร้างองค์ความรู้เป็นกระบวนการภายในของบุคคล ผู้เรียนจึงมีความสำคัญในฐานะเป็น ผู้สร้าง ความรู้โดยการลงมือทำ ความรู้หรือความเข้าใจต่าง ๆ จึงไม่ใช่สิ่งที่สามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่ง ไปยังอีกบุคคลหนึ่งได้ Piaget เชื่อว่าปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (cognitive conflict)

เป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเสียสมดุลทางปัญญา (disequilibrium) ดังนั้น ผู้เรียนต้องพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structuring) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุล (equilibrium) โดยวิธีการดูดซึม (assimilation) คือ รับข้อมูลใหม่เข้าไปไว้ในโครงสร้างทางปัญญา จากนั้นจึงปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาโดยการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารใหม่กับความรู้เดิมหรือโครงสร้างทางปัญญาเดิม (accommodation) กระบวนการนี้จึงให้ความสำคัญกับความรู้เดิมของผู้เรียน (background knowledge) และความสามารถในการปรับตัวต่อปัญหาหรือสิ่งแวดล้อมใหม่ (adaptability) (Bruner, 1990; Kearsley, 2001; Piaget, 2001)

2. คอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social Constructivism) ซึ่งเน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการสร้างความรู้ โดยความรู้เกิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกันภายในสังคมหรือชุมชนการเรียนรู้ (Pravat, & Floden, 1994) ตามแนวคิดของ Vygotsky (1978) เชื่อว่าเด็กสามารถพัฒนาไปถึงขีดสุดของความสามารถของตนได้หากได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนหรือผู้ใหญ่ที่มีความสามารถมากกว่า ซึ่ง Vygotsky เรียกว่า zone of proximal development กลุ่มแนวคิดนี้ให้ความสำคัญต่อบทบาทของครูในการสร้างบริบทสำหรับการเรียนรู้ที่ต้องกระตุ้นและเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ครูควรแนะนำเมื่อผู้เรียนประสบปัญหา กระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถามที่เอื้อให้คิดพิจารณาหรือต่อสู้กับปัญหาไม่ใช่เป็นผู้แก้ปัญหาให้ผู้เรียนเสียเอง (Cook, 1992) การช่วยเหลือซึ่งเป็นรูปแบบคำพูดหรือการสนทนาสะท้อนแนวคิดของ Alexander (2004) ซึ่งเชื่อว่าบทไดอะล็อกหรือบทตอบโต้ที่เกิดขึ้นระหว่างครูและผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันสามารถเอื้อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้และพัฒนาตนเอง แต่บทไดอะล็อกดังกล่าวต้องมีลักษณะต่างจากบทสนทนาในชีวิตประจำวันทั่วไป โดยต้องมีองค์ประกอบของ dialogic conversation กล่าวคือ ทุกคนมีส่วนร่วม (collective) รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน (reciprocal) เกื้อกูลกัน (supportive) และมีเป้าหมาย (purposeful)

ดังนั้น แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ ตั้งคำถาม และสร้างความเข้าใจด้วยตนเองผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์เดิม โครงสร้างทางปัญญามีอยู่ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ความรู้จึงไม่ใช่สิ่งที่ถ่ายทอดโดยตรงจากผู้สอน แต่เกิดจากกระบวนการคิด การตีความ และการปรับโครงสร้างความคิดของผู้เรียนเอง (Underhill, Cobb, Wood, & Yackel; Balacheff; Confrey, 1991 อ้างถึงใน ไพจิตร สดวกการ, 2539)

แนวคิดนี้มองว่าการเรียนรู้เกิดจาก การสะท้อนคิด (reflection) และ การปรับโครงสร้างทางความคิด (cognitive restructuring) เมื่อผู้เรียนเผชิญกับสถานการณ์หรือปัญหาใหม่ ๆ ผู้เรียนจะนำประสบการณ์เดิมมาประกอบกับข้อมูลใหม่เพื่อสร้างความเข้าใจที่มีความหมายสำหรับตนเอง และสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาหรืออธิบายสถานการณ์อื่น ๆ ได้ (Von Glasersfeld, 1989) หลักการสำคัญของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ได้แก่

1. ความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นสิ่งที่ผู้เรียนสร้างขึ้นจากการตีความและประสบการณ์ของตนเอง
2. การเรียนรู้เป็นกระบวนการภายในของผู้เรียน ที่เกิดจากการปรับตัวและการประมวลประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจใหม่

นอกจากนี้ นักวิชาการหลายท่านยังอธิบายว่าการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เป็นกระบวนการที่ผู้เรียน รวบรวม ปรับเปลี่ยน และสร้างความหมายของความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่องผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยผู้สอนมีบทบาทในการจัดสถานการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการสร้างความรู้ของผู้เรียน (Cobb, 1994 อ้างถึงใน ไพจิตร สดวกการ, 2539)

จากมุมมองทางการศึกษา แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์จึงเน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Student-Centered Learning) ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการสำรวจ ตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้ใหม่จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ (Martin, 1994; Krogh, 1994)

โดยสรุป ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มองว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์ การตีความ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางสังคม โดยเกิดจากกระบวนการการซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และ การปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจใหม่ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (เลิศศักดิ์ ชนุม, 2540; สุนนต์ ยั่งยืน, 2548)

สรุปทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่มองว่า ความรู้ไม่ได้เกิดจากการถ่ายทอดโดยตรงจากผู้สอน แต่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับประสบการณ์ สถานการณ์ปัญหา และสิ่งแวดล้อมทางสังคม โดยผู้เรียนจะนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เพื่อสร้างความเข้าใจที่มีความหมายต่อตนเอง (ไพจิตร สดวกการ, 2539) แนวคิดนี้อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการทางความคิดของผู้เรียน เช่น การสะท้อนคิด (Reflection) และการปรับโครงสร้างทางความคิด (Cognitive Restructuring) เมื่อผู้เรียนเผชิญกับสถานการณ์หรือปัญหาใหม่ ๆ ผู้เรียนจะใช้ประสบการณ์เดิมมาประมวลร่วมกับข้อมูลใหม่ เพื่อสร้างองค์ความรู้และความเข้าใจใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้ (Von Glasersfeld, 1989) ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ได้แก่

1. ความรู้เกิดจากการสร้างความหมายของผู้เรียน โดยผู้เรียนสร้างโครงสร้างทางปัญญาจากประสบการณ์และสถานการณ์ที่เผชิญ
 2. การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ และตั้งคำถาม
 3. ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยจัดสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างความรู้ของผู้เรียน (Cobb, 1994 อ้างถึงใน ไพจิตร สดวกการ, 2539)
- นอกจากนี้ แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์สามารถแบ่งออกเป็น 2 แนวทางสำคัญ ได้แก่ คอนสตรัคติวิสต์เชิงพุทธิปัญญา (Cognitive Constructivism) ซึ่งมีรากฐานจากแนวคิดของ ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) ที่อธิบายว่า การพัฒนาความรู้เกิดจากการปรับโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนผ่านกระบวนการซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความคิด (Accommodation) และคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social Constructivism) ซึ่งเน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ร่วมกันภายในชุมชนการเรียนรู้ (Pravat, & Floden, 1994) ดังนั้น ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสำรวจ ตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับประสบการณ์และสังคมรอบตัว (Martin, 1994; Krogh, 1994)

องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

จากแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เกี่ยวกับการเรียนรู้ ประเวศน์ นิลกรณ (2541, น. 6-8) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ไว้ 3 ประการ ได้แก่ เป้าหมายการเรียนรู้ เงื่อนไขการเรียนรู้ และวิธีการสอน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เป้าหมายของการเรียนรู้ (Learning Goals) ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ให้ความสำคัญกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะทางปัญญาของผู้เรียน ได้แก่ การใช้เหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การเข้าใจความหมาย และการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ โดยผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมและความเข้าใจที่มีอยู่เป็นพื้นฐาน
2. เงื่อนไขของการเรียนรู้ (Conditions of Learning) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์จำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างความรู้ของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย
 - 2.1 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ซับซ้อน (Complex Learning Environments) การเรียนรู้ควรเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสภาพจริง หรือเป็นภารกิจที่มีความหมายต่อผู้เรียน (Authentic Tasks) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้

2.2 การส่งเสริมการทำงานร่วมกัน (Collaborative Learning) การเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหาร่วมกัน ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมและกระบวนการคิด

2.3 การจัดเนื้อหาการสอนให้สัมพันธ์กัน (Juxtaposition of Instructional Content) เนื้อหาการเรียนรู้ควรมีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาและสร้างความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง

2.4 การส่งเสริมการสะท้อนความคิด (Nurturance of Reflexivity) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้และพัฒนาความเข้าใจในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น

2.5 การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดและควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง โดยมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้

3. วิธีการสอน (Methods of Instruction) วิธีการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง เช่น

3.1 การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือสื่อจำลองสถานการณ์ (Microworlds/Hypermedia) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสำรวจ ทดลอง และสร้างความรู้จากสถานการณ์เสมือนจริง

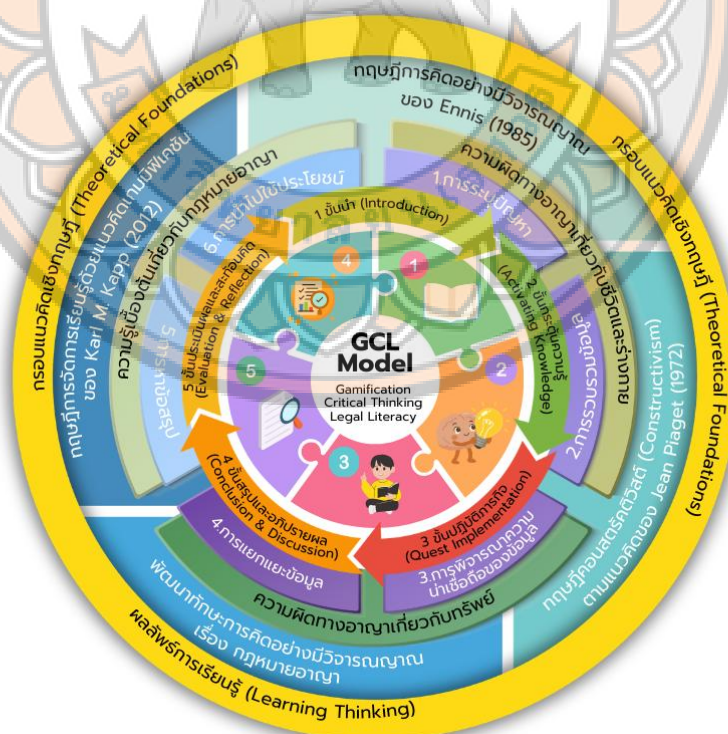
3.2 การฝึกงานทางปัญญา (Cognitive Apprenticeship) ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมจริง โดยมีผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำ

3.3 การเรียนรู้ร่วมกันผ่านเทคโนโลยี (Collaborative Learning with Computer-Based Tools) การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปราย และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน

สรุปองค์ประกอบของการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ การเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ให้ความสำคัญกับการที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์เดิม การคิดวิเคราะห์ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ แนวคิดนี้มุ่งพัฒนาความสามารถทางปัญญาของผู้เรียนให้สามารถเข้าใจความหมายของความรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประการ ได้แก่ เป้าหมายการเรียนรู้ เจเนอซของการเรียนรู้ และวิธีการสอน ประการแรก คือ เป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางปัญญาของผู้เรียน เช่น การใช้เหตุผล การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และความสามารถในการทำความเข้าใจความหมายของเนื้อหาที่เรียน ผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ใหม่โดยเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ ประการที่สอง คือ เจเนอซของการเรียนรู้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการสร้างความรู้

ของผู้เรียน เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การจัดเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์กัน รวมถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดและมีส่วนร่วมในการกำหนดกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ประการสุดท้าย คือ วิธีการสอน ซึ่งควรใช้รูปแบบการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างแท้จริง เช่น การใช้สื่อหรือโปรแกรมจำลองสถานการณ์ การฝึกงานทางปัญญา และการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเทคโนโลยี วิธีการเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสำรวจ ทดลอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์จึงเป็นแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ผ่านการคิด วิเคราะห์ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาทฤษฎี ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดสำคัญมาสังเคราะห์ร่วมกับการพัฒนาโมเดลการจัดการเรียนรู้ GCL Model ซึ่งประกอบด้วย Gamification, Critical Thinking, และ Legal Literacy ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยสามารถพัฒนาโมเดลได้ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 1 แสดงโมเดลการจัดการเรียนรู้ GCL Model

โมเดลการจัดการเรียนรู้ GCL Model เป็นโมเดลที่พัฒนาขึ้นโดยบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความรู้ทางกฎหมายเข้าด้วยกัน ภายใต้ฐานคิดของทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นกระตุ้น ความรู้ ขั้นปฏิบัติภารกิจ ขั้นสรุปและอภิปรายผล และขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเรื่องกฎหมายอาญา และพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างเป็นระบบ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ณัฐวุฒิ อุ่นท้าว (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันฯ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดชัยภูมิ จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม และแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 84.67/83.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) นักเรียนมีคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.53)

ธนภูมิ พุ่มจันทร์ (2555, น. 99-106) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่องประเด็นทางสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซีก้าน (Cross-Examination) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีวิจารณญาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 104 คน ผลการวิจัย พบว่า ผลการเรียนรู้และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อภิปราย ซักถาม และวิเคราะห์ประเด็นปัญหา สามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธนภูมิ พุ่มจันทร์, 2555)

เบญจกัศ จงหมื่นไวย และคณะ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิด รูปแบบ และการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยศึกษาวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับรูปแบบ การเรียนรู้แบบออนไลน์ และการนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้น การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษา องค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ กลไกของเกม (Mechanics) พลวัตของเกม (Dynamics) และอารมณ์ (Emotions) รวมถึงกรอบแนวคิดการพัฒนาเกมมิฟิเคชันที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นวางแผน ขั้นออกแบบและพัฒนา ขั้นได้ตอบแบบย้อนกลับ และขั้นเตือนความจำ พร้อมทั้งกำหนด ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน 6 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดผลการเรียนรู้ การเลือกแนวคิดหลัก การกำหนดเนื้อเรื่อง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างทีม และการประยุกต์ใช้พลวัตของเกม ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชันสามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกระดับการศึกษาและทุกสาขาวิชา ทั้งการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยมีผลต่อการเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจ ในการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชันยังมีทั้งผลดีและผลเสีย โดยผลดี ได้แก่ ช่วยกระตุ้น ความสนใจของผู้เรียน สร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน ส่วนผลเสีย ได้แก่ อาจทำให้ผู้เรียนขาดสมาธิ ใช้เวลาและงบประมาณในการพัฒนาสูง และเสี่ยงต่อการติดเกม หากขาดการควบคุมที่เหมาะสม ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้ คือ ควรส่งเสริมและสนับสนุน การนำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะ การคิดและการทำงานร่วมกัน เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

วรุตม์ อินทฤทธิ์ (2558, น. 153-159) ได้ศึกษาผลการเรียนการสอนสังคมศึกษา โดยใช้ วิธีการณศึกษาที่มีต่อมนทัศน์ประชาธิปไตยและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบมนทัศน์ประชาธิปไตย ของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนโดยใช้วิธีการณศึกษา และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการคิด อย่างมีวิจารณ์ญาณก่อนและหลังการเรียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย จำนวน 24 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มตามระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ ระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธี การณศึกษามีมนทัศน์ประชาธิปไตยและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ผ่านกรณศึกษา สามารถส่งเสริมความเข้าใจทางสังคมและพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของผู้เรียนได้อย่าง มีประสิทธิภาพ (วรุตม์ อินทฤทธิ์, 2558)

สุชาติศักดิ์ ประเสริฐผล และณณมล มั่นคง (2567) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ในระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและออกแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เกมมิฟิเคชันผ่านกลไกต่าง ๆ เช่น ระบบคะแนน ระบบรางวัล และการจัดลำดับขั้น เพื่อกระตุ้น แรงจูงใจในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา 2) ศึกษาผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 35 คน ซึ่งลงทะเบียน เรียนวิชาสังคมศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบสอบถาม ความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างชัดเจน 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.65$) โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการได้รับคะแนน การแข่งขัน และการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Kahoot, Blooket และ Quizziz ซึ่งช่วยเพิ่มความสนุกและกระตุ้น การมีส่วนร่วมระหว่างเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุรัตน์ ปะนาโท และณัฐพล มีแก้ว (2567) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การวิจัย ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาและออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดยนำกลไกของเกม เช่น คะแนน การจัดอันดับ รางวัล และระบบการให้เหรียญ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ 2) เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อทักษะการคิด ทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน แห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ และแบบสอบถาม ความพึงพอใจ ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมทักษะการคิด ทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี โดยกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะการเริ่มต้นด้วยเกมหรือ ภาพกระตุ้นความสนใจ แล้วให้นักเรียนตั้งคำถาม สมมติฐาน ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักฐาน รวมทั้ง แลกเปลี่ยนความรู้ในกลุ่มย่อย ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) โดยนักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการแข่งขัน การได้รับคะแนน และรางวัล รวมทั้ง การใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Kahoot Blooket และ Quizizz

เศรษฐศิษฐ์ จตุเทน และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) รายวิชา ส 15101 สังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสกลาลัยวิทยายน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีนักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนรวม และ 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีนักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนรวม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสกลาลัยวิทยายน อำเภอคำพ่อง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 9 แผน รวม 18 ชั่วโมง แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนร้อยละ 90 มีทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านเกณฑ์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 86.41 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนร้อยละ 90 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 83.67 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตาราง 8 แสดงสรุปการสังเคราะห์งานวิจัยในประเทศ

ผู้วิจัย	แนวคิดหลัก	ผลการวิจัย
ณัฐธิดา อุ่นท้าว (2561)	พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้	ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ 84.67/83.33 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมากที่สุด
ธนภูมิ พุ่มจันทร์ (2555)	ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซีกค่าน (Cross-Examination) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในประเด็นทางสังคม	นักเรียนมีผลการเรียนรู้และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ สะท้อนว่าการอภิปรายและการตั้งคำถามช่วยพัฒนาการคิดของผู้เรียนได้

ผู้วิจัย	แนวคิดหลัก	ผลการวิจัย
เบญจภาค จหมื่นไวย และ คณะ (2561)	ศึกษาแนวคิด รูปแบบ และ การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันกับ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยวิเคราะห์ องค์ประกอบ Mechanics, Dynamics และ Emotions	เกมมิฟิเคชันสามารถใช้ได้ในทุกระดับ การศึกษา ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจ และส่งเสริมการทำงานร่วมกัน แต่ต้องมี การออกแบบอย่างเหมาะสมเพื่อลด ข้อจำกัด เช่น การใช้ทรัพยากรสูงหรือการ เสี่ยงต่อการติดเกม
วรุตม์ อินทฤทธิ์ (2558)	ใช้วิธีการสอนแบบกรณีศึกษา ในการเรียนสังคมศึกษาเพื่อพัฒนา มโนทัศน์ประชาธิปไตยและการคิด อย่างมีวิจารณญาณ	นักเรียนมีมโนทัศน์ประชาธิปไตยและทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ แสดงว่าการเรียน ผ่านสถานการณ์จริงช่วยพัฒนาการคิด เชิงวิเคราะห์
สุชาติศักดิ์ ประเสริฐผล และนฤมล มั่นคง (2567)	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เกมมิฟิเคชัน เช่น ระบบคะแนน รางวัล และการจัดลำดับขั้น เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และ มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับสูงที่สุด โดยเฉพาะกิจกรรมแข่งขันและการใช้แอป Kahoot, Blooket และ Quizizz
สุดารัตน์ ปะนาโท และ ณัฐพล มีแก้ว (2567)	ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะ การคิดทางประวัติศาสตร์	นักเรียนมีทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับ มากที่สุด
เศรษฐศิษฐ์ จตุเทิน และ มณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567)	ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Creative Problem Solving ร่วมกับ เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะ การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	นักเรียนร้อยละ 90 ผ่านเกณฑ์ทักษะ การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีคะแนน เฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

สรุปจากตารางการสังเคราะห์งานวิจัยในประเทศ

จากการสังเคราะห์งานวิจัยในประเทศพบว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การใช้เกมมิฟิเคชัน การอภิปราย การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถช่วยพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดทางประวัติศาสตร์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ งานวิจัยส่วนใหญ่ยังพบว่า การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับสูง

ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กลไกของเกม เช่น คะแนน รางวัล การแข่งขัน และกิจกรรมที่ท้าทาย สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Angela Cattoni (2021) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง The use of gamification for the improvement of reading and writing abilities and motivation in children with typical development and children with Specific Learning Disorders โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของเด็กปกติและเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้เฉพาะด้าน (SLD) และ 2) เพื่อศึกษาผลของเกมมิฟิเคชันต่อแรงจูงใจในการเรียนของเด็กทั้งสองกลุ่ม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กอายุ 8-10 ปี ทั้งเด็กปกติและเด็ก SLD ที่ศึกษาในประเทศอิตาลี รวมจำนวน 40 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 การทดลอง ได้แก่ การทดลองในห้องเรียนสำหรับเด็กปกติ และการทดลองในคลินิกสำหรับเด็ก SLD ใช้ระยะเวลาเรียนรวม 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียน แบบสอบถามแรงจูงใจ และแอปพลิเคชันเกมมิฟิเคชันเฉพาะกลุ่มผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กทั้งสองกลุ่มมีพัฒนาการด้านความถูกต้องและความคล่องแคล่วในการอ่านและการเขียนเพิ่มขึ้นหลังการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน โดยเฉพาะเด็ก SLD ที่ได้รับการสอนแบบเฉพาะบุคคล 2) เด็กทั้งสองกลุ่มรายงานว่ามีความสนุกสนานและพึงพอใจต่อการเรียนผ่านเกมมิฟิเคชัน แม้แรงจูงใจจะไม่ได้ส่งผลตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเรียนรู้ได้ดี โดยสรุป เกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน รวมถึงสร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยควรออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและใช้ควบคู่กับวิธีการสอนอื่น ๆ อย่างเหมาะสม

Ahmed (2021) ได้ศึกษาการใช้โปรแกรมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน EFL ระดับมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเกมมิฟิเคชันต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน และ 2) เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ทักษะการพูดของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมเกมมิฟิเคชันมีผลการพัฒนา

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม แสดงให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาและส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Farhan (2019) ได้ศึกษาบทบาทของเกมมิฟิเคชันในกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการพูดของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาการเรียนรู้การพูดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนของโรงเรียน SMP IT AN NABA Bogor เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสังเกตและแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนช่วยเพิ่มความสนใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ทักษะการพูด และสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น (Farhan, 2019)

Moreno (2023) ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนภาษาอังกฤษระดับ A1 ในสถาบันอุดมศึกษาคาร์ลอส ซิสเนโรส เมืองริโอแบมบา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ A1 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันสามารถช่วยเพิ่มความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางการพูด การเรียนรู้ร่วมกัน และการให้ข้อมูลย้อนกลับระหว่างผู้เรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Sun, & Hsieh (2018) ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้ระบบตอบสนองแบบโต้ตอบร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเพิ่มแรงจูงใจภายในและภายนอก การมีส่วนร่วม และความสนใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้การวิจัยแบบกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 144 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มที่ใช้เครื่องมือในการลงคะแนนที่แตกต่างกัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดแรงจูงใจภายในและภายนอก และแบบสอบถามปลายเปิด ผลการวิจัยพบว่า การนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันร่วมกับระบบตอบสนองแบบโต้ตอบมาใช้ในกิจกรรมสำรวจความคิดเห็นในห้องเรียน สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีการโต้ตอบและการแข่งขัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจภายในเพิ่มขึ้น มีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

Ozgur Dogan (2023) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง Investigating the Impact of Gamification on Student Engagement and Vocabulary Achievement in a Blended EAP Course โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความมีส่วนร่วมของผู้เรียนในรายวิชา English for Academic Purposes (EAP) และ 2) เพื่อศึกษาผลของเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศตุรกี จำนวน 69 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน และกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ ใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แพลตฟอร์ม Moodle ร่วมกับฟังก์ชันเกมมิฟิเคชัน เช่น คะแนน ตรา ระดับ และ

กระดานผู้นำ (Leaderboard) ใช้ระยะเวลาเรียน 8 สัปดาห์ รวม 16 ชั่วโมง โดยมีการเก็บข้อมูลด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ แบบสอบถามวัดความมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับความมีส่วนร่วมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมชัดเจน 3) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการใช้เกมมิฟิเคชัน โดยเห็นว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มความสุข ความท้าทาย และความตั้งใจในการเรียนภาษาอังกฤษในรูปแบบผสมผสาน ทั้งนี้ ผู้วิจัยแนะนำว่าเกมมิฟิเคชันควรได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และควรใช้ควบคู่กับวิธีการสอนอื่นอย่างสมดุลเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน EAP

Tania Navarro Henares (2021) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง The Effectiveness of Gamification Tools to Teach and Learn EFL โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ว่าเครื่องมือเกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพในการสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาหรือไม่ และ 2) ศึกษาว่าช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านใดบ้าง โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีที่ 4 (อายุ 15-17 ปี) จำนวน 60 คน จากโรงเรียนในเมืองมายอร์ก้า ประเทศสเปน ใช้เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจก่อนเรียน (pre-survey) และหลังเรียน (post-survey) พร้อมทดลองใช้เกม Kahoot, Ed Puzzle และ Quizlet ในการเรียนการสอนเป็นเวลา 6 สัปดาห์ รวม 3 เครื่องมือเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนร้อยละ 85 แสดงความพึงพอใจและสนุกสนาน กับการเรียนผ่านเกมมิฟิเคชัน ทั้งในห้องเรียนและออนไลน์ ทักษะที่นักเรียนรู้สึกพัฒนาเด่นชัด ได้แก่ คำศัพท์ (Vocabulary) ผ่าน Quizlet และ Kahoot ไวยากรณ์ (Grammar) ผ่าน Kahoot และ Ed Puzzle ทักษะการอ่าน (Reading) ผ่าน Kahoot ทักษะการเขียน (Writing) ผ่าน Ed Puzzle ทักษะการฟัง (Listening) ผ่าน Kahoot และ Ed Puzzle นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนมีความ สร้างสรรค์ สนุก และกระตุ้นจินตนาการ เพิ่มขึ้น โดยร้อยละ 70 เห็นว่าช่วยประเมินตนเองได้ดีขึ้น นักเรียนร้อยละ 75 เห็นว่าเกมช่วยส่งเสริม ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา นักเรียนร้อยละ 85 แนะนำให้ใช้เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษาอังกฤษในอนาคต

Marra (1997, อ้างถึงใน สหพศ จันศิริ, 2562, น. 76) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รูปแบบการจัดการเรียนการสอน และความเชื่ออำนาจภายใน-ภายนอกของตนเอง โดยใช้เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบบวัดรูปแบบการเรียนการสอน และแบบวัดความเชื่ออำนาจภายในและภายนอกของตนเอง ผลการศึกษา พบว่า ความเชื่ออำนาจภายในและภายนอกของบุคคลมีความสัมพันธ์กับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดและการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนมีส่วนสำคัญ

ในการส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาคุณลักษณะของการเป็นผู้ที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณในระดับสูง (Marra, 1997 อ้างถึงใน สหพงศ์ จันศิริ, 2562)

Jordi et al. (2018) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ (Socioscientific Issues) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่ลงทะเบียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา จำนวน 56 คน โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนให้สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Pratiwi et al. (2016) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ (Socioscientific Issues) ต่อการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบการคิดอย่างมีวิจารณญาณแบบเลือกตอบ จำนวน 16 ข้อ ซึ่งพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของ Ennis ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นปัญหาทางสังคมสามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Benjamin Herman, Mark Newton, & Dana Zeidler (2021) ได้ศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์แบบอิงสถานที่ (Place-Based Sociocentric Issues) ต่อการพัฒนาการไตร่ตรองเชิงลึกและการเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมของนักศึกษา โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจำนวน 21 คน อายุระหว่าง 19–24 ปี จากหลากหลายสาขาวิชา เช่น ชีววิทยา การพยาบาล การบังคับใช้กฎหมาย และดนตรี ของมหาวิทยาลัยศิลปศาสตร์ในรัฐเวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา การศึกษาดำเนินการผ่านหลักสูตรการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมแบบใช้สถานที่ในพื้นที่ Greater Yellowstone Area (GYA) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีความรู้สึกรับผิดชอบต่อทรัพยากรธรรมชาติเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 2) นักศึกษามีความตั้งใจในการดำเนินการแก้ไขปัญหาทรัพยากรธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น และ 3) การตอบสนองเชิงคุณภาพของนักศึกษาเกี่ยวกับการพิจารณาหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ รวมถึงข้อจำกัดของข้อมูล มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญหลังจากเข้าร่วมหลักสูตรดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงประเด็นทางสังคมกับบริบทสถานที่จริงสามารถส่งเสริมการคิดไตร่ตรองและการพิจารณาปัญหาเชิงเหตุผลของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตาราง 9 แสดงสรุปการสังเคราะห์งานวิจัยต่างประเทศ

ผู้วิจัย	แนวคิดหลัก	ผลการวิจัย
Angela Cattoni (2021)	ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และแรงจูงใจของเด็กปกติและเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เฉพาะด้าน (SLD)	ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มมีพัฒนาการด้านความถูกต้องและความคล่องแคล่วในการอ่าน เขียนดีขึ้น โดยเฉพาะเด็ก SLD และมีความสนุกสนาน พึงพอใจ และมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น
Ahmed (2021)	ใช้โปรแกรมเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน EFL ระดับมัธยมศึกษา	กลุ่มทดลองมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม แสดงว่าเกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาทักษะภาษาและแรงจูงใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
Farhan (2019)	ศึกษาบทบาทของเกมมิฟิเคชันในการเรียนรู้ทักษะการพูด	เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มความสนใจ กระตุ้นแรงจูงใจ และทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทักษะการพูดมากขึ้น
Moreno (2023)	ใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนภาษาอังกฤษระดับ A1	ช่วยเพิ่มความคล่องแคล่วในการพูด ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางการพูด การเรียนรู้ร่วมกัน และการให้ข้อมูลย้อนกลับระหว่างผู้เรียน
Sun, & Hsieh (2018)	ประยุกต์ใช้ระบบตอบสนองแบบโต้ตอบร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษ	สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก มีการโต้ตอบและการแข่งขัน ส่งผลให้แรงจูงใจภายใน ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเพิ่มขึ้น
Ozgur Dogan (2023)	ศึกษาผลของเกมมิฟิเคชันต่อความมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ในรายวิชา EAP แบบผสมผสาน	กลุ่มทดลองมีความมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มควบคุม และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เกมมิฟิเคชัน
Tania Navarro Henares (2021)	ศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องมือเกมมิฟิเคชันในการสอนและเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL)	นักเรียนส่วนใหญ่พึงพอใจต่อการใช้เกมมิฟิเคชัน และเห็นว่าช่วยพัฒนาทักษะ คำศัพท์ ไวยากรณ์ การอ่าน การเขียน การฟัง รวมทั้งการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

ผู้วิจัย	แนวคิดหลัก	ผลการวิจัย
Marra (1997 อ้างถึงใน สหพงศ์ จันศิริ, 2562)	ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รูปแบบการสอน และความเชื่ออำนาจภายใน ภายนอกของตนเอง	รูปแบบการสอนที่เน้นการคิดและการลงมือปฏิบัติช่วยส่งเสริมคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณในระดับสูง
Jordi et al. (2018)	ใช้การจัดการเรียนรู้โดยประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ (SSI) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	การจัดการเรียนรู้ด้วย SSI ช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
Pratiwi et al. (2016)	ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	นักเรียนที่เรียนด้วย SSI มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ
Herman, Newton, & Zeidler (2021)	ใช้ประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์แบบอิงสถานที่ เพื่อพัฒนาการไตร่ตรองเชิงลึกและการเสนอแนวทางแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อทรัพยากรธรรมชาติมากขึ้น มีความตั้งใจในการลงมือแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น และพัฒนาการพิจารณาหลักฐานเชิงเหตุผลดีขึ้น

สรุปจากตารางการสังเคราะห์งานวิจัยต่างประเทศ จากการสังเคราะห์งานวิจัยต่างประเทศ พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่สะท้อนตรงกันว่า เกมมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมแรงจูงใจ ความสนใจ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งด้านการพูด คำศัพท์ การอ่าน การเขียน การฟัง และไวยากรณ์ ตลอดจนช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และเอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน นอกจากนี้ยังพบว่าเกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาทักษะสำคัญ เช่น การทำงานร่วมกัน การประเมินตนเอง การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาได้อีกด้วย

ในอีกด้านหนึ่ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ แม้ไม่ได้ใช้เกมมิฟิเคชันโดยตรงทุกเรื่อง แต่พบแนวโน้มที่สอดคล้องกันว่า การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเผชิญกับประเด็นปัญหาจริง การใช้หลักฐาน การอภิปราย การไตร่ตรอง และการลงมือปฏิบัติ เช่น การเรียนรู้ด้วยประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ (SSI) หรือการเรียนรู้แบบอิงสถานที่ สามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า งานวิจัยต่างประเทศสนับสนุนอย่างชัดเจนว่า การออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้กลไกของแบบเกม ควบคู่กับกิจกรรมที่ท้าทาย เปิดโอกาสให้คิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และสะท้อนความคิด มีศักยภาพสูงในการพัฒนาทั้งแรงจูงใจและทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน ซึ่งเป็นฐานสำคัญในการนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในรายวิชาสังคมศึกษาหรือกฎหมายได้อย่างเหมาะสม

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method) ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีการดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการตามแบบคู่ขนาน The Convergent Design (Creswell, & Plano Clark, 2018) จึงใช้ประชากรและกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 472 คน โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จำนวน 519 คน โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 501 คน โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา จำนวน 429 คน และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 262 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 5 โรงเรียน (ข้อมูลปีการศึกษา 2568)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 2,183 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างนี้ได้มาจากสูตรคำนวณของ เครซีและมอร์แกน (Krejcie, & Morgan, 1970) ดังนี้

ที่	โรงเรียน	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	ร้อยละของ กลุ่มตัวอย่าง
1	โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี	472	71	21.62
2	โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม	519	78	23.77
3	โรงเรียนจ่านกร้อง	501	75	22.95
4	โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา	429	64	19.65
5	โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร	262	39	12.00
รวม		2,183	327	100.00

ตาราง 10 แสดงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่างและกลุ่มเป้าหมาย

ลำดับ ที่	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือเก็บข้อมูล	กลุ่มตัวอย่างและ กลุ่มเป้าหมาย (คน)
1	เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	- แบบสอบถาม - แบบสัมภาษณ์	327 15
2	เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ด้านความรู้) - แบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ด้านทักษะ) - แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ (ด้านเจตคติ)	39 39 39

จากตารางผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ (Mixed Method) โดยการออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการตามลำดับสำรวจผลในแบบแผนแบบคู่ขนาน The Convergent Design (Creswell, & Plano Clark, 2018) จึงใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และตามด้วยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อนำมาวิเคราะห์ผล โดยมีวิธีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม

1. วิธีดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 1

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 472 คน โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จำนวน 519 คน โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 501 คน โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา จำนวน 429 คน และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 262 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 2,183 คน (ข้อมูลปีการศึกษา 2568)

1.2 การศึกษาเอกสาร ตำรา วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.3 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ที่เรียน รายวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ด้วยแบบสอบถาม จำนวน 327 ชุด เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลสภาพปัจจุบันด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 1

แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 327 ชุด

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในขั้นตอนที่ 1

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษา แนวคิด ทฤษฎี ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางการสร้างแบบสอบถามกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ แผนการเรียน โรงเรียน จำนวน 3 ข้อ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาในกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้แนวคิดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มี 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ผู้สอน

ด้านที่ 2 ผู้เรียน

ด้านที่ 3 เนื้อหา

ด้านที่ 4 สื่อการเรียนรู้

ด้านที่ 5 วิธีการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 6 การวัดผลและประเมินผล

ขั้นตอนที่ 3 นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ความตรงของเนื้อหา ภาษา และความหมายของการวัดเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยมีเกณฑ์ การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) คือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือโดยเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.5 ถึง 1.0 นำไปใช้ และปรับภาษาตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ทั้ง 3 ท่าน ดังนี้

1. ดร.อลงกรณ์ อัครโสวรรณ ตำแหน่ง อาจารย์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

2. นายอรรถพล คณิตชรากร ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงาน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา

3. นายวชิระ สามกองาม ตำแหน่ง ครู คศ.3 โรงเรียนสตรีวิทยา

ผลหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม ทั้งฉบับมีค่า Index of Item-Objective Congruence (IOC) เฉลี่ยโดยรวมทั้งฉบับ เท่ากับ 0.94

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่ประชากรในการวิจัย จำนวน 39 คน แล้วนำมา หาค่าความเที่ยง (Reliability) ของเครื่องมือ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีการของ Cronbach (Cronbach, 1970; Devellis, 1991) โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

ตั้งแต่ .90 ขึ้นไป ดีมาก

ตั้งแต่ .80 - .89 ดี

ตั้งแต่ .70 - .79 พอใช้

ตั้งแต่ .60 - .69 ค่อนข้างพอใช้

ตั้งแต่ .50 - .59 ต่ำ

น้อยกว่าหรือเท่ากับ .50 ไม่สามารถใช้ได้

ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.92

ขั้นตอนที่ 6 ปรับปรุงแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจคุณภาพอีกครั้ง แล้วนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้ว ไปใช้ในการเก็บข้อมูลการทำวิจัยต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปใช้สถิติเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์ โดยดำเนินการดังนี้

แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) ใช้วิธีการหาค่าความถี่ (Frequency) แล้วสรุปมาเป็นค่าร้อยละ (Percentage)

แบบสอบถามตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาในกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) โดยใช้วิธีการหาค่าความถี่ (Frequency) แล้วสรุปมาเป็นค่าร้อยละ (Percentage)

5. ผลที่ได้จากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1

ข้อมูลสรุปผลจากแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาในกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณตามวิธีประชาธิปไตย เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำแนกตามหัวข้อ โดยเรียงลำดับหัวข้อที่มีค่าร้อยละมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด จำนวน 6 ด้าน ดังนี้

5.1 ด้านผู้สอน ประกอบด้วย

- 5.1.1 บทบาทของครูผู้สอนในการเรียนการสอน เรื่อง กฎหมายอาญา
- 5.1.2 กิจกรรมที่ครูผู้สอนพัฒนาทักษะให้กับนักเรียนในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 5.1.3 กิจกรรมที่ครูผู้สอนสร้างการเรียนรู้ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง กฎหมายอาญา
- 5.1.4 ความเข้าใจของครูเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 5.1.5 การใช้ตัวอย่างสถานการณ์จริงเพื่อกระตุ้นการคิด

5.2 ด้านผู้เรียน

- 5.2.1 บทบาทของนักเรียนในการเรียนการสอน เรื่อง กฎหมายอาญา
- 5.2.2 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน เรื่อง กฎหมายอาญา
- 5.2.3 กิจกรรมการเรียนการสอนชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง กฎหมายอาญา
- 5.2.4 แนวทางการจัดการเรียนการสอน เรื่อง กฎหมายอาญา
- 5.2.5 ผลจากการเรียน เรื่อง กฎหมายอาญา

5.3 ด้านเนื้อหา

- 5.3.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและกระบวนการยุติธรรม
- 5.3.2 ความหมายและประเภทของความผิดทางอาญา
- 5.3.3 โทษทางอาญาและองค์ประกอบความผิดทางอาญา

- 5.3.4 ความผิดทางอาญาเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย
- 5.3.5 ความผิดทางอาญาเกี่ยวกับทรัพย์
- 5.4 ด้านสื่อ/เทคโนโลยี
 - 5.4.1 ประเภทสื่อที่รับทราบข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายอาญา
 - 5.4.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.4.3 สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายอาญา
 - 5.4.4 ประโยชน์ของสื่อออนไลน์ช่วยให้เข้าใจกฎหมายอาญา
 - 5.4.5 กิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 5.5 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้
 - 5.5.1 วิธีการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.5.2 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.5.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.5.4 วิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 5.5.5 ผลการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน เรื่อง กฎหมายอาญา
- 5.6 ด้านการวัดและประเมินผล
 - 5.6.1 วิธีการวัดผลและประเมินผลการเรียนการสอน เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.6.2 เครื่องมือที่ใช้วัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.6.3 วัตถุประสงค์ของการวัดผลและประเมินผลในการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.6.4 รูปแบบการวัดผลและประเมินผลการเรียนการสอน เรื่อง กฎหมายอาญา
 - 5.6.5 ผลการวัดและการประเมินผลต่อผู้เรียน เรื่อง กฎหมายอาญา

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัยในขั้นตอนที่ 2

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักโดยคัดเลือกจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1.1 กลุ่มที่ 1 ครูผู้สอนสาระหน้าที่พลเมืองฯ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน โดยผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนด ดังนี้

1.1.1 เป็นครูผู้สอนสาระหน้าที่พลเมืองฯ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 5 ปี

1.1.2 เป็นครูที่สอนโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่-ใหญ่พิเศษ ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรีโรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

1.2 กลุ่มที่ 2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก โดยผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) จำนวน 10 คน ดังนี้

1.2.1 เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรีโรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

1.2.2 เป็นนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในห้องเรียนแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์

1.2.3 เป็นนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในห้องเรียนแผนการเรียนศิลป์-ทั่วไป

ตาราง 11 แสดงกลุ่มเป้าหมายครูผู้สอนและนักเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง กฎหมายอาญา ในการให้ข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ที่	โรงเรียน	ครูผู้สอน (คน)	ผู้เรียน จำนวน (คน)
1	โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร	1	2
2	โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี	1	2
3	โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม	1	2
4	โรงเรียนพุทธชินราช	1	2
5	โรงเรียนจ่านกร้อง	1	2
รวม		5	10

ตาราง 12 แสดงการดำเนินงานขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ระยะเวลา	วิธีการดำเนินการวิจัย	เครื่องมือ	ผลการดำเนินการ
ส.ค. 2568 - สัมภาษณ์ครูผู้สอนและนักเรียน	แนวคำถามในการ	สัมภาษณ์ 2 ชุด	ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา
ก.ย. 2568	รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อศึกษาสภาพและปัญหา	1. สำหรับครู	ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
	ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	2. สำหรับนักเรียน	เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 2

แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เลือกใช้เครื่องมือในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

2.1 การศึกษาจากการสัมภาษณ์ (in-Depth interview) โดยมีบันทึกเสียงจากการสัมภาษณ์ บันทึกภาพนิ่ง โดยการใช้แนวคำถามเป็นการสัมภาษณ์โดยตรงกับครูผู้สอนผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดกระบวนการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์เป็นลักษณะแบบเต็มคำตอบ

ตอนที่ 2 ประเด็นหรือรายการ (Issue or keyword list) ในการเก็บข้อมูลเป็นการสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับครูผู้สอน ซึ่งประกอบด้วยแนวคำถามในการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ผู้สอน

ด้านที่ 2 ผู้เรียน

ด้านที่ 3 เนื้อหา

ด้านที่ 4 สื่อการเรียนรู้

ด้านที่ 5 วิธีการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 6 การวัดผลและประเมินผล

2.2 คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย แนวคำถามในการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ผู้สอน

ด้านที่ 2 ผู้เรียน

ด้านที่ 3 เนื้อหา

ด้านที่ 4 สื่อการเรียนรู้

ด้านที่ 5 วิธีการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 6 การวัดผลและประเมินผล

3. การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 2

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ แบ่งข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มที่ 1 กลุ่มครูผู้สอนสาระหน้าที่พลเมืองฯ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษา

ขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองพิษณุโลก และกลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก โดยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพได้ 5 ขั้นตอน (Leonard, 1989) ดังนี้

1. ถอดข้อมูลการสัมภาษณ์
2. วิเคราะห์ประเด็นสำคัญจากแบบสัมภาษณ์
3. จำแนกประเด็นสำคัญของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล
4. พิจารณาประเด็นสำคัญและอธิบายข้อมูล
5. จำแนกข้อมูลแยกประเด็นของครูผู้สอนและนักเรียน

หลังจากนั้นเป็นขั้นตอนการรวมผลจากข้อมูลแบบสอบถามและจากข้อมูลแบบสัมภาษณ์ โดยดำเนินการตามขั้นตอนแบบแผนการวิจัยแบบคู่ขนาน (The Convergent Design) ของ Creswell (2015; Clark, 2018) ดังนี้

1. นำข้อมูลที่สรุปแล้วมารวมผล (Merge) แล้วนำผลมาอภิปรายร่วมกัน
2. เปรียบเทียบผลลัพธ์จากฐานข้อมูลทั้ง 2 ในรูปแบบของตาราง
3. แปลผลที่เกิดขึ้นหลังจากที่มีการรวมผลลัพธ์ (Merge) แล้ว และตรวจสอบขอบเขต

ของข้อมูลที่ได้

4. ผลที่ได้จากการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 มีดังนี้

4.1 ข้อมูลสรุปผลจากการสัมภาษณ์สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำแนกตามกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มครูผู้สอนสาระหน้าที่พลเมืองฯ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองพิษณุโลก โดยมีหัวข้อ ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านครูผู้สอน
2. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้เรียน
3. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา
4. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านสื่อการเรียนรู้
5. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านวิธีการจัดการเรียนรู้
6. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านการวัดและการประเมินผล

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก โดยมีหัวข้อ ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านครูผู้สอน
2. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้เรียน

3. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา
4. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านสื่อการเรียนรู้
5. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านวิธีการจัดการเรียนรู้
6. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านการวัดและการประเมินผล

4.2 นำผลจากแบบสอบถาม และผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกมาสรุป และเปรียบเทียบสภาพปัจจุบันและปัญหาในกระบวนการเรียนรู้

4.3 สรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ เป็นการสรุปความสัมพันธ์ของกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์

ผลการศึกษาวิจัยเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญาด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ เรื่องกฎหมายอาญา โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 ราย เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากแบบสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ เรื่องกฎหมายอาญา ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สรุปผล จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจและตื่นตัวต่อเนื้อหา กฎหมายอาญา แต่ยังขาดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการวิเคราะห์ข้อมูลกฎหมายอย่างเป็นระบบ การจัดการเรียนรู้แบบเดิมยังขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และไม่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ครูผู้สอนเห็นว่าหากนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ จะช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างความเข้าใจเรื่องกฎหมายอาญาได้ดีขึ้น

สรุปขั้นตอนการวิจัยในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับความเป็นในการเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และกระตุ้นแรงจูงใจผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะกิจกรรมในรูปแบบเกมมิฟิเคชัน

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผู้วิจัยสามารถดำเนินการออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ในรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน

2. วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

- 1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน
- 1.2 ศึกษาความต้องการเรียนรู้และความคาดหวังของนักเรียนเกี่ยวกับวิชากฎหมายอาญา
- 1.3 ศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

- 2.1 วางแผนการเรียนรู้โดยกำหนดผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน
- 2.2 เลือกแนวคิดหลักของเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและเป้าหมาย
- 2.3 สร้างเรื่องราวของเกมและออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและท้าทาย
- 2.4 จัดกิจกรรมให้มทั้งการเล่นเดี่ยวและการทำงานเป็นทีม
- 2.5 กำหนดกติกาและพลวัตของเกม เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน และระบบสะสมคะแนน

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาสื่อและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้

- 3.1 ออกแบบสื่อประกอบกิจกรรม เช่น กระดานคะแนน บัตรเกม ใบงาน และสื่อดิจิทัล
- 3.2 สร้างชุดเกมและสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยและเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 4 การทดลองใช้และปรับปรุง

- 4.1 ทดลองจัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง
- 4.2 สังเกต วิเคราะห์ และปรับปรุงกิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลและสรุปผลการพัฒนา

- 5.1 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน
- 5.2 สรุปผลการทดลองใช้และปรับปรุงกิจกรรมให้สมบูรณ์

3. การกำหนดเนื้อหา

จากการศึกษา วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางและแนวปฏิบัติการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหา สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นตอนการจัดการหลักสูตรเพื่อประกอบการจัดการเรียนรู้

2.1.1 ศึกษารายละเอียดตัวชี้วัดและสาระสำคัญในรายวิชาสังคมศึกษา เพื่อกำหนด ขอบเขตของเนื้อหา

2.1.2 วิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ และกำหนดสาระการเรียนรู้สำคัญ

2.1.3 วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ (กิจกรรมเกมมิฟิเคชัน) ที่สอดคล้องกับเนื้อหา

2.1.4 วิเคราะห์วิธีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสม

2.1.5 สังเคราะห์สื่อการเรียนรู้และองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่สอดคล้องกับ เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.1 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.3 สาระการเรียนรู้

2.2.4 กิจกรรมการเรียนรู้ (เกมมิฟิเคชัน)

2.2.5 สื่อและแหล่งการเรียนรู้

2.2.6 หลักฐานการเรียนรู้

2.2.7 การวัดและประเมินผล

2.2.8 บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

2.3 การกำหนดรูปแบบและสื่อประกอบการเรียนรู้ ออกแบบสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ ประกอบกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน เช่น

2.3.1 กระดานคะแนน

2.3.2 การ์ดคำถามกฎหมายอาญา

2.3.3 ใบงานพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2.3.4 สื่อดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้อง

2.4 องค์ประกอบของสื่อประกอบด้วย

2.3.1 ปกนอก

2.3.2 ปกใน

2.3.3 คำนำ

2.3.4 สารบัญ

2.3.5 คำแนะนำการใช้

2.3.6 เนื้อหาและกิจกรรม

2.3.7 บรรณานุกรม

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยได้นำคู่มือการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา โดยทดลองจัดการเรียนรู้กับนักเรียนที่มีศักยภาพหลากหลาย และปรับปรุงกิจกรรมก่อนนำไปใช้จริง

ตาราง 13 แสดงรายละเอียดการใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

**เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ชั่วโมง
1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา - ลักษณะกฎหมายอาญา - ความหมายของกฎหมายอาญา - ประเภทของความผิดทางอาญา - ลักษณะการกระทำความผิดทางอาญา - ขั้นตอนการกระทำความผิดทางอาญา - ผู้กระทำความผิดทางอาญา - โทษทางอาญา - กระบวนการยุติธรรมทางอาญา	3
2	การกระทำความผิดทางอาญา การกระทำความผิดทางอาญาเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย - ความผิดฐานทำให้คนตาย - ความผิดฐานทำร้ายร่างกาย - ความผิดที่กระทำโดยประมาทต่อชีวิตและร่างกาย	3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ชั่วโมง
2 (ต่อ)	การกระทำความผิดทางอาญาเกี่ยวกับทรัพย์ - ลักทรัพย์ - วิ่งราวทรัพย์ - ชิงทรัพย์ - ปล้นทรัพย์ - กรรโชกทรัพย์ - รีดเอาทรัพย์ - ยักยอกทรัพย์ - ฉ้อโกงทรัพย์ - ทำให้เสียทรัพย์ - บุกรุก - รับของโจร	
	รวมทั้งสิ้น	6

สรุปขั้นตอนการวิจัยในวัตุประสงค์ที่ 2

ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในวัตุประสงค์ที่ 2 ได้ตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้
2. กำหนดรูปแบบการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ เช่น กิจกรรมเกม กฎกติกา และเครื่องมือเกม
3. พัฒนาสื่อและอุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้ เช่น เกมบัตรคำถาม เกมกระดานจำลอง คติ หรือเกมจำลองการพิจารณาคดี เพื่อกระตุ้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
4. ทดลองใช้ชุดเกมและสื่อเกมกับกลุ่มเป้าหมายจริง (นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3)
5. จัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมมิฟิเคชันร่วมกับการอภิปรายและการสะท้อนความคิด เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
6. ประเมินผลทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน และประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วยวิธี KPA (Knowledge Process Assessment)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสาระหน้าที่พลเมืองฯ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลจากการสอบถามสภาพปัญหา การสัมภาษณ์เชิงลึก แบบสังเกตทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฯ และข้อมูลจากการวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมวิธี (Mixed Method) โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้วย เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้วย เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ (Mixed Method) มีการนำผลการวิเคราะห์ และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้อมูลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ในการประมวลผลข้อมูล โดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้วย เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบสอบถาม โดยเรียงลำดับหัวข้อการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้วย เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบ่งออกเป็น 6 ด้าน คือ

ด้านที่ 1 ผู้สอน

ด้านที่ 2 ผู้เรียน

ด้านที่ 3 เนื้อหา

ด้านที่ 4 สื่อการเรียนรู้

ด้านที่ 5 วิธีการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 6 การวัดผลและประเมินผล

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้วย เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบสอบถาม ตามรายด้านข้างต้น พบสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ด้วย เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้ ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตาราง 14 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	145	44.34
หญิง	182	55.66
รวม	327	100

จากตาราง 14 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้ พบว่า เป็นเพศชายจำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 44.34 และเป็นเพศหญิงจำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 55.66

ตาราง 15 แสดงจำนวนและร้อยละโรงเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม

โรงเรียน	จำนวน	ร้อยละ
เฉลิมขวัญสตรี	71	21.71
พิษณุโลกพิทยาคม	78	23.85
โรงเรียนจ่านกร้อง	75	22.94
โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา	64	19.57
โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร	39	11.93
รวม	327	100

จากตาราง 15 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้ พบว่า อยู่ในโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 21.71 โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 23.85 โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 22.94 โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 19.57 และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 11.93

ตาราง 16 แสดงจำนวนและร้อยละผลการเรียนเฉลี่ย (GPAX) ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการเรียนเฉลี่ย (GPAX)	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	2	0.61
2.01 – 2.50	23	7.03
2.51 – 3.00	102	31.19
มากกว่า 3.00	200	61.16
รวม	327	100

จากตาราง 16 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้ พบว่า มีผลการเรียนเฉลี่ย (GPAX) ต่ำกว่า 2.00 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.61 ผลการเรียนเฉลี่ย 2.01-2.50 จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 7.03 ผลการเรียนเฉลี่ย 2.51-3.00 จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 31.19 และผลการเรียนเฉลี่ยมากกว่า 3.00 จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 61.16

ตาราง 17 แสดงจำนวนและร้อยละความสนใจในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความสนใจในวิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	46	14.07
มาก	119	36.39
ปานกลาง	154	47.09
น้อย	6	1.83
น้อยที่สุด	2	0.61
รวม	327	100

จากตาราง 17 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้ พบว่า มีความสนใจในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.07 อยู่ในระดับมาก จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 36.39 อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 47.09 อยู่ในระดับน้อย จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.83 และอยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.61

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 18 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมาย
อาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 1 ด้านครูผู้สอน

ข้อ	คำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1.1	ผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ท่านคิดหาเหตุผลก่อนตอบคำถาม	3.55	0.97	มาก
1.2	ผู้สอนเปิดโอกาสให้ท่านแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและอภิปรายในชั้นเรียน	3.67	1.0	มาก
1.3	ผู้สอนเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน	3.88	1.02	มาก
1.4	ผู้สอนส่งเสริมให้ท่านรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นอย่างมีเหตุผล	3.71	0.98	มาก
1.5	วิธีการสอนของผู้สอนในปัจจุบันยังไม่เพียงพอในการช่วยพัฒนาทักษะการคิด อย่างมี วิจารณญาณของท่าน	3.10	1.35	ปานกลาง
รวม		3.58	1.06	มาก

จากตาราง 18 พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านครูผู้สอนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 1.06) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ผู้สอนเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 1.02) รองลงมา ได้แก่ ผู้สอนส่งเสริมให้ท่านรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.98) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ท่านแสดงความคิดเห็นและอภิปรายในชั้นเรียน ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.0) และผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ท่านคิดหาเหตุผลก่อนตอบคำถาม ($\bar{X} = 3.55$, S.D. = 0.97) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มี

ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ วิธีการสอนของผู้สอนในปัจจุบันยังไม่เพียงพอในการช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่าน ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 1.35)

ตาราง 19 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน

ข้อ	คำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
2.1	ท่านสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาที่เรียนในชั้นเรียนได้	3.54	0.85	มาก
2.2	ท่านสามารถวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้ด้วยตนเอง	3.54	0.85	มาก
2.3	ท่านสามารถตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย	3.50	0.88	ปานกลาง
2.4	ท่านสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นได้อย่างมีเหตุผล	3.80	0.90	มาก
2.5	ท่านยังไม่มั่นใจเมื่อต้องคิดวิเคราะห์หรือตัดสินใจเมื่อต้องพบเจอกับสถานการณ์ทางกฎหมาย	3.21	0.94	ปานกลาง
รวม		3.54	0.88	มาก

จากตาราง 19 พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านผู้เรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 0.88) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ท่านสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นได้อย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.88) รองลงมา ได้แก่ ท่านสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาที่เรียนในชั้นเรียนได้ ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 0.85) ท่านสามารถวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 0.85) และท่านสามารถตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.50$, S.D. = 0.88) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ท่านยังไม่มั่นใจเมื่อต้องคิดวิเคราะห์หรือตัดสินใจเกี่ยวกับสถานการณ์ทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.21$, S.D. = 0.94)

ตาราง 20 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมาย
อาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหา

ข้อ	คำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
3.1	เนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายอาญาที่เรียนมีความชัดเจนและเข้าใจได้เหมาะสมกับระดับของท่าน	3.61	0.93	มาก
3.2	เนื้อหาตัวอย่างหรือกรณีศึกษาที่ช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ทางกฎหมายได้	3.71	0.91	มาก
3.3	เนื้อหาช่วยให้ท่านเห็นความสำคัญของกฎหมายและผลของการกระทำต่อผู้อื่นและสังคม	3.79	0.95	มาก
3.4	เนื้อหาช่วยให้ท่านตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมายและเนื้อหาช่วยให้ท่านพิจารณาประเด็นทางกฎหมายอย่างรอบคอบ	3.62	0.89	มาก
3.5	เนื้อหากฎหมายอาญาในปัจจุบันยังยากเกินไปสำหรับความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของท่าน	3.29	1.13	ปานกลาง
รวม		3.60	0.96	มาก

จากตาราง 20 พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 0.60$, S.D. = 0.96) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาช่วยให้ท่านเห็นความสำคัญของกฎหมายและผลของการกระทำต่อผู้อื่นและสังคม ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.95) รองลงมา ได้แก่ เนื้อหาตัวอย่างหรือกรณีศึกษาที่ช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายได้ ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.91) เนื้อหาช่วยให้ท่านตั้งคำถามและพิจารณาประเด็นทางกฎหมายอย่างรอบคอบ ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.89) และเนื้อหากฎหมายอาญาที่เรียนมีความชัดเจนและเข้าใจได้เหมาะสมกับระดับของท่าน ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.93) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ เนื้อหากฎหมายอาญาในปัจจุบันยังยากเกินไปสำหรับการคิดวิเคราะห์ของท่าน ($\bar{X} = 3.29$, S.D. = 1.13)

ตาราง 21 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมาย
อาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้

ข้อ	คำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
4.1	สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในวิชากฎหมายอาญาช่วยให้ท่านเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน	3.68	0.97	มาก
4.2	สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้	3.67	0.89	มาก
4.3	สื่อที่ใช้เปิดโอกาสให้ท่านได้ตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	3.65	0.98	มาก
4.4	สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ท่านเห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย	3.75	0.93	มาก
4.5	สื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่สามารถช่วยให้ท่านพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	3.18	1.29	ปานกลาง
รวม		3.67	1.01	มาก

จากตาราง 21 พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านสื่อการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.01) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ท่านเห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.93) รองลงมา ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในวิชากฎหมายอาญาช่วยให้ท่านเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 0.97) สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้ดีขึ้น ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.89) และสื่อที่ใช้เปิดโอกาสให้ท่านได้ตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = 0.98) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ สื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่เพียงพอในการช่วยให้ท่านพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ($\bar{X} = 3.18$, S.D. = 1.29)

ตาราง 22 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมาย
อาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้

ข้อ	คำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
5.1	วิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมาย	3.63	0.90	มาก
5.2	วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านตั้งคำถามอย่างมีเหตุผลและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	3.67	0.89	มาก
5.3	วิธีการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ท่านเชื่อมโยงความรู้ทางกฎหมายกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน	3.71	0.91	มาก
5.4	วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านอภิปรายและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่น	3.68	0.89	มาก
5.5	วิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่ได้ในการช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่าน	3.16	1.24	ปานกลาง
รวม		3.62	0.98	มาก

จากตาราง 21 พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านวิธีการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.98) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ท่านเชื่อมโยงความรู้ทางกฎหมายกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.91) รองลงมา ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านอภิปรายและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่น ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 0.89) วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.89) และวิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = 0.90) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่ได้ในการช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่าน ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.24)

ตาราง 23 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านที่ 6 การวัดและประเมินผล

ข้อ	คำถาม	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
6.1	การประเมินผลเปิดโอกาสให้ท่านอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบ	3.61	0.95	มาก
6.2	การประเมินผลใช้สถานการณ์หรือปัญหาจริงให้ท่านได้คิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจ	3.69	0.94	มาก
6.3	เกณฑ์การให้คะแนนมีความชัดเจนและยุติธรรมต่อการแสดงความคิดเห็น ที่หลากหลาย	3.73	0.92	มาก
6.4	การประเมินผลช่วยให้ท่านได้สะท้อนความคิดของตนเองและเรียนรู้จาก ความคิดเห็นของผู้อื่น	3.72	0.91	มาก
6.5	รูปแบบการประเมินผลสามารถวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่านได้อย่างแท้จริง	3.60	1.00	มาก
รวม		3.61	0.94	มาก

จากตาราง 23 พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านการวัดและประเมินผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.94) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เกณฑ์การให้คะแนนมีความชัดเจนและยุติธรรมต่อการแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย ($\bar{X} = 3.73$, S.D. = 0.92) รองลงมา ได้แก่ การประเมินผลช่วยให้ท่านได้สะท้อนความคิดของตนเองและเรียนรู้จากความคิดเห็นของผู้อื่น ($\bar{X} = 3.72$, S.D. = 0.91) การประเมินผลใช้สถานการณ์หรือปัญหาจริงให้ท่านได้คิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจ ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.94) และการประเมินผลเปิดโอกาสให้ท่านอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบ ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.35) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ รูปแบบการประเมินผลสามารถวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่านได้อย่างแท้จริง ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 1.00)

2. ผลการสัมภาษณ์สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสัมภาษณ์ครูผู้สอนสาระหน้าที่พลเมืองฯ และนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองพิษณุโลก โดยใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview - IDI) วิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาฯ สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษา ขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา โรงเรียนจ่านกร้อง และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า

ด้านที่ 1 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้สอน พบว่า การจัดการเรียนรู้ในด้านผู้สอนยังคงให้ความสำคัญกับการอธิบายเนื้อหาอย่างเป็นระบบและการสร้างความเข้าใจพื้นฐานทางกฎหมายแก่ผู้เรียน โดยผู้สอนส่วนใหญ่ใช้รูปแบบการบรรยายประกอบสื่อ เช่น PowerPoint ควบคู่กับการยกตัวอย่างสถานการณ์จริงหรือข่าวสารร่วมสมัย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหากับบริบทชีวิตประจำวันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้สอนมีการใช้คำถามกระตุ้นการคิดและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นในบางช่วงของการเรียนรู้ ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามในการส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผลของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ลักษณะกิจกรรมยังคงอยู่ในกรอบของการเรียนรู้แบบผู้สอนเป็นศูนย์กลางเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้ผู้เรียนมีบทบาทในการวิเคราะห์เชิงลึกหรือการอภิปรายเชิงเหตุผลค่อนข้างจำกัด ผู้สอนบางส่วนสะท้อนว่าข้อจำกัดด้านเวลาและโครงสร้างเนื้อหาส่งผลให้การออกแบบกิจกรรมที่เน้นทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังทำได้ไม่เต็มที่ แม้ว่าผู้สอนจะเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะดังกล่าวและพยายามเชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์จริงอยู่เสมอ โดยภาพรวมจึงสะท้อนให้เห็นว่าผู้สอนมีพื้นฐานการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาการคิดของผู้เรียน แต่ยังต้องการแนวทางหรือรูปแบบกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและการคิดวิเคราะห์เชิงลึกมากขึ้น จากข้อมูลการวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรและการสัมภาษณ์ผู้สอนจาก 5 โรงเรียน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้สอนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้สอนสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญานเน้นการบรรยายร่วมกับการตั้งคำถามประกอบบทเรียน โดยมีการสรุปสาระสำคัญในช่วงท้ายคาบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด แม้กิจกรรมอภิปรายเชิงลึกยังมีไม่มาก แต่ผู้สอนมองว่าสามารถพัฒนารูปแบบกิจกรรมให้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้นในอนาคต

(ผู้สอน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้สถานการณ์ใกล้ตัวและข่าวร่วมสมัยประกอบการอธิบายเนื้อหา โดยใช้สื่อ PowerPoint เป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดความรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ผู้สอนเห็นว่าการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตจริงช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี อย่างไรก็ตาม การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนอภิปรายหรือวิเคราะห์เชิงลึกยังต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม

(ผู้สอน 2, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนให้ความสำคัญกับความถูกต้องของหลักกฎหมายและลำดับขั้นตอนทางกฎหมายเป็นหลัก เพื่อสร้างพื้นฐานความเข้าใจที่ชัดเจนแก่ผู้เรียนก่อนเข้าสู่การคิดวิเคราะห์ แม้กิจกรรมเชิงปฏิบัติจะยังมีไม่มาก แต่ผู้สอนมองว่าการสร้างฐานความรู้ที่ถูกต้องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการคิดอย่างมีเหตุผลได้ในระยะยาว

(ผู้สอน 3, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนนำข่าวหรือเหตุการณ์ในสังคมมาใช้เป็นกรณีศึกษา เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายภายในชั้นเรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่ตั้งคำถามชี้แนะและสรุปประเด็นสำคัญ แม้ว่ารูปแบบกิจกรรมยังอยู่ภายใต้โครงสร้างบทเรียนเดิม แต่การใช้สถานการณ์จริงช่วยกระตุ้นการคิดและความสนใจของผู้เรียนได้อย่างเห็นได้ชัด

(ผู้สอน 4, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้การยกตัวอย่างสถานการณ์จริงร่วมกับการบรรยายเนื้อหาและคำถามปลายเปิด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นมากขึ้น บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการแลกเปลี่ยนมุมมอง แม้ยังต้องพัฒนางิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดเชิงหลักฐานอย่างต่อเนื่อง แต่ผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนเริ่มมีบทบาทในการแสดงความคิดเห็นมากขึ้นเมื่อได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วม

(ผู้สอน 5, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้สอน ผู้สอนยังคงมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้และกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยส่วนใหญ่ใช้รูปแบบการบรรยายร่วมกับสื่อประกอบการสอนและการยกตัวอย่างสถานการณ์จริงเพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานทางกฎหมายอาญา ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ยังคงอยู่ในลักษณะผู้สอนเป็นศูนย์กลางเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้ผู้เรียน

มีโอกาสนในการแสดงความคิดเห็น การอภิปราย และการวิเคราะห์เชิงเหตุผลในระดับลึกค่อนข้างจำกัด นอกจากนี้ ผู้สอนบางส่วนสะท้อนถึงข้อจำกัดด้านเวลา โครงสร้างเนื้อหา และรูปแบบการประเมินผลที่ยังเน้นความรู้ความเข้าใจมากกว่าการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จึงทำให้การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบยังไม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง แม้ผู้สอนจะมีความตั้งใจในการเชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์จริงและใช้คำถามกระตุ้นการคิดอยู่แล้วก็ตาม ดังนั้น แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ควรมุ่งไปสู่การเพิ่มบทบาทของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผลและหลักฐานมากยิ่งขึ้น

ด้านที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาพื้นฐานได้เมื่อผู้สอนอธิบายร่วมกับการยกตัวอย่างสถานการณ์จริงหรือกรณีศึกษาที่ใกล้ตัว ส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างกฎหมายกับชีวิตประจำวันได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนยังคงมีบทบาทในการแสดงความคิดเห็นหรือการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ในระดับจำกัด โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ต้องใช้เหตุผลเชิงหลักฐานหรือการตัดสินใจทางกฎหมาย ผู้สอนสะท้อนว่าผู้เรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายด้วยตนเอง และมักรอคำอธิบายหรือคำเฉลยจากผู้สอนเป็นหลัก ส่งผลให้การคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ แม้ว่าผู้เรียนจะสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงหรือเนื้อหาพื้นฐานได้ดี แต่เมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องตีความหรือพิจารณาหลายมุมมอง ผู้เรียนยังต้องการการชี้แนะจากผู้สอนค่อนข้างมาก ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ได้อภิปรายหรือวิเคราะห์กรณีศึกษาจากเหตุการณ์จริงในสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมีศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ หากได้รับการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแสดงความคิดเห็น โดยภาพรวมจึงสามารถสรุปได้ว่า ผู้เรียนมีพื้นฐานความเข้าใจเนื้อหาในระดับที่ดี แต่ยังต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการตั้งคำถาม การใช้เหตุผล และการตัดสินใจเชิงหลักฐานอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้ชัดเจนยิ่งขึ้น จากข้อมูลการวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรและการสัมภาษณ์ผู้สอนจาก 5 โรงเรียน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้สอนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้สอนสะท้อนว่าผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาได้ดี เมื่อมีการอธิบายร่วมกับตัวอย่างสถานการณ์จริง ผู้เรียนมีความพร้อมในการตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงและแนวคิดพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม เมื่อกิจกรรมต้องการการวิเคราะห์เชิงเหตุผลหรือการตัดสินใจจากหลายมุมมอง ผู้เรียนยังต้องการคำแนะนำจากผู้สอนค่อนข้างมาก ส่งผลให้การคิดอย่างมีวิจารณญาณยังพัฒนาได้ในระดับปานกลาง

(ผู้สอน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนพบว่าผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้เมื่อเนื้อหาเชื่อมโยงกับข่าวหรือเหตุการณ์ในสังคม ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ใกล้ตัวได้ดี แต่ยังคงมีความลังเลในการตั้งคำถามหรือโต้แย้งเชิงเหตุผล ผู้เรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายด้วยตนเอง และมักรอการชี้แนะจากผู้สอนก่อนสรุปคำตอบ

(ผู้สอน 2, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนสะท้อนว่าผู้เรียนมีพื้นฐานความเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาในระดับที่ดี โดยเฉพาะในส่วนของนิยามและหลักการสำคัญ อย่างไรก็ตาม เมื่อเผชิญกับกรณีศึกษาที่ต้องตีความหรือพิจารณาองค์ประกอบความผิด ผู้เรียนยังประสบความยากลำบากในการเชื่อมโยงหลักกฎหมายกับสถานการณ์จริง ส่งผลให้การคิดวิเคราะห์เชิงลึกยังไม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

(ผู้สอน 3, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนสังเกตว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อได้รับโอกาสในการอภิปรายกรณีศึกษาจากข่าวหรือเหตุการณ์จริง ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้หลากหลาย แต่ยังคงต้องการการชี้แนะในการจัดลำดับเหตุผลและการใช้หลักฐานสนับสนุนข้อสรุป ทำให้การคิดอย่างมีวิจารณญาณยังอยู่ในช่วงพัฒนา

(ผู้สอน 4, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนพบว่าผู้เรียนเริ่มกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้นเมื่อกิจกรรมเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วม เช่น การตั้งคำถามปลายเปิดหรือการอภิปรายกลุ่ม ผู้เรียนสามารถสะท้อนมุมมองของตนเองได้ดี แต่ยังคงพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์เชิงลึกและการพิจารณาหลายมิติของสถานการณ์ทางกฎหมายอย่างเป็นระบบ

(ผู้สอน 5, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้เรียน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาในระดับพื้นฐานได้ดี โดยเฉพาะเมื่อผู้สอนยกตัวอย่างสถานการณ์จริงหรือกรณีศึกษาที่ใกล้ตัว ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงของกฎหมายกับชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนยังมีข้อจำกัดในการตั้งคำถาม การวิเคราะห์เชิงเหตุผล และการตัดสินใจจากหลักฐานด้วยตนเอง โดยมักรอการชี้แนะจากผู้สอนก่อนสรุปคำตอบ ส่งผลให้การคิดอย่างมีวิจารณญาณยังพัฒนาได้ไม่เต็มศักยภาพ นอกจากนี้ ผู้เรียนมีแนวโน้มแสดงบทบาทและมีส่วนร่วมมากขึ้น เมื่อกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ได้อภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แต่ยังคงได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในด้าน

การใช้เหตุผลเชิงหลักฐาน การพิจารณาหลายมุมมอง และการเชื่อมโยงหลักกฎหมายกับสถานการณ์จริง อย่างเป็นระบบ ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมการคิด วิเคราะห์เชิงลึกจึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน ในบทเรียนกฎหมายอาญาสม

ด้านที่ 3 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา พบว่า เนื้อหา ที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับหลักสูตรและมีโครงสร้างชัดเจน โดยผู้สอนส่วนใหญ่ มีการปรับลำดับเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับความเข้าใจของผู้เรียน เช่น เริ่มจากการอธิบายความหมาย องค์ประกอบของความผิด และตัวอย่างสถานการณ์ ก่อนนำเข้าสู่การวิเคราะห์กรณีศึกษา ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจแนวคิดพื้นฐานได้ดีและเห็นความสำคัญของกฎหมายต่อชีวิตประจำวัน ผู้สอน สะท้อนว่าเนื้อหากฎหมายอาญาบางประเด็นมีความเป็นนามธรรมและใช้ศัพท์เฉพาะทางกฎหมาย ค่อนข้างมาก ทำให้ผู้เรียนบางส่วนยังมีความยากลำบากในการตีความหรือเชื่อมโยงหลักการทางกฎหมาย กับสถานการณ์จริง โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมต้องการให้ผู้เรียนพิจารณาองค์ประกอบความผิดหรือ วิเคราะห์เหตุและผลอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่เกิดขึ้น อย่างเต็มที่ แม้ผู้สอนจะพยายามใช้ตัวอย่างข่าวหรือเหตุการณ์ในสังคมเพื่อช่วยให้เนื้อหาที่มีความใกล้เคียงตัว มากขึ้น แต่ลักษณะเนื้อหายังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีเป็นหลัก จึงทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึก การตั้งคำถามหรือการอภิปรายเชิงลึกเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมายค่อนข้างจำกัด โดยภาพรวม จึงสะท้อนให้เห็นว่า เนื้อหากฎหมายอาญามีศักยภาพในการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน แต่ยังคง ต้องการการออกแบบและปรับรูปแบบการนำเสนอให้อื้อต่อการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง และการใช้เหตุผลเชิงหลักฐานมากยิ่งขึ้น จากข้อมูลการวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรและการสัมภาษณ์ ผู้สอนจาก 5 โรงเรียน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้สอนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้สอนสะท้อนว่าเนื้อหากฎหมายอาญามีโครงสร้างชัดเจนและสามารถจัดลำดับ จากง่ายไปยากได้ โดยเริ่มจากการอธิบายความหมายและองค์ประกอบความผิดก่อนเข้าสู่ ตัวอย่างสถานการณ์ ผู้เรียนสามารถเข้าใจแนวคิดพื้นฐานได้ดี อย่างไรก็ตาม เมื่อเนื้อหา มีความซับซ้อนหรือใช้ศัพท์ทางกฎหมาย ผู้เรียนบางส่วนยังต้องการคำอธิบายเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ได้อย่างถูกต้อง

(ผู้สอน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนเน้นการใช้เนื้อหาที่เชื่อมโยงกับข่าวหรือเหตุการณ์ในสังคม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของกฎหมายอาญาในชีวิตจริง ผู้เรียนมีความสนใจและสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ แต่ในบางประเด็นที่ต้องวิเคราะห์องค์ประกอบความผิดเชิงลึก ผู้เรียนยังมีความสับสนในการแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น

(ผู้สอน 2, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนให้ความสำคัญกับความถูกต้องของเนื้อหาและการอธิบายหลักกฎหมายอย่างเป็นขั้นตอน ผู้เรียนมีความเข้าใจในนิยามและหลักการพื้นฐานได้ดี แต่เมื่อเนื้อหาต้องเชื่อมโยงกับกรณีศึกษา ผู้เรียนยังประสบความยากลำบากในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ส่งผลให้การคิดวิเคราะห์เชิงลึกยังไม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

(ผู้สอน โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้กรณีศึกษาจากสถานการณ์จริงประกอบเนื้อหา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามและอภิปราย ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันได้ดีขึ้น แต่ยังคงได้รับการชี้นำในการวิเคราะห์เหตุและผลอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะประเด็นที่มีความเป็นนามธรรมทางกฎหมาย

(ผู้สอน โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนสะท้อนว่าเนื้อหากฎหมายอาญามีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน และพยายามปรับการนำเสนอเนื้อหาให้เข้าใจง่ายผ่านตัวอย่างสถานการณ์จริง ผู้เรียนสามารถเข้าใจภาพรวมได้ดี แต่ยังคงพัฒนาความสามารถในการตีความเนื้อหาที่ซับซ้อนและการใช้เหตุผลเชิงหลักฐานให้มากยิ่งขึ้น

(ผู้สอน โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา เนื้อหากฎหมายอาญาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับหลักสูตร โดยผู้สอนส่วนใหญ่มีการปรับลำดับเนื้อหาและยกตัวอย่างสถานการณ์จริงเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจแนวคิดพื้นฐานได้ในระดับที่ดี อย่างไรก็ตาม เนื้อหาบางส่วนมีความเป็นนามธรรมและใช้ศัพท์เฉพาะทางกฎหมาย ทำให้ผู้เรียนยังมีความยากลำบากในการตีความ วิเคราะห์ และเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่เกิดขึ้นอย่างเต็มที่ ดังนั้น การปรับรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาให้เน้นกรณีศึกษา การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์

และการใช้เหตุผลเชิงหลักฐาน จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนในบทเรียน กฎหมายอาญา

ด้านที่ 4 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่า ผู้สอนส่วนใหญ่ใช้สื่อการสอนที่เน้นการอธิบายเนื้อหาเป็นหลัก เช่น สไลด์ PowerPoint เอกสารประกอบการเรียน และตัวอย่างข่าวหรือเหตุการณ์ร่วมสมัย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดพื้นฐานทางกฎหมายได้ง่ายขึ้น สื่อดังกล่าวมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของเนื้อหาและเชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์ในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม ลักษณะของสื่อที่ใช้ยังคงเป็นสื่อเชิงนำเสนอมากกว่าสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือวิเคราะห์หรือมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังเกิดขึ้นในระดับจำกัด ผู้สอนบางส่วนสะท้อนว่ายังมีข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรในการพัฒนาสื่อรูปแบบใหม่ ๆ ทำให้สื่อที่ใช้ยังไม่หลากหลายเท่าที่ควร แม้ว่าผู้สอนจะเห็นว่าสื่อที่กระตุ้นการคิด เช่น คลิปวิดีโอ กรณีศึกษา หรือสื่อเชิงสถานการณ์ จะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้มากขึ้นก็ตาม จากข้อมูลการวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรและการสัมภาษณ์ผู้สอนจาก 5 โรงเรียน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้สอนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้สอนใช้สไลด์ PowerPoint และเอกสารประกอบการเรียนเป็นสื่อหลักในการอธิบายเนื้อหา โดยเน้นความชัดเจนและความถูกต้องของข้อมูล ผู้เรียนสามารถติดตามบทเรียนได้ง่าย แต่สื่อยังเน้นการรับฟังมากกว่าการลงมือวิเคราะห์ ผู้สอนมองว่าสื่อที่มีลักษณะเป็นสถานการณ์จำลองจะช่วยส่งเสริมการคิดของผู้เรียนได้มากขึ้น

(ผู้สอน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนให้ความสำคัญกับสื่อที่ช่วยอธิบายหลักกฎหมายอย่างเป็นขั้นตอน เช่น แผนผังหรือสรุปเนื้อหา ผู้เรียนสามารถเข้าใจโครงสร้างเนื้อหาได้ดี แต่สื่อยังไม่หลากหลายมากนัก และยังมีโอกาสพัฒนาไปสู่สื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามหรืออภิปรายเพิ่มเติม

(ผู้สอน 2, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้คลิปวิดีโอและกรณีศึกษาจากสถานการณ์จริงเพื่อเสริมความเข้าใจของผู้เรียน ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อใช้สื่อรูปแบบดังกล่าว อย่างไรก็ตาม การออกแบบสื่อเพื่อฝึกการคิดเชิงหลักฐานยังต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม

(ผู้สอน 3, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนนำข่าวหรือเหตุการณ์ในสังคมมาใช้เป็นสื่อประกอบการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายมากขึ้นเมื่อสื่อมีความใกล้เคียงตัว อย่างไรก็ตาม ผู้สอนเห็นว่ายังขาดสื่อที่ออกแบบมาเพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ (ผู้สอน 4, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้สื่อผสมผสานระหว่างสไลด์ ตัวอย่างเหตุการณ์ และคำถามปลายเปิด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ผู้เรียนมีบทบาทในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากขึ้น แต่ผู้สอนมองว่ายังต้องการสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์ได้อย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น (ผู้สอน 5, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะสื่อประเภทสไลด์ เอกสารประกอบการเรียน และข่าวหรือเหตุการณ์ร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม ลักษณะของสื่อยังคงเน้นการนำเสนอข้อมูลเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเชิงเหตุผลในระดับจำกัด นอกจากนี้ ข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรยังส่งผลให้การพัฒนาสื่อที่หลากหลายทำได้ไม่เต็มที่ ดังนั้น การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เน้นสถานการณ์จำลอง การตั้งคำถาม และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในบทเรียนกฎหมายอาญา

ด้านที่ 5 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอธิบายเนื้อหาเป็นหลัก ควบคู่กับการตั้งคำถามและการยกตัวอย่างสถานการณ์จริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดพื้นฐานทางกฎหมายอย่างเป็นลำดับขั้น ผู้สอนบางส่วนมีการจัดกิจกรรมอภิปรายกลุ่มหรือการวิเคราะห์กรณีศึกษา เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฝึกการใช้เหตุผล อย่างไรก็ตาม ลักษณะกิจกรรมยังอยู่ภายใต้กรอบการเรียนรู้แบบผู้สอนเป็นศูนย์กลางเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสมองมือคิด วิเคราะห์และตัดสินใจด้วยตนเองในระดับจำกัด ผู้สอนสะท้อนว่าข้อจำกัดด้านเวลาและจำนวนเนื้อหาทำให้การออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุกยังทำได้ไม่เต็มที่ แม้ว่าผู้สอนจะเห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้นจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างมีประสิทธิภาพก็ตาม จากข้อมูลการวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรและการสัมภาษณ์ผู้สอนจาก 5 โรงเรียน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้สอนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้สอนใช้การบรรยายร่วมกับการตั้งคำถามระหว่างการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดตามเนื้อหา ผู้เรียนสามารถตอบคำถามได้ในระดับหนึ่ง แต่ยังมีโอกาสในการอภิปราย หรือวิเคราะห์เชิงลึกไม่มาก ผู้สอนเห็นว่าการเพิ่มกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้น จะช่วยพัฒนาการคิดได้ดียิ่งขึ้น

(ผู้สอน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์จากข่าวหรือเหตุการณ์ในสังคมเป็นฐาน ในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น แต่การสรุป เหตุผลเชิงหลักฐานยังต้องอาศัยการชี้แนะจากผู้สอนค่อนข้างมาก

(ผู้สอน 2, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนเน้นการอธิบายเนื้อหาเป็นขั้นตอนเพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานก่อนเข้าสู่ การวิเคราะห์ ผู้เรียนสามารถติดตามบทเรียนได้ดี แต่ยังต้องการกิจกรรมที่เปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้ลงมือคิดและตัดสินใจด้วยตนเองมากขึ้น

(ผู้สอน 3, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้การอภิปรายกลุ่มและกรณีศึกษาเพื่อกระตุ้นการคิดของผู้เรียน ผู้เรียน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้หลากหลาย แต่ยังต้องการการฝึกฝนในด้านการจัดลำดับ เหตุผลและการวิเคราะห์เชิงลึกอย่างต่อเนื่อง

(ผู้สอน 4, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้คำถามปลายเปิดและการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมการมี ส่วนร่วมของผู้เรียน ผู้เรียนเริ่มกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น แต่ยังต้องการกิจกรรม ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกการคิดเชิงระบบและการตัดสินใจบนพื้นฐานของหลักฐาน

(ผู้สอน 5, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัด การเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้ในปัจจุบันยังคงเน้นการอธิบายเนื้อหาและการตั้งคำถามเป็นหลัก แม้ว่าจะมีการนำกรณีศึกษาและการอภิปรายมาใช้เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน แต่ลักษณะ การจัดการเรียนรู้อยู่ในรูปแบบผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกการคิดวิเคราะห์และ การตัดสินใจเชิงเหตุผลในระดับจำกัด นอกจากนี้ ข้อจำกัดด้านเวลาและโครงสร้างบทเรียนยังส่งผล

ต่อการออกแบบกิจกรรมเชิงรุก ดังนั้น การพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือคิด วิเคราะห์ และอภิปรายอย่างเป็นระบบ จึงเป็นแนวทางสำคัญ ในการส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในบทเรียนกฎหมายอาญา

ด้านที่ 6 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านการวัดผลและประเมินผล พบว่า ผู้สอนส่วนใหญ่ใช้วิธีการประเมินผลที่เน้นการวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเป็นหลัก เช่น แบบทดสอบข้อเขียน ใบงาน หรือการตอบคำถามในชั้นเรียน ซึ่งช่วยให้ผู้สอนสามารถตรวจสอบความเข้าใจพื้นฐานของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม การประเมินผลที่มุ่งวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เช่น การอธิบายเหตุผล การใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจ หรือการวิเคราะห์สถานการณ์ ยังมีการนำมาใช้ในระดับจำกัด ผู้สอนบางส่วนมีการใช้คำถามปลายเปิดหรือกิจกรรมอภิปรายเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงเหตุผล แต่ยังไม่มีเครื่องมือประเมินผลที่เป็นระบบและชัดเจนในการวัดกระบวนการคิดของผู้เรียน ส่งผลให้การสะท้อนพัฒนาการด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่ปรากฏอย่างชัดเจนในผลการประเมิน จากข้อมูลการวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรและการสัมภาษณ์ผู้สอนจาก 5 โรงเรียน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้สอนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้สอนใช้แบบทดสอบและใบงานเป็นเครื่องมือหลักในการประเมินผล เพื่อวัดความเข้าใจเนื้อหาของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงได้ดี แต่การประเมินที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอธิบายเหตุผลยังมีไม่มาก ผู้สอนเห็นว่าการเพิ่มกิจกรรมประเมินเชิงวิเคราะห์จะช่วยสะท้อนการคิดของผู้เรียนได้ชัดเจนขึ้น

(ผู้สอน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้การตอบคำถามในชั้นเรียนและการอภิปรายเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผล ผู้เรียนมีโอกาสดูแลความคิดเห็นมากขึ้นเมื่อใช้คำถามปลายเปิด อย่างไรก็ตาม เกณฑ์การประเมินการใช้เหตุผลของผู้เรียนยังไม่ชัดเจน ทำให้การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่เป็นระบบ

(ผู้สอน 2, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้สอนเน้นการประเมินผลจากแบบทดสอบข้อเขียนและการสรุปเนื้อหา เพื่อวัดความเข้าใจพื้นฐานของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ในระดับที่ดี แต่การประเมินที่เน้นการวิเคราะห์สถานการณ์หรือการใช้หลักฐานยังมีไม่มาก ผู้สอนมองว่าควรพัฒนาเครื่องมือประเมินที่หลากหลายมากขึ้น

(ผู้สอน 3, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้การวิเคราะห์กรณีศึกษาและการอภิปรายกลุ่มเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ แต่การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนยังเน้นภาพรวมมากกว่ากระบวนการคิด ทำให้การสะท้อนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่ชัดเจน (ผู้สอน 4, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้สอนใช้คำถามปลายเปิดและการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนในการประเมินผลผู้เรียนเริ่มแสดงเหตุผลของตนเองได้มากขึ้น แต่ผู้สอนเห็นว่ายังจำเป็นต้องมีเครื่องมือประเมินที่ช่วยวัดการคิดเชิงหลักฐานและการตัดสินใจอย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น (ผู้สอน 5, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านการวัดผลและประเมินผล การวัดและประเมินผลในบทเรียนกฎหมายอาญาส่วนใหญ่ยังคงเน้นการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเป็นหลัก แม้ว่าผู้สอนบางส่วนจะเริ่มใช้คำถามปลายเปิดหรือกิจกรรมอภิปรายเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงเหตุผล แต่เครื่องมือและเกณฑ์การประเมินที่สะท้อนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่ชัดเจนและยังขาดความเป็นระบบ ส่งผลให้การประเมินผลยังไม่สามารถสะท้อนพัฒนาการด้านการคิดของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น การพัฒนาเครื่องมือประเมินที่หลากหลาย มีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนอธิบายเหตุผลหรือใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับการวัดผลและประเมินผลในบทเรียนกฎหมายอาญา

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนพุทธชินราช โรงเรียนจ่านกร้อง และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 10 คน พบว่า

ด้านที่ 1 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้สอน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่รับรู้ว่าคุณสอนมีบทบาทสำคัญในการอธิบายเนื้อหาและกำหนดทิศทางการเรียนรู้ในบทเรียนกฎหมายอาญา โดยผู้สอนมักใช้การอธิบายประกอบสไลด์ PowerPoint และยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตประจำวันเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ผู้เรียนสะท้อนว่าการสอนลักษณะดังกล่าวช่วยให้เห็นภาพรวมของบทเรียนและเข้าใจหลักการพื้นฐานทางกฎหมายได้ชัดเจน ผู้เรียนบางส่วนให้ความเห็นว่า ผู้สอนมีการใช้คำถามระหว่างการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตาม และเปิดโอกาสให้ตอบคำถามหน้าชั้นเรียนเป็นระยะ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในบทเรียนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนหลายคนสะท้อนว่าการตั้งคำถามส่วนใหญ่มักเป็นคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจมากกว่า

การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ที่ต้องใช้เหตุผลหรือการตัดสินใจจากหลายมุมมอง ทำให้โอกาสในการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังมีไม่มากนัก และผู้เรียนยังสะท้อนว่าการอภิปรายหรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียนยังเกิดขึ้นไม่ต่อเนื่อง โดยผู้เรียนบางส่วนรู้สึกเกรงใจหรือไม่มั่นใจในการแสดงความคิดเห็น เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้ยังคงเน้นการรับฟังจากผู้สอนเป็นหลัก ส่งผลให้บทบาทของผู้เรียนในฐานะผู้สร้างองค์ความรู้ยังมีจำกัด แม้ว่าผู้เรียนจะมองว่าผู้สอนมีความตั้งใจในการอธิบายเนื้อหาและพยายามเชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์จริงก็ตาม ในขณะเดียวกันผู้เรียนบางคนสะท้อนว่าผู้สอนมีความเป็นกันเองและเปิดโอกาสให้สอบถามข้อสงสัยได้ ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ แต่ยังคงการกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นมากขึ้น เพื่อให้สามารถเข้าใจบทเรียนในระดับที่ลึกซึ้งกว่าเดิม ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้เรียนสะท้อนว่าผู้สอนอธิบายเนื้อหากฎหมายอาญาอย่างชัดเจนและใช้สไลด์ประกอบการสอน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนรู้สึกว่าการตั้งคำถามส่วนใหญ่ยังเป็นคำถามทบทวนความเข้าใจมากกว่าคำถามเชิงวิเคราะห์

(ผู้เรียน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าผู้สอนยกตัวอย่างสถานการณ์จริงหรือข่าวในสังคมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดี แต่โอกาสในการอภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นยังมีไม่มาก ทำให้การแสดงความคิดเห็นยังเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง

(ผู้เรียน 2, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าผู้สอนเปิดโอกาสให้ตอบคำถามในชั้นเรียนและอธิบายเพิ่มเติมเมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจ ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นกันเอง แต่ผู้เรียนยังรู้สึกไม่มั่นใจเมื่อต้องวิเคราะห์สถานการณ์ด้วยตนเอง

(ผู้เรียน 3, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าผู้สอนมีการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิดเป็นระยะ แต่ส่วนใหญ่ยังเป็นการตอบคำถามแบบสั้น ๆ มากกว่าการอภิปรายเชิงลึก ทำให้ยังไม่ได้ฝึกการใช้เหตุผลมากนัก

(ผู้เรียน 4, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าผู้สอนอธิบายเนื้อหาเป็นลำดับขั้นและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้ดี ผู้เรียนสามารถติดตามบทเรียนได้ง่าย แต่ต้องการกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นมากขึ้น

(ผู้เรียน 5, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าผู้สอนมีความเป็นกันเองและเปิดโอกาสให้สอบถามข้อสงสัยได้ตลอดเวลา อย่างไรก็ตาม รูปแบบการเรียนรู้นี้ยังเน้นการฟังจากผู้สอนเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทในการคิดวิเคราะห์ไม่มาก

(ผู้เรียน 6, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าผู้สอนมีการใช้คำถามปลายเปิดบ้างในบางช่วงของบทเรียนซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้คิดมากขึ้น แต่ยังต้องการกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้อภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง

(ผู้เรียน 7, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าผู้สอนพยายามยกตัวอย่างสถานการณ์ใกล้ตัวเพื่อช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดี ผู้เรียนรู้สึกสนใจมากขึ้นเมื่อมีการเชื่อมโยงกับข่าวหรือเหตุการณ์จริง แต่ยังไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็นต่อหน้าชั้นเรียน

(ผู้เรียน 8, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าผู้สอนอธิบายเนื้อหาได้เข้าใจง่ายและมีการสรุปบทเรียนท้ายคาบ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนส่วนใหญ่ยังเป็นการรับฟังมากกว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงวิเคราะห์

(ผู้เรียน 9, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าผู้สอนมีการตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจและช่วยให้ผู้เรียนคิดตาม แต่ยังต้องการกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกตัดสินใจหรือวิเคราะห์สถานการณ์ด้วยตนเองมากขึ้น

(ผู้เรียน 10, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้สอน ผู้เรียนส่วนใหญ่รับรู้ว่าคุณสอนมีความสามารถในการอธิบายเนื้อหาและเชื่อมโยงบทเรียนกฎหมายอาญากับสถานการณ์จริงได้อย่างชัดเจน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดพื้นฐานได้ดี ผู้สอนมีการตั้งคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบางช่วงของบทเรียน ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความเป็นกันเองและเอื้อต่อการสอบถามข้อสงสัย อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนสะท้อนว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ยังคงเน้นการรับฟังจากผู้สอนเป็นหลัก การอภิปรายเชิงลึกและการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ยังเกิดขึ้นไม่ต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในระดับจำกัด ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมที่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นระบบ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้สอนให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ด้านที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้เรียน พบว่า มีความเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาในระดับพื้นฐาน และสามารถเชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้เมื่อผู้สอนยกตัวอย่างหรือใช้กรณีศึกษาประกอบ ผู้เรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่าตนเองสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงได้ดี แต่ยังมีข้อจำกัดในการตั้งคำถาม การแสดงความคิดเห็น และการวิเคราะห์เชิงเหตุผลด้วยตนเอง โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ต้องใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจหรือพิจารณาหลายมุมมอง ผู้เรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นต่อหน้าชั้นเรียน และมักรอการชี้แจงจากผู้สอนก่อนสรุปคำตอบ และผู้เรียนเห็นว่าการอภิปรายกลุ่มหรือการวิเคราะห์กรณีศึกษาช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์มากขึ้น แต่รูปแบบการเรียนรู้อยู่โดยรวมยังคงเน้นการรับฟังจากผู้สอนเป็นหลัก ส่งผลให้โอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังเกิดขึ้นในระดับจำกัด ดังนั้น การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทในการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับศักยภาพของผู้เรียนในบทเรียนกฎหมายอาญา ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้เรียนสะท้อนว่าตนเองสามารถเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาได้ในระดับหนึ่ง เมื่อผู้สอนอธิบายพร้อมตัวอย่าง แต่เมื่อเผชิญกับคำถามที่ต้องวิเคราะห์เหตุและผลยังรู้สึกไม่มั่นใจ และมักรอคำแนะนำจากผู้สอนก่อนตอบ

(ผู้เรียน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าตนเองสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงได้ดี แต่ยังรู้สึกยากเมื่อต้องอธิบายเหตุผลหรือแสดงความคิดเห็นเชิงกฎหมาย เนื่องจากกลัวตอบผิดและขาดความมั่นใจในการใช้เหตุผล

(ผู้เรียน 2, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าสามารถเข้าใจเนื้อหาเมื่อมีกรณีศึกษาหรือข่าวประกอบ แต่ยังไม่ค่อยกล้าตั้งคำถามหรืออภิปราย เพราะไม่มั่นใจว่าความคิดของตนถูกต้องหรือไม่

(ผู้เรียน 3, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังเน้นการฟังและจดบันทึก ทำให้มีโอกาสดึงการคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองไม่มาก แม้ว่าจะสนใจเนื้อหากฎหมายอาญาก็ตาม

(ผู้เรียน 4, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าตนเองเริ่มสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น แต่เมื่อกิจกรรมต้องวิเคราะห์หลายมุมมองยังรู้สึกสับสนและต้องการเวลาคิดเพิ่มเติม

(ผู้เรียน 5, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการอภิปรายกลุ่มช่วยให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่ออยู่หน้าชั้นเรียนยังรู้สึกไม่มั่นใจในการอธิบายเหตุผลของตนเอง

(ผู้เรียน 6, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีเมื่อมีคำอธิบายเป็นขั้นตอน แต่ยังมีความยากลำบากในการแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นในสถานการณ์ทางกฎหมาย

(ผู้เรียน 7, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าตนเองสามารถรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนได้ดี แต่ยังต้องการฝึกการใช้เหตุผลเพื่อสนับสนุนความคิดเห็นของตนเองมากขึ้น

(ผู้เรียน 8, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าการตั้งคำถามปลายเปิดช่วยให้คิดมากขึ้น แต่ยังไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็น เพราะกังวลว่าจะไม่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้อง

(ผู้เรียน 9, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าตนเองเริ่มมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อได้วิเคราะห์สถานการณ์จริง แต่ยังคงพัฒนาทักษะการตัดสินใจและการใช้หลักฐานประกอบการสรุปผล

(ผู้เรียน 10, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านผู้เรียน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาในระดับพื้นฐานและสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงได้ เมื่อมีตัวอย่างประกอบ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนยังขาดความมั่นใจในการตั้งคำถาม การแสดงความคิดเห็น และการวิเคราะห์เชิงเหตุผลด้วยตนเอง โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ต้องพิจารณาหลายมุมมองหรือใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจ ผู้เรียนจำนวนหนึ่งยังคงมีบทบาทเป็นผู้รับความรู้มากกว่าผู้สร้างองค์ความรู้ ส่งผลให้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังพัฒนาได้ในระดับจำกัด ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ฝึกการใช้เหตุผล และอภิปรายอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในบทเรียนกฎหมายอาญา

ด้านที่ 3 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา พบว่า ผู้เรียนสะท้อนว่าเนื้อหากฎหมายอาญาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะเมื่อผู้สอนยกตัวอย่างข่าว เหตุการณ์ในสังคม หรือสถานการณ์ใกล้ตัว ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงแนวคิดทางกฎหมายกับประสบการณ์จริงได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนส่วนใหญ่เห็นว่าเนื้อหา มีลำดับขั้นจากพื้นฐานไปสู่รายละเอียด ทำให้สามารถทำความเข้าใจโครงสร้างของบทเรียนได้ในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนหลายคนสะท้อนว่าเนื้อหาบางประเด็นยังมีความเป็นนามธรรม และใช้ศัพท์เฉพาะทางกฎหมายค่อนข้างมาก ส่งผลให้ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ และยังรู้สึกไม่มั่นใจเมื่อต้องตีความหรืออธิบายความหมายด้วยตนเอง ผู้เรียนยังสะท้อนว่าเนื้อหาที่เน้นการอธิบายเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียวทำให้เข้าใจได้ยากกว่าการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา โดยผู้เรียนมีแนวโน้มเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นเมื่อเนื้อหาถูกนำเสนอผ่านสถานการณ์จริงหรือคำถามเชิงวิเคราะห์ อย่างไรก็ตาม ในบางบทเรียน ผู้เรียนยังรู้สึกว่าปริมาณเนื้อหาค่อนข้างมากและมีรายละเอียดหลายส่วน ทำให้การสรุปสาระสำคัญหรือการเชื่อมโยงองค์ประกอบความผิดทางกฎหมายกับสถานการณ์จริงยังไม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังอยู่ในระดับที่ต้องได้รับการส่งเสริมเพิ่มเติม ผู้เรียนบางส่วนยังสะท้อนว่าการทำความเข้าใจเนื้อหาเชิงลึก เช่น การแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น หรือการวิเคราะห์เหตุและผลตามหลักกฎหมาย ยังเป็นสิ่งที่ท้าทาย โดยเฉพาะเมื่อไม่มี

ตัวอย่างหรือกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ดังนั้น แม้เนื้อหากฎหมายอาญาจะมีศักยภาพในการพัฒนาการคิดของผู้เรียน แต่การนำเสนอเนื้อหาที่เน้นการอธิบายเพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอในการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจึงต้องการรูปแบบเนื้อหาที่เข้าใจง่าย เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง และเปิดโอกาสให้ฝึกการใช้เหตุผลมากยิ่งขึ้น ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้เรียนสะท้อนว่าเนื้อหากฎหมายอาญามีลำดับขั้นที่ชัดเจน แต่บางประเด็นมีคำศัพท์ทางกฎหมายที่เข้าใจยาก ทำให้ต้องฟังคำอธิบายเพิ่มเติมจากผู้สอน

(ผู้เรียน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าเมื่อมีตัวอย่างข่าวหรือสถานการณ์จริงจะเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น แต่หากเป็นเนื้อหาเชิงทฤษฎีล้วนจะรู้สึกยากและไม่แน่ใจในการตีความ

(ผู้เรียน 2, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาช่วยให้เข้าใจผลของการกระทำตามกฎหมาย แต่ยังมีคามยากลำบากในการแยกแยะองค์ประกอบความผิดในกรณีศึกษาที่ซับซ้อน

(ผู้เรียน 3, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าเนื้อหาบางส่วนมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ทำให้ต้องใช้เวลาทบทวนหลายครั้งจึงจะเข้าใจ และยังไม่มั่นใจเมื่อต้องวิเคราะห์ด้วยตนเอง

(ผู้เรียน 4, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าเนื้อหาที่น่าสนใจเมื่อเชื่อมโยงกับชีวิตจริง แต่ยังรู้สึกว่ายากเมื่อต้องอธิบายเหตุผลตามหลักกฎหมาย

(ผู้เรียน 5, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาที่มีความชัดเจนเมื่อผู้สอนสรุปเป็นขั้นตอน แต่เมื่อเจอสถานการณ์ใหม่ยังต้องการการชี้แนะเพื่อช่วยวิเคราะห์

(ผู้เรียน 6, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าเนื้อหากฎหมายอาญาช่วยให้เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเองมากขึ้น แต่ยังคงต้องฝึกการตีความเนื้อหาที่เป็นนามธรรม

(ผู้เรียน 7, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการใช้กรณีศึกษาช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดี แต่เนื้อหาบางส่วนยังมีความซับซ้อน ทำให้การคิดวิเคราะห์ยังไม่คล่อง

(ผู้เรียน 8, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าเนื้อหามีความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน แต่ยังไม่รู้ลึกว่าบางบทเรียนมีรายละเอียดมากและยากต่อการสรุปด้วยตนเอง

(ผู้เรียน 9, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาช่วยให้เข้าใจผลทางกฎหมายของการกระทำต่าง ๆ แต่ยังคงต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้ฝึกการใช้เหตุผลและวิเคราะห์เนื้อหาอย่างเป็นระบบมากขึ้น

(ผู้เรียน 10, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา จากมุมมองของผู้เรียน พบว่าเนื้อหากฎหมายอาญามีความสำคัญและสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงได้ โดยเฉพาะเมื่อมีกรณีศึกษาหรือข่าวประกอบการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม เนื้อหาบางส่วนมีความเป็นนามธรรมและใช้ศัพท์เฉพาะทางกฎหมาย ทำให้ผู้เรียนยังมีความยากลำบากในการตีความ วิเคราะห์ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังเกิดขึ้นได้ไม่เต็มที่ ดังนั้น การออกแบบเนื้อหาที่เน้นสถานการณ์จริง การใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้านเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

ด้านที่ 4 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่าสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้ในบทเรียนกฎหมายอาญา ส่วนใหญ่เป็นสื่อประเภทสไลด์ PowerPoint เอกสารประกอบการเรียน และตัวอย่างข่าวหรือเหตุการณ์ร่วมสมัย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และเห็นภาพรวมของบทเรียนได้ชัดเจน ผู้เรียนหลายคนมองว่าสื่อดังกล่าวมีความเป็นระบบ และช่วยสรุปสาระสำคัญของเนื้อหาได้ดี โดยเฉพาะสื่อที่มีภาพประกอบหรือแผนผังที่ช่วยอธิบายองค์ประกอบของความผิดทางกฎหมาย อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนส่วนหนึ่งสะท้อนว่าสื่อที่ใช้ยังคงเน้นการนำเสนอข้อมูลจากผู้สอนเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทในการมีส่วนร่วมค่อนข้างจำกัด สื่อบาง

รูปแบบยังไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หรือแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ผู้เรียนหลายคนเห็นว่าสื่อที่เป็นคลิปวิดีโอหรือกรณีศึกษาจากสถานการณ์จริงช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งมากขึ้น แต่ยังมีการใช้ไม่ต่อเนื่องในทุกบทเรียน ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านสื่อยังเกิดขึ้นได้ในระดับจำกัด ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้เรียนสะท้อนว่าสไลด์ PowerPoint ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและติดตามบทเรียนได้ทัน แต่ยังต้องการสื่อที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

(ผู้เรียน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการใช้ข่าวหรือเหตุการณ์จริงเป็นสื่อช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีและทำให้รู้สึกว่าการทบทวนมีความใกล้เคียงตัว

(ผู้เรียน 2, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าสื่อที่มีภาพหรือแผนผังช่วยให้เข้าใจองค์ประกอบของความผิดได้ชัดเจน แต่อยากให้มีสื่อที่เปิดโอกาสให้คิดวิเคราะห์มากขึ้น

(ผู้เรียน 3, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าสื่อส่วนใหญ่ยังเป็นการฟังและดูจากหน้าจอ ทำให้มีโอกาสลงมือคิดหรืออภิปรายไม่มากนัก

(ผู้เรียน 4, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าคลิปวิดีโอหรือสถานการณ์จำลองช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้นและทำให้สนใจเรียนมากขึ้น

(ผู้เรียน 5, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าสื่อช่วยสรุปเนื้อหาได้ดี แต่บางครั้งมีข้อมูลจำนวนมาก ทำให้ต้องใช้เวลาทบทวนเพิ่มเติม

(ผู้เรียน 6, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าสื่อที่มีคำถามประกอบช่วยให้คิดตามได้มากขึ้น แต่ยังอยากให้มีส่วนสื่อที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน

(ผู้เรียน 7, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าสื่อที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงทำให้เข้าใจบทเรียนได้ดี แต่ยังต้องการสื่อที่ช่วยฝึกการตัดสินใจหรือการวิเคราะห์สถานการณ์

(ผู้เรียน 8, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...อยากให้มีส่วนสื่อที่ให้ผู้เรียนได้คัดเลือกหรือโต้ตอบ เพราะทำให้รู้สึกเหมือนได้มีส่วนร่วม

(ผู้เรียน 9, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าสื่อช่วยให้เห็นภาพรวมของบทเรียนได้ดี แต่ต้องการสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและอภิปรายมากขึ้น

(ผู้เรียน 10, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านสื่อการเรียนรู้

จากมุมมองของผู้เรียน พบว่า สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในบทเรียนกฎหมายอาญามีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน โดยเฉพาะสื่อประเภทสไลด์ เอกสารประกอบการเรียน และข่าวหรือสถานการณ์จริง อย่างไรก็ตาม สื่อส่วนใหญ่ยังคงเน้นการนำเสนอข้อมูลจากผู้สอนเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีบทบาทในการวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นค่อนข้างจำกัด ผู้เรียนมีแนวโน้มสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอหรือกรณีศึกษาจริง ดังนั้น การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในบทเรียนกฎหมายอาญา

ด้านที่ 5 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านวิธีการจัดการเรียนรู้

พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาในปัจจุบันยังคงเน้นการอธิบายเนื้อหาและการฟังจากผู้สอนเป็นหลัก โดยผู้สอนมักใช้การบรรยายรวมกับการตั้งคำถามเป็นระยะเพื่อทบทวนความเข้าใจ ผู้เรียนหลายคนเห็นว่าวิธีการดังกล่าวช่วยให้เข้าใจเนื้อหาพื้นฐานได้ดีและสามารถติดตามบทเรียนได้อย่างเป็นลำดับขั้น อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่ากิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ได้คิด วิเคราะห์ หรืออภิปรายอย่างต่อเนื่องยังมีไม่มาก ทำให้บทบาทของผู้เรียนในการสร้างองค์ความรู้ยังอยู่ในระดับจำกัด ผู้เรียนยังเห็นว่าการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาหรือการอภิปรายกลุ่มช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งมากขึ้น และทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับบรรยายเพียงอย่างเดียว

แต่กิจกรรมลักษณะดังกล่าวยังเกิดขึ้นเป็นบางครั้งเท่านั้น ผู้เรียนบางส่วนยังรู้สึกไม่มั่นใจในการแสดงความคิดเห็นหรือการวิเคราะห์สถานการณ์ เนื่องจากไม่คุ้นเคยกับการใช้เหตุผลเชิงหลักฐานอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังเกิดขึ้นได้ไม่เต็มที่ ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้เรียนสะท้อนว่าวิธีการสอนส่วนใหญ่เป็นการอธิบายเนื้อหา ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ แต่ยังต้องการกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ด้วยตนเองมากขึ้น

(ผู้เรียน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการอภิปรายกลุ่มช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีและทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น แต่ยังมีโอกาสในการทำกิจกรรมลักษณะนี้ไม่บ่อย

(ผู้เรียน 2, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าการตั้งคำถามระหว่างการสอนช่วยให้คิดตามได้ แต่อยากรายงานสถานการณ์จำลองที่ให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจด้วยตนเอง

(ผู้เรียน 3, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าการเรียนส่วนใหญ่ยังเน้นการฟังและจดบันทึก ทำให้มีโอกาสดูแลการคิดวิเคราะห์ไม่มากนัก

(ผู้เรียน 4, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการใช้กรณีศึกษาจากชีวิตจริงช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น และทำให้สนใจเรียนมากขึ้น

(ผู้เรียน 5, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าการทำงานกลุ่มช่วยให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน แต่ยังต้องการกิจกรรมที่ทำทลายการคิดมากขึ้น

(ผู้เรียน 6, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าการสอนแบบขั้นตอนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดี แต่อยากรายงานวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น

(ผู้เรียน 7, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการตั้งคำถามปลายเปิดช่วยให้คิดมากขึ้น แต่ยังไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็นในบางครั้ง

(ผู้เรียน 8, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าการวิเคราะห์สถานการณ์จริงช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ลึกซึ้ง แต่ยังไม่อยากให้มีการใช้กิจกรรมลักษณะนี้มากขึ้น

(ผู้เรียน 9, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าวิธีการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมช่วยให้จำเนื้อหาได้ดีขึ้น และทำให้รู้สึกสนใจบทเรียนมากกว่าเดิม

(ผู้เรียน 10, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ จากมุมมองของผู้เรียน พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้ในบทเรียนกฎหมายอาญายังคงเน้นการอธิบายเนื้อหาเป็นหลัก ซึ่งช่วยให้เข้าใจพื้นฐานได้ดี แต่ยังมีข้อจำกัดในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ และตัดสินใจด้วยตนเอง ผู้เรียนมีแนวโน้มมีส่วนร่วมและเข้าใจบทเรียนได้ลึกซึ้งมากขึ้น เมื่อมีการใช้กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม หรือกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังนั้น การพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างองค์ความรู้ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในบทเรียนกฎหมายอาญา

ด้านที่ 6 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในการวัดผลและประเมินผล พบว่า การวัดและประเมินผลในบทเรียนกฎหมายอาญาส่วนใหญ่ยังคงเน้นการประเมินความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเป็นหลัก เช่น การทำแบบทดสอบ ใบงาน หรือการตอบคำถามในชั้นเรียน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนทราบระดับความเข้าใจของตนเองในเนื้อหาพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนหลายคนเห็นว่ารูปแบบการประเมินผลยังเปิดโอกาสให้แสดงกระบวนการคิด วิเคราะห์เหตุผล หรือการใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจค่อนข้างจำกัด ผู้เรียนบางส่วนสะท้อนว่าการประเมินผลส่วนใหญ่มุ่งเน้นคำตอบที่ถูกต้องตามเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกังวลเมื่อต้องแสดงความคิดเห็นหรืออธิบายเหตุผลที่แตกต่างจากตัวอย่าง ส่งผลให้ผู้เรียนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์อย่างเต็มที่ ในขณะเดียวกัน ผู้เรียนเห็นว่าการประเมินที่ใช้คำถามปลายเปิด การอภิปราย หรือการวิเคราะห์สถานการณ์จริงช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ลึกซึ้งมากขึ้น และสามารถสะท้อนการคิดของตนเองได้ดีกว่า แต่รูปแบบการประเมินลักษณะดังกล่าวยังมีการใช้อย่างไม่ต่อเนื่อง ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผู้เรียนสะท้อนว่าการประเมินส่วนใหญ่เป็นแบบทดสอบหรือใบงาน ซึ่งช่วยวัดความจำเนื้อหาได้ดี แต่ยังไม่ค่อยได้อธิบายเหตุผลในการตอบคำถาม

(ผู้เรียน 1, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการตอบคำถามในชั้นเรียนช่วยให้รู้ว่าตนเองเข้าใจบทเรียนหรือไม่ แต่ยังไม่ค่อยมีโอกาสแสดงความคิดเห็นเชิงลึก

(ผู้เรียน 2, โรงเรียน A, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าการประเมินผลยังเน้นคำตอบที่ถูกต้อง ทำให้ไม่มั่นใจเมื่อต้องเสนอความคิดเห็นที่แตกต่าง

(ผู้เรียน 3, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าการทำใบงานช่วยทบทวนเนื้อหาได้ดี แต่ยังอยากให้มีการประเมินที่เน้นการคิดวิเคราะห์มากขึ้น

(ผู้เรียน 4, โรงเรียน B, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าการวิเคราะห์กรณีศึกษาช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ลึกซึ้ง แต่ยังมีการใช้ในการประเมินไม่บ่อยนัก

(ผู้เรียน 5, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าการอภิปรายกลุ่มช่วยให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แต่ยังไม่แน่ใจว่าเกณฑ์การให้คะแนนเน้นอะไรเป็นหลัก

(ผู้เรียน 6, โรงเรียน C, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าการประเมินส่วนใหญ่ยังวัดความรู้จากเนื้อหา มากกว่าการวัดวิธีคิดหรือเหตุผล

(ผู้เรียน 7, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนมองว่าการประเมินที่ให้วิเคราะห์สถานการณ์จริงช่วยให้เห็นภาพชัดเจน แต่ยังอยากให้มีการใช้รูปแบบนี้มากขึ้น

(ผู้เรียน 8, โรงเรียน D, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนเห็นว่าคำถามปลายเปิดช่วยให้คิดมากขึ้น แต่ยังรู้สึกกังวลว่าคำตอบจะไม่ถูกต้องตามที่ผู้สอนคาดหวัง

(ผู้เรียน 9, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

...ผู้เรียนสะท้อนว่าการประเมินผลที่เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น แต่ยังไม่ค่อยเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ

(ผู้เรียน 10, โรงเรียน E, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2569)

สรุปได้ว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในด้านการวัดผลและประเมินผล จากมุมมองของผู้เรียน พบว่า การวัดและประเมินผลในบทเรียนกฎหมายอาญายังคงมุ่งเน้นการวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเป็นหลัก แม้ว่าจะช่วยให้ผู้เรียนทราบระดับความเข้าใจของตนเอง แต่ยังไม่สามารถสะท้อนกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการใช้เหตุผลเชิงหลักฐานได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนมีแนวโน้มเข้าใจบทเรียนได้ลึกซึ้งและกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้นเมื่อมีการประเมินผลที่ใช้คำถามปลายเปิด การอภิปราย หรือการวิเคราะห์สถานการณ์จริง ดังนั้น การพัฒนารูปแบบและเครื่องมือการประเมินผลที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงกระบวนการคิดและเหตุผลอย่างเป็นระบบ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนในบทเรียนกฎหมายอาญา

ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในวัตถุประสงค์ที่ 1 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาปรับใช้โดยกำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในวัตถุประสงค์ที่ 2 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ในรายวิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน ระยะเวลาในการสอน 6 ชั่วโมง ดังนี้

1. ผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา เวลาเรียน 3 ชั่วโมง ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 ขั้นตอนการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

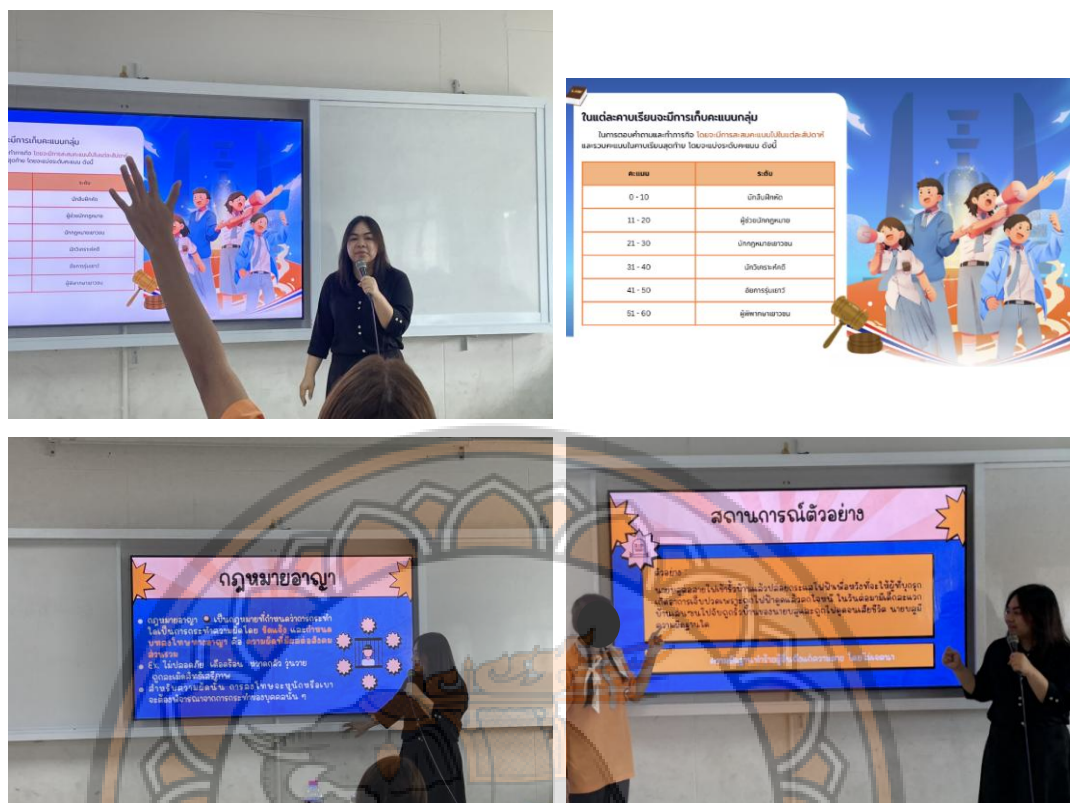
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Introduction)

1. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่าในชั่วโมงของหน่วยการเรียนรู้นี้ เรื่อง กฎหมายอาญานักเรียนจะรับบทเป็น “ทีมสืบสวนคดีอาญา” ที่ต้องวิเคราะห์สถานการณ์ที่กำหนด เพื่อให้เข้าใจเรื่องกฎหมายอาญามากขึ้น จะให้นักเรียนจับกลุ่มโดยแบ่งออกเป็นกลุ่มละเท่า ๆ กัน ดำเนินกิจกรรมร่วมกันจนจบหน่วยการเรียนรู้

2. แจ้งให้นักเรียนทราบว่าใน เรื่อง กฎหมายอาญา ระบบเกมตามแนวคิดของ Karl Kapp (2012) ประกอบด้วยลำดับขั้น (Levels) คะแนน (Points) ระบบรางวัล (Reward System) เครื่องหมายสัญลักษณ์ (Badge) ภารกิจ (Quest) และกระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยกำหนดว่าในแต่ละหน่วยการเรียนรู้นี้มีคะแนนรวม 60 คะแนน นักเรียนจะได้เลื่อนระดับ เมื่อผ่านภารกิจตามเงื่อนไขและสามารถสะสมเหรียญตราตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยมีการแบ่งระดับคะแนน ดังนี้

คะแนน	ระดับ
0 – 10	นักสืบฝึกหัด
11 – 20	ผู้ช่วยนักกฎหมาย
21 – 30	นักกฎหมายเยาวชน
31 – 40	นักวิเคราะห์คดี
41 – 50	อัยการรุ่นเยาว์
51 – 60	ผู้พิพากษาเยาวชน

3. ครูอธิบายความรู้เบื้องต้นในเรื่องลักษณะของกฎหมายอาญา ความหมายของกฎหมายอาญา ต่อจากนั้นครูยกตัวอย่างสถานการณ์ตัวให้นักเรียนทุกกลุ่มให้ร่วมกันคิด ซึ่งประกอบด้วยสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา เพื่อให้นักเรียนเริ่มต้นกระบวนการคิดตามขั้นการนิยามปัญหา โดยให้นักเรียนร่วมกันตั้งคำถามว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญาหรือไม่และมีประเด็นปัญหาทางกฎหมายใดบ้าง



ภาพ 3 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Introduction)

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Activating Knowledge)

4. ครูนำเสนอภาพข่าวหรือคลิปสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทางอาญา เพื่อกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันระบุ คำสำคัญ เช่น “ความผิดอาญา” “ผู้กระทำความผิด” หรือ “โทษทางอาญา” เพื่อเตรียมเข้าสู่การรวบรวม ข้อมูล

5. ครูอธิบายลักษณะของผู้กระทำความผิดทางอาญา ประเภทของความผิดทางอาญา โทษทางอาญา โดยสรุปให้กับนักเรียน พร้อมตั้งคำถามนำ เช่น “จากสถานการณ์ดังกล่าวใครเป็นผู้กระทำความผิดทางอาญา” เพื่อให้นักเรียนเริ่มรวบรวมข้อมูลจากความรู้เดิมและข้อมูลใหม่

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Kahoot เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา เพื่อวัด ความรู้ในเรื่องที่ครูอธิบายก่อนหน้านี้ โดยเล่นเป็นรายบุคคลกลุ่มไหนที่คะแนนรวมกันมากที่สุด จะได้รับเหรียญตราเชิงทักษะ



ภาพ 4 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Activating Knowledge)

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ (Quest Implementation)

7. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์สถานการณ์จำลองที่เตรียมไว้ นักเรียนเริ่มต้นจากการอ่านข้อมูลเหตุการณ์ร่วมกันอย่างละเอียด แล้วระบุลักษณะการกระทำความผิดทางอาญา วิเคราะห์องค์ประกอบของความผิด เช่น ผู้กระทำ ความเสียหาย เจตนา และพฤติการณ์ที่เกิดขึ้น จากนั้นร่วมกันเรียงลำดับขั้นตอนของการกระทำความผิดตั้งแต่ก่อนเกิดเหตุ ขณะเกิดเหตุ และหลังเกิดเหตุ พร้อมทั้งรวบรวมหลักฐานที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาพถ่าย คำให้การ หรือข้อมูลพยาน เพื่อใช้สนับสนุนข้อสรุปของกลุ่ม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยตั้งคำถามกระตุ้นการคิด เช่น การพิจารณาความน่าเชื่อถือของหลักฐานหรือการวิเคราะห์เจตนาของผู้กระทำ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนตั้งคำถามขึ้นว่า เช่น “การกระทำนี้มีเจตนาหรือไม่” หรือ “หลักฐานใดน่าเชื่อถือมากที่สุดเพราะอะไร”

8. ครูจัดกิจกรรม Level 1 เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนและเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประเภทของความผิดทางอาญา โดยให้นักเรียนจับคู่สถานการณ์กับประเภทของความผิดที่สอดคล้องกัน ภายในเวลาที่กำหนดในคาบเรียน นักเรียนต้องอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่ม ก่อนตัดสินใจเลือกคำตอบ กลุ่มที่สามารถจับคู่ได้ถูกต้องจะได้รับคะแนนสะสม (Points) และ

หากสามารถอธิบายเหตุผลเชิงกฎหมายได้อย่างชัดเจน เช่น การอธิบายองค์ประกอบความผิดหรือเจตนา จะได้รับคะแนนเพิ่มเติม ครูบันทึกคะแนนลงในกระดานผู้นำเพื่อสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการแข่งขันเชิงบวก พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะทันทีเพื่อปรับความเข้าใจของนักเรียนให้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 2

9. ครูจัดกิจกรรม Level 2 ครูมุ่งพัฒนาทักษะการคิดระดับสูง โดยให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการกระทำความผิดจากการตั้งเหตุการณ์ที่ถูกสลับลำดับไว้ นักเรียนต้องอภิปรายวิเคราะห์ และตัดสินใจร่วมกันว่าลำดับเหตุการณ์ใดควรเกิดก่อนหรือหลัง พร้อมทั้งตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับผลของการกระทำ เช่น ผลกระทบต่อผู้เสียหาย ระดับความรุนแรงของความผิด หรือแนวโน้มการตัดสินใจ หากมีหลักฐานเพิ่มเติม จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลในกิจกรรม Level 1 - 3 ที่ได้จัดทำในรูปแบบอินโฟกราฟิกส่งครู นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอเหตุผลต่อหน้าชั้นเรียน เปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ครูทำหน้าที่สรุปประเด็นสำคัญ เชื่อมโยงแนวคิดทางกฎหมายอาญากับกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจทั้งด้านเนื้อหาและทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

10. ครูจัดกิจกรรม Level 3 ครูมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการใช้หลักฐานทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลจากสถานการณ์ที่ได้วิเคราะห์มาแล้วมาศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นเกี่ยวกับโทษทางอาญาและกระบวนการยุติธรรมทางอาญา นักเรียนต้องพิจารณาว่าการกระทำที่เกิดขึ้นเข้าข่ายความผิดระดับใด มีโทษอย่างไร และผ่านขั้นตอนใดบ้างในกระบวนการยุติธรรม เช่น การสอบสวน การพิจารณาคดี และการตัดสินโทษ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปข้ออ้างอิงโดยใช้หลักฐานทางวิทยาศาสตร์ เช่น การให้เหตุผลเชิงนิรนัยหรืออุปนัย เพื่ออธิบายว่าข้อสรุปของกลุ่มเกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลใด และมีหลักฐานใดรองรับ ครูคอยตั้งคำถามชี้แนะเพื่อให้นักเรียนตรวจสอบความสมเหตุสมผลของข้อสรุป และกระตุ้นให้นักเรียนเชื่อมโยงหลักกฎหมายกับการคิดเชิงเหตุผลอย่างเป็นระบบ ก่อนที่แต่ละกลุ่มจะนำเสนอแนวคิดต่อหน้าชั้นเรียนและรับข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้น

11. ระหว่างการดำเนินกิจกรรม ครูใช้ระบบรางวัล (Reward System) เป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจ เช่น การให้สิทธิ์ใช้การ์ดคำใบ้เมื่อนักเรียนต้องการความช่วยเหลือ หรือสิทธิ์แก้คำตอบเพื่อปรับปรุงผลงานของกลุ่ม ทั้งนี้รางวัลไม่ได้มุ่งเน้นการแข่งขันเพียงอย่างเดียว แต่ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและความพยายามในการคิดวิเคราะห์



ตอนที่ 1 (LEVEL 1) วิเคราะห์ประเภทและองค์ประกอบความผิด กลุ่มที่ 1 บ.3.1 เลขที่ 6 11 17 18 21 36 37

สถานการณ์จำลอง
 เรื่องผิดกฎหมาย "การขโมย" ถูก "จับ" ทำผิดเรื่องขโมยของไปเพื่อนหลายคน เป็นสิบก้อนอาจและโทษ เว้นเสียก่อน เป็นเงินไปเสียก่อนอาจและ "ผิดกฎหมาย" และโทษ
 ภาระงาน: เขียนคดี "จับ" ทำผิดเรื่องขโมยของไปเพื่อนหลายคน เป็นสิบก้อนอาจและโทษ เว้นเสียก่อน เป็นเงินไปเสียก่อนอาจและ "ผิดกฎหมาย" และโทษ

ประเด็นการเรียนรู้
 • เขียน > ความผิดตามกฎหมาย (4-5 ข้อ)
 • เขียน > ความผิดตามกฎหมาย (4-5 ข้อ)

องค์ประกอบ
 • ขโมย
 • ทรัพย์
 • ความผิดตามกฎหมาย
 • ความผิดตามกฎหมาย
 • ความผิดตามกฎหมาย

ตอนที่ 2 (LEVEL 2) เรียงลำดับเหตุการณ์และตั้งสมมติฐาน

เหตุการณ์ (ข้อ 1-5)
 1. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 2. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 3. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 4. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 5. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน

สมมติฐาน
 1. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 2. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 3. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 4. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 5. ขโมยของไปเพื่อนหลายคน

ตอนที่ 3 (LEVEL 3) วิเคราะห์โทษและกระบวนการยุติธรรม

วิเคราะห์ความผิดและโทษ
 กรณีที่ 1 → ขโมย (ผิดกฎหมาย) ทรัพย์สิน (ทรัพย์สิน)
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน

กระบวนการยุติธรรมจากอาญา
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน
 • ขโมยของไปเพื่อนหลายคน

ผลงานนักเรียนในกิจกรรม Level 1 - 3

ภาพ 5 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ (Quest Implementation)

ตอนที่ 3 (LEVEL 3) วิเคราะห์โทษและกระบวนการยุติธรรม

วิเคราะห์ระดับความผิดและโทษ

กัน

- ประมวลกฎหมายอาญา ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ (ลักทรัพย์ จากตู้ตู้เงิน)
- ระดับความผิด ความผิดอาญาทั่วไป
- โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ
- ประเด็นสำคัญ จากข้อเท็จจริง ไม่ได้ว่าอาญาไป ยังไม่ละเมิด ประมวลกฎหมายอาญา

นิยาม

- ประมวลกฎหมายอาญา
- ความผิดอาญา (ลักทรัพย์จากตู้) ระดับความผิดอาญาอาญา
- โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ
- ประเด็นสำคัญ จากข้อเท็จจริง ไม่ได้ว่าอาญาไป ยังไม่ละเมิด ประมวลกฎหมายอาญา

กระบวนการยุติธรรมทางอาญา

1. แจ้งความร้องทุกข์
2. พนักงานสอบสวนรวบรวมพยานหลักฐาน
3. ส่งสำนวนให้อัยการ
4. พิเคราะห์
5. ศาลอาญาพิจารณาคดี
6. ศาลฎีกาพิจารณาคดี

ข้อสรุป

- กฎหมายไป ผู้ต้องหาทำผิดอาญาไม่รับอาญาแล้ว มีความผิดฐานลักทรัพย์จากตู้
- ข้อเท็จจริง ผู้ต้องหาทำผิดอาญาไม่รับอาญาแล้ว มีความผิดฐานลักทรัพย์จากตู้
- ข้อสรุป ดังนั้น ผู้ต้องหาทำผิดอาญาไม่รับอาญาแล้ว มีความผิดฐานลักทรัพย์จากตู้

เงินในกระเป๋าคอมพิวเตอร์ - โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ

ตอนที่ 1 (Level 1) วิเคราะห์ประเภทและองค์ประกอบความผิด

ประเภทความผิด

กัน

- ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ (ลักทรัพย์ จากตู้ตู้เงิน)
- ความผิดอาญาอาญา (ลักทรัพย์จากตู้)

องค์ประกอบ

	กัน	นิยาม
ผู้กระทำผิด	กัน	นิยาม
การกระทำ	กัน	นิยาม
ความผิดอาญา	กัน	นิยาม
โทษอาญา	กัน	นิยาม

ประเด็นสำคัญ

1. ประมวลกฎหมายอาญา
2. ความผิดอาญาอาญา
3. โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ

หลักฐานสำคัญ

1. ประมวลกฎหมายอาญา
2. ความผิดอาญาอาญา
3. โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ

ตอนที่ 2 (Level 2) เรียงลำดับเหตุการณ์

เหตุการณ์ (ลำดับความ)

1. ประมวลกฎหมายอาญา
2. ความผิดอาญาอาญา
3. โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ

เรียงลำดับเหตุการณ์

1. ประมวลกฎหมายอาญา
2. ความผิดอาญาอาญา
3. โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ

วิเคราะห์เชิงลึก

1. ประมวลกฎหมายอาญา
2. ความผิดอาญาอาญา
3. โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ

บทสรุป

1. ประมวลกฎหมายอาญา
2. ความผิดอาญาอาญา
3. โทษอาญาได้จำคุก 3 ปี หรือปรับจำคุก 3 ปี จากเป็นเยาวชน อาจใช้มาตรการอบรม/คุมประพฤติ

ผลงานนักเรียนในกิจกรรม Level 1 - 3

รางวัล (REWARD SYSTEM)

รับเมื่อ

- กลุ่มได้ปัญหาในการวิเคราะห์ 5 นาที
- กลุ่มอภิปรายแล้วแต่ยังหาข้อสรุปไม่ได้

เงื่อนไขการรับ

- ต้องอธิบายก่อนว่า "ติดตรงไหน"
- ทุกคนในกลุ่มต้องเห็นด้วยก่อนรับ

จุดประสงค์

- พัฒนาระบบปัญหา ไม่ใช่ข้อคำถามกับ

การ์ดคำใบ้ (HINT CARD)

ฝึกการระบุปัญหา ไม่ใช่ข้อคำถามกับ



รางวัล (REWARD SYSTEM)

รับเมื่อ

- กลุ่มอธิบายเหตุผลได้ดี แต่ข้อสรุปยังไม่สมบูรณ์
- ครูตั้งคำถามชี้แนะแล้วกลุ่มพยายามปรับปรุง

เงื่อนไขการรับ

- ต้องแสดงการคิดให้เป็นอย่างดีเหตุผล
- อธิบายว่าปรับปรุงอะไร เพราะเหตุใด

จุดประสงค์

- ส่งเสริมการเรียนรู้จากข้อผิดพลาด

สิทธิ์แก้คำตอบ (REVISION TOKEN)

ส่งเสริมการเรียนรู้จากข้อผิดพลาด



ภาพ 5 (ต่อ)

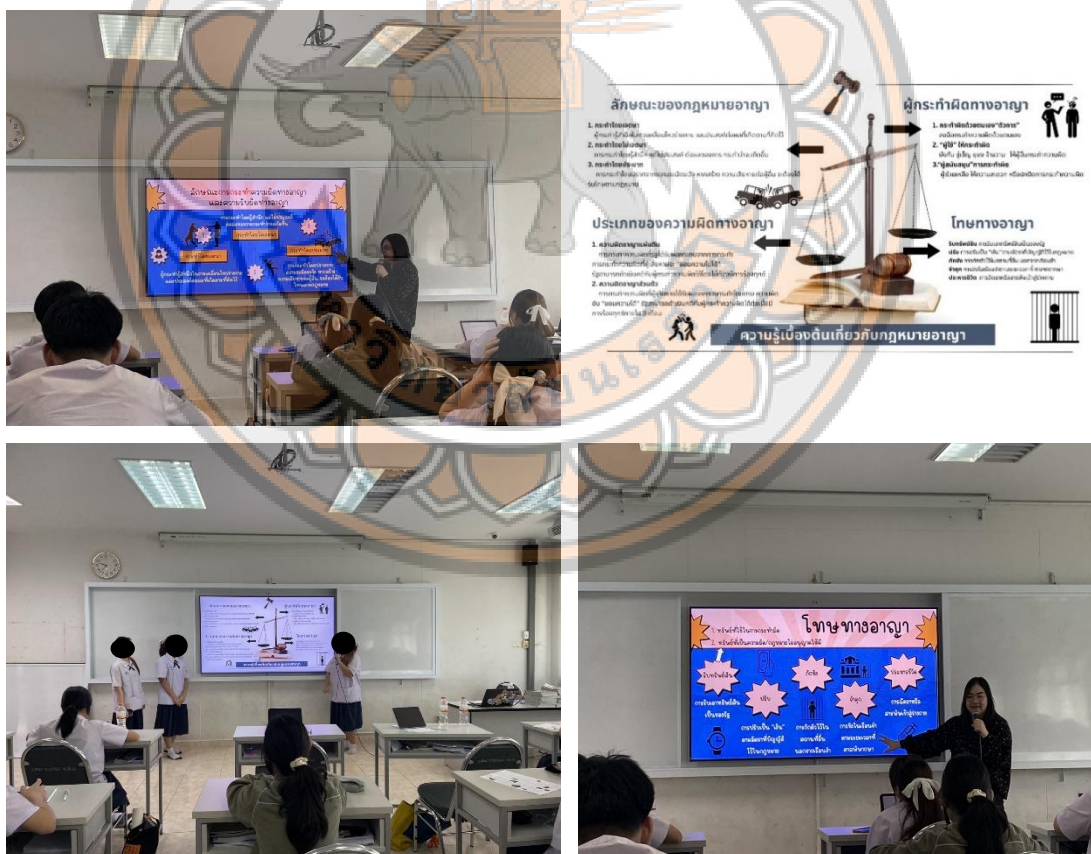
ชั่วโมงที่ 3

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion)

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับลักษณะของกฎหมายอาญา ประเภทของความผิด ผู้กระทำผิด และโทษทางอาญา โดยใช้กิจกรรมการสร้างแผนผังความคิดหรืออินโฟกราฟิก

เป็นเครื่องมือในการรวบรวมองค์ความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติการงานก่อนหน้า นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์มาจัดหมวดหมู่ เชื่อมโยงแนวคิด และสรุปสาระสำคัญให้เข้าใจง่าย โดยครูช่วยชี้แนะให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของความผิด หลักฐาน และผลทางกฎหมาย เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของเนื้อหาอย่างเป็นระบบ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนทบทวนความรู้และพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการออกแบบสื่อเชิงความคิด

13. จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อสรุปของตนต่อหน้าชั้นเรียน พร้อมเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น หรือเสนอข้อโต้แย้งอย่างสร้างสรรค์ โดยเน้นการฝึกทักษะการประเมินข้อสรุปและการอ้างอิงหลักฐาน นักเรียนต้องอธิบายว่าข้อสรุปของกลุ่ม มีความสมเหตุสมผลเพียงใด ใช้ข้อมูลหรือหลักฐานใดสนับสนุน และมีจุดใดที่ควรปรับปรุงเพิ่มเติม ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการอภิปราย ช่วยสรุปแนวคิดสำคัญ และเชื่อมโยงเนื้อหาหลักกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้เหตุผลและหลักฐานในการตัดสินใจ



ภาพ 6 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion)

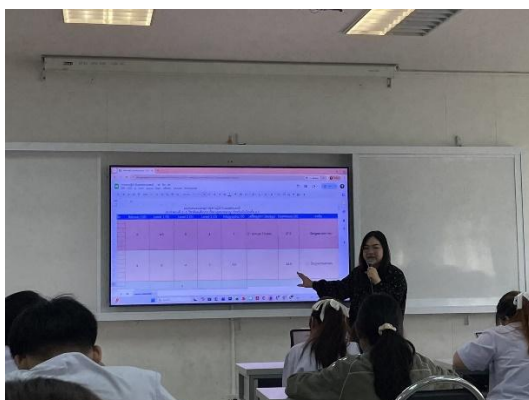


ภาพ 6 (ต่อ)

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation & Reflection)

14. ครูสรุปคะแนนจากกิจกรรมในหน่วยความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา ซึ่งมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน และแสดงผลบนกระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อให้นักเรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเองและของกลุ่มอย่างชัดเจน การแสดงผลคะแนนช่วยเสริมแรงจูงใจ และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก พร้อมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองต่อไป

15. หลังจากนั้นครูมอบเหรียญตรา (Badge) ตามทักษะที่นักเรียนแสดงออก เช่น การคิดอย่างมีเหตุผล การทำงานร่วมกัน หรือการนำเสนออย่างมีหลักฐานประกอบ แล้วเปิดโอกาสให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยตอบคำถามว่าตนได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับกฎหมายอาญา ทักษะการคิดของตนพัฒนาอย่างไร และสิ่งใดที่ยังต้องปรับปรุง ครูช่วยสรุปภาพรวมร่วมกับนักเรียนเพื่อย้ำความเข้าใจ และสร้างความตระหนักรู้ถึงพัฒนาการของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติในกระบวนการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน



Rank	ชื่อผู้แข่งขัน	Kahoot! (Q1)	Level 1 (Q2)	Level 2 (Q3)	Level 3 (Q4)	Infographic (Q5)	Infographic (Badge)	Final Score (Q6)	Result
1	...	9	4.5	5	4	5	Critical Thinker	27.5	ได้รางวัลชนะเลิศ
2	...	8	5	4	5	4.5		26.5	ได้รางวัลรองชนะเลิศ
3	...	8	5	4	4.5	5	Team Contributor	26.5	ได้รางวัลรองชนะเลิศ
4	...	9	5	4.5	4.5	4.5	Evidence Master	27.5	ได้รางวัลรองชนะเลิศ
5	...	8	5	5	5	5		28	ได้รางวัลรองชนะเลิศ
6	...	7.5	4.5	4.5	4.5	5		26	ได้รางวัลรองชนะเลิศ



ภาพ 7 แสดงกิจกรรมขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation & Reflection)

2. ผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้
ที่ 2 เรื่อง ความผิดทางอาญาเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจกับความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สินเวลาเรียน
3 ชั่วโมง ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 ขั้นตอนการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

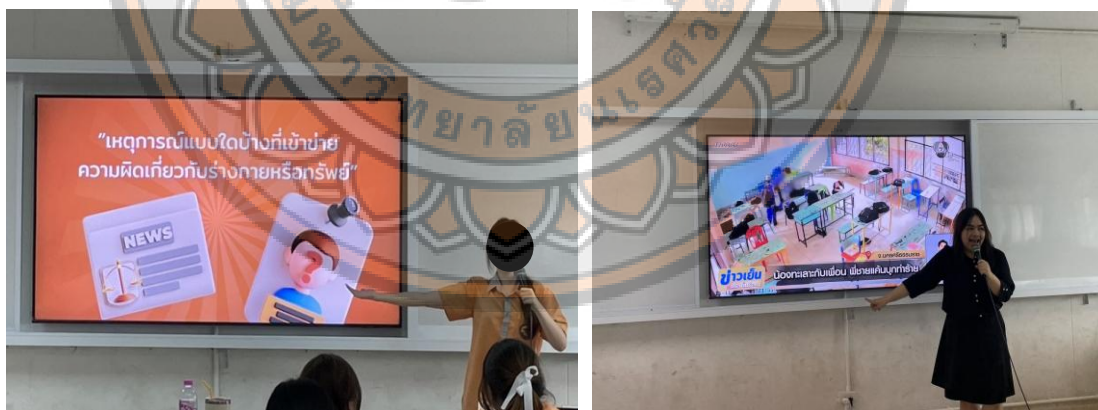
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Introduction)

1. นักเรียนได้เรียนรู้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและกระบวนการคิดอย่างมี
วิจารณญาณ โดยครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่าในชั่วโมงนี้จะเป็นการประยุกต์ใช้ความรู้เดิมสู่เนื้อหาที่มี
ความซับซ้อนมากขึ้น คือ เรื่องความผิดทางอาญาเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจ รวมถึงความผิดอาญา
เกี่ยวกับทรัพย์สิน นักเรียนยังคงรับบทเป็น “ทีมสืบสวนคดีอาญา” เช่นเดียวกับกิจกรรมที่ผ่านมา
เพื่อสร้างความต่อเนื่องของสถานการณ์การเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนคุ้นเคยกับบทบาทของตนเอง

2. โดยครูให้นักเรียนจับกลุ่มเดิมและร่วมกันคิดอย่างมีวิจารณญาณกับสถานการณ์จากแฟ้มคดีที่กำหนดจนจบภารกิจ การออกแบบเช่นนี้ช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับเนื้อหาใหม่ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่ององค์ประกอบความผิด หลักฐาน และกระบวนการยุติธรรมที่เคยเรียนมาใช้ในการวิเคราะห์คดีที่มีลักษณะเฉพาะเกี่ยวกับร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สินได้อย่างมีเหตุผล

3. โดยครูกำหนดคะแนนรวมของกิจกรรมนี้ 30 คะแนน และเปิดโอกาสให้นักเรียนสะสมเหรียญตราทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การนำระบบเกมมาใช้ในชั้นภารกิจช่วยให้ผู้เรียนเห็นเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนและรู้สึกท้าทายในการพัฒนาตนเอง ครูยังอธิบายบทบาทภายในกลุ่ม ได้แก่ หัวหน้าทีม นักวิเคราะห์หลักฐาน ผู้สรุปเหตุผล และผู้นำเสนอ เพื่อให้การทำงานมีโครงสร้างชัดเจน ลดความสับสน และส่งเสริมความรับผิดชอบร่วมกันของสมาชิกทุกคน

4. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามกระตุ้นความคิด เช่น “เหตุการณ์แบบใดบ้างที่เข้าข่ายความผิดเกี่ยวกับร่างกายหรือทรัพย์สิน” เพื่อให้นักเรียนเริ่มนิยามปัญหาและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมจากหน่วยก่อนหน้า นักเรียนจะได้ทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของความผิดและองค์ประกอบทางกฎหมาย ก่อนเข้าสู่การวิเคราะห์สถานการณ์เชิงลึกในขั้นต่อไป กระบวนการนี้จึงทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างความรู้พื้นฐานเรื่องกฎหมายอาญากับเนื้อหาใหม่ที่เน้นการประยุกต์ใช้ในการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่อคดีจริงอย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน



ภาพ 8 แสดงขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Introduction)

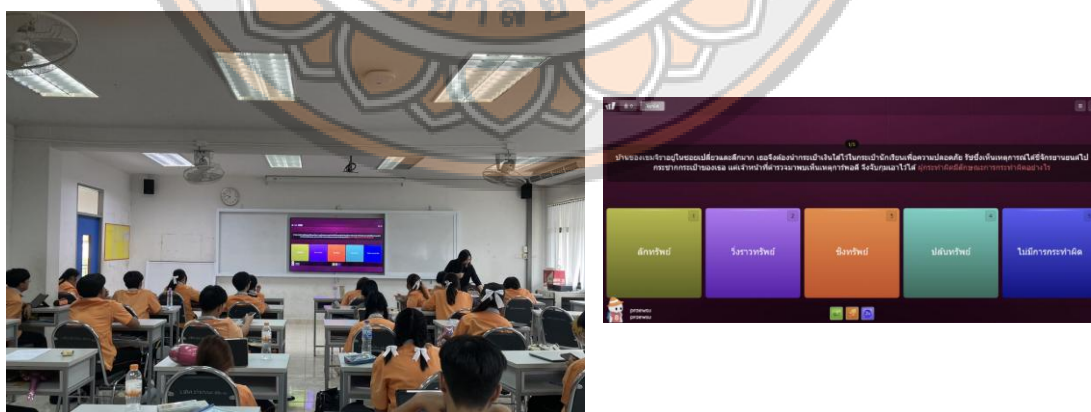
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Activating Knowledge)

5. ครูเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้โดยนำเสนอภาพข่าวหรือคลิปวิดีโอสถานการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียน เช่น การข่มขู่ในสื่อออนไลน์ การหลอกให้โอนเงิน หรือเหตุการณ์การทำร้ายร่างกาย เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายอาญากับบริบทในชีวิตจริง

นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่สังเกตเห็นจากสถานการณ์ พร้อมทั้งสะท้อนประสบการณ์เดิมของตนเองหรือข่าวสารที่เคยพบ ซึ่งช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนเริ่มตั้งคำถามต่อพฤติกรรมที่อาจเข้าข่ายความผิดทางอาญา และเตรียมความพร้อมเข้าสู่การวิเคราะห์เนื้อหาในระดับที่ลึกขึ้น

6. หลังจากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันระบุคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ เช่น “เจตนา” “ผู้เสียหาย” “หลักฐาน” และ “ทรัพย์สิน” โดยครูบันทึกคำตอบของนักเรียนลงบนกระดานหรือสื่อดิจิทัล แล้วเชื่อมโยงคำสำคัญเหล่านี้เข้าสู่แนวคิดหลักของบทเรียนเกี่ยวกับความผิดอาญาเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย รวมถึงความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สิน ครูสรุปให้เห็นความแตกต่างและความสัมพันธ์ของแต่ละประเภทความผิด พร้อมย้ำองค์ประกอบสำคัญที่ต้องพิจารณาในการวิเคราะห์คดี เพื่อให้ผู้เรียนมีกรอบความคิดที่ชัดเจนก่อนเข้าสู่กิจกรรมเชิงปฏิบัติ

7. ครูจัดกิจกรรมเกม Wayground เรื่อง “ความผิดอาญาเกี่ยวกับชีวิตและร่างกายกับความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สิน” เพื่อทบทวนความรู้พื้นฐาน โดยเนื้อหาในเกมเป็นคำถามลักษณะนิยามหรือสถานการณ์ เช่น “การเอาทรัพย์สินของผู้อื่นไปโดยเจ้าของไม่ยินยอม” ตรงกับความผิดฐานใด นักเรียนเล่นเป็นรายบุคคลผ่านอุปกรณ์ของตนเอง แต่คะแนนจะถูกนำไปรวมเป็นคะแนนของกลุ่มเพื่อสร้างความร่วมมือและความรับผิดชอบร่วมกัน กลุ่มที่มีคะแนนรวมสูงสุดจะได้รับ Reward Card ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นสิทธิพิเศษในกิจกรรมถัดไป เช่น การใช้คำใบ้หรือการแก้คำตอบ วิธีการนี้ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการแข่งขันเชิงบวก และเป็นการเตรียมความพร้อมด้านเนื้อหาก่อนเข้าสู่การวิเคราะห์คดีในขั้นต่อไปของกระบวนการ การเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน



ภาพ 9 แสดงขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Activating Knowledge)

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ (Quest Implementation)

8. ครูแจกใบงานคดี Level 4 เรื่องความผิดเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจให้แก่แต่ละกลุ่ม ซึ่งภายในประกอบด้วยสถานการณ์จำลอง หลักฐานที่เกี่ยวข้อง และคำถามเชิงคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ทางกฎหมายอาญาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความเป็นจริง นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอ่านข้อมูลและวิเคราะห์คดีอย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการระบุข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ วิเคราะห์บทบาทของผู้กระทำและผู้เสียหาย พิจารณาเจตนาและผลกระทบที่เกิดขึ้น รวมถึงคัดเลือกและรวบรวมหลักฐานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสนับสนุนข้อสรุปของกลุ่ม ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยตั้งคำถามชี้แนะให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของการตีความและเชื่อมโยงหลักฐานกับหลักกฎหมายอย่างมีเหตุผล

9. จากนั้นครูจัดกิจกรรม Level 4 โดยให้นักเรียนทำใบงานวิเคราะห์แฟ้มคดี พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบทุกข้อสรุป กลุ่มที่สามารถเชื่อมโยงหลักฐานกับข้อสรุปได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบ จะได้รับเครื่องหมายสัญลักษณ์ (Badge) “Critical Thinker” เพื่อเสริมแรงเชิงบวกและสะท้อนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ระหว่างการทำกิจกรรม ครูใช้ระบบรางวัล (Reward System) เช่น การ์ดคำใบ้หรือสิทธิ์แก้คำตอบ เพื่อช่วยลดความกังวลของผู้เรียนและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งมอบเครื่องหมายสัญลักษณ์เพิ่มเติมให้กับกลุ่มที่แสดงความสามารถในการใช้เหตุผลและการอธิบายอย่างสร้างสรรค์

10. เมื่อสิ้นสุดการวิเคราะห์ความผิดเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจ ครูแจกแฟ้มคดี Level 5 ซึ่งเน้นความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน เช่น ลักทรัพย์ ฉ้อโกง หรือทำให้เสียทรัพย์ เพื่อให้นักเรียนเปรียบเทียบลักษณะความผิดระหว่างสองประเภทได้อย่างชัดเจน ครูจัดกิจกรรม “Crime Board” ให้นักเรียนสร้างกระดานสืบสวนคดี โดยระบุเหตุการณ์ ผู้เกี่ยวข้อง หลักฐาน และประเภทความผิด พร้อมเขียนเหตุผลสนับสนุนการตัดสินใจของกลุ่ม กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนสังเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบภาพ และเห็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของคดีได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

11. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียน โดยเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นตั้งคำถามหรือเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติม เพื่อฝึกทักษะการประเมินเหตุผลและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ครูช่วยสรุปประเด็นสำคัญและชี้ให้เห็นตัวอย่างการใช้หลักฐานอย่างเหมาะสม พร้อมมอบเครื่องหมายสัญลักษณ์ (Badge) “Evidence Master” หรือ “Fair Judge” ให้กับกลุ่มที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้านและใช้เหตุผลได้สอดคล้องกับหลักกฎหมาย เพื่อสร้างแรงจูงใจและต่อยอดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเกมมิฟิเคชันอย่างมีความหมาย



ภาพ 10 แสดงขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ (Quest Implementation)

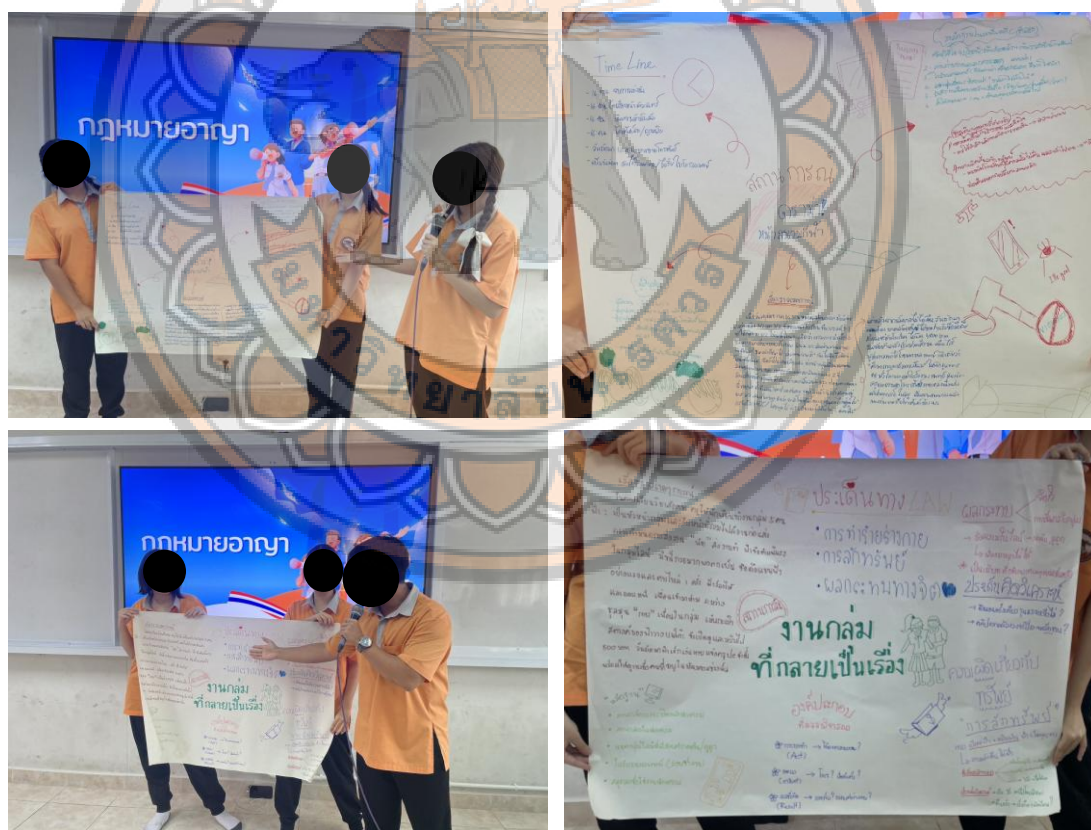
ชั่วโมงที่ 3

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion)

12. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการวิเคราะห์แฟ้มคดีมาจัดทำเป็น Mind Map หรือ Infographic เพื่อสรุปแนวคิดสำคัญของบทเรียนเกี่ยวกับความผิดอาญาเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจ รวมถึงความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์ นักเรียนต้องคัดเลือกสาระสำคัญ เช่น ลักษณะของความผิด องค์ประกอบของคดี บทบาทของผู้กระทำและผู้เสียหาย

ประเภทของหลักฐาน และผลทางกฎหมาย แล้วนำมาเชื่อมโยงเป็นโครงสร้างความคิดที่เข้าใจง่าย กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ในภาพรวม ฝึกการสังเคราะห์ข้อมูล และพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงภาพ เมื่อจัดทำเสร็จแล้วแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของตนต่อหน้าชั้นเรียน พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเปรียบเทียบแนวคิดกับกลุ่มอื่น เพื่อสร้างความเข้าใจที่หลากหลาย และลึกซึ้งยิ่งขึ้น

13. ครูใช้คำถามสะท้อนความคิด เช่น “เหตุใดการมีหลักฐานจึงสำคัญกว่าความรู้สึกส่วนตัว” หรือ “หากไม่มีหลักฐานเพียงพอ การตัดสินใจจะส่งผลอย่างไร” เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนพิจารณาความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นส่วนบุคคลกับการตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลที่ตรวจสอบได้ นักเรียนได้ฝึกอธิบายเหตุผลของตนเอง ฟังมุมมองของผู้อื่น และประเมินความสมเหตุสมผลของข้อสรุป ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทำให้การสรุปบทเรียนมีความหมายมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้กฎหมายอาญา



ภาพ 11 ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion)

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation & Reflection)

14. ครูสรุปคะแนนจากกิจกรรม Level 4-5 และแสดงผลบนกระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อให้นักเรียนเห็นพัฒนาการของตนเองและของกลุ่มอย่างชัดเจน การแสดงผลคะแนนไม่เพียงสะท้อนความสำเร็จของภารกิจ แต่ยังช่วยสร้างแรงจูงใจเชิงบวกและกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงความก้าวหน้าของทักษะการคิดและการทำงานร่วมกัน จากนั้นครูมอบเหรียญตรา (Badge) ตามทักษะที่นักเรียนแสดงออก เช่น ผู้ที่มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinker) สำหรับกลุ่มที่วิเคราะห์เหตุผลได้อย่างลึกซึ้ง ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการใช้หลักฐาน (Evidence Master) สำหรับกลุ่มที่ใช้หลักฐานประกอบข้อสรุปได้เหมาะสม และผู้ที่มีส่วนร่วมและสนับสนุนการทำงานของทีมอย่างสร้างสรรค์ (Team Contributor) สำหรับผู้ที่มีบทบาทสนับสนุนการทำงานของทีมอย่างโดดเด่น ซึ่งการให้รางวัลเชิงสัญลักษณ์นี้ช่วยเสริมแรงและย้ำให้เห็นคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว

15. นักเรียนเขียนสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อทบทวนว่าตนเองได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับความผิดพลาดเกี่ยวกับร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สิน รวมถึงพิจารณาว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของตนพัฒนาไปในทิศทางใด กระบวนการสะท้อนผลนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนประเมินตนเองและตระหนักถึงจุดแข็งหรือสิ่งที่ควรปรับปรุง โดยครูให้นักเรียนเขียนลงในลิงก์ Canva ที่ครูส่งให้ ครูจึงนำข้อสะท้อนเหล่านี้มาสรุปภาพรวมของบทเรียนอีกครั้ง โดยเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายอาญากับสถานการณ์ในชีวิตจริง เช่น การใช้เหตุผลก่อนเชื่อข่าว การพิจารณาหลักฐานก่อนตัดสินผู้อื่น หรือการตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำต่อสังคม เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม



ภาพ 12 แสดงขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation & Reflection)

3. การประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ผู้วิจัยได้ศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน หลังเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมือง ซึ่งจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 2 แผน ผลการวิจัยพบว่า

นักเรียนมีคุณลักษณะทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมเท่ากับ 0.50 ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 24 แสดงผลการประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ที่	คุณลักษณะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ คุณภาพ
1	การนิยามปัญหา	3.60	0.50	ดีมาก
2	การรวบรวมข้อมูล	3.63	0.49	ดีมาก
3	การจัดระบบข้อมูล	3.55	0.51	ดีมาก
4	การตั้งสมมติฐาน	3.55	0.51	ดีมาก
5	การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์	3.68	0.48	ดีมาก
6	การประเมินสรุปอ้างอิง	3.58	0.50	ดีมาก
	คะแนนเฉลี่ยรวม	3.60	0.50	ดีมาก

4. ผลการสัมมนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผลการสัมมนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบ่งตามผลการเรียนรู้ 3 ด้าน ดังนี้

4.1 ด้านความรู้ สรุปได้ว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของกฎหมายอาญา ประเภทของความผิด และองค์ประกอบของคดีเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการแยกแยะความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกายกับความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของความผิด ระบุข้อเท็จจริง ผู้กระทำ ผู้เสียหาย และความสำคัญของหลักฐานได้ดีขึ้น ซึ่งสะท้อนพัฒนาการของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในระดับการนิยามปัญหาและการรวบรวมข้อมูล ผู้เรียนเริ่มใช้หลักฐานในการทำความเข้าใจสถานการณ์ มากกว่าการอาศัยความรู้สึกส่วนตัวเพียงอย่างเดียว เริ่มแยกประเด็นว่ากรณีใดเป็นความผิดประเภทใด ไม่สับสนระหว่างฐานความผิด รู้จักมองหาข้อมูลที่เป็นจำเป็น เช่น ข้อเท็จจริงและรายละเอียดเหตุการณ์ก่อนสรุป เชื่อมโยงคำสำคัญและข้อมูลในคดีให้เป็นโครงสร้างเดียวกัน (เช่น ผู้กระทำ เจตนา หลักฐาน ผลกระทบ ฐานความผิด) และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงในสังคมได้

...ก่อนหน้านี้หนูจำได้แค่ชื่อความผิด แต่พอทำแฟ้มคดี หนูรู้ว่าต้องเริ่มจากข้อเท็จจริงก่อน แล้วค่อยดูว่ามันเข้าข่ายอะไร ไม่ใช่เดาจากความรู้สึก

(นักเรียน 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...ครูให้หาคำสำคัญอย่างเจตนา ผู้เสียหาย หลักฐาน ทำให้หนูเห็นว่ากฎหมายไม่ได้ดูแลแค่ผลที่เกิด แต่ดูแลเหตุและเจตนาด้วย

(นักเรียน 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...เกม Quizizz ทำให้หนูจำความหมายได้แม่นยำขึ้น พอเจอสถานการณ์จริง หนูเริ่มรู้ว่าหลักทรัพย์กับฉ้อโกงมันต่างกันตรงวิธีการ

(นักเรียน 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...ตอนทำ Mind Map หนูเห็นภาพว่าข้อมูลทุกอย่างต้องเชื่อมกัน ถ้าขาดหลักฐานหรือไม่รู้เจตนา มันสรุปไม่ได้

(นักเรียน 4, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...หนูเริ่มเข้าใจว่าเรื่องกฎหมายต้องแยก ‘ข้อเท็จจริง’ กับ ‘ความคิดเห็น’ เพราะบางทีเราคิดไปเองแต่หลักฐานไม่ได้บอกแบบนั้น

(นักเรียน 5, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

ข้อสังเคราะห์ด้านความรู้ทำให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่สะท้อนว่าผู้เรียนเริ่มเปลี่ยนจากการรับรู้แบบ “จำคำตอบ” ไปสู่การทำความเข้าใจแบบมีกระบวนการ โดยเริ่มต้นจากการนิยามปัญหา และจัดระบบข้อมูลก่อนสรุป ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

4.2 ด้านทักษะ สรุปได้ว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้าน “ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ” ชัดเจน โดยเฉพาะความสามารถในการวิเคราะห์หลักฐาน การตั้งสมมติฐาน และการให้เหตุผล ประกอบข้อสรุปผ่านการทำใบงานแฟ้มคดี (Level 4-5) และกิจกรรมวิเคราะห์คดี ผู้เรียนเริ่มตรวจสอบความน่าเชื่อถือของหลักฐาน แยกหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับประเด็นออกจากข้อมูลที่ไม่จำเป็น และสามารถอธิบายว่าทำไมหลักฐานนั้นจึงสนับสนุนข้อสรุปของกลุ่มได้ นอกจากนี้ การนำเสนอหน้าชั้น และการถูกเพื่อนตั้งคำถามช่วยให้ผู้เรียนฝึกการป้องกันข้อสรุปด้วยเหตุผลและหลักฐานมากขึ้น รวมถึงผู้การตั้งสมมติฐาน คาดการณ์ผลของการกระทำหรือข้อสรุปของคดีจากข้อมูลที่มี (เช่น ถ้าไม่มีพยานหรือหลักฐานเพิ่ม ผลอาจสรุปไม่ได้) การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ ผู้เรียนสามารถ

อธิบายเป็นเหตุเป็นผลจากหลักฐานไปสู่ข้อสรุป ไม่ใช่สรุปแบบกระโดดและการประเมินสรุปอ้างอิง ผู้เรียนตรวจสอบว่าข้อสรุปมีหลักฐานพอหรือไม่ และรับฟังคำถามหรือโต้แย้งเพื่อตรวจทานเหตุผลได้

...ตอนทำกิจกรรมวิเคราะห์คดี หนูต้องเลือกว่าหลักฐานไหนเกี่ยวกับประเด็นจริง ๆ ถ้าเลือกผิดก็สรุปผิด ทำให้หนูคิดละเอียดขึ้นและไม่มั่ว

(นักเรียน 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...พอเพื่อนถามว่า ‘ทำไมถึงคิดแบบนั้น’ หนูต้องย้อนกลับไปดูหลักฐาน แล้วเรียงเหตุผลให้เป็นขั้นตอน รู้สึกว่าตัวเองคิดเป็นระบบขึ้น

(นักเรียน 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...บทบาทนักวิเคราะห์หลักฐานทำให้หนูต้องดูรายละเอียด เช่น คำพูดในแชตหรือเวลาในเหตุการณ์ มันทำให้คำตอบต่างกัน

(นักเรียน 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...การนำเสนอหน้าชั้นทำให้ต้องมั่นใจว่าข้อสรุปของกลุ่มมีหลักฐานรองรับจริง เพราะเพื่อนจะถามทันทีถ้าข้ามขั้น

(นักเรียน 4, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...ตอนอยากได้เหรียญตรา (Badge) ตามทักษะที่ครูแจก หนูเลยพยายามเชื่อมโยงหลักฐานกับข้อสรุปให้ชัด ไม่ตอบแบบเดา และถ้าไม่แน่ใจก็ใช้การ์ดคำใบ้

(นักเรียน 5, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

ข้อสังเกตด้านทักษะ ผู้เรียนสะท้อนการเปลี่ยนแปลงจากตอบให้ถูกไปสู่อธิบายให้ได้ โดยเน้นการเชื่อมโยงหลักฐานกับข้อสรุป ซึ่งสอดคล้องกับหัวใจของการคิดอย่างมีวิจารณญาณในบริบทกฎหมายอาญา

4.3 ด้านเจตคติ สรุปได้ว่า ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกฎหมายอาญาและการฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้น โดยมองว่าการเรียนรูปแบบเกมมีพิเคชั่นทำให้เนื้อหาที่เคยยากสนุก ทำหาย และมีส่วนร่วมมากขึ้น ระบบระดับภารกิจ คะแนนสะสม กระดานผู้นำ และเหรียญตราช่วยสร้างแรงจูงใจให้พยายามทำภารกิจจนสำเร็จ อีกทั้งช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น กล้าถามและยอมรับความเห็นต่างในกลุ่มมากขึ้น ผู้เรียนยังสะท้อนว่าตนเริ่มนำแนวคิดเรื่องต้องมีหลักฐาน

ก่อนตัดสินใจไปใช้ในชีวิตรจริง เช่น เวลาอ่านข่าวหรือเห็นเหตุการณ์ในสังคม ในมิติเจตคติ ผู้เรียนพัฒนาเป็นทัศนคติและนิสัยการคิด ที่สนับสนุนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ เชื่อหลักฐานมากกว่าความรู้สึกตระหนักรู้ว่าความรู้สึกส่วนตัวอาจทำให้ตัดสินใจผิดพลาด เปิดรับการตรวจทานหรือคำถามมองว่าคำถามและข้อโต้แย้งช่วยให้คำตอบดีขึ้น กล้าใช้เหตุผลและรับผิดชอบต่อคำตอบเพราะต้องนำเสนอและอธิบายต่อเพื่อนหรือครู และเห็นคุณค่าของการคิดเป็นขั้นตอนไม่รีบสรุปหรือเชื่อข้อมูลเดียว

...หนูรู้สึกว่าคาบนี้ไม่เครียดเหมือนเดิม เพราะเป็นเกม แต่ก็ทำให้หนูคิดจริง ๆ และรู้ว่าต้องมีหลักฐานก่อนตัดสินใจ

(นักเรียน 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...กระดานจัดอันดับคะแนนทำให้หนูอยากช่วยทีมคิดให้ดีขึ้น ไม่ใช่ตอบเร็วอย่างเดียว เพราะอยากให้คะแนนออกมาดีแบบมีเหตุผล

(นักเรียน 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...หลังเรียนหนูเริ่มระวังเวลาจะเชื่อข่าวหรือแชร์อะไร เพราะรู้ว่าต้องตรวจสอบหลักฐานก่อน

(นักเรียน 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...การได้เหรียญตรา (Badge) ตามทักษะที่ครูแจกทำให้ภูมิใจ เหมือนครูเห็นว่าการใช้เหตุผลมันสำคัญ หนูเลยอยากพัฒนาต่อ

(นักเรียน 4, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

...หนูกล้าพูดมากขึ้น เพราะทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่ และครูไม่ได้บอกว่าผิดทันที แต่ให้เหตุผลก่อน ทำให้หนูกล้าคิด

(นักเรียน 5, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2569)

ข้อสังเกตทางด้านเจตคติ ผู้เรียนมีแรงจูงใจและความมั่นใจเพิ่มขึ้น พร้อมทั้งเกิดค่านิยมการคิดแบบอิงหลักฐาน ซึ่งเป็นผลลัพธ์สำคัญของการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในบริบทชีวิตรจริง

จากผลการสัมภาษณ์และการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการอย่างชัดเจน ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง ตลอดกระบวนการเรียนรู้ ในด้านความรู้ ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจลักษณะของความผิดอาญา องค์ประกอบของคดี และบทบาทของหลักฐานได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น จากเดิมที่มุ่งจดจำความหมาย ของกฎหมาย ผู้เรียนเริ่มนิยามปัญหาและรวบรวมข้อมูลก่อนสรุปข้อคิดเห็น โดยใช้สถานการณ์จำลอง และแฟ้มคดีเป็นฐานในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูลและเชื่อมโยงความรู้ กับบริบทจริงได้ดีขึ้น การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมระดับภารกิจและการสร้างแผนผังความคิดช่วยให้ผู้เรียน เห็นภาพรวมของกระบวนการยุติธรรมและเข้าใจเนื้อหาเชิงลึกมากขึ้น

ในด้านทักษะ ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างเด่นชัด โดยสามารถวิเคราะห์หลักฐาน ตั้งสมมติฐาน และสรุปอ้างอิงด้วยเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ได้ดีขึ้น กิจกรรมแฟ้มคดี การจัดทำ Crime Board และการอภิปรายหน้าชั้นเรียนช่วยให้ผู้เรียนฝึกการตรวจสอบ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลและอธิบายเหตุผลประกอบข้อสรุปอย่างเป็นขั้นตอน ผู้เรียนเริ่มตระหนักว่า การตัดสินใจต้องอาศัยหลักฐานมากกว่าความรู้สึก และสามารถประเมินข้อสรุปของตนเองและผู้อื่น ได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งสะท้อนการพัฒนาทักษะการคิดในระดับสูง

ในด้านเจตคติ ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความมั่นใจในการใช้เหตุผล มากขึ้น ระบบระดับภารกิจ คะแนนสะสม กระดานผู้นำ และเหรียญตรา ช่วยสร้างแรงจูงใจและ บรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก ผู้เรียนรู้สึกสนุก ทำท่าย และกล้าแสดงความคิดเห็นมากกว่าการเรียน แบบบรรยาย นอกจากนี้ยังเกิดความตระหนักถึงการใช้หลักฐานก่อนตัดสินใจเหตุการณ์ในชีวิตจริง และ เปิดรับความคิดเห็นที่หลากหลายของเพื่อนร่วมชั้น

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีส่วนสำคัญในการส่งเสริม พัฒนาการทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งในมิติความรู้ที่เป็นระบบ ทักษะการวิเคราะห์และให้เหตุผลเชิงหลักฐาน และเจตคติที่เห็นคุณค่าของการคิดอย่างรอบคอบ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ทางกฎหมายอาญากับการใช้เหตุผลในชีวิตจริงได้อย่างมี ความหมาย

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหา การสัมภาษณ์เชิงลึกจากครูผู้สอน ผู้เรียน และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมวิธี (Mixed Method) ด้วยการออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการตามลำดับสำรวจผลในรูปแบบ The Explanatory Sequential Design (Creswell, 2018) ใช้ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และตามด้วยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อนำมาวิเคราะห์ผล นำสู่การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1 สภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก ทั้ง 5 แห่ง จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยแบบสอบถาม สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ครูผู้สอน และผู้เรียน จำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ตามรายด้านข้างต้นผู้วิจัย พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ในภาพรวมรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97 เมื่อพิจารณาเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากน้อยไปมาก พบว่า ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X} = 3.54$) รองลงมาคือ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 3.58$) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 3.60$) และด้านการวัดและ

ประเมินผล ($\bar{X} = 3.61$) ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.62$) และด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.67$) ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ ครูผู้สอน และผู้เรียน จำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านผู้สอน พบว่า ผลแบบสอบถามด้านผู้สอน อยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ ผู้สอนเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 3.88$) ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.71$) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ท่านแสดงความคิดเห็นและอภิปรายในชั้นเรียน ($\bar{X} = 3.67$) และผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ท่านคิดหาเหตุผลก่อนตอบคำถาม ($\bar{X} = 3.55$) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ว่า ผู้สอนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายอาญากับเหตุการณ์ร่วมสมัยหรือสถานการณ์ในชีวิตจริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและเห็นความสำคัญของกฎหมายต่อการดำรงชีวิต ผู้สอนมีการใช้คำถามระหว่างการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตาม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในชั้นเรียนในบางช่วงของบทเรียน ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความเป็นกันเอง และเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการคิดวิเคราะห์ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงเนื้อหาบทสถานการณ์จริงและการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น อย่างไรก็ตาม ยังจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการตั้งคำถามและ กิจกรรมการเรียนรู้ให้มุ่งเน้นการใช้เหตุผล การวิเคราะห์เชิงหลักฐาน และการตัดสินใจเชิงวิจารณ์ญาณมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน พบว่า ผลแบบสอบถามด้านผู้เรียน อยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ ผู้เรียนสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นได้อย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.80$) ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาที่เรียนในชั้นเรียนได้ ($\bar{X} = 3.54$) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.54$) และท่านสามารถตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.50$) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ และสามารถรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในชั้นเรียนได้ดี โดยเฉพาะในช่วงที่มีการอภิปรายหรือการทำงานกลุ่ม ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะแลกเปลี่ยนมุมมองและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างเมื่อมีเหตุผลสนับสนุน อีกทั้งผู้เรียนหลายคนสะท้อนว่าสามารถเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาได้เมื่อผู้สอนอธิบายเป็นขั้นตอนและยกตัวอย่างสถานการณ์จริงประกอบ ทำให้เห็นภาพของบทเรียนได้ชัดเจนขึ้น ผู้เรียนมีศักยภาพในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในระดับหนึ่ง ทั้งในด้านการรับฟังความคิดเห็น การทำความเข้าใจเนื้อหา และการวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมาย แต่ยังจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการตั้งคำถาม การใช้เหตุผลเชิงหลักฐาน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและยกระดับการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหา พบว่า ผลแบบสอบถามด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ เนื้อหาช่วยให้ท่านเห็นความสำคัญของกฎหมายและผลของการกระทำต่อผู้อื่น และสังคม ($\bar{X} = 3.79$) เนื้อหาตัวอย่างหรือกรณีศึกษาที่ช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายได้ ($\bar{X} = 3.71$) เนื้อหาช่วยให้ท่านตั้งคำถามและพิจารณาประเด็นทางกฎหมายอย่างรอบคอบ ($\bar{X} = 3.62$) และเนื้อหากฎหมายอาญาที่เรียนมีความชัดเจนและเข้าใจได้เหมาะสมกับระดับของท่าน ($\bar{X} = 3.61$) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ว่า ผู้สอนส่วนใหญ่มีการออกแบบเนื้อหาโดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในสังคม เช่น ข่าวหรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา เพื่อให้ผู้เรียนเห็นผลของการกระทำและเข้าใจความสำคัญของกฎหมายต่อชีวิตประจำวัน ผู้เรียนหลายคนสะท้อนว่า เนื้อหาตัวอย่างที่ใกล้ตัวหรือมีเหตุการณ์จริงประกอบ จะช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้พิจารณาสถานการณ์ได้อย่างมีเหตุผลมากขึ้น การจัดเนื้อหากฎหมายอาญาในปัจจุบันสามารถช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงผลของการกระทำและเข้าใจประเด็นทางกฎหมายในระดับหนึ่ง แต่ยังจำเป็นต้องพัฒนาแนวทางการนำเสนอเนื้อหาให้ลดความเป็นนามธรรม เพิ่มกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม วิเคราะห์ และอภิปรายอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างแท้จริง

ด้านที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่า ผลแบบสอบถามด้านสื่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ สื่อการเรียนช่วยให้ท่านเห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.75$) สื่อการเรียนที่ใช้ในวิชากฎหมายอาญาช่วยให้ท่านเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน ($\bar{X} = 3.68$) สื่อการเรียนช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้ดีขึ้น ($\bar{X} = 3.67$) และสื่อที่ใช้เปิดโอกาสให้ท่านได้ตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.65$) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ว่า ผู้สอนมีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น สไลด์ PowerPoint เอกสารประกอบการเรียน ข่าวหรือกรณีศึกษาจากเหตุการณ์จริง รวมถึงสื่อภาพและคลิปวิดีโอ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาได้ง่ายขึ้นและสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนส่วนใหญ่เห็นว่าสื่อดังกล่าวช่วยให้เห็นภาพรวมของบทเรียนได้ชัดเจน และทำให้สามารถพิจารณาประเด็นทางกฎหมายจากหลายมุมมองได้มากขึ้น สื่อการเรียนรู้อย่างไรก็ตาม ยังจำเป็นต้องพัฒนาสื่อที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น เช่น สื่อเชิงโต้ตอบหรือกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ ตัดสินใจ และอภิปรายอย่างเป็นระบบ เพื่อเสริมสร้างการคิดอย่างมีเหตุผลและการพิจารณาประเด็นทางกฎหมายอย่างรอบด้าน

ด้านที่ 5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลแบบสอบถามด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.62$) วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านอภิปรายและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่น ($\bar{X} = 3.68$) วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.67$) และวิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.63$) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ว่า ผู้สอนมีการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และการตั้งคำถามระหว่างการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและพิจารณาประเด็นทางกฎหมายจากหลายมุมมอง ผู้เรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่า เมื่อมีการทำกิจกรรมกลุ่มหรือการวิเคราะห์สถานการณ์จริง จะช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ลึกซึ้งขึ้น และกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับ การเรียนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมีแนวโน้มสนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและช่วยให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในระดับหนึ่ง แต่ยังจำเป็นต้องพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากขึ้น โดยออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการตั้งคำถาม การใช้เหตุผลเชิงหลักฐาน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเป็นระบบ เพื่อยกระดับการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ด้านที่ 6 ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ผลแบบสอบถามด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับ มาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ เกณฑ์การให้คะแนนมีความชัดเจนและยุติธรรมต่อการแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย ($\bar{X} = 3.73$) การประเมินผลช่วยให้ท่านได้สะท้อนความคิดของตนเองและเรียนรู้จากความคิดเห็นของผู้อื่น ($\bar{X} = 3.72$) การประเมินผลใช้สถานการณ์หรือปัญหาจริงให้ท่านได้คิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจ ($\bar{X} = 3.69$) และการประเมินผลเปิดโอกาสให้ท่านอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบ ($\bar{X} = 3.69$) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ว่า ผู้สอนมีความพยายามออกแบบการประเมินผลให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษาการอภิปรายในชั้นเรียน และการตอบคำถามปลายเปิด ซึ่งช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อธิบายเหตุผลและสะท้อนความคิดของตนเองมากขึ้น ผู้เรียนส่วนใหญ่รับรู้ว่าการให้คะแนนมีความชัดเจนและคำนึงถึงความหลากหลายของความคิดเห็น ทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นและเรียนรู้จากมุมมองของเพื่อนร่วมชั้นเรียน และการวัดและประเมินผลในปัจจุบันมีแนวโน้มสนับสนุนการสะท้อนความคิดและการอธิบายเหตุผลของผู้เรียนในระดับหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แต่ยังจำเป็นต้องพัฒนาเครื่องมือและรูปแบบการประเมินที่มุ่งวัดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น เช่น การใช้สถานการณ์จำลอง การประเมินจากการอภิปราย หรือการให้ผู้เรียนวิเคราะห์หลักฐานประกอบการตัดสินใจ เพื่อให้การประเมินผลสามารถสะท้อนศักยภาพด้านการคิดอย่างมีเหตุผลของผู้เรียนได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

1.2 สภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก ทั้ง 5 แห่ง จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ครูผู้สอน และผู้เรียน จำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านผู้สอน พบว่า ผลแบบสอบถามด้านผู้สอนอยู่ในระดับมาก ได้แก่ วิธีการสอนของผู้สอนในปัจจุบันยังไม่เพียงพอในการช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่าน ($\bar{X} = 3.10$) สะท้อนว่า แม้ผู้สอนจะมีความพยายามจัดกิจกรรมการเรียนรู้และตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิดของผู้เรียน แต่รูปแบบการสอนส่วนใหญ่ยังคงเน้นการอธิบายเนื้อหาและการถ่ายทอดความรู้เป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกการวิเคราะห์เชิงลึกหรือการใช้เหตุผลเชิงหลักฐานอย่างต่อเนื่องค่อนข้างจำกัด การจัดกิจกรรมที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังเผชิญข้อจำกัดด้านเวลาในชั้นเรียน ความซับซ้อนของเนื้อหากฎหมายอาญา และความแตกต่างของระดับความพร้อมของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้สอนต้องเน้นการสร้างความรู้พื้นฐานก่อน ขณะที่ผู้เรียนสะท้อนว่า แม้ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นในบางช่วง แต่กิจกรรมที่ต้องใช้การวิเคราะห์หลายมุมมองหรือการอภิปรายเชิงลึกยังเกิดขึ้นไม่บ่อยนัก

ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน พบว่า ผลแบบสอบถามด้านผู้เรียนอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ผู้เรียนยังไม่มั่นใจเมื่อต้องคิดวิเคราะห์หรือตัดสินใจเกี่ยวกับสถานการณ์ทางกฎหมาย ($\bar{X} = 3.21$) สะท้อนว่า แม้ผู้เรียนจะมีความเข้าใจเนื้อหากฎหมายอาญาในระดับหนึ่ง แต่ยังขาดความมั่นใจในการใช้เหตุผลเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์หรือการตัดสินใจเมื่อเผชิญกับประเด็นทางกฎหมายที่มีความซับซ้อน ผู้เรียนบางส่วนยังมีแนวโน้มรอคำแนะนำจากผู้สอนมากกว่าการแสดงความคิดเห็นด้วยตนเอง ส่งผลให้กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ผู้เรียนหลายคนรู้สึกกังวลเมื่อจำเป็นต้องวิเคราะห์สถานการณ์ที่มีหลายมุมมอง หรือเมื่อต้องอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบ เนื่องจากเกรงว่าความคิดเห็นของตนอาจไม่ถูกต้องตามหลักกฎหมาย ขณะที่ผู้สอนสะท้อนว่า ความแตกต่างของพื้นฐานความรู้และความกล้าแสดงออกของผู้เรียนมีผลต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงวิเคราะห์ ทำให้การอภิปรายหรือการตั้งคำถามเชิงลึกยังเกิดขึ้นเฉพาะบางกลุ่มผู้เรียน

ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหา พบว่า ผลแบบสอบถามด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ได้แก่ เนื้อหากฎหมายอาญาในปัจจุบันยังยากเกินไปสำหรับการคิดวิเคราะห์ของท่าน ($\bar{X} = 3.29$) สะท้อนว่า แม้เนื้อหากฎหมายอาญาจะมีความสำคัญและสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน แต่ลักษณะของเนื้อหาบางส่วนยังมีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบความผิดหลักเกณฑ์ทางกฎหมาย และศัพท์เฉพาะ ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนมีความยากลำบากในการทำความเข้าใจเชิงลึกและการนำความรู้ไปวิเคราะห์สถานการณ์จริง ผู้เรียนรู้สึกว่ายบทเรียนมีรายละเอียดค่อนข้างมาก และต้องอาศัยการอธิบายเพิ่มเติมจากผู้สอนเพื่อให้เข้าใจความหมายอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะในช่วงที่

ต้องพิจารณาเหตุและผลของการกระทำหรือการแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น ขณะที่ผู้สอนสะท้อนว่า แม้จะพยายามปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียนแล้ว แต่ข้อจำกัดด้านโครงสร้างหลักสูตรและความซับซ้อนของเนื้อหาทางกฎหมายยังคงเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนในบางประเด็น

ด้านที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่า ผลแบบสอบถามด้านสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ได้แก่ สื่อการเรียนในปัจจุบันยังไม่เพียงพอในการช่วยให้ท่านพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ($\bar{X} = 3.18$) สะท้อนว่า แม้ว่าสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในบทเรียนกฎหมายอาญาจะช่วยสนับสนุนความเข้าใจเนื้อหาในระดับหนึ่ง แต่ยังขาดสื่อที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการพิจารณาหลายมุมมองอย่างเป็นระบบ สื่อส่วนใหญ่ยังเน้นการนำเสนอข้อมูลหรือใช้ประกอบการอธิบายของผู้สอนมากกว่าสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง ผู้สอนมักใช้สื่opreresentation PowerPoint เอกสารประกอบการเรียน และตัวอย่างข่าวเป็นหลัก ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น แต่ยังไม่เพียงพอในการส่งเสริมการคิดเชิงวิจารณญาณ ผู้เรียนบางส่วนสะท้อนว่าสื่อที่ใช้ส่วนใหญ่ยังเป็นการรับข้อมูลมากกว่าการลงมือคิดหรืออภิปราย ทำให้การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ยังอยู่ในระดับจำกัด

ด้านที่ 5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลแบบสอบถามด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่เพียงพอในการช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่าน ($\bar{X} = 3.18$) สะท้อนว่า แม้ผู้สอนจะมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในบางช่วงของการเรียน แต่รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยรวมยังคงเน้นการอธิบายเนื้อหาและการถ่ายทอดความรู้เป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสดึงการคิดวิเคราะห์เชิงลึก การตั้งคำถามเชิงเหตุผล และการตัดสินใจจากข้อมูลหลายด้านยังเกิดขึ้นไม่ต่อเนื่อง ผู้สอนส่วนใหญ่ต้องจัดการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามโครงสร้างหลักสูตรภายในเวลาที่จำกัด ทำให้การออกแบบกิจกรรมที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เช่น การอภิปรายเชิงลึกหรือการวิเคราะห์สถานการณ์จำลอง ยังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มที่ ขณะที่ผู้เรียนสะท้อนว่า แม้จะมีบางกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แต่ยังรู้สึกว่าการเรียนส่วนใหญ่เป็นการฟังคำอธิบายมากกว่าการลงมือคิดหรือแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ด้านที่ 6 ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ผลแบบสอบถามด้านการวัดและประเมินผลอยู่ในระดับมาก ได้แก่ รูปแบบการประเมินผลสามารถวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่านได้อย่างแท้จริง ($\bar{X} = 3.60$) สะท้อนว่า แม้การประเมินผลในปัจจุบันจะเริ่มมีการใช้คำถามปลายเปิดหรือสถานการณ์ประกอบการวิเคราะห์ในบางกิจกรรม แต่รูปแบบการประเมินส่วนใหญ่ยังคงเน้นการวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเป็นหลัก ส่งผลให้การประเมินกระบวนการคิด การใช้

เหตุผลเชิงหลักฐาน และการตัดสินใจจากหลายมุมมองยังไม่สามารถสะท้อนศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนมีความพยายามออกแบบการประเมินให้หลากหลายมากขึ้น เช่น การอภิปราย การวิเคราะห์กรณีศึกษา หรือการตอบคำถามเชิงเหตุผล แต่ยังมีข้อจำกัดด้านเวลาและโครงสร้าง การวัดผลตามรายวิชา ทำให้การประเมินที่เน้นทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่ถูกนำมาใช้เป็นระบบอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ผู้เรียนบางส่วนสะท้อนว่า การอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบหรือ การสะท้อนความคิดของตนเองยังมีโอกาสเกิดขึ้นเฉพาะบางกิจกรรมเท่านั้น

2. การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนในหัวข้อความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา โดยออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ส 2.1 ม.3/1 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของการกระทำ ความผิดระหว่างคดีอาญาและคดีแพ่ง พร้อมทั้งพัฒนาความสามารถด้านการคิด การใช้เหตุผล และการทำงานร่วมกันอย่างมีความรับผิดชอบ

กระบวนการจัดการเรียนรู้ถูกออกแบบในรูปแบบภารกิจ (Mission) และระดับขั้น (Levels) โดยผู้เรียนรับบทบาทเป็น “ทีมสืบสวนคดีอาญา” เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา ซึ่งเป็นการสร้างบริบทการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในสังคม ส่งเสริมให้ผู้เรียนตั้งคำถาม วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และพิจารณาหลักฐานก่อนตัดสินใจ กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ ขั้นภารกิจ (Mission) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) ขั้นสรุปข้อมูล (Summarizing) และขั้นสะท้อนผล (Reflection) ซึ่งช่วยพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

ในช่วงเริ่มต้น ผู้สอนอธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับลักษณะกฎหมายอาญา ความหมาย ประเภทของความผิด และโทษทางอาญา พร้อมนำเสนอภาพข่าวหรือคลิปสถานการณ์เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน จากนั้นใช้กิจกรรมเกม Kahoot เพื่อกระตุ้นความสนใจและตรวจสอบความเข้าใจเบื้องต้นของผู้เรียน ก่อนเข้าสู่กิจกรรมภารกิจเชิงวิเคราะห์ที่ผู้เรียนต้องร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์ ระบุผู้กระทำผิด ขั้นตอนการกระทำความผิด และโทษที่เกี่ยวข้อง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดเชิงเหตุผลและการใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ

ในขั้นการปฏิบัติภาระงาน ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรม Level ต่าง ๆ เช่น การจับคู่ประเภทความผิด การเรียงลำดับขั้นตอนการกระทำความผิด และการวิเคราะห์กระบวนการยุติธรรมทางอาญา โดยมีการใช้ระบบคะแนน (Points) เหรียญตรา (Badge) และกระดานผู้นำ (Leaderboard)

เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และอธิบายเหตุผลของตนเองต่อหน้าชั้นเรียน ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

นอกจากนี้ ในขั้นสรุปข้อมูล ผู้เรียนร่วมกันจัดทำแผนผังความคิดหรืออินโฟกราฟิก เพื่อสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายอาญา พร้อมทั้งนำเสนอข้อสรุปและเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้น ตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบความสมเหตุสมผลของข้อมูล ส่วนในขั้นสะท้อนผล ผู้เรียนได้เขียนสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองเกี่ยวกับความเข้าใจทางกฎหมายและพัฒนาการด้านการคิด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น

จากการดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายอาญากับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม มีการตั้งคำถาม วิเคราะห์เหตุและผล และอภิปรายร่วมกันอย่างมีเหตุผล ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะการคิด และคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับการเรียนรู้กฎหมายอาญาให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างเป็นรูปธรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การกระทำความผิดทางอาญา เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนผ่านการวิเคราะห์สถานการณ์ความผิดทางอาญาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกฎหมายอาญาที่ได้รับจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มาประยุกต์ใช้ในการพิจารณาเหตุการณ์ วิเคราะห์องค์ประกอบความผิด และตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผลและหลักฐานอย่างเป็นระบบ กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีโครงสร้างเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ ภารกิจ (Mission) ระดับชั้น (Levels) คะแนน (Points) เหรียญตรา (Badge) และกระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อสร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้

ในช่วงเริ่มต้นกิจกรรม ผู้สอนนำเสนอกรณีศึกษาหรือสถานการณ์จำลองที่มีความใกล้เคียงกับบริบทของผู้เรียน เช่น ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ ความผิดเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจ หรือพฤติกรรมที่อาจเข้าข่ายความผิดทางอาญา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามและเชื่อมโยงความรู้เดิมกับสถานการณ์ใหม่ จากนั้นผู้เรียนแบ่งกลุ่มทำภารกิจ “ทีมสืบสวนคดีอาญา” โดยแต่ละกลุ่มได้รับแฟ้มคดีที่ประกอบด้วยข้อมูลเหตุการณ์ หลักฐาน และคำถามชี้แนะ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์ข้อเท็จจริง แยกแยะข้อมูล และใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ

ในขั้นปฏิบัติการกิจ ผู้เรียนต้องร่วมกันวิเคราะห์บทบาทของผู้เกี่ยวข้อง ระบุประเภทของความผิด พิจารณาเจตนาและผลกระทบบของการกระทำ พร้อมทั้งนำเสนอข้อสรุปของกลุ่มต่อหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นการคิด

เชิงลึกและการอภิปรายอย่างมีเหตุผล กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง การโต้แย้งด้วยหลักฐาน และการพิจารณาประเด็นทางกฎหมายจากหลายมุมมอง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

นอกจากนี้ ยังมีการใช้กิจกรรมเชิงเกม เช่น การสะสมคะแนนจากการวิเคราะห์คดี การปลดล็อกเหรียญตราทักษะ และการจัดอันดับคะแนน เพื่อสร้างบรรยากาศการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น และกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ภายหลังจากการนำเสนอ ผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้และสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านใบงานหรือการเขียน Reflection ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงกระบวนการคิดของตนเองและเห็นพัฒนาการด้านการวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายอย่างชัดเจน

ผลจากการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 พบว่า ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้กฎหมายอาญาในการวิเคราะห์สถานการณ์จริงได้ดีขึ้น มีการใช้เหตุผลเชิงหลักฐานในการอภิปราย และสามารถพิจารณาผลกระทบของการกระทำต่อบุคคลและสังคมได้อย่างรอบด้าน บรรยากาศการเรียนรู้มีความกระตือรือร้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง และแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในระดับที่ชัดเจนยิ่งขึ้น สะท้อนว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้กฎหมายอาญาให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุก และเกิดการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่องกฎหมายอาญา และ 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว โดยผู้วิจัยใช้การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method) ตามแนวทาง The Explanatory Sequential Design (Creswell, 2018) อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่องกฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.60$) และเมื่อพิจารณาเรียงลำดับค่าเฉลี่ยรายด้าน พบว่า ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X} = 3.54$) รองลงมา ได้แก่ ด้านผู้สอน ($\bar{X} = 3.58$) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 3.60$) ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 3.61$) ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.62$) และ ด้านสื่อการเรียนรู้สูงที่สุด ($\bar{X} = 3.67$) สะท้อนให้เห็นว่า

การจัดการเรียนรู้กฎหมายอาญาในบริบทโรงเรียนขนาดใหญ่-ใหญ่พิเศษมี องค์ประกอบสนับสนุน การคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่พอสมควร โดยเฉพาะด้านสื่อและวิธีการที่มีแนวโน้มเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน มีส่วนร่วม แต่ยังไม่สามารถผลักดันให้เกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างเข้มข้นและ ต่อเนื่องในทุกมิติ สอดคล้องกับ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Anderson (1997; Joyce, & Weil, 2004) ที่อธิบายว่าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องประกอบด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลที่เชื่อมโยงกัน อย่างเป็นระบบ หากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งยังไม่สามารถส่งเสริมการคิดขั้นสูงได้อย่างเต็มที่ ย่อมส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2545) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์ ลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเองตามแนวคิดคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงในด้านผู้เรียนที่มีค่าเฉลี่ย ต่ำที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนยังขาดทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์และการพิจารณาปัญหาเชิงเหตุผล เกี่ยวกับกฎหมายอาญา ซึ่งอาจเกิดจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยังเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาและ การจดจำข้อกฎหมายมากกว่าการวิเคราะห์สถานการณ์หรือการอภิปรายเชิงเหตุผล ทั้งนี้สอดคล้อง กับผลการศึกษาของ Marra (1997 อ้างถึงใน สหพงศ์ จันศิริ, 2562) ที่พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ หากกระบวนการเรียนรู้อยู่เน้นการรับความรู้เพียงด้านเดียว ผู้เรียนจะมีโอกาสพัฒนา การคิดขั้นสูงได้น้อย

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสะท้อนว่า แม้โรงเรียนจะมีสื่อการเรียนรู้และวิธีการจัดการ เรียนรู้ที่หลากหลาย แต่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ยังขาดกลไกที่สามารถกระตุ้นแรงจูงใจและ การมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012; Werbach, & Hunter (2012) ที่เสนอว่า การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการจัดการเรียนรู้ สามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความท้าทาย และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน ระดับ เหรียญตรา และภารกิจการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มากขึ้น

ดังนั้น ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้จึงสะท้อนให้เห็น ถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายกับ สถานการณ์จริง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่ท้าทายและมีความหมาย ซึ่งแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถเป็นแนวทางหนึ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1 ด้านผู้สอน อยู่ในระดับมากโดยรายการเด่นคือผู้สอนเชื่อมโยงกฎหมายกับสถานการณ์จริง ($\bar{X} = 3.88$) และส่งเสริมการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง ($\bar{X} = 3.71$) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลสัมภาษณ์ที่ผู้สอนใช้ตัวอย่างจริง ชำว เหตุการณ์ปัจจุบัน เพื่อให้เนื้อหาใกล้ตัวและเข้าใจง่าย ข้อนี้สะท้อนว่า ผู้สอนมีบทบาทเชิงบวกต่อการสร้างบริบทการคิด และบรรยากาศการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการใช้คำถามกระตุ้นเหตุผล ($\bar{X} = 3.55$) แต่ภาพรวมยังสะท้อนว่าคำถามและกิจกรรมจำนวนหนึ่งยังคงเน้นตรวจสอบความเข้าใจ มากกว่าการชวนให้วิเคราะห์เชิงหลักฐานหรือพิจารณาหลายมุมมองอย่างเป็นระบบ จึงทำให้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกิดขึ้นเป็นช่วง ๆ ไม่ต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Paul และ Elder (2008) ที่อธิบายว่า การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการตั้งคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์เหตุผล หลักฐาน และมุมมองที่หลากหลาย ไม่ใช่เพียงการตอบคำถามเพื่อทบทวนความรู้เท่านั้น นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Brookfield (2012) ที่เสนอว่า การเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และตั้งคำถามต่อสมมติฐานหรือความเชื่อเดิมอย่างมีเหตุผล อีกทั้งผลการศึกษายังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Marra (1997 อ้างถึงใน สหพงศ์ จันศิริ, 2562) ซึ่งพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม การอภิปราย และการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้เพียงด้านเดียว ดังนั้น แม้ว่าผู้สอนจะมีความพยายามในการเชื่อมโยงเนื้อหา กับสถานการณ์จริงและเปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน แต่การออกแบบคำถามและกิจกรรมการเรียนรู้ยังควรพัฒนาให้มีลักษณะเป็นคำถามเชิงวิเคราะห์ (Analytical Questions) และคำถามเชิงวิจารณ์ (Critical Questions) มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการพิจารณาหลักฐาน การประเมินเหตุผล และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

1.2 ด้านผู้เรียนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X} = 3.54$) แม้รายการเด่นคือรับฟังความคิดเห็นต่าง ได้อย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.80$) แต่การเข้าใจเนื้อหา และวิเคราะห์เหตุผลด้วยตนเองอยู่ที่ระดับกลาง ($\bar{X} = 3.54$) รวมถึงการตั้งคำถาม/แสดงความคิดเห็น ($\bar{X} = 3.50$) สอดคล้องกับการสัมภาษณ์ที่ผู้เรียนหลายคนยังไม่มั่นใจ เมื่อโจทย์ต้องวิเคราะห์สถานการณ์ที่ซับซ้อนหรืออธิบายเหตุผลต่อหน้าชั้นเรียน จึงเกิดพฤติกรรมรอคำตอบจากผู้สอนหรือยึดคำตอบแบบถูกผิดมากกว่าการนำเหตุผลมาไตร่ตรอง ซึ่งอธิบายได้ว่า การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ขึ้นกับโอกาสการพูดอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยพื้นที่ปลอดภัยในการลองคิด และการให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นกระบวนการคิดอย่างต่อเนื่อง ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่พบว่า ผู้เรียนหลายคนยังขาดความมั่นใจ

เมื่อเผชิญกับโจทย์ที่ต้องวิเคราะห์สถานการณ์ที่มีความซับซ้อนหรือเมื่อต้องอธิบายเหตุผลต่อหน้าชั้นเรียน ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมรอคำตอบจากผู้สอน หรือยึดคำตอบในลักษณะถูก-ผิด มากกว่าการใช้เหตุผลเพื่อไตร่ตรองและอธิบายข้อสรุปของตนเอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนยังคงคุ้นเคยกับรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการรับความรู้และการจดจำมากกว่าการวิเคราะห์หรือการตั้งคำถามเชิงเหตุผล ข้อค้นพบนี้สามารถอธิบายได้ว่า การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้ขึ้นอยู่กับโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการทดลองคิด การอภิปราย และการตั้งคำถามอย่างปลอดภัย (psychological safety) พร้อมทั้งมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) ที่เน้นกระบวนการคิดมากกว่าการให้คำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism ที่เสนอว่า ผู้เรียนจะพัฒนาความรู้และการคิดได้ดีเมื่อได้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิสัมพันธ์และการอภิปราย (ทศนา แชนมณี, 2545) นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Brookfield (2012) ที่กล่าวว่า การพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำเป็นต้องเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม วิเคราะห์เหตุผล และท้าทายความคิดเดิมของตนเองผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น หากผู้เรียนยังไม่รู้สึกปลอดภัยหรือยังขาดความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น ก็จะส่งผลให้การใช้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกิดขึ้นได้อย่างจำกัด อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pratiwi et al. (2016; Jordi et al., 2018) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสังคมหรือชีวิตจริง สามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการพิจารณาหลักฐาน การเปรียบเทียบข้อมูล และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ดังนั้น ผลการศึกษาด้านผู้เรียนจึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้ผู้เรียนจะมีทัศนคติที่เปิดรับความคิดเห็นที่แตกต่าง แต่ยังคงจำเป็นต้องได้รับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์ การอภิปรายเชิงเหตุผล และการให้ข้อมูลย้อนกลับต่อกระบวนการคิดของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างแท้จริง

1.3 ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก โดยรายการเด่นคือเนื้อหาช่วยให้เห็นความสำคัญของกฎหมายและผลต่อสังคม ($\bar{X} = 3.79$) และมีการศึกษาช่วยคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 3.71$) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่ผู้สอนและผู้เรียนเห็นตรงกันว่า การยกตัวอย่างเหตุการณ์จริงหรือกรณีศึกษาจากข่าวและสถานการณ์ในสังคมช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหากฎหมายได้ง่ายขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางกฎหมายกับชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นว่า การใช้สถานการณ์จริงหรือกรณีศึกษาเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงความหมาย (meaningful learning) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พิจารณาปัญหาจากบริบทจริง อย่างไรก็ตาม แม้เนื้อหาจะมีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง แต่ลักษณะของเนื้อหากฎหมายอาญายังมีศัพท์เฉพาะทางกฎหมายและโครงสร้างการพิจารณาคดีที่ค่อนข้างซับซ้อน ทำให้ผู้เรียนบางส่วนแม้จะเข้าใจ

ภาพรวมของสถานการณ์ แต่ยังมีประสพปัญหาเมื่อจำเป็นต้องแยกองค์ประกอบสำคัญ เช่น การจำแนกข้อเท็จจริง (facts) ข้อกฎหมาย (law) หรือการพิจารณาองค์ประกอบความผิดตามขั้นตอนของกฎหมาย ส่งผลให้การคิดวิเคราะห์ในระดับลึกยังไม่เกิดขึ้นอย่างเต็มที่ ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Ennis (1996) ที่อธิบายว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณต้องอาศัยความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล แยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น รวมถึงการประเมินเหตุผลอย่างเป็นระบบ หากเนื้อหาที่มีความซับซ้อนหรือผู้เรียนยังไม่เข้าใจโครงสร้างความคิดของเนื้อหานั้นอย่างชัดเจน การใช้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก็จะเกิดขึ้นได้อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Joyce, & Weil (2004) ที่กล่าวว่า เนื้อหาการเรียนรู้ควรได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน และควรมีการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนค่อย ๆ พัฒนาความเข้าใจจากระดับพื้นฐานไปสู่การวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ อีกทั้งผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jordi et al. (2018; Pratiwi et al., 2016) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ประเด็นปัญหาจริงหรือกรณีศึกษาที่เชื่อมโยงกับบริบททางสังคมสามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้การวิเคราะห์ข้อมูล การพิจารณาหลักฐาน และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในการแก้ปัญหา ดังนั้น ผลการศึกษาด้านเนื้อหาจึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้การใช้กรณีศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหากฎหมายและเห็นความสำคัญของกฎหมายต่อสังคมมากขึ้น แต่การออกแบบเนื้อหาควรช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างการวิเคราะห์ทางกฎหมายอย่างเป็นขั้นตอนมากขึ้น เช่น การฝึกแยกข้อเท็จจริง ข้อกฎหมาย และองค์ประกอบความผิดอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการคิดเชิงวิเคราะห์และการใช้เหตุผลทางกฎหมายได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

1.4 ด้านสื่อการเรียนรู้ ได้คะแนนสูงสุด ($\bar{X} = 3.67$) โดยสื่อช่วยให้เห็นมุมมองหลากหลาย ($\bar{X} = 3.75$) และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาชัดเจน ($\bar{X} = 3.68$) แสดงให้เห็นว่าโรงเรียนมีการใช้สื่อประกอบการสอนค่อนข้างหลากหลาย เช่น สื่อการนำเสนอ PowerPoint เอกสารประกอบการเรียน ข่าวสารจากเหตุการณ์จริง และคลิปวิดีโอ ซึ่งช่วยให้เนื้อหากฎหมายอาญาที่มีลักษณะค่อนข้างเป็นนามธรรมสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างกฎหมายกับสถานการณ์ในสังคม อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า สื่อการเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังมีลักษณะเป็น “สื่อนำเสนอความรู้” มากกว่าสื่อที่ออกแบบเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียน กล่าวคือ สื่อยังเน้นการอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจ แต่ยังมีลักษณะจำกัดในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจ วิเคราะห์หลักฐาน หรือโต้แย้งเหตุผลจากสถานการณ์ที่กำหนด จึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้สื่อจะมีความหลากหลาย แต่คุณภาพของสื่อในมิติของการออกแบบเพื่อกระบวนการคิดยังต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด

ของ Mayer (2009) ที่อธิบายว่า สื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพไม่ควรทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดข้อมูล แต่ควรช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงข้อมูล การวิเคราะห์ และการตีความ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานแนวคิด เกมมิฟิเคชัน สามารถช่วยสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่ท้าทาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในการตัดสินใจ แก้ปัญหา และสะท้อนเหตุผลของตนเองผ่านภารกิจหรือกิจกรรมที่มีลักษณะ คล้ายเกม อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hamari, Koivisto, & Sarsa (2014) ที่พบว่า การใช้สื่อ หรือระบบการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน ระดับ เหรียญตรา หรือภารกิจ สามารถ ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อสื่อถูกออกแบบ ให้ผู้เรียนต้องมีบทบาทในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนั้น ผลการศึกษาด้านสื่อ การเรียนรู้จึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้โรงเรียนจะมีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและสามารถช่วยให้ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดี แต่การพัฒนาสื่อในอนาคตควรมุ่งเน้นการออกแบบสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์หลักฐาน และตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีความหมายมากขึ้น เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ อยู่ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยโดยรวมด้านนี้ $\bar{X} = 3.62$) แม้เปิดโอกาสอภิปรายและรับฟังความเห็นต่าง ($\bar{X} = 3.68$) และตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล ($\bar{X} = 3.67$) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าในชั้นเรียนมีพื้นที่สำหรับการสนทนาและการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นอยู่จริง และผู้เรียนมีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็น ทางกฎหมาย อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า การอภิปรายเชิงลึก หรือการวิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนยังเกิดขึ้นไม่สม่ำเสมอในทุกกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะ กิจกรรมที่ต้องใช้เวลาในการพิจารณาหลักฐาน วิเคราะห์เหตุผล และอภิปรายหลายมุมมอง ซึ่งเป็น องค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทั้งนี้ ส่วนหนึ่งเกิดจากข้อจำกัด ด้านเวลาในการจัดการเรียนการสอน และความจำเป็นที่ผู้สอนต้องดำเนินการสอนให้ครอบคลุม เนื้อหาตามหลักสูตร ส่งผลให้กิจกรรมที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์หรือการอภิปรายเชิงลึกซึ่งควรเป็นแกน หลักของการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ถูกใช้ในลักษณะของกิจกรรมเสริมมากกว่า กระบวนการหลักของบทเรียน ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Ennis (1996) ที่อธิบายว่า การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้วิเคราะห์ข้อมูล พิจารณาหลักฐาน และอภิปรายเหตุผลอย่างเป็นระบบอย่างต่อเนื่อง มิใช่เพียง การตอบคำถามหรือการแสดงความคิดเห็นในระดับพื้นฐานเท่านั้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด ของ Brookfield (2012) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณควรเน้น กระบวนการอภิปราย การตั้งคำถามเชิงลึก และการพิจารณาปัญหาจากหลายมุมมอง เพื่อให้ผู้เรียน

ได้ฝึกใช้เหตุผลและสะท้อนความคิดของตนเองอย่างมีระบบ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pratiwi et al. (2016; Jordi et al., 2018) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์หรือประเด็นปัญหาทางสังคมผ่านการอภิปราย การโต้แย้ง และการใช้หลักฐานประกอบเหตุผล สามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ผลการศึกษาด้านวิธีการจัดการเรียนรู้จึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้ชั้นเรียนจะมีการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและอภิปรายอยู่ในระดับหนึ่ง แต่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ควรเน้นให้กระบวนการอภิปราย การวิเคราะห์ และการใช้เหตุผลเป็น “แกนหลักของการเรียนรู้” มากกว่ากิจกรรมเสริม โดยอาจใช้รูปแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์จริง แยกแยะข้อเท็จจริงและข้อกฎหมาย รวมถึงอภิปรายหลายมุมมองอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่องและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

1.6 ด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.61$) โดยเกณฑ์ชัดเจนและยุติธรรมต่อความเห็นหลากหลาย ($\bar{X} = 3.73$) และช่วยสะท้อนความคิด/เรียนรู้จากผู้อื่น ($\bar{X} = 3.72$) แสดงให้เห็นว่าผู้สอนมีความพยายามในการออกแบบการประเมินผลที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงเหตุผลและสะท้อนความคิดเห็นของตนเอง ซึ่งถือเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ที่มุ่งเน้นให้การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดของตนเองอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า การประเมินผลบางส่วนยังคงเน้นการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหากฎหมายมากกว่าการประเมินกระบวนการคิดของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ เช่น การใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจ การให้เหตุผลเชิงโครงสร้าง หรือการพิจารณาทางเลือกในการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ซับซ้อน จึงทำให้การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของกระบวนการคิดอย่างแท้จริง ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Ennis (1996) ที่อธิบายว่า การประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณควรพิจารณาทั้งกระบวนการคิดและผลลัพธ์ของการคิด เช่น ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินหลักฐาน และการให้เหตุผลอย่างมีตรรกะ ไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการตรวจสอบความรู้หรือคำตอบที่ถูกต้องเท่านั้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Brookhart (2010) ที่เสนอว่า การประเมินทักษะการคิดขั้นสูงควรใช้วิธีการประเมินที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอธิบายเหตุผล แสดงกระบวนการคิด และสะท้อนการตัดสินใจของตนเอง เช่น การใช้คำถามปลายเปิด การวิเคราะห์สถานการณ์ หรือการใช้เกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ที่สะท้อนองค์ประกอบของกระบวนการคิด อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Black, & William (1998) ที่กล่าวว่า การประเมินเพื่อการเรียนรู้ควรช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาในกระบวนการคิดของตนเอง ผ่านการให้ข้อมูลย้อนกลับ

(feedback) ที่มีคุณภาพ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ผลการศึกษา ด้านการวัดและประเมินผลจึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้ผู้สอนจะมีความพยายามออกแบบการประเมิน ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและสะท้อนการเรียนรู้ แต่การพัฒนารูปแบบการประเมิน ในอนาคตควรมุ่งเน้นการประเมินกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างเป็นระบบมากขึ้น เช่น การใช้สถานการณ์จำลอง การวิเคราะห์กรณีศึกษา หรือการใช้เกณฑ์การประเมินที่สะท้อนองค์ประกอบ ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้การวัดและประเมินผลสามารถสะท้อนศักยภาพด้านการคิด ของผู้เรียนได้อย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

โดยสรุป วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ซึ่งให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีองค์ประกอบพื้นฐานที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณอยู่ในระดับหนึ่ง ทั้งด้านผู้สอน วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เนื้อหา และการวัด และประเมินผล โดยเฉพาะด้านสื่อและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อภิปราย รับฟัง ความคิดเห็นที่แตกต่าง และเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายกับสถานการณ์จริง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณา ในเชิงลึก พบว่า องค์ประกอบดังกล่าวยังไม่สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบในทุกมิติ กล่าวคือ แม้ผู้สอนจะมีความพยายามใช้ตัวอย่างจาก สถานการณ์จริงและเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น แต่กิจกรรมจำนวนหนึ่งยังคงเน้น การตรวจสอบความเข้าใจมากกว่าการวิเคราะห์หลักฐานหรือการพิจารณาหลายมุมมองอย่างเป็น ขั้นตอน นอกจากนี้ ผู้เรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการตั้งคำถามหรืออธิบายเหตุผลต่อหน้า ชั้นเรียน ขณะที่เนื้อหากฎหมายอาญามีความซับซ้อนและใช้ศัพท์เฉพาะทางกฎหมาย ซึ่งอาจเป็น อุปสรรคต่อการวิเคราะห์เชิงลึกของผู้เรียน ในขณะเดียวกัน สื่อการเรียนรู้แม้จะมีความหลากหลาย แต่ยังเน้นการนำเสนอข้อมูลมากกว่าการออกแบบเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิด ส่วนการวัดและ ประเมินผลยังมุ่งวัดความรู้ความเข้าใจมากกว่าการประเมินกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ จึงสะท้อน ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนยังต้องอาศัยการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกิจกรรมการวิเคราะห์ การอภิปรายเชิงเหตุผล และการใช้หลักฐาน ประกอบการตัดสินใจอย่างต่อเนื่องในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผลการศึกษาดังกล่าวจึงเป็น ข้อมูลสำคัญที่ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการ กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนา การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ของการวิจัยต่อไป

2. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถสรุปได้เป็น 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) แผนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา และ 2) แผนเรื่องความผิดทางอาญา ซึ่งทั้งสองแผนถูกออกแบบให้แก้ช่องว่างที่พบในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 โดยเฉพาะปัญหาความไม่ต่อเนื่องของกิจกรรมการคิดเชิงลึก และความไม่มั่นใจของผู้เรียนเมื่อต้องวิเคราะห์หรือตัดสินใจ

ประเด็นสำคัญของการพัฒนา คือ การใช้กลไกเกมมิฟิเคชัน (เช่น Mission, Levels, Points, Badge, Leaderboard) ทำหน้าที่เป็นโครงสร้าง ที่ช่วยจัดลำดับการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนเห็นเป้าหมายชัดเจนว่าต้องทำอะไร คิดอะไร และสะท้อนอะไรในแต่ละช่วง ส่งผลให้กิจกรรมเชิงคิดวิเคราะห์ไม่ถูกใช้แบบกระจัดกระจาย แต่ถูกทำให้เป็นกระบวนการ ตั้งแต่การรับรู้สถานการณ์ การแยกข้อเท็จจริง การตีความตามหลักกฎหมาย การพิจารณาผลกระทบ และการอธิบายเหตุผล ประกอบข้อสรุป ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ต้องอาศัยการคิดเป็นขั้นตอนและอธิบายได้อย่างมีเหตุผล

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา

ผลการจัดกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ความคิด และเจตคติ โดยผู้เรียนสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ และลักษณะพื้นฐานของกฎหมายอาญาได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสถานการณ์ในชีวิตประจำวันกับหลักการของกฎหมายอาญา และอธิบายเหตุผลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เข้าข่ายความผิดทางอาญาได้อย่างเหมาะสม

ผลการจัดกิจกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านกลไกของเกม เช่น การทำภารกิจ (Quest) การสะสมคะแนน (Points) การได้รับเหรียญตรา (Badges) และการแสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อย่างมากขึ้น ผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding et al. (2011) ที่อธิบายว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012; Werbach, Hunter, 2012) ที่กล่าวว่า การนำกลไกของเกม เช่น คะแนน ระดับ และรางวัล มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้สามารถสร้างความท้าทายและแรงจูงใจในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้ง ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hamari, Koivisto, & Sarsa (2014) ที่พบว่า การใช้เกม

มิฟิเคชันในการเรียนการสอนสามารถเพิ่มแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

ในด้านการพัฒนาทักษะการคิด ผลการจัดกิจกรรมยังสะท้อนว่าผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา แยกแยะข้อเท็จจริง และอธิบายเหตุผลประกอบ การตัดสินใจได้อย่างมีหลักการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณของ Ennis (1996) ที่อธิบายว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและไตร่ตรองเพื่อใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่ควรเชื่อหรือควรปฏิบัติ ในด้านการพัฒนาทักษะการคิด ผลการจัดกิจกรรมยังสะท้อนว่าผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญาและอธิบายเหตุผลประกอบ การตัดสินใจได้อย่างมีหลักการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณของ Facione (1990) ที่อธิบายว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณประกอบด้วยกระบวนการสำคัญ ได้แก่ การตีความข้อมูล การวิเคราะห์เหตุการณ์ การประเมินหลักฐาน และการอธิบายเหตุผลอย่างเป็นระบบ โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดพื้นฐานของกฎหมายอาญา สามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง และพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านการวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนาน ท้าทาย และเอื้อต่อการพัฒนาการคิดของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความผิดทางอาญา ผลการจัดกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ความผิดทางอาญาสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ทั้งด้านความรู้ ทักษะการคิด และเจตคติ โดยผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะของความผิดทางอาญา องค์ประกอบของความผิด และผลกระทบของการกระทำความผิดที่มีต่อบุคคลและสังคมได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถวิเคราะห์สถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิด เช่น การทำร้ายร่างกาย การลักทรัพย์ หรือการทำให้ทรัพย์สิ้นเสียหาย และสามารถใช้อธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจว่าพฤติกรรมดังกล่าวเข้าข่ายความผิดทางอาญาหรือไม่ สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจเนื้อหากฎหมายในเชิงการนำไปใช้

ในระดับการเรียนรู้ (Learning Level) พบว่าการจัดกิจกรรมผ่านกลไกของเกมมิฟิเคชัน เช่น การทำภารกิจ การสะสมคะแนน การได้รับเหรียญตรา และการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการวิเคราะห์สถานการณ์และร่วมกันแก้ปัญหาภายในกลุ่ม ทำให้การเรียนรู้เนื้อหากฎหมายซึ่งมีลักษณะค่อนข้างเป็นนามธรรมกลายเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความท้าทายและสนุกสนาน ผลการจัดกิจกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding et al. (2011) ที่อธิบายว่าเกมมิฟิเคชันเป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของ

ผู้เรียน รวมทั้งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่กล่าวว่าการใช้กลไกของเกม เช่น คะแนน ระดับ และรางวัล สามารถช่วยสร้างแรงจูงใจและความท้าทายในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในระดับการคิด (Thinking Level) ผลการจัดกิจกรรมสะท้อนว่าผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความผิดทางอาญา โดยผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ พิจารณาองค์ประกอบของความผิด และอธิบายเหตุผลในการตัดสินใจของตนเองร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม การวิเคราะห์สถานการณ์ลักษณะดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนฝึกใช้เหตุผลและพิจารณาปัญหาจากหลายมุมมอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ennis (1996) ที่อธิบายว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและไตร่ตรองเพื่อใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่ควรเชื่อหรือควรปฏิบัติ และในด้านการพัฒนาทักษะการคิด ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริง วิเคราะห์องค์ประกอบของความผิด และอธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจ ซึ่งสะท้อนถึงการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณตามองค์ประกอบของ Facione (1990) ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การประเมิน (Evaluation) และการอธิบายเหตุผล (Explanation)

ในระดับพลเมือง (Citizenship Level) ผลการจัดกิจกรรมยังสะท้อนว่าผู้เรียนเริ่มตระหนักถึงบทบาทของกฎหมายอาญาในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคลในสังคม และสามารถอธิบายผลกระทบของการกระทำความผิดที่มีต่อผู้อื่นและสังคมโดยรวม ผู้เรียนบางส่วนสามารถสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเคารพกฎหมายและการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบ การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นผลลัพธ์ของการกระทำต่าง ๆ อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการศึกษาพลเมือง (Civic Education) ที่มุ่งพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติของผู้เรียนต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมภายใต้กฎหมาย

ในระดับโครงสร้าง (Structural Level) พบว่าผู้เรียนบางส่วนสามารถยกระดับการคิดจากการพิจารณาเหตุการณ์เฉพาะหน้าไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทของกฎหมายและความยุติธรรมในสังคม เช่น การอธิบายว่าเหตุใดสังคมจึงต้องกำหนดบทลงโทษสำหรับการกระทำความผิด และกฎหมายมีบทบาทอย่างไรในการรักษาความสงบเรียบร้อยของสังคม การตั้งคำถามต่อประเด็นดังกล่าวสะท้อนถึงการพัฒนามุมมองเชิงวิเคราะห์ต่อโครงสร้างทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Brookfield (2012) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม วิเคราะห์ และพิจารณาปัญหาจากหลายมุมมอง

ขณะเดียวกัน การออกแบบกิจกรรมในลักษณะภารกิจและระดับขั้นยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding et al. (2011) ที่กล่าวว่าการใช้โครงสร้างของเกมสามารถช่วยจัดลำดับกระบวนการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ผลการจัดกิจกรรมยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติศักดิ์ ประเสริฐผล และนฤมล มั่นคง (2567) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hamari, Koivisto, & Sarsa (2014) ที่พบว่าการใช้เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ ลักษณะและองค์ประกอบของความผิดทางอาญา สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดได้อย่างมีเหตุผล และตระหนักถึงบทบาทของกฎหมายในการรักษาความสงบเรียบร้อยของสังคม อีกทั้งการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังช่วยสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความท้าทาย สนุกสนาน และเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลการประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณในภาพรวมอยู่ในระดับดี ทั้งในด้านการนิยามปัญหา การรวบรวมข้อมูล การจัดระบบข้อมูล การตั้งสมมติฐาน การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ และการประเมินสรุปอ้างอิง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สถานการณ์จำลองและกลไกของเกมช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีเหตุผลมากขึ้น ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อเท็จจริงของสถานการณ์ แยกแยะข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และอธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางอาญาได้อย่างเป็นระบบ

ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ถูกออกแบบให้ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา วิเคราะห์สถานการณ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันภายในกลุ่ม ผ่านกลไกของเกม เช่น ภารกิจ (Quest) คะแนน (Points) เหรียญตรา (Badges) และกระดานผู้นำ (Leaderboard) ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจและความท้าทายในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการวิเคราะห์ปัญหาและแสดงเหตุผลของตนเองมากขึ้น และการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับกลไกของเกมช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Facione (1990) ที่ระบุว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

เป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินหลักฐาน และการตัดสินใจอย่างมีหลักการ

ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่กล่าวว่าการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการลงมือปฏิบัติและการแก้ปัญหา นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Werbach, & Hunter (2012) ที่อธิบายว่ากลไกของเกม เช่น คะแนน ระดับ และรางวัล สามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความพยายามในการพัฒนาตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

ในด้านการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Ennis (1996) ที่อธิบายว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและไตร่ตรอง ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินหลักฐาน และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายและอภิปรายเหตุผลร่วมกันจึงช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้กระบวนการคิดดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hamari, Koivisto, & Sarsa (2014) ที่พบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอนสามารถเพิ่มแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกและสามารถพัฒนาทักษะการคิดในระดับสูงได้

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชากฎหมายอาญาสามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์จริง ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทของสังคมได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถนำเสนอข้อเสนอแนะได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ ข้อเสนอแนะเชิงการนำไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญามีองค์ประกอบที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับหนึ่ง ทั้งการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์จริง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และการใช้สื่อและกิจกรรมที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม กระบวนการ

เรียนรู้บางส่วนยังเน้นการตรวจสอบความเข้าใจมากกว่าการวิเคราะห์หลักฐานหรือการพิจารณาหลายมุมมอง ดังนั้น ผู้สอนควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เน้นกระบวนการคิดมากขึ้น โดยใช้การตั้งคำถามเชิงวิจารณ์ญาณ การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบสถานการณ์จำลอง และการใช้สื่อหรือกิจกรรมเชิงโต้ตอบ รวมทั้งบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐานหรือการเรียนรู้เชิงสืบสวน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจอย่างเป็นระบบ

1.2 ผู้เรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายและการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ดังนั้น ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมที่สร้างพื้นที่ปลอดภัยทางความคิด (Psychological Safety) เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย การสะท้อนความคิดผ่านใบงานหรือกิจกรรมที่เน้นกระบวนการคิดมากกว่าคำตอบถูกผิด พร้อมทั้งพัฒนาเครื่องมือการวัดและประเมินผลที่เน้นกระบวนการคิด เช่น การใช้เกณฑ์ประเมินการให้เหตุผล การประเมินจากการอภิปรายและการวิเคราะห์หลักฐานในสถานการณ์จำลอง เพื่อให้การประเมินสามารถสะท้อนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันร่วมกับแนวทางการเรียนรู้อื่น การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การเรียนรู้เชิงสืบสวน (Inquiry-based Learning) หรือการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-based Learning) รวมถึงการนำไปใช้กับเนื้อหาทางกฎหมายหรือรายวิชาสังคมศึกษาอื่น เช่น กฎหมายแพ่ง เศรษฐศาสตร์ หรือการเมืองการปกครอง เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในการส่งเสริมการคิดเชิงเหตุผลและการวิเคราะห์ของผู้เรียนในบริบทการศึกษาระดับมัธยมศึกษา

2.2 การขยายขอบเขตการศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้และระยะเวลาการวิจัย การวิจัยในอนาคตควรขยายขอบเขตการศึกษาไปสู่ทักษะอื่นของผู้เรียน เช่น ทักษะการแก้ปัญหา การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน หรือความตระหนักรู้ด้านกฎหมายและความเป็นพลเมือง รวมทั้งควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ในระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อวิเคราะห์ความคงทนของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณหลังสิ้นสุดการเรียนรู้ นอกจากนี้อาจพัฒนาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ร่วมกับกลไกเกมมิฟิเคชัน เช่น ระบบสะสมคะแนน บ่ายรางวัลดิจิทัล หรือเกมการเรียนรู้ เพื่อศึกษาผลต่อแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนในบริบทการเรียนรู้ยุคดิจิทัล



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประชาธิปไตย สำหรับครูผู้สอน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สหภาพบล็อกและการพิมพ์.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อน
ด้วยเกม*. สืบค้นจาก <http://touchpoint.in.th/gamification>
- ชนันต์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2558). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน.
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 331-339.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). การใช้สื่อบูรณาการเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองกับอนาคตประชาธิปไตยไทย.
Veridian E-Journal, SU, 5(1).
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค
เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสาร
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90.
- ฐิตินันท์ ดาวศรี. (2564). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21*. วารสารวิชาการ
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.
- ทิตินา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*
(พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพันธ์ศิริ สุทาเจริญ. (2551). *การพัฒนาการคิด*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2555). *การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง*. กรุงเทพฯ: อักษรสัมพันธ์.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2563). *ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย*. ใน การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 10. นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วรากรณ์ สามโกเศศ. (2554). *การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง*. สืบค้นจาก [http://www.moe.
go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=22721&key=news_research](http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=22721&key=news_research)

- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภกร ถิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 11(4), 450-464.
- สทรรฐ์ ลักษณะสุด, พินทิพา สืบแสง, และภูวิชญ์ จีวาลัย. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. *Journal of Modern Learning Development*, 6(3), 29-43.
- สุคนธา ทองรักษ์. (2558). *Gamification for education*. สืบค้น 21 มกราคม 2565, จาก <https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education>
- สุชาติ ธีระนันท์พงศ์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- อชิคุณ สิ้นธนาปัญญา. (2559). จริยธรรมเด็กและเยาวชนเหยื่อของปัญหาสังคม. *วารสารบริหารการศึกษาบวบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 1(16), 17.
- Abu-dawood, S., Measles, S., Madrigal, I., & Kaplan, M. (2015). *A Demonstration of Gamification: A Gamified Course Catalog to Increase Engagement and Motivation within an eLearning Environment*. Conference: E-LEARN - World Conference on E-Learning, At Kona, Hawai.
- Barata, G., Gama, S., Fonseca, M. J., & Goncalves, D. (2013). *Improving student creativity with gamification and virtual worlds*. Paper presented at the Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications, Toronto, Ontario, Canada.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.

- Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking*. University of Illinois.
- Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction*. American Philosophical Association.
- Fitz-Walter, Z., Tjondronegoro, D., & Wyeth, P. (2011). Orientation Passport: Using gamification to engage university students. In *Proceedings of the 23rd Australian Computer-Human Interaction Conference OzCHI '11* (S. 122–125). Canberra, Australia: ACM.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Kapp, K., M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother?. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5. Retrieved from <https://www.uwstout.edu/soe/profdev/resources/upload/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>
- Paul, R., & Elder, L. (2014). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life*. Pearson.
- Zicherman, G. (2000). *The Future of Creativity and Innovation is Gamification: Gabe Zichermann at TEDxVilnius*.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนเรศวร

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

1. แบบสอบถาม สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เรียน
3. แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอน





แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีประเด็นคำถามต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อไป

2. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามตอนที่สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้แนวคิดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มี 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1	ด้านที่ 2	ด้านที่ 3	ด้านที่ 4	ด้านที่ 5	ด้านที่ 6
ผู้สอน	ผู้เรียน	เนื้อหา	สื่อการเรียนรู้	วิธีการจัดการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล

3. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง ความสามารถในการใช้เหตุผลอย่างเป็นระบบ วิเคราะห์ข้อมูล แยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจ และปรับเปลี่ยนความคิดเมื่อได้รับข้อมูลใหม่

4. การตอบแบบสอบถามนี้เป็นไปโดยสมัครใจ ผู้ตอบสามารถยุติการตอบได้ตลอดเวลา ข้อมูลที่ได้รับจะถูกเก็บเป็นความลับใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น และจะนำเสนอผลในภาพรวมโดยไม่ระบุตัวบุคคล

นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

คำชี้แจงในการทำแบบสอบถาม: กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

☐ 1.1 ชาย

☐ 1.2 หญิง

2. แผนการเรียน

☐ 2.1 คณิตศาสตร์ - วิทยาศาสตร์

☐ 2.2 ศิลป์ - ภาษา

☐ 2.3 ศิลป์ - ทั่วไป

☐ 2.4 อื่น ๆ ระบุ

3. โรงเรียน

☐ 3.1 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี

☐ 3.2 โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม

☐ 3.3 โรงเรียนจ่านกร้อง

☐ 3.4 โรงเรียนพุทธชินราช

☐ 3.5 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

4. ผลการเรียนเฉลี่ย (GPAX)

☐ 4.1 ต่ำกว่า 2.00

☐ 4.2 2.01 – 2.50

☐ 4.3 2.51 – 3.00

☐ 4.4 มากกว่า 3.00

5. ความสนใจในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ

☐ 5.1 มากที่สุด

☐ 5.2 มาก

☐ 5.3 ปานกลาง

☐ 5.4 น้อย

☐ 5.5 น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณ์ญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง: กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในระดับความคิดเห็นที่ตรงกับท่านมากที่สุด

ระดับความคิดเห็น

ระดับ ความหมาย

5 เห็นด้วยมากที่สุด

4 เห็นด้วยมาก

3 ปานกลาง

2 เห็นด้วยน้อย

1 ไม่เห็นด้วยเลย

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
ด้านที่ 1 ด้านผู้สอน					
1.1 ผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ท่านคิดหาเหตุผลก่อนตอบคำถาม					
1.2 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ท่านแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนและอภิปรายในชั้นเรียน					
1.3 ผู้สอนเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน					
1.4 ผู้สอนส่งเสริมให้ท่านรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นอย่างมีเหตุผล					
1.5 วิธีการสอนของผู้สอนในปัจจุบันยังไม่เพียงพอในการช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่าน					
ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน					
2.1 ท่านสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาที่เรียนในชั้นเรียนได้					
2.2 ท่านสามารถวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้ด้วยตนเอง					
2.3 ท่านสามารถตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย					
2.4 ท่านสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นได้อย่างมีเหตุผล					
2.5 ท่านยังไม่มั่นใจเมื่อต้องคิดวิเคราะห์หรือตัดสินใจเมื่อต้องพบเจอกับสถานการณ์ทางกฎหมาย					
ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหา					
3.1 เนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายอาญาที่เรียนมีความชัดเจนและเข้าใจได้เหมาะสมกับระดับของท่าน					
3.2 เนื้อหามีตัวอย่างหรือกรณีศึกษาที่ช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ทางกฎหมายได้					
3.3 เนื้อหาช่วยให้ท่านเห็นความสำคัญของกฎหมายและผลของการกระทำต่อผู้อื่นและสังคม					
3.4 เนื้อหาช่วยให้ท่านตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมายและเนื้อหาช่วยให้ท่านพิจารณาประเด็นทางกฎหมายอย่างรอบคอบ					
3.5 เนื้อหากฎหมายอาญาในปัจจุบันยังยากเกินไปสำหรับความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของท่าน					
ด้านที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้					
4.1 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในวิชากฎหมายอาญาช่วยให้ท่านเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน					
4.2 สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมายได้					
4.3 สื่อที่ใช้เปิดโอกาสให้ท่านได้ตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล					

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
4.4 สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ท่านเห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมาย					
4.5 สื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่สามารถช่วยให้ท่านพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ					
ด้านที่ 5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้					
5.1 วิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสถานการณ์ทางกฎหมาย					
5.2 วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านตั้งคำถามอย่างมีเหตุผลและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล					
5.3 วิธีการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ท่านเชื่อมโยงความรู้ทางกฎหมายกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน					
5.4 วิธีการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ท่านอภิปรายและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่น					
5.5 วิธีการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่ได้ในการช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่าน					
ด้านที่ 6 ด้านการวัดและประเมินผล					
6.1 การประเมินผลเปิดโอกาสให้ท่านอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบ					
6.2 การประเมินผลใช้สถานการณ์หรือปัญหาจริงให้ท่านได้คิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจ					
6.3 เกณฑ์การให้คะแนนมีความชัดเจนและยุติธรรมต่อการแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย					
6.4 การประเมินผลช่วยให้ท่านได้สะท้อนความคิดของตนเองและเรียนรู้จากความคิดเห็นของผู้อื่น					
6.5 รูปแบบการประเมินผลสามารถวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่านได้อย่างแท้จริง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย (สำหรับผู้เรียน)
การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีประเด็นคำถามต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อไป

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร การตอบแบบสอบถาม ในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ใน การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยหวังเป็น อย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความร่วมมือจากท่านในครั้งนี้

นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน..... พ.ศ.
 ตั้งแต่เวลา.....ถึงเวลา.....
 สถานที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

คำชี้แจง: โปรดให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพของท่าน

ชื่อ นามสกุล
 แผนการเรียน โรงเรียน.....

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำถามนำ: ผู้เรียนคิดว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในด้านทักษะการคิดอย่างมี
 วิจารณญาณในแต่ละด้านเป็นอย่างไร

ด้านที่ 1 ด้านผู้สอน

1.1 ท่านคิดว่าผู้สอนช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหากฎหมายอาญาให้ท่านได้อย่างไร

.....

1.2 ท่านคิดว่าผู้สอนเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายอาญากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน
 ของท่านอย่างไร

.....

1.3 ท่านคิดว่าผู้สอนส่งเสริมให้ท่านตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมายอาญาได้อย่างไร

.....

1.4 ท่านคิดว่าผู้สอนสนับสนุนให้ท่านวิเคราะห์เหตุผลจากหลักฐานในการพิจารณาประเด็น
 ทางกฎหมายอาญาได้อย่างไร

.....

1.5 ท่านคิดว่าผู้สอนเปิดโอกาสให้ท่านแสดงความคิดเห็นต่อสถานการณ์หรือกรณีตัวอย่างทางกฎหมายอาญาได้อย่างไร

.....

.....

ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน

2.1 ท่านคิดว่าการเรียนเรื่องกฎหมายอาญาในปัจจุบันของท่านมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่าการเรียนเรื่องกฎหมายอาญาช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของท่านอย่างไร

.....

.....

2.3 ท่านพบปัญหาใดจากการเรียนเรื่องกฎหมายอาญาที่เป็นอุปสรรคต่อการคิดวิเคราะห์

.....

.....

2.4 ท่านรู้สึกอย่างไรเมื่อต้องวิเคราะห์สถานการณ์หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา

.....

.....

2.5 ท่านมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

.....

.....

ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหา

3.1 ท่านคิดว่าในด้านความเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาที่เรียนอยู่ในปัจจุบันมีประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของท่านอย่างไร

.....

.....

3.2 ท่านคิดว่าเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาที่เรียนช่วยให้ท่านคิดวิเคราะห์ได้อย่างไร

.....

.....

3.3 ท่านพบปัญหาใดในการทำความเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญา

.....

.....

3.4 ท่านคิดว่าเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญามีความเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของท่านอย่างไร

.....

.....

3.5 ท่านมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

.....

.....

ด้านที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้

4.1 ท่านคิดว่าในด้านความเข้าใจของผู้เรียนสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้ในการเรียนเรื่องกฎหมายอาญามีลักษณะอย่างไร

.....

.....

4.2 ท่านได้ใช้สื่อเทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์ในการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

.....

.....

4.3 ท่านคิดว่าสื่อที่ใช้ในการเรียนช่วยกระตุ้นให้ท่านได้เกิดการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับกฎหมายอาญาอย่างไร

.....

.....

4.4 ท่านพบปัญหาใดในการใช้สื่อการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญา

.....

.....

4.5 ท่านมีข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

.....

.....

ด้านที่ 5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้

5.1 ท่านคิดว่าวิธีการจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาของผู้สอนช่วยเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของท่านได้อย่างไร

5.2 ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สถานการณ์จริงช่วยให้ท่านเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

5.3 ท่านคิดว่ากระบวนการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญามีขั้นตอนใดที่ช่วยให้ท่านสรุปเหตุผลจากข้อมูลหรือหลักฐาน

5.4 ท่านคิดว่าวิธีการเรียนรู้ใดที่ผู้สอนใช้แล้วช่วยให้ท่านเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาได้ อย่างชัดเจน

5.5 ท่านคิดว่าวิธีการสอนเรื่องกฎหมายอาญามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนนำการคิดอย่างมีเหตุผลไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

ด้านที่ 6 ด้านการวัดผลและประเมินผล

6.1 ท่านคิดว่าผู้สอนควรจะใช้วิธีการวัดผลการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

6.2 ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลช่วยสะท้อนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของท่านได้อย่างไร

6.3 ท่านคิดว่าการประเมินผลการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาช่วยให้ท่านพัฒนาการคิด
อย่างมีวิจารณญาณอย่างไร

6.4 ท่านคิดว่ารูปแบบการประเมินผลใดช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงเหตุผลเกี่ยวกับประเด็นทาง
กฎหมายอาญา

6.5 ท่านมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการวัดผลและประเมินผลเรื่องกฎหมายอาญา
อย่างไร





แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย (สำหรับผู้สอน)
การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีประเด็นคำถามต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อไป

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร การตอบแบบสอบถาม ในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยหวังเป็น อย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความร่วมมือจากท่านในครั้งนี้

นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน..... พ.ศ.
 ตั้งแต่เวลา.....ถึงเวลา.....
 สถานที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

คำชี้แจง: โปรดให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพของท่าน

ชื่อ นามสกุล
 ตำแหน่ง วุฒิการศึกษา
 โรงเรียน
 ประสบการณ์สอน จำนวน ปี เดือน

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำถามนำ: ผู้สอนคิดว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาในด้านทักษะการคิดอย่างมี
 วิจารณญาณในแต่ละด้านเป็นอย่างไร

ด้านที่ 1 ด้านครูผู้สอน

1.1 ท่านมีวิธีอธิบายหรือยกตัวอย่างเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาอย่างไรเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ
 ได้ชัดเจน

.....

1.2 ท่านส่งเสริมให้ผู้เรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นทางกฎหมายอาญาได้อย่างไร

.....

1.3 ท่านใช้กิจกรรมหรือวิธีการอย่างไรในการจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาเพื่อฝึกการ
 คิดอย่างมีเหตุผลของผู้เรียน

.....

1.4 ท่านพบอุปสรรคหรือปัญหาจากการจัดการเรียนการสอนเรื่องกฎหมายอาญาที่ส่งผลต่อการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน

.....

.....

1.5 ท่านมีแนวทางพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนอย่างไร

.....

.....

ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน

2.1 จากประสบการณ์สอนของท่าน ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาหรือไม่อย่างไร

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่าการเรียนเรื่องกฎหมายอาญาช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนอย่างไร

.....

.....

2.3 ท่านพบปัญหาใดของผู้เรียนเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ประเด็นทางกฎหมายอาญา

.....

.....

2.4 ท่านสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างไรเมื่อต้องให้ผู้เรียนจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์หรือศึกษาจากกรณีศึกษาทางกฎหมายอาญา

.....

.....

2.5 ท่านมีแนวทางส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในบทเรียนกฎหมายอาญาอย่างไร

.....

.....

ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหา

3.1 ท่านมีวิธีการจัดลำดับหรือปรับปรุงเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายอย่างไร

3.2 ท่านใช้เนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาในการฝึกให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ได้อย่างไร

3.3 ท่านพบประเด็นเนื้อหาใดที่ผู้เรียนมักทำความเข้าใจได้ยากเกี่ยวกับกฎหมายอาญา

3.4 ท่านเชื่อมโยงเนื้อหากฎหมายอาญากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้อย่างไร

3.5 ท่านมีแนวทางปรับปรุงเนื้อหาเรื่องกฎหมายอาญาเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างไร

ด้านที่ 4 ด้านสื่อการเรียนรู้

4.1 ท่านเลือกใช้สื่อการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาโดยคำนึงถึงความเข้าใจของผู้เรียนอย่างไร

4.2 ท่านใช้สื่อเทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์ประกอบการสอนเรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

4.3 ท่านใช้สื่อเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับกฎหมายอาญาของผู้เรียนอย่างไร

4.4 ท่านพบอุปสรรคใดในการใช้สื่อการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญา

4.5 ท่านมีแนวทางพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

ด้านที่ 5 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้

5.1 ท่านใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนอย่างไร

5.2 ท่านใช้สถานการณ์จำลองในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

5.3 ท่านออกแบบกระบวนการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาเพื่อให้ผู้เรียนสรุปเหตุผลจากหลักฐานข้อมูลได้อย่างไร

5.4 ท่านเลือกใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ใดเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นทางกฎหมายอาญา

5.5 ท่านส่งเสริมให้ผู้เรียนนำการคิดอย่างมีเหตุผลไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

ด้านที่ 6 ด้านการวัดผลและประเมินผล

6.1 ท่านใช้วิธีการวัดผลการเรียนรู้เรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร

6.2 ท่านออกแบบเครื่องมือประเมินผลเพื่อสะท้อนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน
อย่างไร

6.3 ท่านใช้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างไร

6.4 ท่านใช้รูปแบบการประเมินใดที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงเหตุผลเกี่ยวกับประเด็นทาง
กฎหมายอาญา

6.5 ท่านมีแนวทางปรับปรุงการวัดผลและประเมินผลเรื่องกฎหมายอาญาอย่างไร



ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

1. แผนการจัดการการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
2. แบบประเมินคุณลักษณะ
3. แบบสัมภาษณ์ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
4. คู่มือครูการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5 รหัสวิชา ส23131

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 กฎหมายแพ่งและอาญา

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เวลา 3 ชั่วโมง

กฎหมายอาญา

ผู้สอน อาจารย์แพรวสุวรรณ พุ่มสลิโล

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส 2.1 ม.3/1 อธิบายความแตกต่างของการกระทำความผิดระหว่างคดีอาญาและคดีแพ่ง

2. สาระสำคัญ

การกระทำความผิดทางอาญาจะมีบทลงโทษตามกฎหมายอาญา ซึ่งโทษจะมีหนักเบา แตกต่างกันไปตามลักษณะของการกระทำความผิด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญาได้อย่างถูกต้อง (K)
2. สามารถวิเคราะห์สถานการณ์เกี่ยวกับกฎหมายอาญาตามหลักการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผ่านแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้ (P)
3. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ (A)

4. สาระการเรียนรู้

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. ลักษณะกฎหมายอาญา | 2. ความหมายของกฎหมายอาญา |
| 3. ประเภทของความผิดทางอาญา | 4. ลักษณะการกระทำความผิดทางอาญา |
| 5. ขั้นตอนการกระทำความผิดทางอาญา | 6. ผู้กระทำความผิดทางอาญา |
| 7. โทษทางอาญา | 8. กระบวนการยุติธรรมทางอาญา |

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบวิเคราะห์สถานการณ์
2. ใบกิจกรรมจัดระบบข้อมูลกฎหมายอาญา
3. ผลงานสรุปคดี (Mind Map / ตารางสรุป)
4. ใบสะท้อนผลการเรียนรู้

8. การจัดประสบการณ์เรียนรู้ (โดยวิธีการการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น)

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Introduction)

1. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่าในชั่วโมงของหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายอาญา นักเรียนจะรับบทเป็น “ทีมสืบสวนคดีอาญา” ที่ต้องวิเคราะห์สถานการณ์ที่กำหนด เพื่อให้เข้าใจเรื่องกฎหมายอาญามากขึ้น จะให้นักเรียนจับกลุ่มโดยแบ่งออกเป็นกลุ่มละเท่า ๆ กัน ดำเนินกิจกรรมร่วมกันจนจบหน่วยการเรียนรู้
2. แจ้งให้นักเรียนทราบว่าใน เรื่อง กฎหมายอาญา ระบบเกมตามแนวคิดของ Karl M. Kapp (2012) ประกอบด้วยลำดับขั้น (Levels) คะแนน (Points) ระบบรางวัล (Reward System) เครื่องหมายสัญลักษณ์ (Badge) ภารกิจ (Quest) และกระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยกำหนดว่าในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีคะแนนรวม 60 คะแนน นักเรียนจะได้เลื่อนระดับเมื่อผ่านภารกิจตามเงื่อนไขและสามารถสะสมเหรียญตราตามทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยมีการแบ่งระดับคะแนน ดังนี้

คะแนน	ระดับ
0 – 10	นักสืบฝึกหัด
11 – 20	ผู้ช่วยนักกฎหมาย
21 – 30	นักกฎหมายเยาวชน
31 – 40	นักวิเคราะห์คดี
41 – 50	อัยการรุ่นเยาว์
51 – 60	ผู้พิพากษาเยาวชน

3. ครูอธิบายความรู้เบื้องต้นในเรื่องลักษณะของกฎหมายอาญา ความหมายของกฎหมายอาญา ต่อจากนั้นแจกสถานการณ์ตัวอย่างให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญา เพื่อให้นักเรียนเริ่มต้นกระบวนการคิดตามชั้นการนิยามปัญหา โดยให้นักเรียนร่วมกันตั้งคำถามว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเกี่ยวข้องกับกฎหมายอาญาหรือไม่และมีประเด็นปัญหาทางกฎหมายใดบ้าง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความรู้ (Activating Knowledge)

4. ครูนำเสนอภาพข่าวหรือคลิปสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดทางอาญา เพื่อกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันระบุคำสำคัญ เช่น “ความผิดอาญา” “ผู้กระทำผิด” หรือ “โทษทางอาญา” เพื่อเตรียมเข้าสู่การรวบรวมข้อมูล

5. ครูอธิบายลักษณะของผู้กระทำผิดทางอาญา ประเภทของความผิดทางอาญา โทษทางอาญา โดยสรุปให้กับนักเรียน พร้อมตั้งคำถามนำ เช่น “จากสถานการณ์ดังกล่าวใครเป็นผู้กระทำ ความผิดทางอาญา” เพื่อให้นักเรียนเริ่มรวบรวมข้อมูลจากความรู้เดิมและข้อมูลใหม่

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Kahoot เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา เพื่อวัดความรู้ในเรื่องที่ ครูอธิบายก่อนหน้านี้ โดยเล่นเป็นรายบุคคลกลุ่มไหนที่คะแนนรวมกันมากที่สุดจะได้รับเหรียญตราเชิงทักษะ

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ (Quest Implementation)

7. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์สถานการณ์ โดยเริ่มจากการระบุลักษณะการกระทำ ความผิดทางอาญา ขั้นตอนการกระทำความผิด และผู้กระทำผิดพร้อมทั้งรวบรวมหลักฐานที่เกี่ยวข้องภายในเวลาที่กำหนด

8. ครูจัดกิจกรรม Level 1 ให้นักเรียนจับคู่ประเภทของความผิด เพื่อสะสมคะแนน (Points) โดยกลุ่มที่ตอบได้ถูกต้องและอธิบายเหตุผลได้จะได้รับคะแนนเพิ่ม

9. ครูจัดกิจกรรม Level 2 ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการกระทำความผิดทางอาญา และตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับผลของการกระทำ โดยให้นักเรียนอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่มและนำเสนอเหตุผลต่อหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ 3

10. ครูจัดกิจกรรม Level 3 ให้นักเรียนวิเคราะห์โทษทางอาญาและกระบวนการยุติธรรมทางอาญา จากนั้นให้แต่ละกลุ่มสรุปข้ออ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ พร้อมอธิบายว่าข้อสรุปของตนมีหลักฐานรองรับอย่างไร

11. ระหว่างการทำกิจกรรม ครูใช้ระบบรางวัล (Reward System) เช่น สิทธิใช้การ์ดคำใบ้ หรือสิทธิแก้คำตอบ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจ และมอบเครื่องหมายสัญลักษณ์ (Badge) ให้กับกลุ่มที่แสดงทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion)

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับลักษณะกฎหมายอาญา ประเภทของความผิด ผู้กระทำความผิด และโทษทางอาญา โดยใช้แผนผังความคิดหรือจัดทำเป็นอินโฟกราฟิก

13. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อสรุปของตนและเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นตั้งคำถาม เพื่อฝึกทักษะ การประเมินสรุปอ้างอิง โดยพิจารณาว่าข้อสรุปนั้นมีความสมเหตุสมผลและมีหลักฐานเพียงพอหรือไม่

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด (Evaluation & Reflection)

14. ครูสรุปคะแนนจากกิจกรรม เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา โดยมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน และแสดงผลบนกระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของกลุ่ม

15. ครูมอบเหรียญตรา (Badge) ตามทักษะ พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ว่าวันนี้ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับกฎหมายอาญาและทักษะการคิดของตนพัฒนาอย่างไรบ้าง พร้อมครูช่วยสรุปความรู้ร่วมกับนักเรียน

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัด/วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สามารถอธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญาได้อย่างถูกต้อง (K)	- การตอบคำถามในกิจกรรม Kahoot เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา - การตอบคำถามระหว่างกิจกรรม Level 1 (จับคู่ประเภทความผิด) - การอธิบายความหมายและลักษณะของกฎหมายอาญาแบบอัตรนัย	- แบบทดสอบออนไลน์ Kahoot - ใบงานประเภทความผิด - แบบประเมินการอธิบายความรู้	ระดับ คุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัด/วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สามารถวิเคราะห์สถานการณ์เกี่ยวกับกฎหมายอาญาตามหลักการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้ (P)	- การวิเคราะห์สถานการณ์ในกิจกรรม Quest Level 1–3 - การระบุองค์ประกอบของความผิด (ผู้กระทำ ความเสียหาย เจตนา) - การอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบภายในกลุ่ม	- ใบงานวิเคราะห์สถานการณ์ - แบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ - แบบสังเกตพฤติกรรมการอธิบาย	ระดับ คุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และมีความรับผิดชอบ (A)	- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรมกลุ่ม - การมีส่วนร่วมในการอธิบาย - ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม - แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับ คุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

1. คลิปข่าวหรือภาพสถานการณ์เกี่ยวกับการกระทำผิดทางอาญา
2. PowerPoint เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา
3. ภารกิจ (Quest) และใบงานวิเคราะห์คดี
4. บัตรคำศัพท์กฎหมายอาญา
5. ใบสรุปความรู้และใบสะท้อนผลการเรียนรู้

แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
2. เว็บไซต์กฎหมายหรือแหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับกฎหมายอาญา
3. สื่อข่าวออนไลน์/เหตุการณ์จริงในสังคมที่เกี่ยวข้องกับคดีอาญา

.....ผู้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้

(นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มลีโล)

...../...../.....

11. การนิเทศและตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

11.1 ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....

.....
 (นายรัฐพงษ์ โพธิ์รังสียากร)

หัวหน้ากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

...../...../.....

11.2 ความคิดเห็นของรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

☐ เห็นควรอนุญาต

☐ เห็นควรปรับปรุง เนื่องจาก.....

.....
 (นายประเสริฐ ดันติเสนาะ)

รักษาราชการในตำแหน่งรองผู้อำนวยการงานวิชาการ

...../...../.....

11.3 ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่..... ปีการศึกษา.....

☐ อนุมัติ

☐ ควรปรับปรุง เนื่องจาก.....

.....
 (ผศ.ดร.สกนธ์ชัย ชะนูนันท์)

รักษาราชการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

...../...../.....

12. บันทึกหลังสอน

12.1 ด้านพุทธิพิสัย (K)

.....

.....

.....

.....

12.2 ด้านทักษะพิสัย (P)

.....

.....

.....

.....

12.3 ด้านจิตพิสัย (A)

.....

.....

.....

.....

12.4 ปัญหา/อุปสรรค (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

12.5 แนวทางการแก้ปัญหา/อุปสรรค (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

ผู้บันทึก

(นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล)

...../...../.....

13. ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของหัวหน้ากลุ่มสาระ

.....

.....

.....

.....

(นายรัฐพงษ์ โพธิ์รังสียากร)

หัวหน้ากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

...../...../.....

14. ความคิดเห็นของรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

(นายประเสริฐ ดันติเสนาะ)

รักษาราชการในตำแหน่งรองผู้อำนวยการงานวิชาการ

...../...../.....

15. ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียนหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

(ผศ.ดร.สกันธ์ชัย ชะนูนันท์)

รักษาราชการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

...../...../.....

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

คุณลักษณะทักษะการคิด	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การนิยามและกำหนดปัญหาอย่างชัดเจน	ระบุได้ชัดว่าเหตุการณ์เข้าข่ายความผิดใด และตั้งคำถามเชิงเหตุผล	ระบุประเภทความผิดได้ถูกต้อง	ระบุได้บางส่วน	ไม่สามารถระบุได้
2. การรวบรวมและเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	คัดเลือกข้อเท็จจริงและองค์ประกอบความผิดได้ครบ	เลือกข้อมูลได้ถูกต้องส่วนใหญ่	เลือกข้อมูลบางส่วน	ไม่เลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
3. การเชื่อมโยงเหตุผลกับองค์ประกอบความผิด	เชื่อมโยงผู้กระทำ-เจตนา-ผลกระทบได้เป็นระบบ	เชื่อมโยงได้ถูกต้อง	เชื่อมโยงบางส่วน	เชื่อมโยงผิด
4. การสรุปผลอย่างมีเหตุผล	สรุปคำตอบโดยอ้างหลักฐานชัดเจน	สรุปมีเหตุผล	สรุปทั่วไป	สรุปไม่มีเหตุผล

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ
13 – 16	ดีมาก
9 – 12	ดี
5 – 8	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5 รหัสวิชา ส23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 กฎหมายแพ่งและอาญา

เรื่อง ความผิดทางอาญา

เวลา 3 ชั่วโมง

ผู้สอน อาจารย์แพรวสุวรรณ พุ่มลีโล

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส 2.1 ม.3/1 อธิบายความแตกต่างของการกระทำความผิดระหว่างคดีอาญาและคดีแพ่ง

2. สาระสำคัญ

การกระทำความผิดทางอาญาจะมีบทลงโทษตามกฎหมายอาญา ซึ่งโทษจะมีหนักเบา แตกต่างกันไปตามลักษณะของการกระทำความผิด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายลักษณะของความผิดอาญาเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจกับความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สินได้อย่างถูกต้อง (K)
2. วิเคราะห์สถานการณ์ความผิดอาญาเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจกับความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สินได้อย่างมีวิจารณญาณ (P)
3. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความผิดอาญาเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจ
2. ความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สิน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานวิเคราะห์แฟ้มคดี
นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ ระบุประเภทความผิด ผู้กระทำผิด และโทษทางอาญา พร้อมให้เหตุผลประกอบ
2. ใบกิจกรรมจัดระบบข้อมูลกฎหมายอาญา
นักเรียนจัดหมวดหมู่ คำศัพท์และองค์ประกอบของกฎหมายอาญาเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่กำหนด
3. ผลงานสรุปคดี (Mind Map / ตารางสรุป)
นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับลักษณะกฎหมายอาญา ประเภทความผิด และกระบวนการยุติธรรมทางอาญา
4. ใบสะท้อนผลการเรียนรู้
นักเรียนเขียนสะท้อนความเข้าใจและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน

8. การจัดประสบการณ์เรียนรู้ (โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน)

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นภารกิจ (Mission)

1. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่าในชั่วโมงนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่อง ความผิดทางอาญา เกี่ยวกับร่างกายและจิตใจ และความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์ โดยนักเรียนจะรับบทเป็น “ทีมสืบสวนคดีอาญา” เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์จากแฟ้มคดีที่กำหนด โดยให้นักเรียนจับกลุ่มแบบเดิมและร่วมกันดำเนินการกิจจนจบกิจกรรม

2. ครูอธิบายระบบเกมตามแนวคิดของ Karl M. Kapp (2012) ประกอบด้วย Levels, Points, Reward System, Badge, Quest และ Leaderboard เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยกำหนดคะแนนรวมของกิจกรรมนี้ 30 คะแนน และสามารถสะสมเหรียญตราทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้

3. ครูอธิบายบทบาทภายในกลุ่ม ได้แก่ หัวหน้าทีม นักวิเคราะห์หลักฐาน ผู้สรุปเหตุผล และผู้นำเสนอ เพื่อให้ นักเรียนมีหน้าที่ชัดเจนและส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

4. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยตั้งคำถามกระตุ้น เช่น “เหตุการณ์แบบใดบ้างที่เข้าข่ายความผิดเกี่ยวกับร่างกายหรือทรัพย์สิน” เพื่อให้ นักเรียนเริ่มนิยามปัญหาและเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background)

5. ครูนำเสนอภาพข่าวหรือคลิปสถานการณ์ เช่น การข่มขู่ในออนไลน์ การหลอกให้โอนเงิน หรือการทำร้ายร่างกาย เพื่อกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของนักเรียน

6. ให้นักเรียนช่วยกันระบุคำสำคัญ เช่น “เจตนา” “ผู้เสียหาย” “หลักฐาน” “ทรัพย์สิน” แล้วครูสรุปแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับความผิดอาญาเกี่ยวกับชีวิตและร่างกายกับความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สิน

7. ครูจัดกิจกรรมเกม Quizizz เรื่อง “ความผิดอาญาเกี่ยวกับชีวิตและร่างกายกับความผิดอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สิน” เพื่อทบทวนความรู้พื้นฐานด้านนี้กับนักเรียน โดยเนื้อหาในเกมเป็นลักษณะกับความหมายของความผิด เช่น “จากความหมายที่ว่า การเอาทรัพย์สินของผู้อื่นไปโดยที่เจ้าของไม่ยินยอม” ตรงกับความผิดฐานใด โดยเล่นเป็นรายบุคคลและรวมคะแนนเป็นรายกลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนรวมสูงสุดจะได้รับ Reward Card เพื่อใช้ในกิจกรรมถัดไป

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการงาน (Doing Tasks)

7. ครูแจก แฟ้มคดี Level 4 ความผิดเกี่ยวกับร่างกายและจิตใจ ให้แต่ละกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยสถานการณ์จำลอง หลักฐาน และคำถามวิเคราะห์

8. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์แฟ้มคดีโดย

8.1 ระบุข้อเท็จจริงของเหตุการณ์

8.2 วิเคราะห์ผู้กระทำและผู้เสียหาย

8.3 พิจารณาเจตนาและผลกระทบ

8.4 รวบรวมหลักฐานที่เกี่ยวข้อง

9. ครูจัดกิจกรรม Level 4 โดยให้นักเรียนทำใบงานวิเคราะห์แฟ้มคดี พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ โดยกลุ่มที่สามารถเชื่อมโยงหลักฐานกับข้อสรุปได้ชัดเจนจะได้รับ Badge “Critical Thinker”

10. ระหว่างกิจกรรม ครูใช้ระบบรางวัล เช่น การ์ดคำใบ้ หรือสิทธิ์แก้คำตอบ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้

11. ระหว่างการทำกิจกรรม ครูใช้ระบบรางวัล (Reward System) เช่น สิทธิ์ใช้การ์ดคำใบ้ หรือสิทธิ์แก้คำตอบ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจ และมอบเครื่องหมายสัญลักษณ์ (Badge) ให้กับกลุ่มที่แสดงทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล

12. ครูแจก แฟ้มคดี Level 5 ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ ให้แต่ละกลุ่ม เช่น สถานการณ์ลักทรัพย์ ฉ้อโกง หรือทำให้เสียทรัพย์
13. ครูจัดกิจกรรม “Crime Board” โดยให้นักเรียนจัดทำกระดานสืบสวนคดี ระบุเหตุการณ์ ผู้เกี่ยวข้อง หลักฐาน และประเภทความผิด พร้อมเขียนเหตุผลสนับสนุนการตัดสินใจ
14. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียน โดยเพื่อนร่วมชั้นสามารถตั้งคำถามเพื่อฝึกการประเมินเหตุผลและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
15. ครูมอบ Badge “Evidence Master” หรือ “Fair Judge” ให้กับกลุ่มที่สามารถใช้หลักฐานและเหตุผลได้เหมาะสม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปข้อมูล (Summarizing)

17. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้าง Mind Map หรือ Infographic สรุปแนวคิดสำคัญของบทเรียน แล้วนำเสนอความคิดเห็นร่วมกัน
18. ครูตั้งคำถามสะท้อน เช่น “เหตุใดการมีหลักฐานจึงสำคัญกว่าความรู้สึกส่วนตัว” เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสะท้อนผล (Level System)

19. ครูสรุปคะแนนจากกิจกรรม Level 4-5 พร้อมแสดงผลบน Leaderboard เพื่อให้ นักเรียนเห็นความก้าวหน้าของกลุ่ม
20. ครูมอบเหรียญตรา (Badge) ตามทักษะ เช่น Critical Thinker, Evidence Master และ Team Contributor
21. นักเรียนเขียนใบสะท้อนผลการเรียนรู้ (Exit Ticket) ว่าวันนี้ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับความผิดอาญา และทักษะการคิดของตนพัฒนาอย่างไร
22. ครูช่วยสรุปแนวคิดสำคัญของบทเรียน และเชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตจริง เพื่อให้ นักเรียนตระหนักถึงการใช้เหตุผลก่อนตัดสินใจตัดสินเหตุการณ์ในสังคม

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัด/วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สามารถอธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญาได้อย่างถูกต้อง (K)	- แบบทดสอบหลังเรียน (ปรนัย/อัตนัยสั้น) - ตอบคำถามใน Quizizz/Kahoot ทบทวนประเภทความผิด - อธิบายความแตกต่างระหว่างสองประเภทความผิด	- แบบทดสอบ 10 ข้อ - แบบทดสอบออนไลน์ - แบบประเมินการอธิบายความรู้	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สามารถวิเคราะห์สถานการณ์เกี่ยวกับกฎหมายอาญาตามหลักการคดีอย่างมีวิจารณญาณผ่านแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้ (P)	- วิเคราะห์แฟ้มคดี Level 4-5 - จัดทำแผนผังเชื่อมโยงข้อเท็จจริง, หลักฐาน, องค์ประกอบความผิด - นำเสนอและตอบข้อโต้แย้ง	- ใบงานวิเคราะห์คดี - รุบริกคดีอย่างมีวิจารณญาณ - แบบสังเกตการอภิปราย	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ (A)	- สังเกตการทำงานกลุ่มในบทบาทที่กำหนด (หัวหน้าทีม/นักวิเคราะห์/ผู้นำเสนอ) - การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่องาน - การเคารพความคิดเห็นผู้อื่น	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม - แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

1. คลิปข่าวหรือภาพสถานการณ์เกี่ยวกับการกระทำผิดทางอาญา
2. PowerPoint เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา
3. ภารกิจ (Quest) และใบงานวิเคราะห์คดี

4. บัตรคำศัพท์กฎหมายอาญา

5. ใบสรุปความรู้และใบสะท้อนผลการเรียนรู้

แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
2. เว็บไซต์กฎหมายหรือแหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับกฎหมายอาญา
3. สื่อข่าวออนไลน์/เหตุการณ์จริงในสังคมที่เกี่ยวข้องกับคดีอาญา

.....ผู้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้

(นางสาวแพรวสุวรรณ พุมสิโล)

...../...../.....

11. การนิเทศและตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

11.1 ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....

.....

.....

(นายรัฐพงษ์ โพธิ์รังสียากร)

หัวหน้ากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

...../...../.....

11.2 ความคิดเห็นของรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

☐ เห็นควรอนุญาต

☐ เห็นควรปรับปรุง เนื่องจาก.....

.....

(นายประเสริฐศักดิ์ ดันติเสนาะ)

รักษาการในตำแหน่งรองผู้อำนวยการงานวิชาการ

...../...../.....

11.3 ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่..... ปีการศึกษา.....

☐ อนุมัติ

☐ ควรปรับปรุง เนื่องจาก.....

.....
(ผศ.ดร.สกันร์ชัย ชะนูนันท์)

รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

...../...../.....

12. บันทึกหลังสอน

12.1 ด้านพุทธิพิสัย (K)

12.2 ด้านทักษะพิสัย (P)

12.3 ด้านจิตพิสัย (A)

12.4 ปัญหา/อุปสรรค (ถ้ามี)

12.5 แนวทางการแก้ปัญหา/อุปสรรค (ถ้ามี)

.....
ผู้บันทึก

(นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล)

...../...../.....

13. ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของหัวหน้ากลุ่มสาระ

.....

.....

.....

.....

(นายรัฐพงษ์ โพธิ์รังสียากร)

หัวหน้ากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

...../...../.....

14. ความคิดเห็นของรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

(นายประเสริฐ ดันติเสนาะ)

รักษาราชการในตำแหน่งรองผู้อำนวยการงานวิชาการ

...../...../.....

15. ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียนหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

(ผศ.ดร.สกนธ์ชัย ชะนูนันท์)

รักษาราชการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

...../...../.....

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

คุณลักษณะทักษะการคิด	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การนิยามและกำหนดปัญหาอย่างชัดเจน	ระบุประเด็นกฎหมายได้ชัดเจน ตั้งคำถามเชิงลึกและแยกข้อเท็จจริงจากความคิดเห็นได้	ระบุประเด็นได้ถูกต้อง แต่คำถามยังไม่ลึก	ระบุได้บางส่วน	ไม่สามารถระบุประเด็นได้
2. การรวบรวมและเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	คัดเลือกหลักฐานตรงประเด็น อธิบายเหตุผลการเลือกได้	เลือกข้อมูลถูกต้องส่วนใหญ่	เลือกข้อมูลบางส่วน ยังมีข้อมูลไม่เกี่ยวข้อง	ไม่ใช้ข้อมูลสนับสนุน
3. การวิเคราะห์และเชื่อมโยงเหตุผล	เชื่อมโยงองค์ประกอบความผิดกับหลักฐานอย่างเป็นระบบ	วิเคราะห์ได้ถูกต้องแต่ยังไม่ลึก	วิเคราะห์บางส่วน	วิเคราะห์คลาดเคลื่อน
4. การตีความและอธิบายข้อมูลอย่างมีเหตุผล	อธิบายความหมายของข้อมูลได้ชัดเจน มีเหตุผลรองรับ	อธิบายได้เข้าใจ	อธิบายทั่วไป	อธิบายไม่ถูกต้อง
5. การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลและข้อโต้แย้ง	เปรียบเทียบแหล่งข้อมูล ตรวจสอบความน่าเชื่อถือ และตอบข้อโต้แย้งได้	ประเมินได้บางส่วน	ประเมินผิวเผิน	ไม่ประเมิน
6. การอนุมานและสรุปผลอย่างสมเหตุสมผล	สรุปโดยใช้ตรรกะชัดเจน อ้างหลักฐานเป็นลำดับ	สรุปมีเหตุผล	สรุปทั่วไป	สรุปไม่มีเหตุผล
7. การสะท้อนคิดและปรับปรุงแนวทางการคิดของตนเอง	ชี้จุดอ่อนของตนเอง และเสนอแนวทางพัฒนาได้	สะท้อนคิดได้บางส่วน	สะท้อนคิดทั่วไป	ไม่สะท้อนคิด

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ
24 – 28	ดีมาก
18 – 23	ดี
12 – 17	พอใช้
ต่ำกว่า 12	ปรับปรุง



แบบประเมินคุณลักษณะทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

(รายวิชาสังคมศึกษาฯ สารการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3)

คำชี้แจง: เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ระดับคะแนน: ดีมาก (4) | ดี (3) | พอใช้ (2) | ปรับปรุง (1)

รายการประเมิน	4	3	2	1
ด้านที่ 1 การนิยามปัญหา (Problem Identification)				
1.1 สามารถระบุประเด็นปัญหาทางกฎหมายจากสถานการณ์ได้ชัดเจน				
1.2 สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็นได้				
1.3 สามารถจำแนกประเภทความผิด (ร่างกาย/จิตใจ/ทรัพย์สิน) ได้ถูกต้อง				
1.4 สามารถระบุองค์ประกอบความผิดที่เกี่ยวข้องได้ครบถ้วน				
1.5 สามารถกำหนดคำถามหลักของคดีได้ตรงประเด็น				
ด้านที่ 2 การรวบรวมข้อมูล (Information Gathering)				
2.1 รวบรวมข้อเท็จจริงจากสถานการณ์ได้ครบถ้วน				
2.2 คัดเลือกหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับคดีได้เหมาะสม				
2.3 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนนำมาใช้				
2.4 แยกข้อมูลสำคัญออกจากข้อมูลรองได้				
2.5 แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อสนับสนุนการวิเคราะห์				
ด้านที่ 3 การจัดระบบข้อมูล (Organizing Information)				
3.1 จัดลำดับเหตุการณ์ของคดีได้อย่างเป็นระบบ				
3.2 เชื่อมโยงข้อเท็จจริงกับองค์ประกอบความผิดได้ถูกต้อง				
3.3 จัดหมวดหมู่ข้อมูลตามประเด็นกฎหมายได้เหมาะสม				
3.4 เปรียบเทียบข้อมูลที่สนับสนุนและโต้แย้งได้				
3.5 สรุปสาระสำคัญของข้อมูลได้ชัดเจน				
ด้านที่ 4 การตั้งสมมติฐาน (Hypothesis Formulation)				
4.1 เสนอแนวทางคำตอบของคดีได้อย่างมีเหตุผล				
4.2 ตั้งสมมติฐานมากกว่า 1 แนวทาง				
4.3 อธิบายเหตุผลสนับสนุนสมมติฐานได้ชัดเจน				
4.4 คาดการณ์ผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำ				
4.5 ปรับสมมติฐานเมื่อพบข้อมูลใหม่				

รายการประเมิน	4	3	2	1
ด้านที่ 5 การสรุปอ้างอิงโดยใช้หลักตรรกศาสตร์ (Logical Inference)				
5.1 สรุปผลโดยอ้างอิงข้อเท็จจริงและหลักกฎหมาย				
5.2 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการเชื่อมโยงข้อมูล				
5.3 อธิบายเหตุและผลของการกระทำได้ชัดเจน				
5.4 หลีกเลี่ยงการสรุปแบบใช้อคติหรือความรู้สึก				
5.5 ยกตัวบทกฎหมายสนับสนุนข้อสรุปได้ถูกต้อง				
ด้านที่ 6 การประเมินสรุปอ้างอิง (Evaluation of Conclusion)				
6.1 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อสรุปได้				
6.2 ตรวจสอบจุดอ่อนของเหตุผลที่ใช้				
6.3 เปรียบเทียบข้อสรุปของตนกับผู้อื่นได้อย่างเปิดใจ				
6.4 ให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแนวคิดของกลุ่ม				
6.5 สะท้อนคิดถึงกระบวนการคิดของตนเองได้				

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ
102 – 120	ดีมาก
81 – 101	ดี
61 – 80	พอใช้
ต่ำกว่า 61	ปรับปรุง

เลข ที่	การนิยาม ปัญหา				การรวบรวม ข้อมูล				การจัด ระบบข้อมูล				การตั้ง สมมติฐาน				การสรุปอ้างอิง โดยใช้หลัก ตรรกศาสตร์				การประเมิน สรุปอ้างอิง				รวม คะแนน	ระดับ คุณภาพ
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
29	/				/				/				/				/				/				23	ดีมาก
30	/				/				/				/				/				/				21	ดีมาก
31	/				/				/				/				/				/				23	ดีมาก
32		/				/				/				/				/				/			18	ดี
33	/				/				/				/				/				/				24	ดีมาก
34		/				/			/				/				/				/				22	ดีมาก
35	/				/				/				/				/				/				23	ดีมาก
36		/				/			/				/				/				/				22	ดีมาก
37		/				/			/				/				/				/				22	ดีมาก
38		/				/			/				/				/					/			18	ดี
39		/				/			/				/				/				/				22	ดีมาก

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน	ระดับคุณภาพ
20 – 24	ดีมาก
15 – 19	ดี
10 – 14	พอใช้
ต่ำกว่า 9	ปรับปรุง

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกิจกรรมกลุ่ม

(รายวิชาสังคมศึกษาฯ สารการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำงานกิจกรรม (ตอบคำถาม/ วิเคราะห์คดี/ แผนผังความคิด) แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในระดับคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมมากที่สุด

ระดับคะแนน: 4 = ดีมาก, 3 = ดี, 2 = พอใช้, 1 = ปรับปรุง

กลุ่มที่

ลำดับ ที่	การมีส่วนร่วม ในการ วิเคราะห์คดี				การใช้เหตุผล และหลักฐาน				การบริหาร จัดการและ ความ รับผิดชอบ				การสะท้อนคิด และปรับปรุง แนวคิด				รวม 16 คะแนน	ระดับ คุณภาพ
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ
13 – 16	ดีมาก
9 – 12	ดี
5 – 8	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

(รายวิชาสังคมศึกษาฯ สารการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3)

ระดับคะแนน: 4 = ดีมาก, 3 = ดี, 2 = พอใช้, 1 = ปรับปรุง

ตารางเกณฑ์การประเมิน

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. มีวินัย	ปฏิบัติตามกติกา กิจกรรมเกมมิฟิเคชัน อย่างเคร่งครัด ตรงต่อเวลา ส่งงาน ครบถ้วน	ปฏิบัติตามกติกา และส่งงาน ตรงเวลา	ปฏิบัติตามกติกา บางครั้ง หรือส่ง งานล่าช้าเล็กน้อย	ไม่ปฏิบัติตาม กติกา หรือ ไม่ส่งงาน
2. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งคำถาม แสวงหา ข้อมูลเพิ่มเติม วิเคราะห์คดีอย่าง กระตือรือร้น	สนใจเรียนและ ร่วมกิจกรรม สม่ำเสมอ	มีความสนใจบ้าง เป็นบางครั้ง	ไม่สนใจเรียน ไม่ร่วมกิจกรรม
3. มุ่งมั่น ในการทำงาน	พยายามแก้ปัญหา วิเคราะห์จนได้ ข้อสรุปที่มีเหตุผล ไม่ย่อท้อ	ทำงานตามหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย	ทำงานบางส่วน ขาดความต่อเนื่อง	ไม่พยายามหรือ ไม่ทำงาน

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ
10 – 12	ดีมาก
7 – 9	ดี
4 – 6	พอใช้
ต่ำกว่า 4	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

(รายวิชาสังคมศึกษาฯ สารการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3)

ระดับคะแนน: 4 = ดีมาก, 3 = ดี, 2 = พอใช้, 1 = ปรับปรุง

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. สมรรถนะด้านความสามารถในการสื่อสาร	อธิบาย วิเคราะห์ และอภิปรายสถานการณ์คดีได้ชัดเจน ใช้เหตุผลและศัพท์ทางกฎหมายถูกต้อง	อธิบายและสื่อสารความคิดได้ชัดเจน เป็นส่วนใหญ่	สื่อสารได้แต่ยังไม่ชัดเจนหรือเหตุผลยังไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถอธิบายหรือสื่อสารความคิดได้ชัดเจน
2. สมรรถนะด้านความสามารถในการคิด	วิเคราะห์องค์ประกอบความผิด เชื่อมโยงเหตุผลและสรุปผลอย่างมีตรรกะ	วิเคราะห์และสรุปได้ถูกต้องส่วนใหญ่	วิเคราะห์ได้บางส่วน ยังขาดการเชื่อมโยงเหตุผล	ไม่สามารถวิเคราะห์หรือสรุปผลได้
3. สมรรถนะด้านความสามารถในการแก้ปัญหา	เสนอแนวทางแก้ปัญหาหรือข้อสรุปทางกฎหมายได้หลากหลายและมีเหตุผลรองรับ	เสนอแนวทางได้เหมาะสม	เสนอแนวทางได้แต่ยังไม่ชัดเจน	ไม่สามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาได้
4. สมรรถนะด้านความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	ทำงานร่วมกับผู้อื่นเคารพความคิดเห็น และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล	ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี	ทำงานร่วมได้บางครั้ง	ไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
5. สมรรถนะด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	ใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้า และนำเสนอได้อย่างเหมาะสม	ใช้เทคโนโลยีได้ถูกต้อง	ใช้ได้แต่ยังไม่คล่อง	ไม่สามารถใช้เทคโนโลยีได้

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ
16 – 20	ดีมาก
11 – 15	ดี
6 – 10	พอใช้
ต่ำกว่า 6	ปรับปรุง

คู่มือครู

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

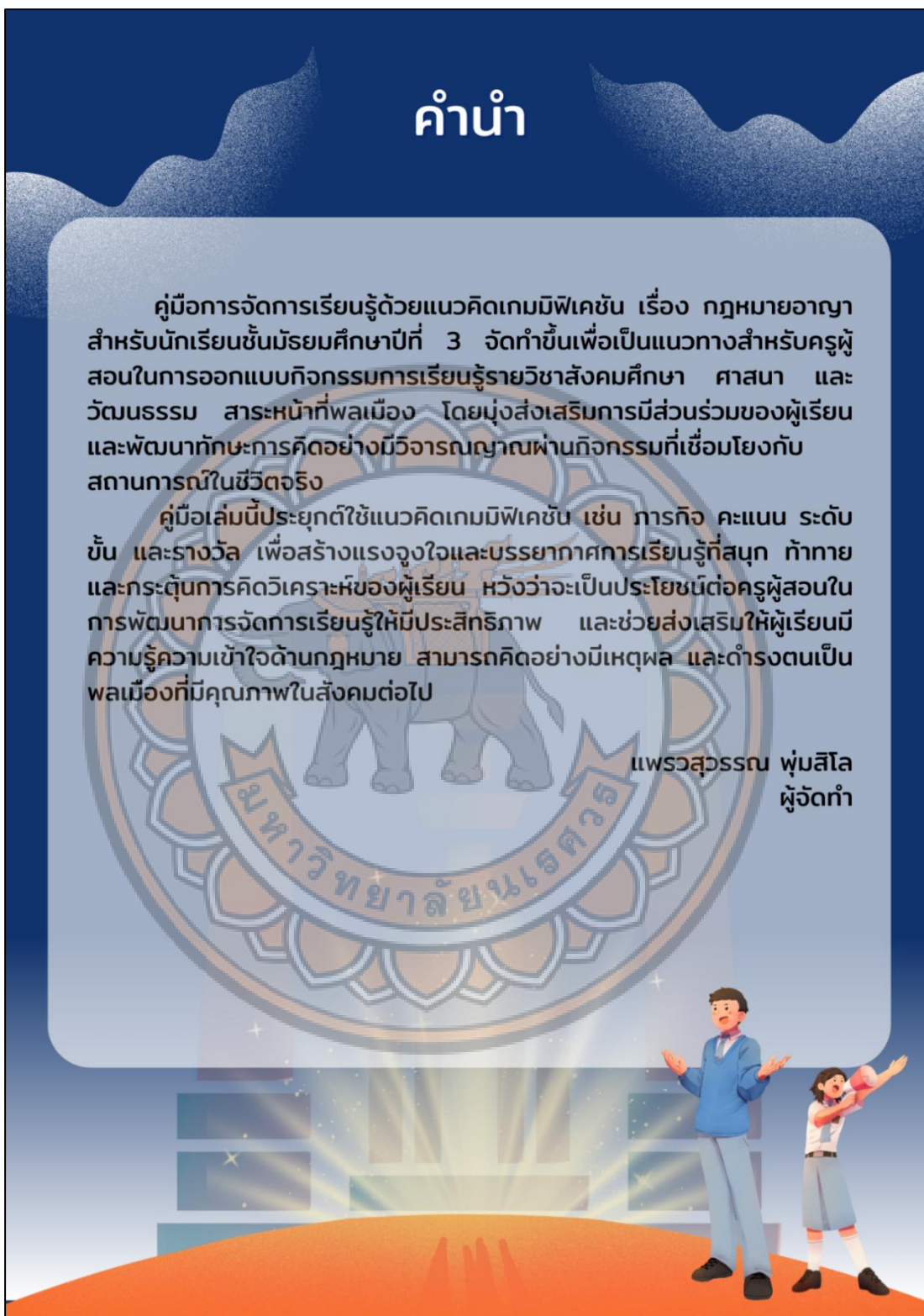


คำนำ

คู่มือการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารหน้าที่พลเมือง โดยมุ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง

คู่มือเล่มนี้ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เช่น การกิจ คะแนน ระดับ ขึ้น และรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ท้าทาย และกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน หวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจด้านกฎหมาย สามารถคิดอย่างมีเหตุผล และดำรงตนเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมต่อไป

แพรวสุวรรณ พุ่มสิโล
ผู้จัดทำ



สารบัญ

เรื่อง

หน้า

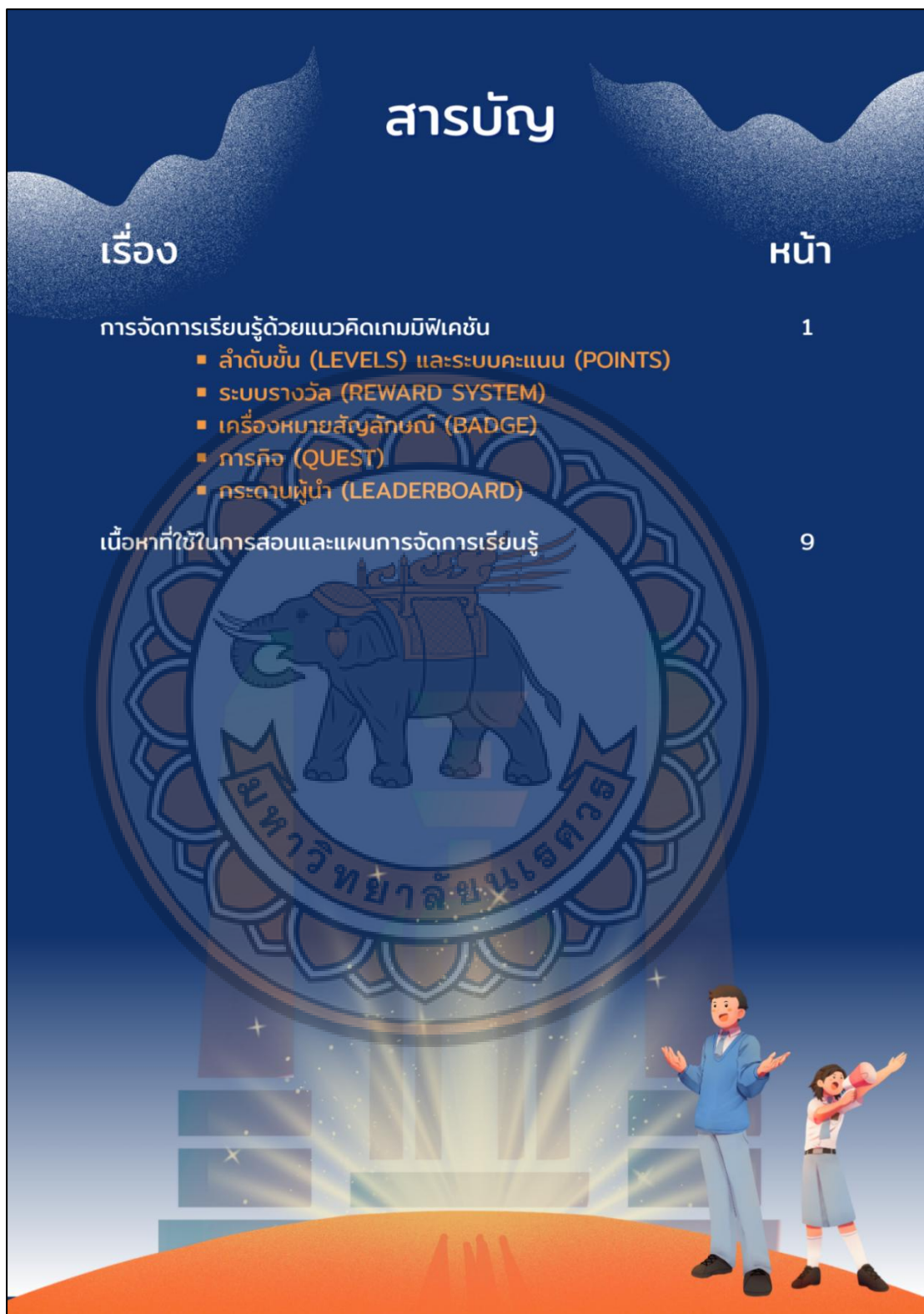
การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

1

- ลำดับชั้น (LEVELS) และระบบคะแนน (POINTS)
- ระบบรางวัล (REWARD SYSTEM)
- เครื่องหมายสัญลักษณ์ (BADGE)
- การกิจ (QUEST)
- กระดานผู้นำ (LEADERBOARD)

เนื้อหาที่ใช้ในการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้

9



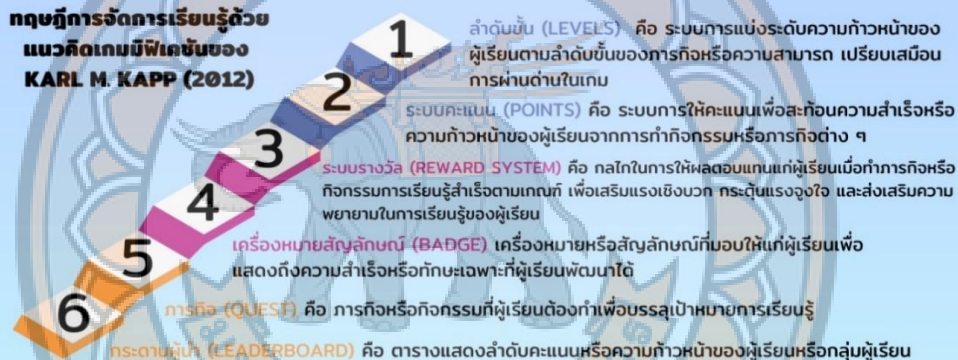
การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION CONCEPT)

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำกลไกของเกม เช่น การให้คะแนนสะสม การปลดล็อกกระดับ การแข่งขัน การให้รางวัล และการจัดอันดับ มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ในรายวิชาสังคมศึกษาฯ สารหน้าที่พลเมืองฯ เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อจูงใจผู้เรียนให้เกิดความสนใจ การมีส่วนร่วม และพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ โดยเน้นสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ท้าทาย และส่งเสริมแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 ขั้นภารกิจ (MISSION)
- ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกระตุ้นความสนใจ (ACTIVATING BACKGROUND)
- ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติภาระงาน (DOING TASKS)
- ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปข้อมูล (SUMMARIZING)
- ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสะท้อนผล (LEVEL SYSTEM)

ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันของ KARL M. KAPP (2012)



ตัวอย่าง ลำดับขั้น (LEVELS) และระบบคะแนน (POINTS)

ในการตอบคำถามและทำภารกิจ **โดยจะมีการสะสมคะแนนไปในแต่ละคาบเรียน**
และรวมคะแนนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจะแบ่งระบบคะแนน ดังนี้

คะแนน	ระดับ
0 - 10	นักสืบฝึกหัด
11 - 20	ผู้ช่วยนักกฎหมาย
21 - 30	นักกฎหมายเยาวชน
31 - 40	นักวิเคราะห์คดี
41 - 50	อัยการรุ่นเยาว์
51 - 60	ผู้พิพากษาเยาวชน



จะแบ่งกิจกรรมออกเป็น 5 LEVEL ใน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ความผิดทางอาญา



ตัวอย่าง ระบบรางวัล (REWARD SYSTEM)

การ์ดคำใบ้ (HINT CARD)

ฝึกการระบุปัญหา
ไม่ใช่ขอคำตอบทันที



รับเมื่อ

- กลุ่มติดปัญหาในการวิเคราะห์เกิน 5 นาที
- กลุ่มอภิปรายแล้วแต่ยังหาข้อสรุปไม่ได้

เงื่อนไขการใช้

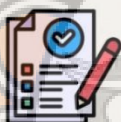
- ต้องอธิบายก่อนว่า “ติดตรงไหน”
- ทุกคนในกลุ่มต้องเห็นด้วยก่อนใช้

จุดประสงค์

- ฝึกการระบุปัญหา ไม่ใช่ขอคำตอบทันที

สิทธิ์แก้คำตอบ (REVISION TOKEN)

ส่งเสริมการเรียนรู้จากข้อผิดพลาด



รับเมื่อ

- กลุ่มอธิบายเหตุผลได้ดี แต่ข้อสรุปยังไม่สมบูรณ์
- ครูตั้งคำถามชี้แนะแล้วกลุ่มพยายามปรับปรุงความคิด

เงื่อนไขการใช้

- ต้องแสดงการคิดใหม่อย่างมีเหตุผล
- อธิบายว่าปรับจากอะไร เพราะเหตุใด

จุดประสงค์

- ส่งเสริมการเรียนรู้จากข้อผิดพลาด

การ์ดตรวจเหตุผล (CRITICAL THINKING CARD)

สามารถขอเวลาเพิ่ม 1 นาทีเพื่อ
ทบทวนเหตุผลของกลุ่ม



รับเมื่อ

- กลุ่มสามารถอธิบายเหตุผลในการตัดสินใจได้อย่างชัดเจน
- มีการยกหลักฐานหรือข้อมูลสนับสนุนข้อสรุปของกลุ่ม

เงื่อนไขการใช้

- สามารถขอเวลาเพิ่ม 1 นาทีเพื่อทบทวนเหตุผลของกลุ่ม
- ขอให้กลุ่มอื่นอธิบายเหตุผลเพิ่มเติมก่อนสรุปคำตอบ

จุดประสงค์

- ส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผลและการใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนตรวจสอบความถูกต้องของข้อสรุปก่อนตัดสินใจ

ตัวอย่าง เครื่องหมายสัญลักษณ์ (BADGE)



มอบให้แก่นักเรียนที่สามารถวิเคราะห์
สถานการณ์และให้เหตุผลได้อย่างเป็นระบบ



มอบให้แก่นักเรียนที่สามารถค้นหา
และใช้ข้อมูลหรือหลักฐานประกอบการ
ตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม



มอบให้แก่นักเรียนที่สามารถ
เสนอแนวทางแก้ไขปัญหามาจากสถานการณ์
ที่กำหนดได้อย่างมีเหตุผล



มอบให้แก่นักเรียนที่สามารถเชื่อมโยง
เหตุผลและสรุปผลตาม
หลักตรรกศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง



มอบให้แก่นักเรียนที่มีส่วนร่วม
ในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น
และทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง



ตัวอย่าง ภารกิจ (QUEST) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ต่อไปนี้อย่างมีวิจารณญาณ

ตอนที่ 1 (LEVEL 1) วิเคราะห์ประเภทและองค์ประกอบความผิด

สถานการณ์จำลอง

ระหว่างพักกลางวัน “อาร์ม” ถูก “บีม” ดำเนินเรื่องงานกลุ่มต่อหน้าเพื่อนหลายคนบีมรู้สึกอับอายและโกรธ เมื่อเลิกเรียน บีมเดินเข้าไปผลักอาร์มอย่างแรง ทำให้อาร์มล้มและศีรษะกระแทกพื้น เพื่อนอีกคนชื่อ “ตัน” เห็นโทรศัพท์ของอาร์มตกอยู่ จึงหยิบใส่กระเป๋าดินเองโดยคิดว่า “เดี๋ยวค่อยคืน” ต่อมาเพื่อนบันทึกเหตุการณ์ไว้ได้บางส่วน

ประเภทความผิด

-
-

วิเคราะห์องค์ประกอบ

- ผู้กระทำ
- ผู้เสียหาย
- การกระทำ

- ความเสียหาย
- เจตนา

ตอนที่ 2 (LEVEL 2) เรียงลำดับเหตุการณ์และตั้งสมมติฐานเหตุการณ์ (สลับลำดับ)



ลำดับที่ถูกต้อง

-

วิเคราะห์เชิงลึก

-

ตอนที่ 3 (LEVEL 3) วิเคราะห์โทษและกระบวนการยุติธรรม

วิเคราะห์ระดับความผิดและโทษ

-

กระบวนการยุติธรรมทางอาญา

-

ข้อสรุป

-



ตัวอย่าง ภารกิจ (QUEST) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ต่อไปนี้อย่างมีวิจารณญาณ



LEVEL 4 เรื่องความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย

ส่วนที่ 1 : ระบุข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ (FACT FINDING)

คำสั่ง : อ่านสถานการณ์และสรุปข้อเท็จจริงโดยไม่ใส่ความคิดเห็น

1. เหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อ

•

2. ใครเป็นผู้เกี่ยวข้อง

•

3. การกระทำสำคัญ คือ

•

4. ผลที่เกิดขึ้นคือ

•

ส่วนที่ 2 : วิเคราะห์บทบาทบุคคลในคดี

1. ผู้กระทำ มีบทบาท พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

•

2. ผู้เสียหาย มีบทบาท พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

•

3. พยาน/บุคคลอื่น มีบทบาท พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

•

ส่วนที่ 3 : วิเคราะห์เจตนาและผลกระทบ

• นักเรียนคิดว่าการกระทำมีลักษณะ

• .เหตุผล

• ผลกระทบที่เกิดขึ้น



ตัวอย่าง ภารกิจ (QUEST) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ต่อไปนี้โดยมีวิจารณญาณ

สถานการณ์จำลอง



นางแพรวกับนางแพนยื่นรอรถประจำทางเพื่อจะกลับบ้าน นายแพมเห็นนางแพรวสะพายกระเป๋าจึงกระชากกระเป๋า แล้วขึ้นรถจักรยานยนต์หนีไป ท่ามกลางความตกใจของนางแพรวกับนางแพน ในขณะที่นั้นมีตำรวจขับรถผ่านมา จึงสามารถจับกุมนายแพมได้ นายแพมมีความผิดฐานใด

LEVEL 5 เรื่องความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน

ส่วนที่ 1 : ระบุข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ (FACT FINDING)

คำสั่ง : อ่านสถานการณ์และสรุปข้อเท็จจริงโดยไม่ใส่ความคิดเห็น

1. เหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อ

•

2. ใครเป็นผู้เกี่ยวข้อง

•

3. การกระทำสำคัญ คือ

•

4. ผลที่เกิดขึ้นคือ

•

ส่วนที่ 2 : วิเคราะห์บทบาทบุคคลในคดี

1. ผู้กระทำ มีบทบาท พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

•

2. ผู้เสียหาย มีบทบาท พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

•

3. พยาน/บุคคลอื่น มีบทบาท พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

•

ส่วนที่ 3 : วิเคราะห์เจตนาและผลกระทบ

• นักเรียนคิดว่าการกระทำมีลักษณะ

•

• .เหตุผล

•

• ผลกระทบที่เกิดขึ้น

•



ตัวอย่าง กระดานผู้นำ (LEADERBOARD)

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ (มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์)

Level 1 - 5 วิชาสังคมศึกษา เรื่อง กฎหมายอาญา สำหรับนักเรียนชั้น ม.3

ทีม	รายชื่อ	Kahoot (10)	Level 1 (5)	Level 2 (5)	Level 3 (5)	Infographic (5)	รวมคะแนน (30)	เกม (10)	Level 4 (10)	Level 5 (10)	รวมคะแนน (30)	เหรียญตรา (Badge)	รวมคะแนน (60)	รวมทีม
1														
2														
3														
4														
5														
6														



การสร้างกระดานผู้นำมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

- ลำดับทีม
- สมาชิกในกลุ่ม
- ช่องคะแนนจากภารกิจ (QUEST) ต่าง ๆ เช่น คะแนนกิจกรรม LEVEL 1
- เหรียญตราสัญลักษณ์ (BADGE)
- รวมคะแนน
- ระบบคะแนน (POINTS)



ตัวอย่าง เนื้อหาที่ใช้ในการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้



สแกน QR CODE

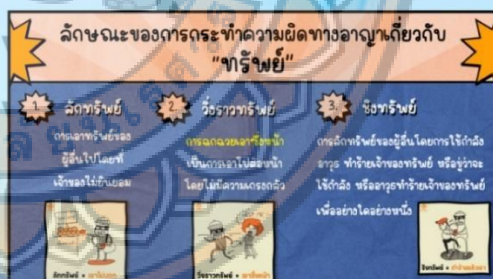
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายอาญา



ความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย



ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน



สแกน QR CODE

ตัวอย่าง เนื้อหาที่ใช้ในการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้



สแกน QR CODE

ตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง

ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน

ตัวอย่าง : นางดาเป็นพี่ชาย ลามีเสียชีวิตด้วยโรคระบาด จึงขอขายได้มาเมื่อ
ลูก ๆ ทั้ง 6 คน วันหนึ่งนางดาไปตลาดเห็นเด็กชอมลูกอมวางอยู่
จึงซื้อเข้ามา 1 ซี่ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของนางดาด้วยความผิดฐานใด

ความผิดฐานผิดทรัพย์สิน

แผนการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผล



สแกน QR CODE



ภาคผนวก ค

1. หนังสือถึงผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. หนังสือเพื่อขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ ๖ ๓๔๖๗



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.อลงกรณ์ อัสวโรจย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุวรรณ์ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๓๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๒

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวแพรวสุวรรณ์ พุ่มสีโล

โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๒๑๐



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ ๓๔๒๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณอรรถพล คณิตขางกูร

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๑๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง ซึ่งใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอูตม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๒

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๒๑๐



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๔๒๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณวชิระ สามกองงาม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุพรรณ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๑๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ทิพิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอยู่อย่างถ่อง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๒
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวแพรวสุพรรณ พุ่มสีโล
โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๒๑๐



ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ ๖ ๐๕๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณศิพร อนันต์ธีระชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุพรรณ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๒๗๐๖๑๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัย ซึ่งจะประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๒

โทรสาร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวแพรวสุพรรณ พุ่มสีโล

โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๒๑๐



ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๕๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณกฤษณา อำนวยมัตย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๑๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัย ซึ่งจะส่งเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๒

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๒๑๐



ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ ๖ ๐๕๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณอัครารณ ปิ่นม่วง

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุวรรณ์ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๑๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัย ซึ่งจะประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามย์ นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๒

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวแพรวสุวรรณ์ พุ่มสีโล

โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๒๑๐



ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ ๖ ๐๕๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณชลธิชา ศรีอินทร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๑๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัย ซึ่งจะประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นานตุม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๐๒

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๐๖

๒. นางสาวแพรวสุวรรณ พุ่มสีโล

โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๒๑๐



ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๕๓๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณณัฏฐา ทองจำปา

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวแพรวสุวรรณ์ พุ่มสีโล รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๑๔๖๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง กฎหมายอาญา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้มี นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอูตม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๒

โทรสาร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวแพรวสุวรรณ์ พุ่มสีโล

โทร ๐๘-๙๖๔๐-๗๑๑๐